



TRAKTOR 2

クイックスタートマニュアル



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

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

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: Native Instruments

資料バージョン: 1.0 (03/2011)

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	TRAKTOR 2 の世界へようこそ!	10
1.1	TRAKTOR 2 とは ?	10
1.2	TRAKTOR 2 資料	10
1.2.1	各資料紹介	10
1.2.2	本マニュアルについて	11
1.2.3	マニュアルの注釈について	12
1.3	動作環境と互換性	13
2	TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO、TRAKTOR LE からのアップグレード	14
2.1	バックアップ	14
2.2	インストール	14
2.3	データのインポート	15
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	15
2.3.2	曲のインポート	15
3	TRAKTOR 2 について	16
3.1	全体像	17
3.2	主要機能各部	18
3.2.1	アプリケーションメニューバー(Application Menu Bar)	18
3.2.2	ヘッダー(Header)	19
3.2.3	グローバルセクション(Global section)	22
3.2.4	デッキ(Decks)	25
3.2.5	ミキサー(Mixer)	29
3.2.6	ブラウザ	30

4	曲のインポート	31
4.1	トラックコレクション(Track Collection)とは?	31
4.2	音楽フォルダのインポート	31
4.3	iTunes によるトラック管理	33
4.3.1	iTunes にある曲の再生	33
4.3.2	iTunes から曲を選択してインポートする	33
4.3.3	iTunes プレイリストのインポート	34
5	チュートリアル	35
5.1	必要条件	35
5.2	以下の各章での目的	36
5.3	最初のトラックを再生する	37
5.3.1	トラックのクイックロード	37
5.3.2	トラックの再生	40
5.3.3	トラック音声が聞こえない場合	41
5.4	曲のミックス	43
5.4.1	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。	44
5.4.2	ミックスするトラックのロードと再生	46
5.4.3	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)。	47
5.4.4	トラック同士の同期	49
5.4.5	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)	50
5.4.6	ビートスナップ	53
5.4.7	ビートを保つ機能	53

5.4.8	備考ー左のトラックが終わってしまった場合	53
5.4.9	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。	54
5.4.10	マニュアルビートマッチング	56
5.5	レベルの調整	59
5.5.1	理論	59
5.5.2	練習	60
5.6	ループ機能 とキュー機能	61
5.6.1	ループの再生	62
5.6.2	ホットキューの使用 (TRAKTOR LE 2 では使用できません)	66
5.7	FX の追加	67
5.7.1	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)	68
5.7.2	グループモード	69
5.7.3	FX Unit の準備	70
5.7.4	FX ユニットのコントロール	71
5.7.5	シングルモード(TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)	72
5.7.6	スナップショットの保存	72
5.8	ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 では使用できません)	73
5.8.1	コレクションからサンプルをロードする	74
5.8.2	サンプルのトリガー	74
5.8.3	トラックからサンプルを抽出する	75
5.8.4	更なるサンプル制御機能	77

5.9	ループレコーダー (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)の 使用	78
5.9.1	音源の選択	79
5.9.2	ループの録音	80
5.9.3	オーバーダブ	83
5.9.4	録音したループの更なる活用	83
5.10	同期(Synchronization)	83
5.10.1	イントロダクション	83
5.10.2	テンポマスター	84
5.10.3	ビートグリッド	89
5.10.4	そのほかの便利な同期用ツール	90
6	TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2 の使用	93
6.1	キャリブレーション (Calibration)	93
6.2	トラッキングモード	94
6.2.1	アブソルートトラッキングモード(Absolute Tracking Mode)	94
6.2.2	リレティブトラッキングモード(Relative Tracking Mode)	95
6.2.3	内部再生モード(Internal Playback Mode)	95
6.3	関連環境設定項目	95
6.4	TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 トラブルシューティング	98
6.4.1	キャリブレーショントラブルシューティング	98
6.4.2	オーディオトラブルシューティング	101
7	TRAKTOR 2 のカスタマイズ	102
7.1	ルーティング (Routing)	104

7.2	デッキ種類の変更 (TRAKTOR LE 2 では無効な機能です)	104
7.3	エフェクト (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)	105
7.4	TRAKTOR の見た目を変更する (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)	107
7.5	MIDI とマッピング (TRAKTOR LE 2 では使用できません)	107
7.6	プロファイルとバックアップ (TRAKTOR LE 2 では使用できません)	108
8	セットアップウィザード (Setup Wizard)	109
9	トラブルシューティング (Troubleshooting)	117
9.1	TRAKTOR 2 が起動しない	117
9.2	レイテンシーの問題	117
9.3	TRAKTOR 2 がクラッシュする	118
9.4	アップデート	118
10	ヘルプ	119
10.1	ナレッジ・ベース (Knowledge Base)	119
10.2	テクニカルサポート	119
10.3	レジストレーションサポート	120
10.4	ユーザーフォーラム	120
11	付録 A – 一般的な設定	121
11.1	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	121
11.2	外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。	122
11.3	TRAKTOR と外部ミキサーの使用	123
11.4	TRAKTOR とコントローラーの使用	124

11.4.1	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	125
11.4.2	ミキサーコントロールが無いコントローラー	127
11.5	TRAKTOR KONTROL S4 で TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を操作する	127
11.6	マイクの追加	128
11.6.1	マイクを用いた Loop Recorder の使用	128
11.6.2	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。	128
11.7	録音セットアップ (TRAKTOR LE 2 では使用できません)	129
11.7.1	内部音声の録音	129
11.7.2	外部音声の録音	130
索引		133

1 TRAKTOR 2 の世界へようこそ!

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

1.1 TRAKTOR 2 とは？

TRAKTOR 2 は市場で最も強力な 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ことでライブにおける強力なミックスツールとして活用することが可能です。

1.2 TRAKTOR 2 資料

1.2.1 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ために用意しています。

1. セットアップガイド

2. TRAKTOR 2 Getting Started (本資料) と ビデオチュートリアル

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。その後この 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。次の章からマニュアルの主な内容を解説します。

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 PRO 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>

1.2.2 本マニュアルについて

現在読んでいる資料は TRAKTOR 2 Getting Started マニュアルです。マニュアル構成は以下となっています。

- 最初のパートはこのイントロダクションです。
- [↑ 2, TRAKTOR \(SCRATCH\) PRO/DUO、TRAKTOR LE からのアップグレード](#) 章では TRAKTOR のアップグレード方法について解説します。
- [↑ 3, TRAKTOR 2 について](#) 章では TRAKTOR 2 ユーザーインターフェイスと主なエリアについて解説します。
- [↑ 4, 曲のインポート](#) 章では音楽を TRAKTOR 2 の強力なトラックコレクションに追加する方法について解説するので、手持ちの曲で TRAKTOR 2 機能を活用する為の各機能を習得することとなります。
- [↑ 5, チュートリアル](#) 章では各チュートリアルを紹介します。ここでは段階的に TRAKTOR 2 に搭載している各ツールの使用方法を紹介していきます。これらの実用例で簡単に内容を理解することができ、コンピュータを使用した DJ に慣れ親しんでいくことが可能となります。
- [↑ 6, TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2 の使用](#) 章では Timecode Vinyl と CD コントロールについて解説します。TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 ライセンスを持っていない場合この章は読み飛ばしてもかまいません。
- [↑ 7, TRAKTOR 2 のカスタマイズ](#) 章では TRAKTOR 2 を必要に応じてカスタマイズする方法について述べていきます。

- [↑8, セットアップウィザード\(Setup Wizard\)](#) ではセットアップウィザード(Setup Wizard) の詳細を解説します。
- [↑9, トラブルシューティング\(Troubleshooting\)](#) 章では一般的な問題とその対処方法、ヘルプインフォへのアクセス方法を紹介します。
- [↑11, 付録 A – 一般的な設定](#) ではスタジオやライブで TRAKTOR 2 を使用する場合の各設定を紹介합니다。

1.2.3 マニュアルの注釈について

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



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容(*Open…*、*Save as…* 等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパス、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。

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 と TRAKTOR SCRATCH DUO 2 を使用する際に必要な Timecode Vinyl と CD コントロールの情報に関しては [↑ 6, TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2 の使用](#) 章で解説しています。

1.3 動作環境と互換性

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

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場合があることをご了承ください。システムを Native Instruments のヒントに基づいてオーディオ使用に最適な状態にコンピュータを設定する必要がある場合があります。これらのヒントを確認するにはナレッジベース ([↑ 10.1, 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 を既に使用している場合は、この章は注意深く読み勤めてください。

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。
- *Preferences > Data Location > Music Folders* に設置してある音楽フォルダ
- 上記の場所意外にあるデータはその他の場所にあるので関係ありません。



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 [↑8, 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。しかしファイルに保存した BPM と Gain 値は BPM ロックがかかっている場合で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)



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 で一度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で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。

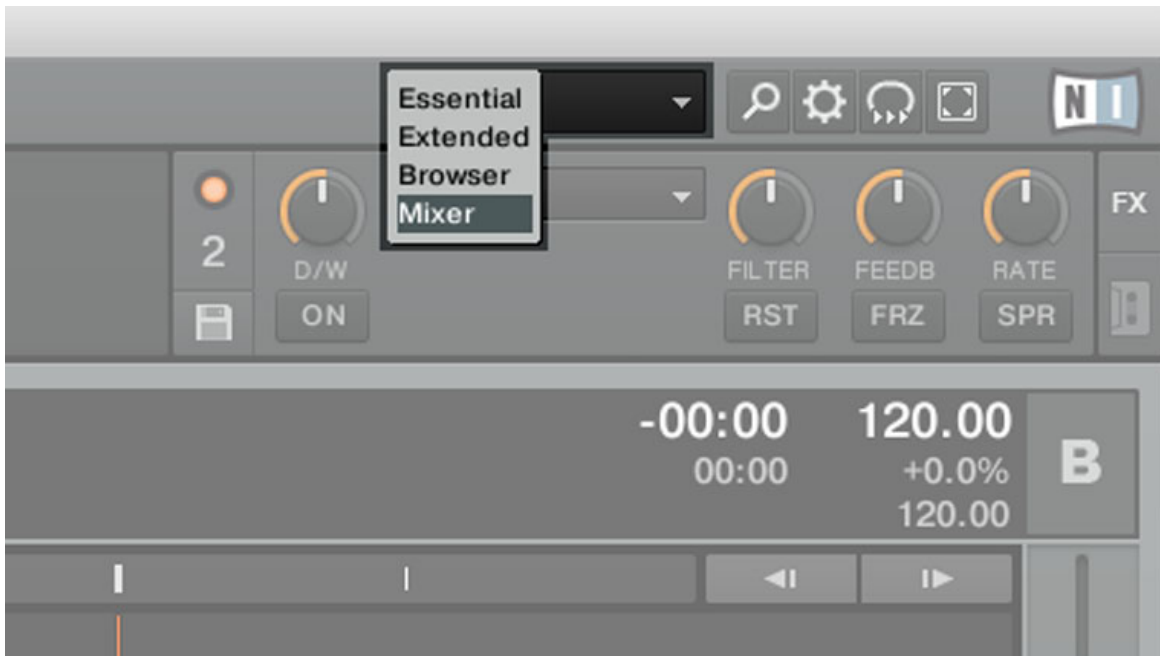
3 TRAKTOR 2 について

この章では TRAKTOR 2 のメインエリアとコンセプト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が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。



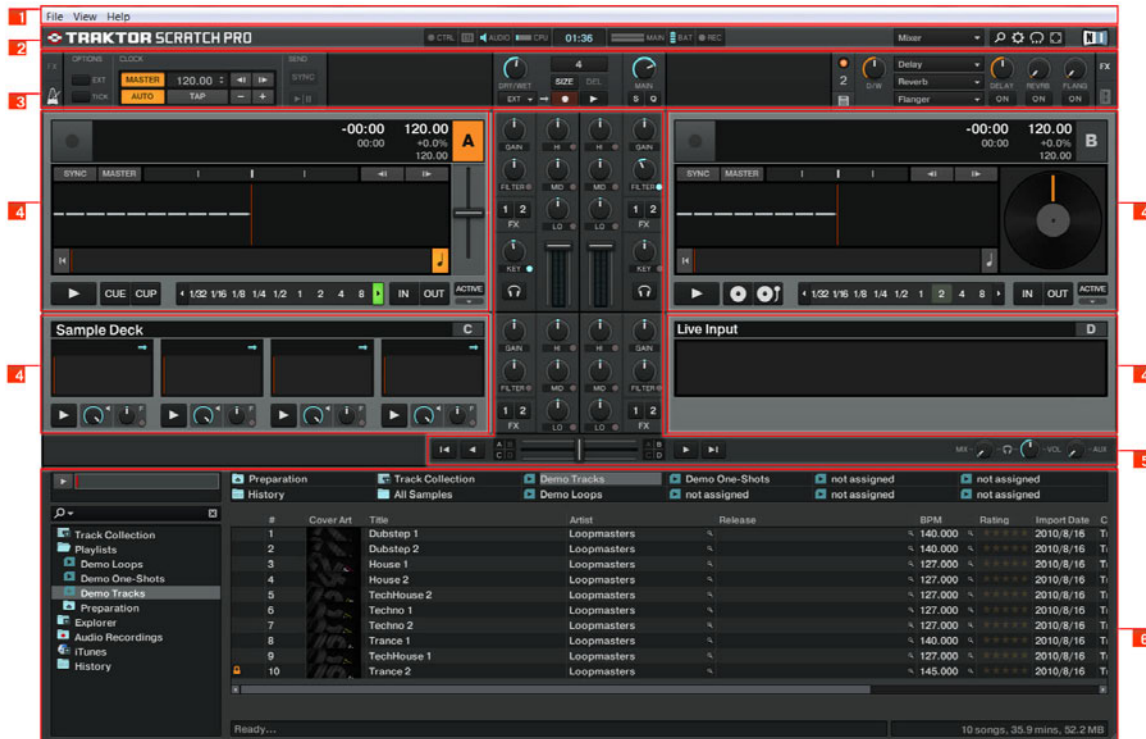
3.1 - Mixer レイアウトを選択するにはレイアウトセクターを使用します。



TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2 を使用している場合は、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代わりに外部アナログミキサーを使用します。しかし このマニュアルでの解説内容を把握するには **Mixer** レイアウトを開きます。

3.1 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。



3.2 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)ヘッダー(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、マスタークロック、オーディオレコーダー、新機能、ループレコーダーがあります。

(4) 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シグナルを各 4 チャンネルで受信します。各デッキごとにチャンネルが装備しています。他の DJ ミキサーと同様に、ミキサーの基本的な使用目的は各チャンネルの音量調整をすることと、チャンネルの周波数帯域調整を行うこと、必要であればメイン出力前に FX ユニットに音声を送り、その後最終的に上部のメインセクションに音声を送信され、その音声観客に届きます。

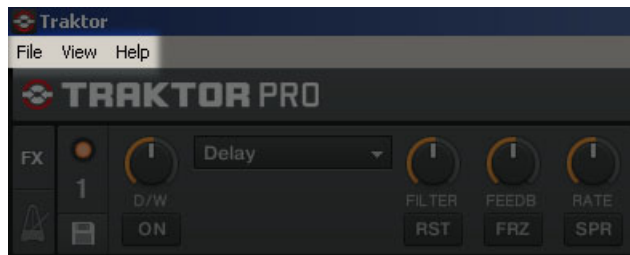
(6) ブラウザ(Browser): ブラウザではトラックコレクションと呼ばれるデータベースで所有しているトラックを管理します。これらのトラックをプレイリスト (Playlists) でグループ化し、様々な属性(アトリビュート)で分類することで、プレイリスト内やコレクション全体で検索することができます。

! 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。

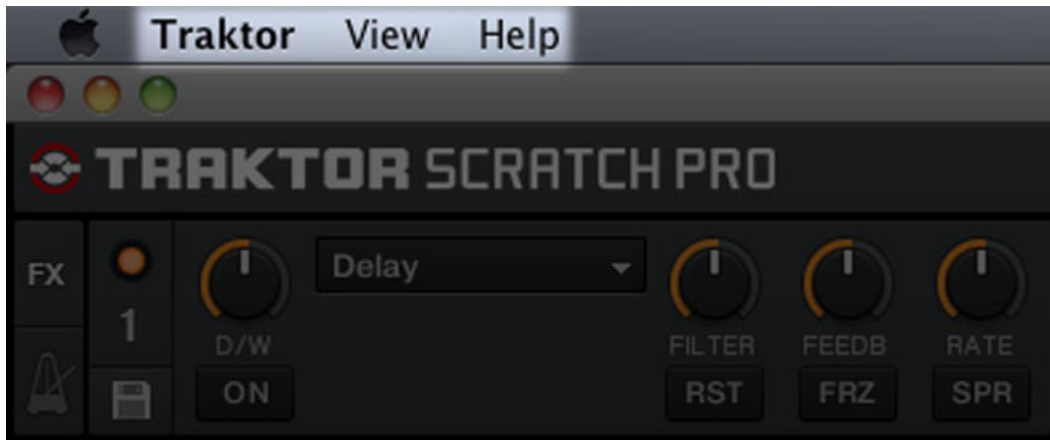
3.2 主要機能各部

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。

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



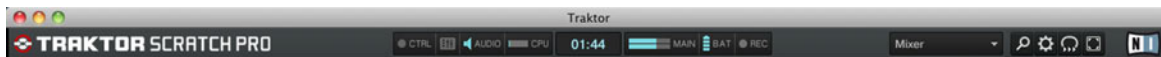
3.3 – Windows のアプリケーションメニューバーです。



3.4 - Mac OS X のアプリケーションメニューバーです。

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。

3.2.2 ヘッダー(Header)



3.5 - TRAKTOR のヘッダです。

ヘッダー は TRAKTOR のユーザーインターフェー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。

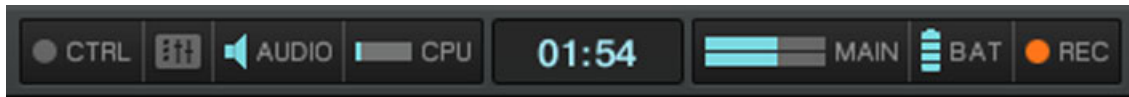
TRAKTOR 2 ロゴ



3.6 - 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



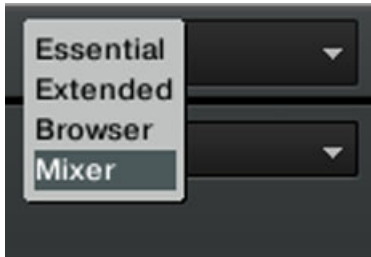
3.7 – ステータスインジケーター

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。内容は左から以下となります。

- **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** インジケーター(ミキサーのシンボル部分です): で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ー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**(レコーディングインジケーター): 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 にこの表示機能はありません。

レイアウトセクター(Layout Selector)



3.8 – 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

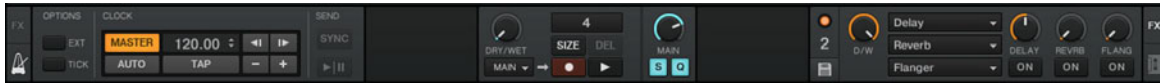


3.9 – ユーティリティボタンです。

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。

3.2.3 グローバルセクション(Global section)

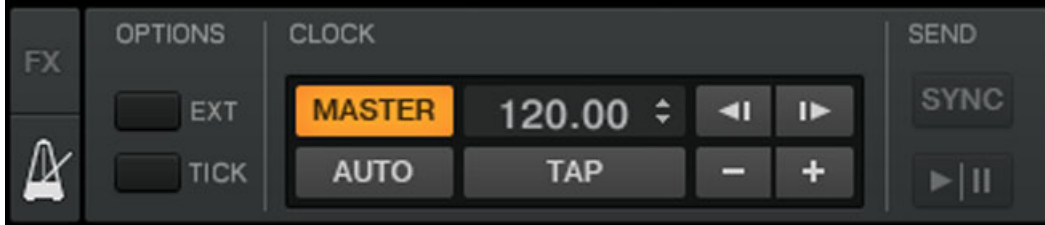


3.10 – グローバルセクション

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、オーディオレコーダーは使用できません。

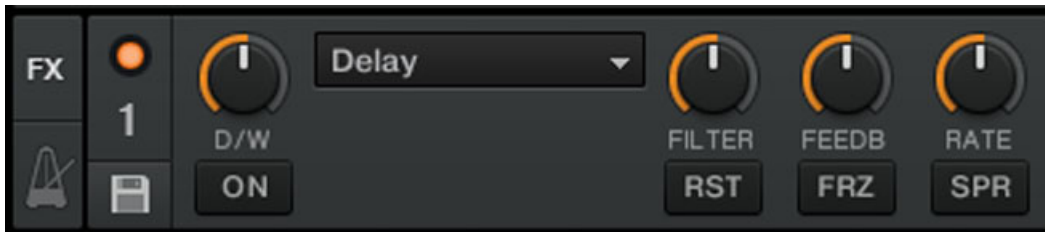
マスタークロック(Master Clock、TRAKTOR PRO / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)



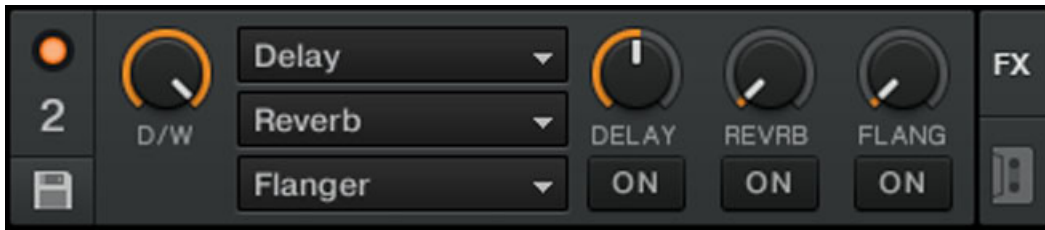
3.11 – マスタークロック

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 [↑5, チュートリアル](#) 章を参照してください。

FX ユニット(FX Units)



3.12 – Single モードの FX ユニット 1 です。



3.13 – Group モードの FX ユニット 2 です。

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。

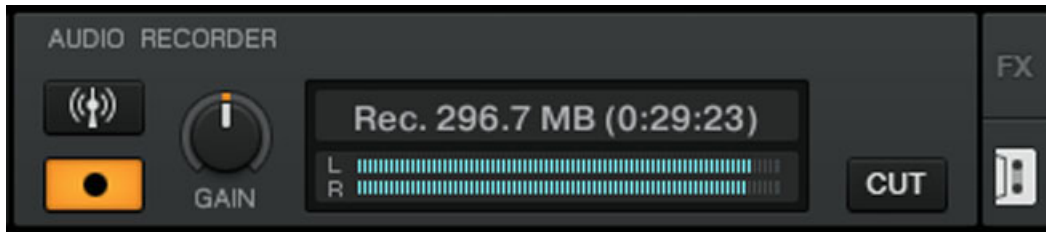
▶ *Preferences > Effects > FX Panel Mode* で FX パネルモードを切り替えます。

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。

オーディオレコーダー



3.14 - 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、またはアナログ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。

! Audio Recorder を TRAKTOR LE 2 で使用することはできません。

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



3.15 - 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 (↑5.9, ループレコーダー (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)の使用章参照)。

Main パネル



3.16 – メインパネル

Main 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。これらは起動すると青く点灯します。

! TRAKTOR LE 2 に Snap と Quantize ボタンはありません。

3.2.4 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、それにあわせたデッキの種類を選択します。選択肢となるデッキ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。このモードを使用してプレイリスト (**Playlist**) を使用して任意の曲順で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**)
- **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**)と呼びます。各サンプルデッキでは各関連機能をフル装備した 4 つのサンプルスロット(**Sample Slots**)を備えています。

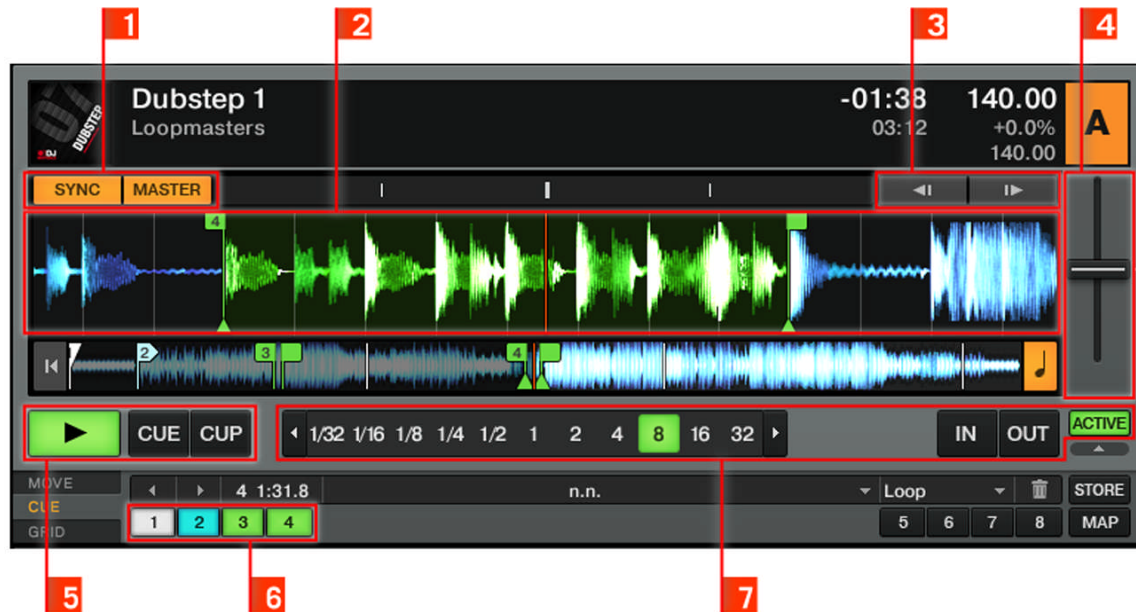
- **ライブインプット (Live Input):** 上記した 2 つの音声タイプはどちらもハードディスクから再生されますが、各デッキをライブインプット(**Live Inputs**)に切り替えることで、TRAKTOR 以外からの音声を使用することが可能となります。マイク音声ターンテーブル、シンセ等、取り込める音声の制限は無く、全て TRAKTOR のシグナルフローで扱うことが可能です。

! 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。

! 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)



3.17 - トラックデッキ

各トラックデッキには **SYNC** と **MASTER** の各ボタン(1)、ピッチベンドボタン(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) and 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 では使用できません)。

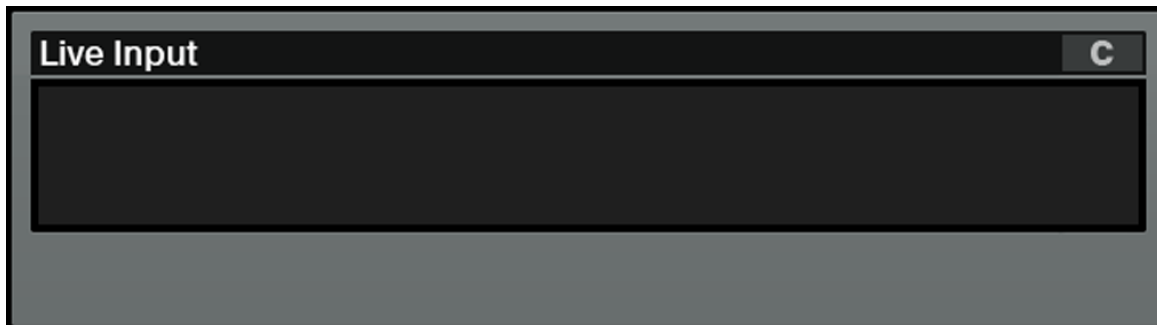


3.18 – サンプルデッキ

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。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。

ライブインプット (Live Input)



3.19 – デッキでライブインプットを使用します

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。

3.2.5 ミキサー(Mixer)



3.20 – TRAKTOR 2 内のミキサーです。

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)。

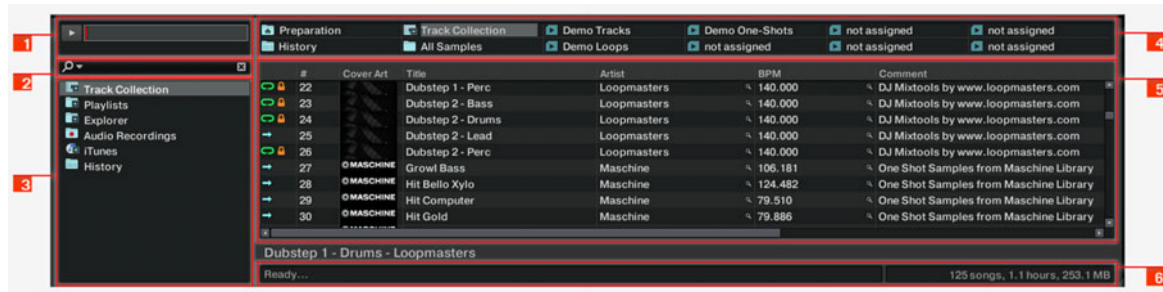
一般的な DJ ミキサーと同様に、ミキサーには次のようないくつかの使用用途があります。

- 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。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、クロスフェーダー (5) の右にあります。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 ノブ也没有せん。

3.2.6 ブラウザ



3.21 – TRAKTOR のブラウザです。

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、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。

4 曲のインポート

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

4.1 トラックコレクション(Track Collection)とは？

トラックコレクション(またはコレクション)では TRAKTOR 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。

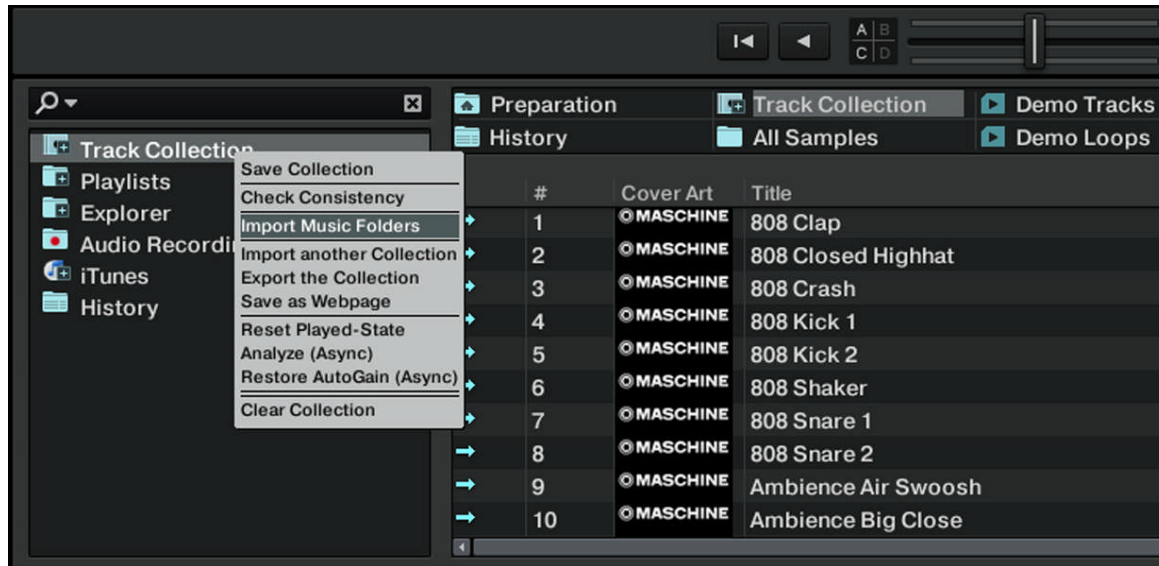


TRAKTOR は音楽をインポートする際に既にあるタグも読み、トラックのプロパティーの変更時(例、ジャンルの変更)にも瞬時にその内容をタグ化し、書き換えます。

4.2 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。

- ▶ ブラウザツリー内の [Track 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*[Track Collection](#)



4- トラックコレクション用メニューで *Import Music Folders* エントリを選択した状態です。

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

! TRAKTOR はデッキに初めて音楽ファイルをロードすると、その音楽ファイルの各特性(BPM、長さ等)を分析します。この機能の実行完了には時間がかかる場合があります。シンク、またはオートルーブ機能等を使用した 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。

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 音楽フォルダにこれらのフォルダも以下のように追加します。

- ▶ *Preferences > File Management* と進みます。 *Preferences File Management*
- ▶ [Music Folders](#) セクションの下部にある [Add...](#) をクリックします。 [Music FoldersAdd...](#)

- ▶ 追加するフォルダを選択します。
- ▶ **OK** をクリックします。 **OK**
- ▶ **Close** をクリックして変更内容を適用します。 **Close**
- ▶ 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。

4.3 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。

4.3.1 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。

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

4.3.2 iTunes から曲を選択してインポートする

iTunes ライブラリから複数のトラックを TRAKTOR 2 ユーザーインターフェイスを介して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。

- ▶ 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。 **iTunes**
- 1. 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。
- 2. 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。
- ▶ 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。 *Import to Collection*

4.3.3 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 (Win) または [Ctrl]-クリック (Mac OS X) してメニューから *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 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。

5.1 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 [↑4, 曲のインポート](#) 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。

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

1. Setup Wizard の指示に従い機器を設定します(↑8, [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。
2. 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。

5.2 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。

↑5.3, 最初のトラックを再生する 章から ↑5.7, FX の追加 章まで

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。

▶ [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(↑5.3, [最初のトラックを再生する](#)章)。*Techno 1* [Demo Tracks](#)

1. [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(↑5.4, [曲のミックス](#)章)。
2. デッキ B のテンポをデッキ A のテンポに同期させる(↑5.5, [レベルの調整](#)章)。
 - ↑5.6, [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。
 - 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 ↑5.6, [ループ機能 とキュー機能](#) 章は飛ばしても構いません。
 - 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、↑5.7, [FX の追加](#) 章は読みとばしても構いません。

↑ 5.8, ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 では使用できません) 章から ↑ 5.10, 同期(Synchronization) まで

↑ 5.8, ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 では使用できません) 章と ↑ 5.9, 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。

↑ 5.10, 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。

5.3 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 ↑ 5.1, 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。

5.3.1 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。

▶ [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。

Preparation

History

Track Collection

All Samples

Demo Tracks

Demo Loops

Demo One-Shots

not assigned

#	Cover Art	Title	Artist	Release
1		Dubstep 1	Loopmasters	
2		Dubstep 2	Loopmasters	
3		House 1	Loopmasters	
4		House 2	Loopmasters	
5		TechHouse 2	Loopmasters	
6		Techno 1	Loopmasters	
7		Techno 2	Loopmasters	
8		Trance 1	Loopmasters	

[Demo Tracks](#)[Demo Tracks](#)

1. 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。

2. 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ブラウザ上部にあります。この Favorite 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) *Load Track in Deck A* を選択します。
- ▶ ホットキー [Ctrl]+[Left] をクリックします。

5.3.2 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、外部アナログ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。



5.1 - 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。

5.3.3 トラック音声聞こえない場合

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上げて下さい。



- 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** ノブ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、アナログ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。

5.4 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ので、次に曲をミックスしてみましょう。 ここからは、全てのデジタル DJ が必要とする基本的なミックス方法について解説し、その内容はトラックの試聴方法、トラックの同期、トラックをタイミングよく再生できるポイントについて、クロスフェーダーを用いたトラックのミックス方法に関するものとなります。

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(↑5.3, [最初のトラックを再生する](#) 参照)。 TRAKTOR 2 は以下の状態となっています。

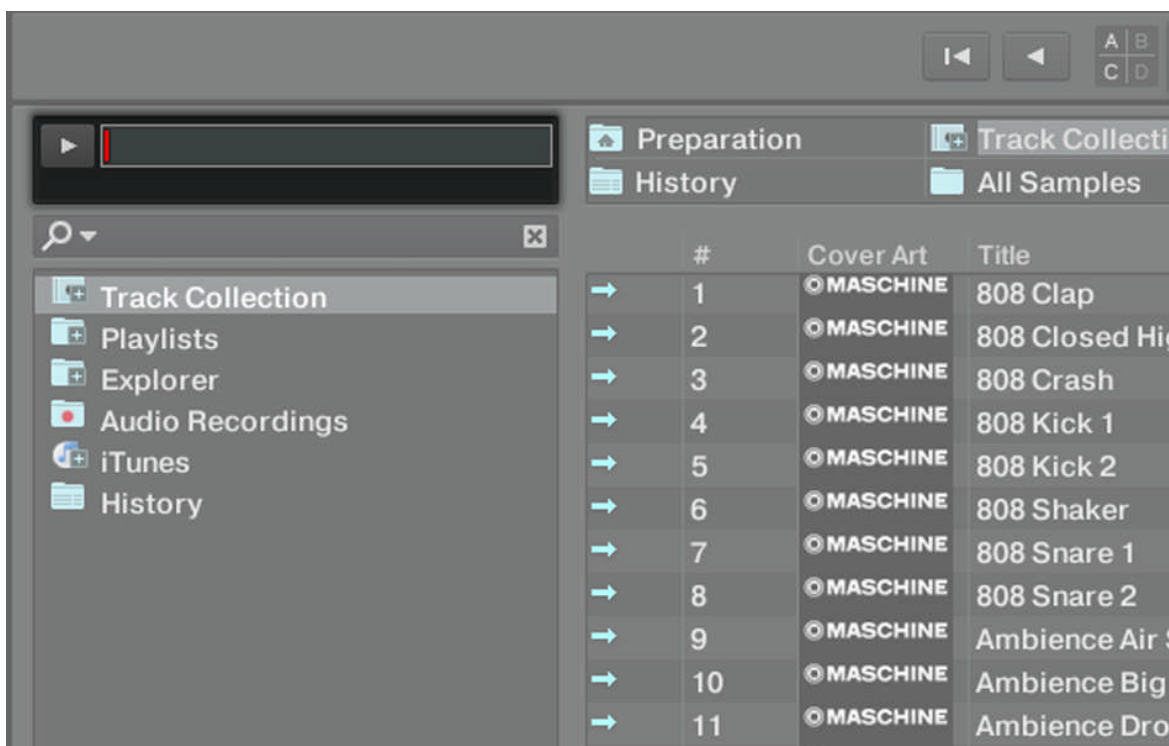
- トラック *Techno 1* をデッキ A にロードしてあります。トラックは音声を確認できる状態で再生しています。デッキ A の **MASTER** ボタンが点灯しています。
- クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。

5.4.1 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。

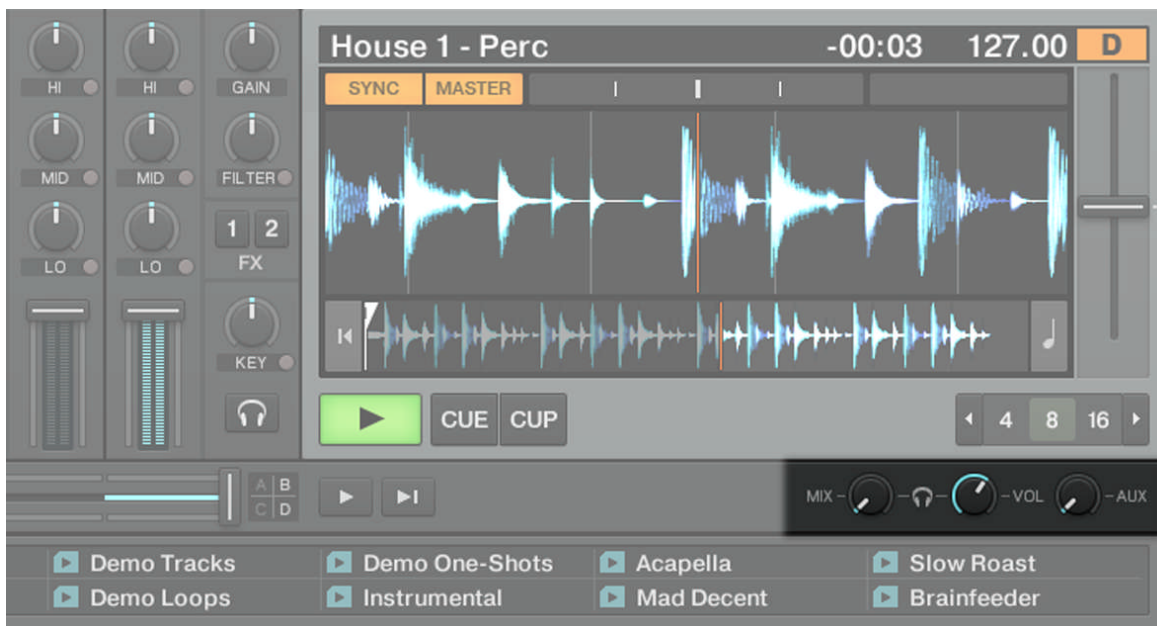
 アナログミキサー(例、TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2 を使用している) を使用していて、モードを外部ミックス(External Mixing) にしている場合、Preview Player を使用する代わりに、ハードウェアミキサーのキュー機能を使用して次のトラック候補を試聴します。しかし デッキ(AUDIO 4/8/6 DJ) または Send Outputs (TRAKTOR AUDIO 10) を用いて *Preferences > Output Routing > Output Preview* でプレビュープレイヤーをオーディオインターフェイスのアウトプットにアサイ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



5.2 – TRAKTOR のプレビュープレイヤーです。



5.3 – Cue Mix と Cue Vol ノブ

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. Cue Vol ノブ (VOL) でヘッドフォン音声の音量を調節します。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. プレビュープレイヤーからデッキにトラックを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。

5.4.2 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。

▶ 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。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。

▶ 他のロード方法は [↑5.3.1, トラックのクイックロード](#) 章で解説しています。右デッキの Play ボタンを押し、再生を開始します。

→ トラックが再生開始します。Play ボタンが点灯し、TRAKTOR のデッキ B の波形が動き出します。

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

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

5.4.3 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。



5.4 – チャンネル B のヘッドフォンキューボタンです。

▶ チャンネル B のヘッドフォンキューボタンをクリックします。

ボタンが点灯し、デッキ B の音声キューチャンネルに送信され、ヘッドフォンで試聴可能な状態となります。

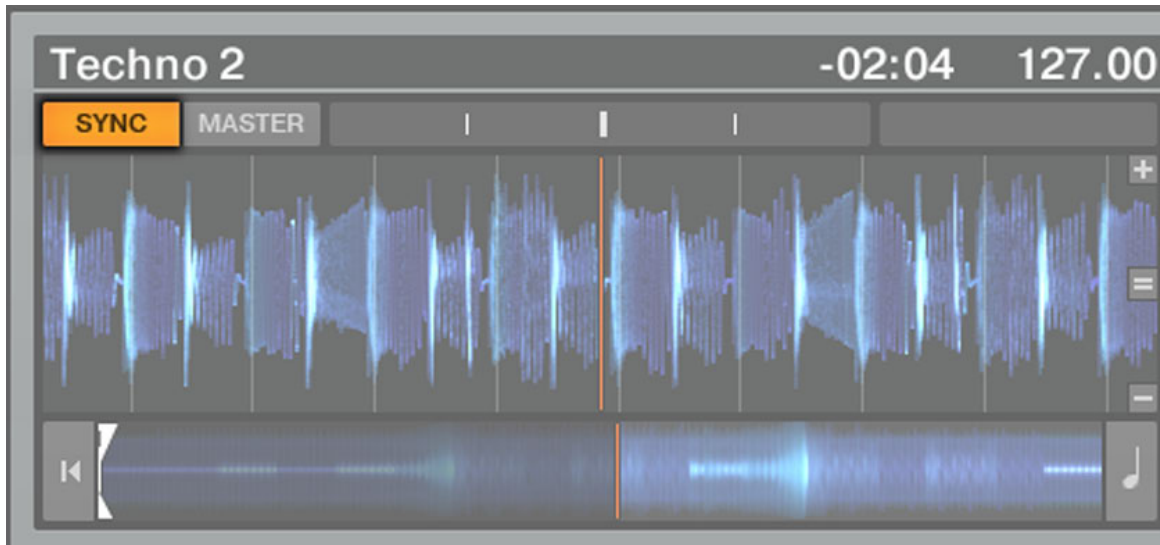
Cue Mix (MIX) ノブを使用してヘッドフォン内のキュートラック(デッキ B)とメインミックス(デッキ A)の音量バランスを調節します。左に回すことでキュートラックの音量を上げ、右に回すとメインミックスの音量が上がります。

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

! アナログ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。

5.4.4 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。



5.5 – SYNC ボタンです。

▶ デッキ B の SYNC ボタンを押してデッキ A のトラックに同期させます。SYNC
→ 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 Beat Grid 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。

5.4.5 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。

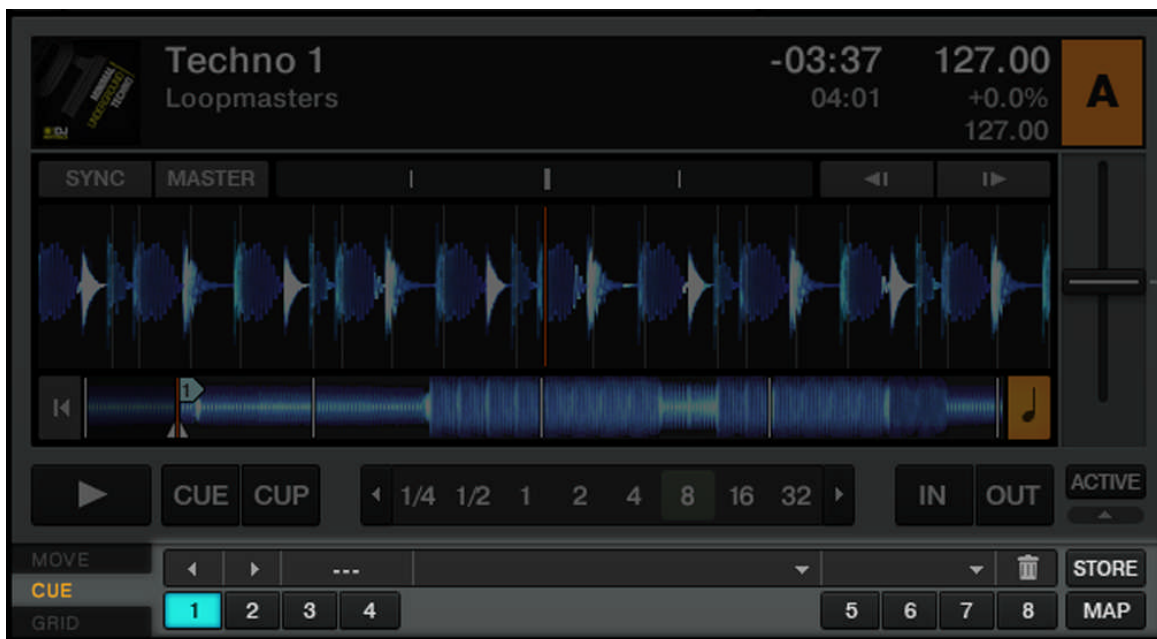
TRAKTOR 2 ではこのキューの為のポイントをマークすることができ、それらをキューポイントと呼びます。キューポイントは各トラックで保存することが可能で、次回のセッションでも使用することができます。キューポイントを使用するには、キューポイントをコントロールする **CUE** Advanced タブを開く必要があります。

▶ **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 Advanced 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**



5.6 – CUE タブです。

▶ デッキ B で、トラックの再生状態に関わらず、点灯していないホットキューボタンをダウンビート上で押します。仮にこれをホットキューボタン 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。



5.- 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。

▶ デッキ A、B のプレイボタンを押します。

1. 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。
 2. 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。
 3. 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。

5.4.6 ビートスナップ

ビートにあわせてキューポイントを正確に 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。 この作業はスナップ (Snap) モードにすることで行います。 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。



5.7 - グローバルセクションのスナップとクオンタイズボタンです。

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

5.4.7 ビートを保つ機能

TRAKTOR はデフォルトでトラック同士のビートマッチを維持するので、ホットキューボタンを正確に 設置する事にそこまで気を使う必要がありません。 これはクオンタイズモード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。

5.4.8 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。



5.4.9 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。



5.8 – EQ ノブと FILTER ノブです。

▶ 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

1. 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。
2. 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。
3. クロスフェーダーを徐々に完全に右に持つ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!

5.4.10 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 の音声観客に届いているメイン音声です。

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

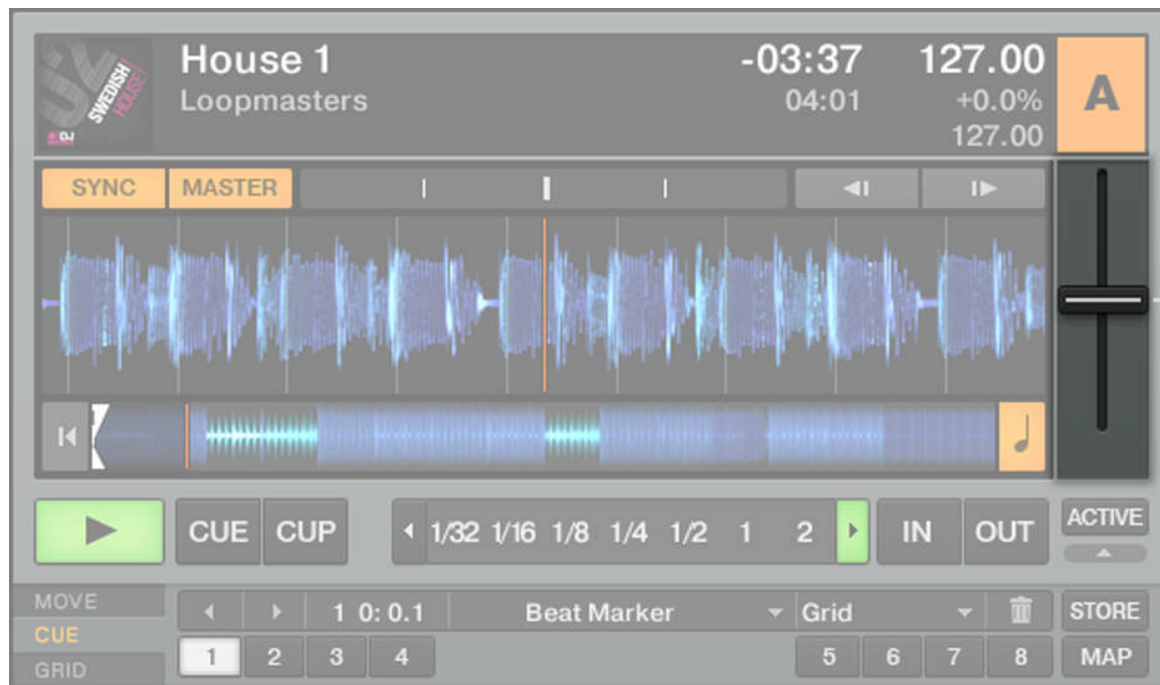


まずは似たような BPM のトラックを選択するとよいでしょう。

- ▶ デッキ B のトラックを再生中にデッキ A にトラック *House 1* をロードします。House 1
- ▶ チャンネル B のヘッドフォンキューボタンを無効にし、チャンネル A のヘッドフォンキューボタンを起動してヘッドフォンで新規追加した曲を試聴します。

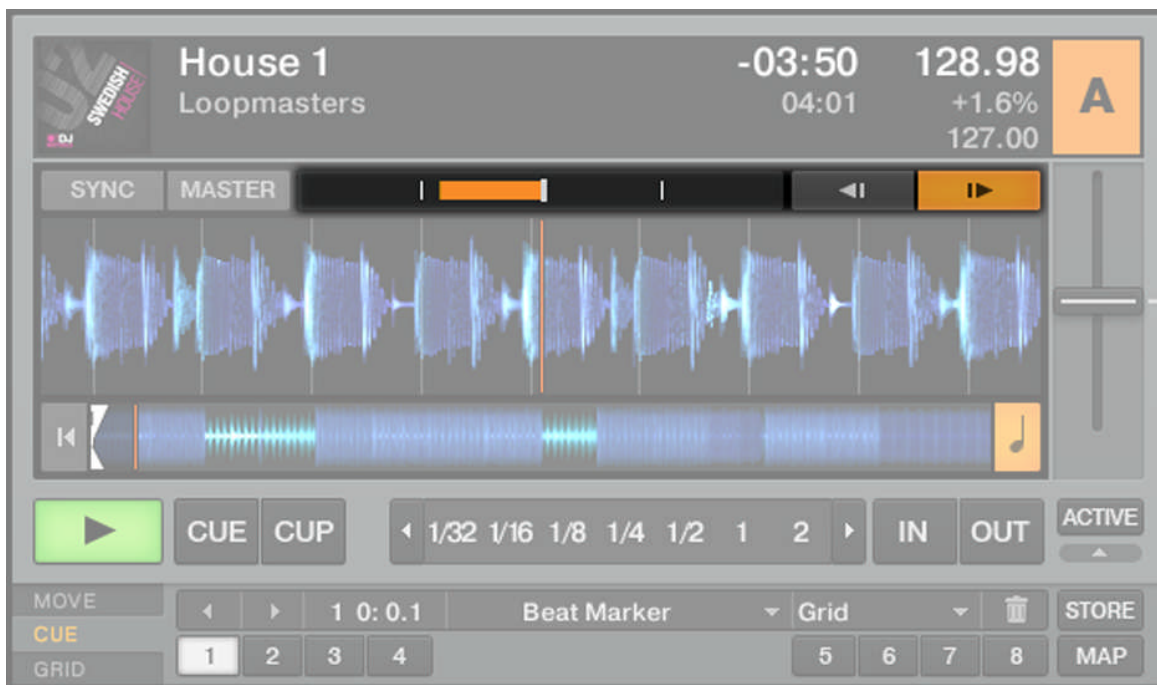
テンポフェーダーとフェイズメーターでテンポを調節する。

各デッキのテンポは TEMPO フェーダーで手動調節します。



5.9 – デッキのテンポを調節するにはテンポフェーダーを使用します。

▶ 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せす。
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せす。 ピッチベンドボタンを使用することでも同様の操作を行えます。



5.10 – フェイズメーター。またはピッチベンドボタンを使用してビートのずれを揃えます。

手動キューとビートライン

- !** 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。

▶ 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。

1. **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。
2. **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。

3. ここまでを正しく行えば、トラックは同期します。トラックの同期がずれる場合は、TRAKTOR のテンポフェーダーを調節し、CUP ボタンをもう一度押して、同じ手順を繰り返します。
4. 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。
5. 準備ができれば、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!

5.5 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。

5.5.1 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。
- シグナルがクリップしてしまい、音声を上げるほど音が歪むようになることは避けてください。音量が大きな部分(ビートの場合がほとんどです) がカットされ、ダイナミックレンジが低減し、音声に歪みが生じます。これによりスピーカーにダメージが生じ、当然観客も迷惑することでしょう。(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。

5.5.2 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 (MAIN レベル) 上部の赤い部分になるべく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 [↑5.4.9, 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、音声がなるべく青表示部の上の位置(3 番目程度)に到達するよう調整します。 **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、そのつど **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** レベルはアナログ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。グローバルセクションでは **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。

5.6 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。

5.6.1 ループの再生

TRAKTOR のデッキのループセクションには専用ループコントロール部があります。



5.11 – 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。

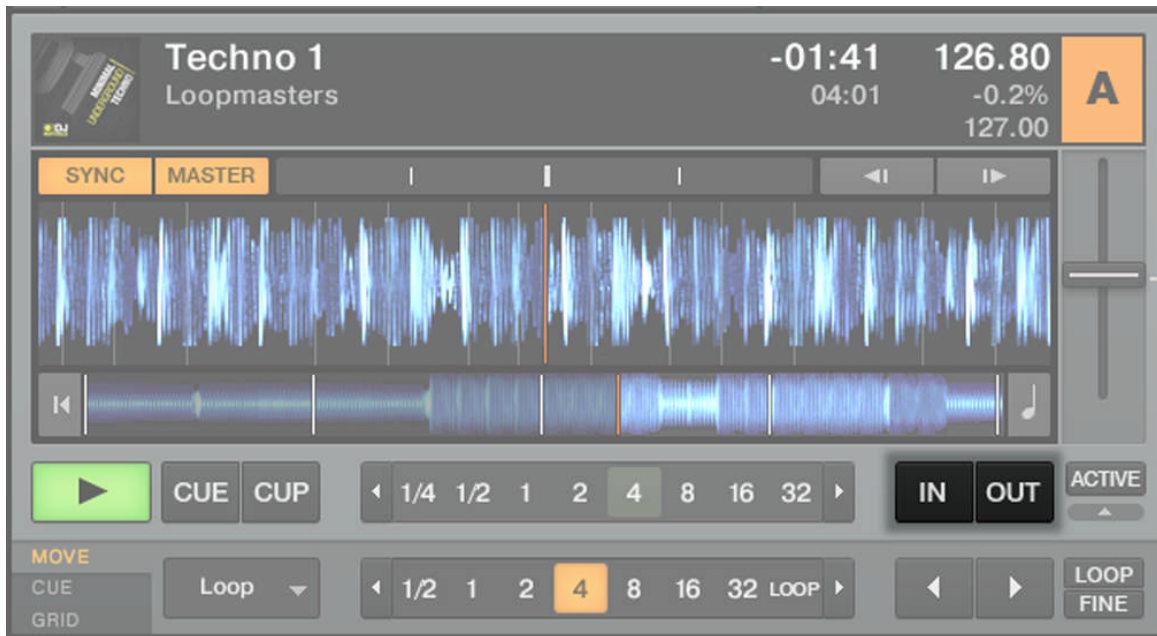


5.12 – ハイライト表示された Auto Loop と ACTIVE ボタンです。

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

手動でループをセットする

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

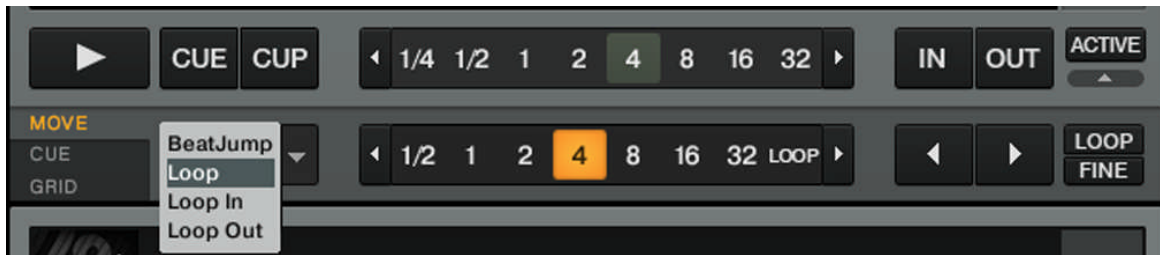


5.13 – Loop IN と Loop OUT ボタン

- ▶ 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スナップモードについては解説済みです(↑ 5.4.5, 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)。

ループの移動 (TRAKTOR LE 2 では使用できません)

使用しているループをループセクションの左にある **MOVE** Advanced 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。



5.14 – MOVE Advanced タブです。

1. 左のドロップダウンメニューから *Loop* を選択します。
2. 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。
3. Loop Move ボタン (矢印ボタン)でループを前後移動します。

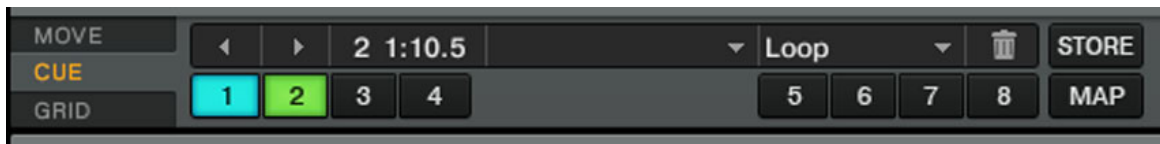


Move Advanced タブには Loop In または Loop Out ポイントのどちらかのみを移動するオプションもあり、この機能でドラムを効果的に盛り上げたりすることができます。

ループの保存 (TRAKTOR LE 2 では使用できません)

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。



5.15 – ループを保存した状態の CUE タブです。



8 個のホットキュースロットを使い切ったとしても、[STORE](#) ボタンを使用して更にキューポイント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。

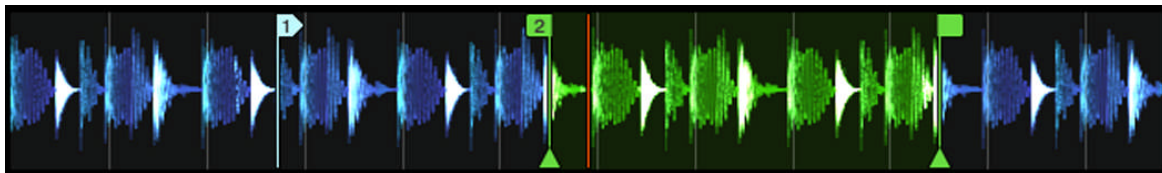
5.6.2 ホットキューの使用 (TRAKTOR LE 2 では使用できません)

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 Advanced タブをもう一度開きます。

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

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

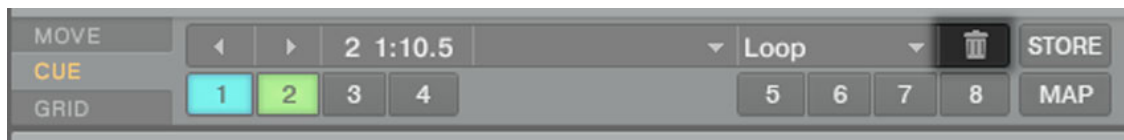


5- キューポイントをホットキュー 2 に、ループをホットキュー 3 に保存した状態の波形ディスプレイです。

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

▶ 任意のホットキューをクリックします。

1. 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、チャンネル 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([↑5.4.9, 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 Advanced Tab には更にオプションがあります。

5.7 FX の追加



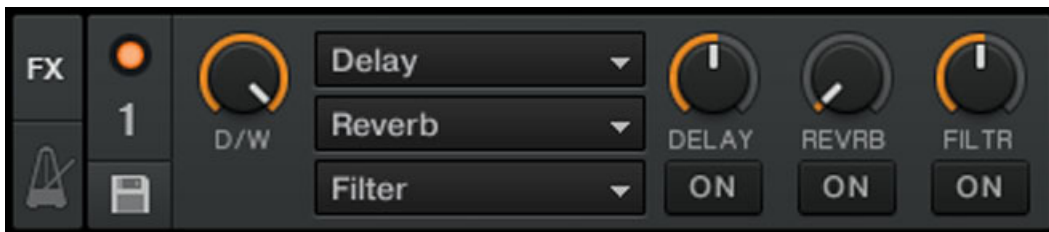
TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 の FX セクションは制限があり、ミキサーアサイン は変更できず、2 FX ユニットのみを Group モードで使用する仕様となっています。FX の総数も限られています。



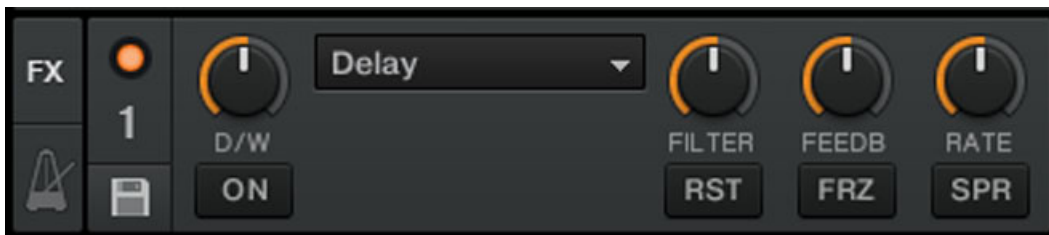
TRAKTOR LE 2 の FX セクションはデッキごとに 1 つの Group FX 使用でき、FX 総数も他のバージョンと比べ更に限られています。

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。



5.16 – グループモードの FX ユニットです。



5.17 – シングルモードの FX ユニットです。

必要条件

TRAKTOR 2 が以下の状態であるか確認してください。

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

5.7.1 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 ユニートを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。



5.18- 各チャンネルの FX アサインボタンです。

ここでは FX Unit 1 をデッキ B にアサインします。

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

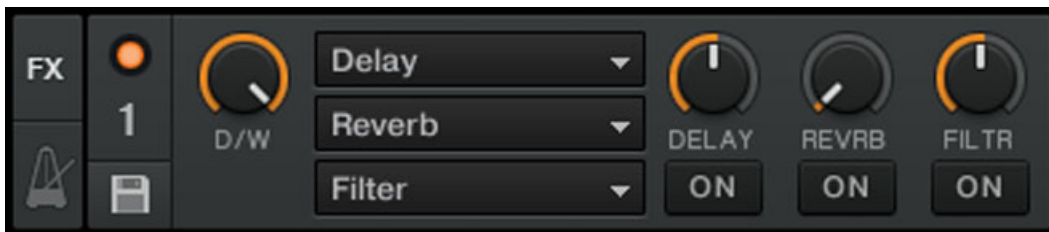


通常 FX ユニットを一つのチャンネル(FX 1 をデッキ A に、FX 2 をデッキ B に等) にアサインしますが、このチュートリアルでは TRAKTOR の多機能 FX アサインについて紹介します。同じ FX ユニットを他のチャンネルにアサインすることも可能です。例えば、これらの FX をデッキ A にロードしてあるトラックに適用する場合は、FX Assign ボタン **1** をデッキ A でも押します。

5.7.2 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。



5.18 – Group FX

5.7.3 FX Unit の準備

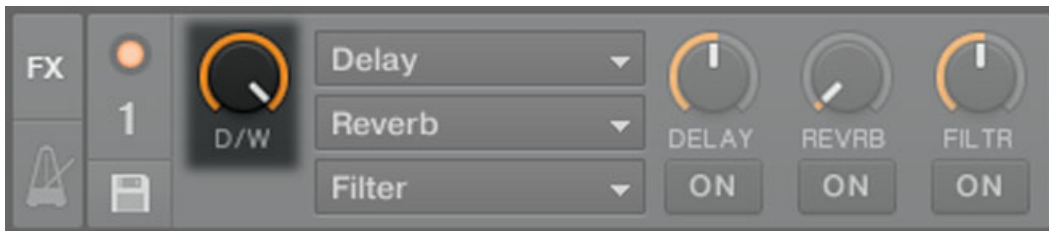
デフォルトでは 3 種のエフェクトが両方の FX ユニットにロードされ、それらは Delay、Reverb、Flanger となります。

▶ 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。

▶ DRY/WET 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 DRY/WET 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。

5.7.4 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。



5.19 - 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。

→ 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、音声にどのような効果が現れるか確認してください。

→ ゲートエフェクトがテンポマスターと同調していることが確認できるでしょうか？



確認するにはテンポマスターとなっているデッキの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。

5.7.5 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。

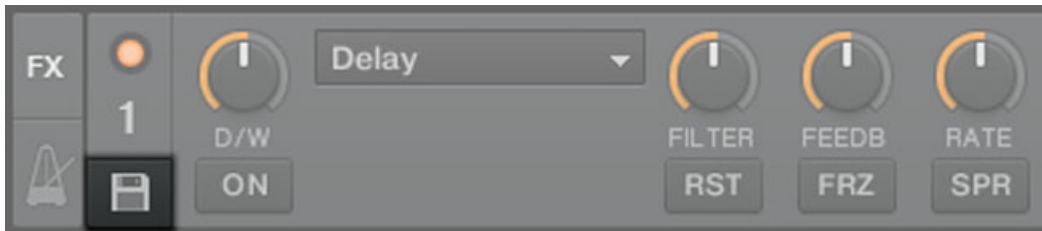
- ▶ チャンネル B の FX アサインボタン **1** を押して FX アサインを削除します。 **1**
- ▶ チャンネル B にある FX アサインボタン **2** を押してデッキ B を FX Unit 2 にアサインします。 **2**

→ 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**

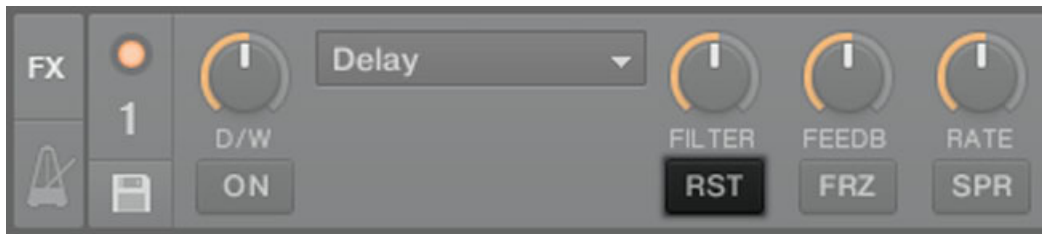
5.7.6 スナップショットの保存

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**



5.20 - RST ボタンです。

5.8 ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 では使用できません)

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。



5.21 - サンプルをロードした状態のサンプルデッキ C です。

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。



ループサンプルのテンポはテンポマスターに従い、ワンショットサンプルのテンポは変化す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。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。

5.8.1 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。

▶ 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。[Demo One-Shots](#)

1. プレイリストから *SFX Gold 1* をクリックして選択します。
2. 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。

5.8.2 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。

- ▶ 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。
 - ▶ 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。



5.22 – ワンショットモードのサンプル、SFX Gold 1 です。

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(サンプルの最初の位置に戻ります)。

! 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。

5.8.3 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。

- ▶ *Techno 2* をデッキ B で再生しているか確認してください。トラック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。 *Techno 2*
- ▶ グローバルセクションのメイン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。

1. ↑5.6.1, [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。
 2. デッキ B のヘッダ ([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。



5.23 – デッキ B で起動しているループをデッキ D の 2 番目のサンプルスロットに移動します。

→ 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。もう一度クリックするとサンプルを発音しながら再生します。



前述したように、サンプルスロットの上右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。

5.8.4 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(スピーカーのシンボルです) 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(F) 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ゲイン (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フィルター(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 (Deck 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 (Deck 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 (F) 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。

5.9 ループレコーダー (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)の使用

既に、サンプルデッキでワンショット/ループサンプルをトリガーする方法について解説しました。これらは既存の音素材を用いて使用する機能です。一方ループレコーダーではその場で録音した音声を瞬時に用いることが可能となります。



5.24 - 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。

5.9.1 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)。



5.25 – TRAKTOR 2 のループレコーダーのソースメニューです。

このメニューでの選択肢は以下となっています。

- *Main* で TRAKTOR のシグナル全てを録音します。
- *Cue* でヘッドフォンキューボタンを押してあるチャンネルの音声を録音します。
- *Ext* で TRAKTOR の Input Send チャンネルにアサインしてある音声を録音します。
- *Aux* で TRAKTOR の Aux チャンネルにアサインしてある音声(マイクインプット等、マイクの使用方法については [参照してください](#) [↑ 11.6, マイクの追加](#)) 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*

5.9.2 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。



5- 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。 **LO MID**

1. ループレコーダーの **DRY/WET** ノブを右に回しきります。
2. 準備ができたなら 録音ボタンを押します。



5.26 - ループプレイヤー内の再生、録音ボタンです。

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

EQ 調整内容が録音音声にも反映されます。



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

録音したループをコントロールする

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



5.27 - 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 **DEL** 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)。**DEL**

→ 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。

5.9.3 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。
→ これで新しい音声が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](#)

5.9.4 録音したループの更なる活用

ループレコーダーの強みは、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。

- ▶ 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。

5.10 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。


5.10.1 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([↑5.4, 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([↑5.6, ループ機能 とキュー機能参照](#))。

- Gater FX のトラックへの同期(↑5.7, 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(↑5.8, ミックスでサンプルを使用する (TRAKTOR LE 2 では使用できません)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(↑5.9, ループレコーダー (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 のみ)の使用参照)。

5.10.2 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よう。以下ではその使用例を挙げておきます。

新規同期機能のコンセプト

これまででは、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。 そうすることで、**SYNC** デッキのフェイズを変更しても同期したままとなります。

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。

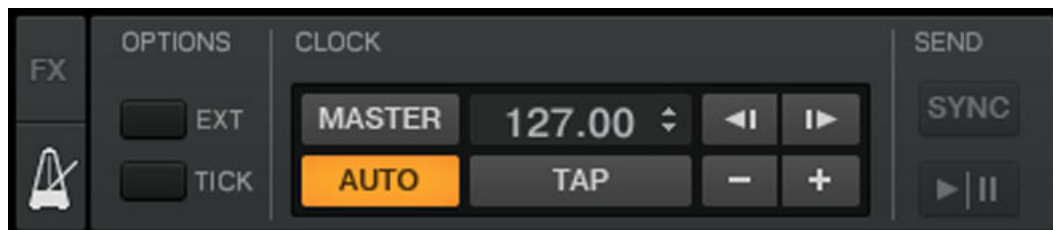
逆に、トラックのビートマッチを手動で行う場合、またはビートマッチの必要が全くない場合は、トラックデッキで自動シンクを無効選択することが可能です([↑5.4, 曲のミックス](#)参照)。

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、テンポマスターを手動設定することも可能です。 マスタークロック(Master Clock) パネルは無効の状態となっています。

まず TRAKTOR のマスタークロックに注目しましょう。

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



5.28 – TRAKTOR 2 のマスタークロックパネルです。

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



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

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

- テンポマスターとしてセットされたトラックデッキが停止した場合。
- そのトラックデッキに新規トラックをロードした場合。

この機能によって使用中にテンポマスターの指定に関してミックス中は全く気にする必要がなくなります。

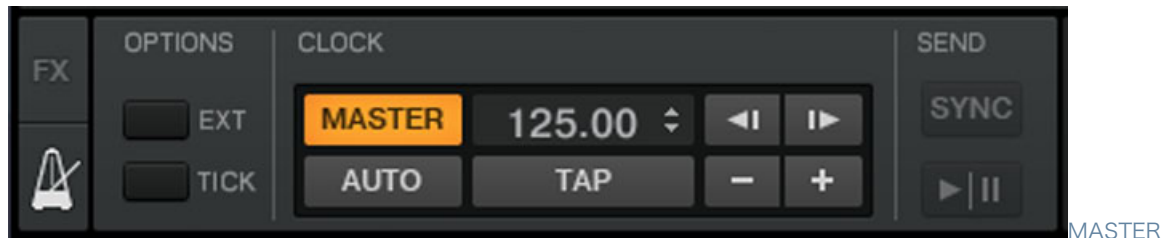


トラックデッキ上で全く再生を行っていない場合は、クロックがテンポマスターとなり、これによってスピーカーから流れる FX や、ループの音声テンポが保たれます。

確認する場合は以下の通りです。

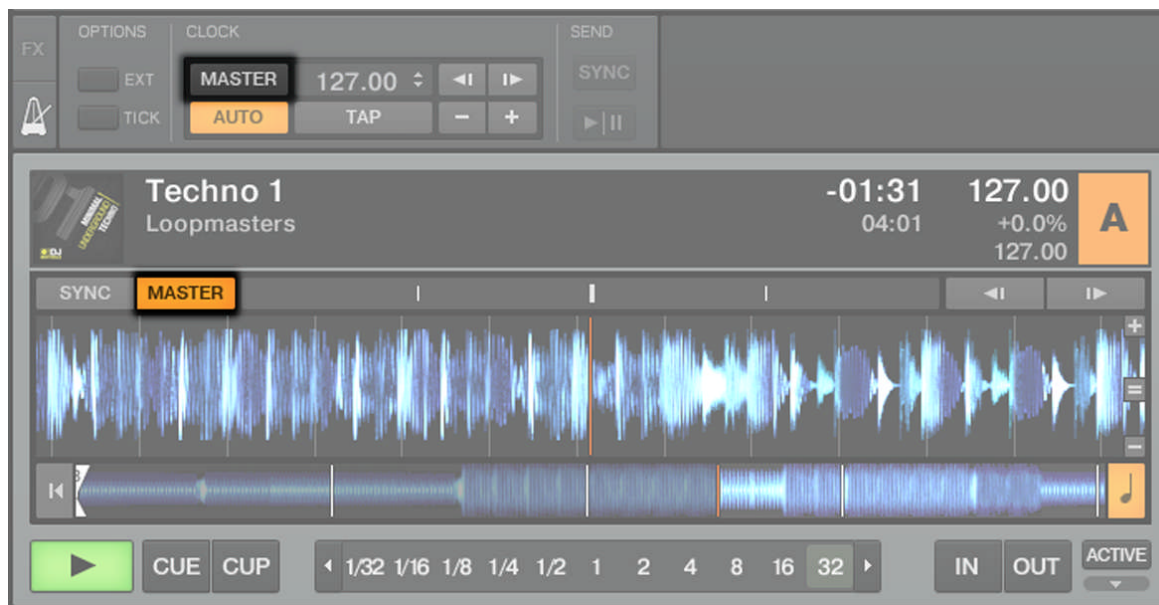
▶ 再生しているデッキを停止します。

→ 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。



1. デッキ A と B に各トラックをロードします。
2. 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、マスタートロックパネルの **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。



MASTERMASTER

1. デッキ B を再生し、デッキ A のトラックに(手動、または自動シンク機能を用いて)ビートマッチさせます。
2. デッキ A を停止します。

→ これでデッキ B がテンポマスターとなり、左デッキディスプレイの **MASTER** ボタンがオフとなり、右デッキのインジケーターが点灯します。



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。

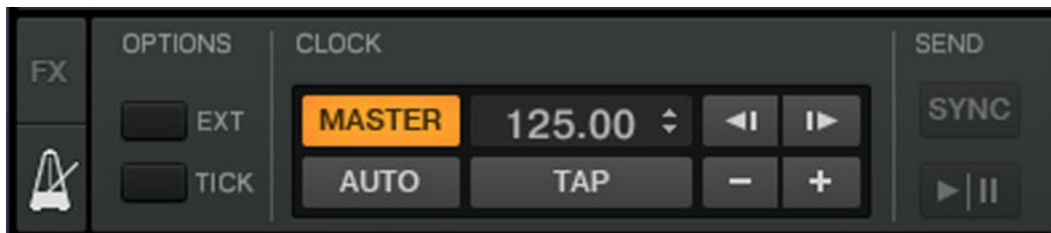
▶ トラックデッキをテンポマスターとして手動設定するには、デッキの **MASTER** ボタンをクリックします。 **MASTER**

テンポマスターとしてマスタートラックを使用する (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、マスタートラックをテンポマスターとして使用するとよいでしょう。マスタートラ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 のマスタートラックパネルで **AUTO** ボタンを無効にします。
2. マスタートラックパネルの **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。

→ 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。



▶ **SYNC** ボタンを押して全デッキの同期機能を起動します。**SYNC**

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

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

→ 各デッキでもテンポが変化します。

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



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

5.10.3 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 (tempo) とビートの位置 (“transients”) を検出します。この情報を使用して TRAKTOR は同期時に参照するビートグリッド (**Beat Grid**) を作成します。



5.29 – グリッドマーカー(1) 上で表示しているトラックの波形とビートグリッド (2、白い垂直線部です)。

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。

5.10.4 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 (Snap) とクオンタイズ (Quantize) に関しては [↑ 5.4, 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。



5.30 – 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。

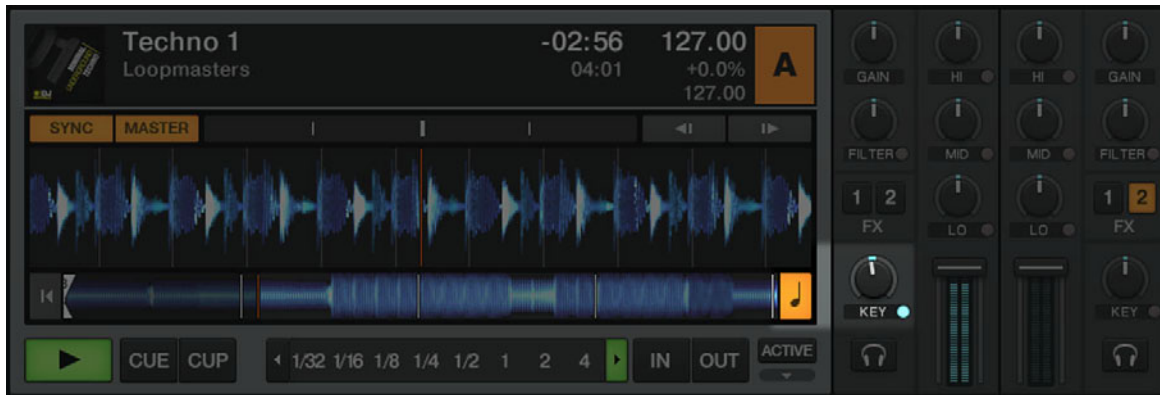
- ループをビートにあわせて再生したい場合は SNAP モードを起動し、Auto ループボタンを任意のビートに設定します。
- 逆にキューポイントをビートとは関係ないバックিংボーカルに合わせて設定したい場合は、点灯していないホットキューボタンを押す前に SNAP モードを解除しておきます。
- 同期しているトラックにバックビートに合わせてビートマッチしたトラックをミックスする場合は、再生ボタン (または Hotcue ボタン) を押す前にクオンタイズボタンを起動しておきます。
- 逆にサンプルデッキにロードしてあるサンプルで思いのままにジャムする場合、またはホットキューボタンを連続的に押してサンプルを立て続けに連続再生する場合は、クオンタイズ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合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 2 にはトラックのテンポ (BPM) 変更による音程 (ピッチ) 変化を無くす為のキーロック機能を装備しています。

- ▶ デッキ A と B にテンポが大きく異なるトラックをロードしてください。(TRAKTOR の内蔵テンポフェーダーのデフォルト設定値幅は $\pm 8\%$ ですのでトラックがこの幅を超えたピッチ変化がおき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)。 *Preferences Transport Tempo*
- ▶ 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。
- ▶ ここでデッキ B のキーロックボタンを押します。 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。 ミキサーのキーロックインジケーターが点灯し、そのデッキのキーロック機能が起動したことを示します。



ミキサーでキーロックボタンを起動すると、現在の音程が適用されます。 キー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。

6 TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2 の使用

この章は TRAKTOR SCRATCH PRO 2 または TRAKTOR SCRATCH DUO 2 とタイムコードヴァイナル、CD コントロールを使用するユーザー用です。ここで紹介する内容は TRAKTOR SCRATCH 機能のほんの一端です。

! ここでは TRAKTOR SCRATCH システムを起動し、オーディオルーターティングも正しく設定してあるものとします。TRAKTOR SCRATCH 2 には自動インターフェイス検知機能があるので、この点に関して気にする必要はさほどありません。問題が生じた場合はセットアップガイドを参照してください。

6.1 キャリブレーション (Calibration)

キャリブレーション 処理はタイムコードヴァイナル、コントロール CD の初回使用時に自動的に行われます。TRAKTOR はタイムコード発信元の位置とテンポ、音声のクオリティーを分析します。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、タイムコード媒体が検出されます。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。



6.1 - 程よい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です。

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、[↑ 6.4, 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。

6.2 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。

6.2.1 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クリック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。

6.2.2 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、またはテンポ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。

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

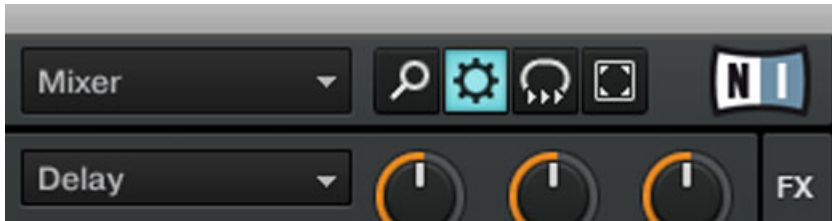
内部プレイバック (Internal Playback) は再生ボタン、または TRAKTOR のテンポフェーダーでデッキ再生を制御することを意味し、このモードでは外部ターンテーブルや CD プレイヤーは無視されます。



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。

6.3 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。



6.2 - 環境設定ボタンです。

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

この内容は Windows のみに当てはまります。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、AUDIO 8 DJ、TRAKTOR AUDIO 6、AUDIO 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 にスキップさせます。

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。



6.3 - スコープ拡大/縮小ボタンです。

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くと便利でしょう。

6.4 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 [↑ 9, トラブルシューティング\(Troubleshooting\)](#) を参照してください。

6.4.1 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



6.4 - 正常な形のスコープです。

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



6.5 – Scratch が無効の状態となっています。

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例、*Preferences > Audio Routing* と進んで TRAKTOR AUDIO 6/10 DJ 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



6.6 – チャンネルがありません。

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。タイムコード媒体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。



6.7 – CD インプットモードでタイムコードヴァイナルを使用している状態です。

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。



6.8 – タイムコードヴァイナルインプットモードでタイムコード CD を使用している状態です。

オーディオインターフェイスのインプットを 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。

6.4.2 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 [↑9.2, 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。

- ▶ 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 インプットチャンネルのインターフェイスインプット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。 *Preferences Input Routing*

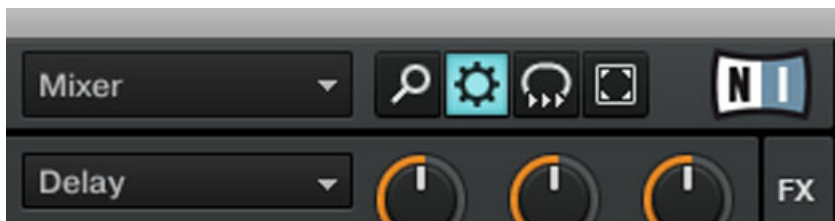
7 TRAKTOR 2 のカスタマイズ

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

環境設定ウィンドウ

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

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

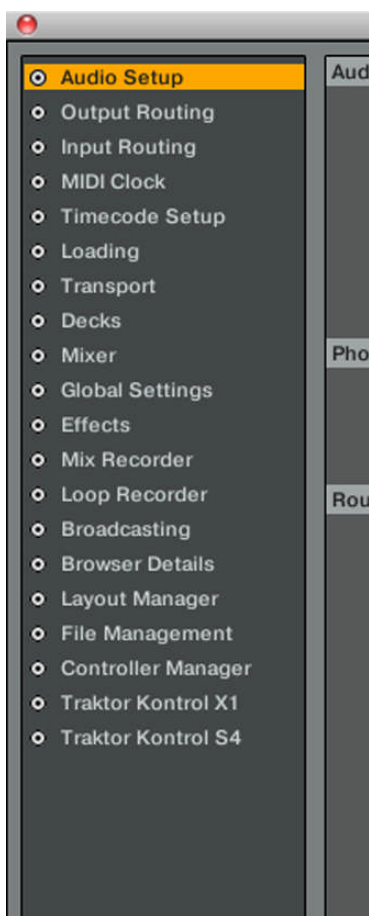


7.1 – TRAKTOR のウィンドウの右上にある環境設定 (Preferences) ボタンです。

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

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

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



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

▶ 設定画面を開くにはリストの見出し部分をクリックします。

1. 必要に応じて設定を変更してください。
2. 設定を適用するには、環境設定ウィンドウの下にある **Close** をクリックし、設定内容を取り消すには **Cancel** をクリックします。

7.1 ルーティング (Routing)

ミキシングモードの選択(アウトプットルーティング)

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

以下の場合に内部 (Internal) ミキシングモードを選択します。

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

以下の場合に外部 (External) ミキシングモードを選択します。

- アナログミキサーを使用している。



FX、サンプルデッキ当を制御する為に、アナログミキサーと MIDI コントローラーを同時に使用することも可能です。

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

インプットルーティングの調整

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

7.2 デッキ種類の変更 (TRAKTOR LE 2 では無効な機能です)

↑ 3.2.4, デッキ(Decks)章で解説したように、全てデッキの種類(トラックデッキ、サンプルデッキ、ライブインプット)を個別に変更することが可能です。

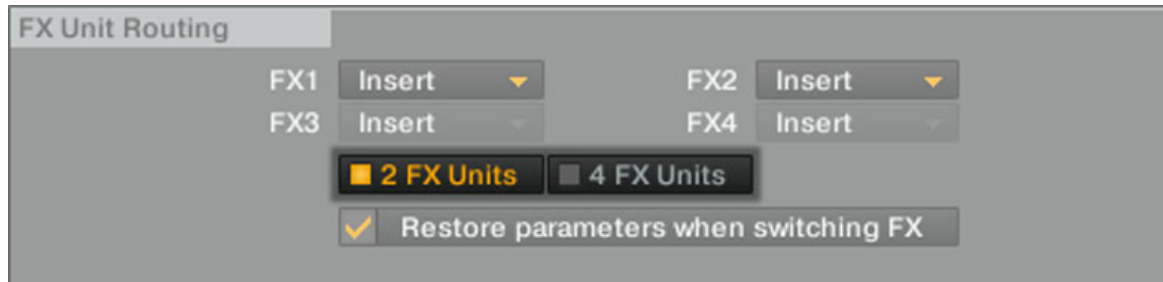
▶ デッキで直にデッキの種類を変更できます。任意のデッキの名称部分をクリックしてメニューで希望するデッキの種類を選択します。



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

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

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



7.3 – FX Unit Routing セクションの FX ユニットセクターです。

▶ 4 つ全ての FX ユニットを起動するには、FX Unit Selector で **4 FX Units** を選択します。4 FX Units

新規エフェクト

TRAKTOR 2 から 4 つの新規エフェクトを追加しました。それらは、Tape Delay、Ramp Delay、Bouncer、Autobouncer です。

▶ これらの選択は FX セレクターで行います。



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

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

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

デッキ (Decks)

Preferences > Decks ではデッキの種類を変更できる他に、[Tempo fader](#)、[Scopes](#)、[Advanced Tabs](#) の機能オンオフ切り替えを行うことができます。

その他の機能は [Deck Heading](#) 内のオプションです。ここでデッキヘッダの 3x3 欄の各内容を表示/非表示にすることができます。

ブラウザ詳細

プレビュープレイヤー、またはカバービューが必要ない場合は *Preferences > Browser Details* で非表示の状態にすることができます。ここで TRAKTOR ブラウザ内のフォントやサイズを設定することができます。ブラウザ各項目欄の表示、非表示を切り替えるには、ブラウザのヘッドラインを右クリック (Windows) または [Ctrl]+クリック (Mac OS X) します。

波形ディスプレイ

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

7.5 MIDI とマッピング (TRAKTOR LE 2 では使用できません)

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

► *Preferences > Controller Manager* と進みます。 *Preferences Controller Manager*

1. [Add > Import](#) とクリックします。

2. *Default Settings* > *Controller* と進みます。
3. 表示される選択肢から任意のコントローラーを選択してください。



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

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

7.6 プロファイルとバックアップ (TRAKTOR LE 2 では使用できません)

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

▶ 環境設定を開き、

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

プロファイルは以下のような状況で活用します。

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

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

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

プロファイルは以下の方法で再現します。

▶ 環境設定を開く

1. *Import* をクリックする。
2. 任意のプロファイルを選択します。

8 セッティングウィザード (Setup Wizard)

 TRAKTOR ソフトウェア (SCRATCH、DUO、LE 等) によってセッティングウィザード (Setup Wizard) の表示内容が異なります。

セッティングウィザード (Setup Wizard) で簡単に TRAKTOR 2 セッティング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、セッティングを行い、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。

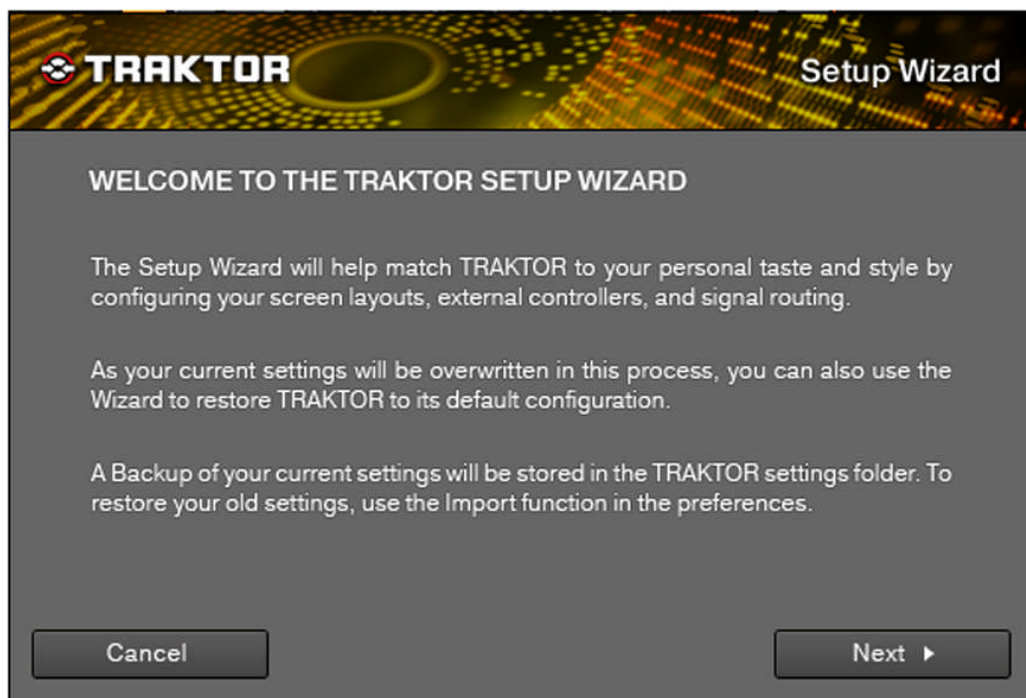
Setup Wizard の起動方法は以下です。

▶ 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

- ▶ 環境設定ウィ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ティング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。



8.1 – セットアップウィザード (Setup Wizard) です。



8.2 - ハードウェアコントローラースイッチです。

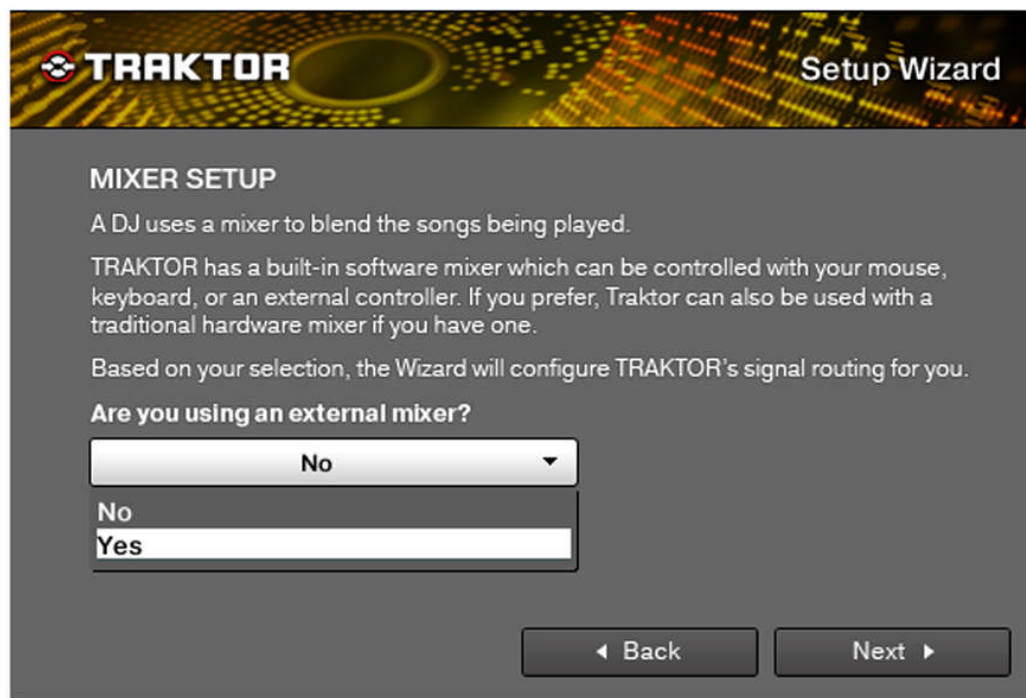
最初の質問は基本セットアップと TRAKTOR 2 用外部コントローラーに関するものです。



8.3 – ハードウェアコントローラーセクションです。

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。

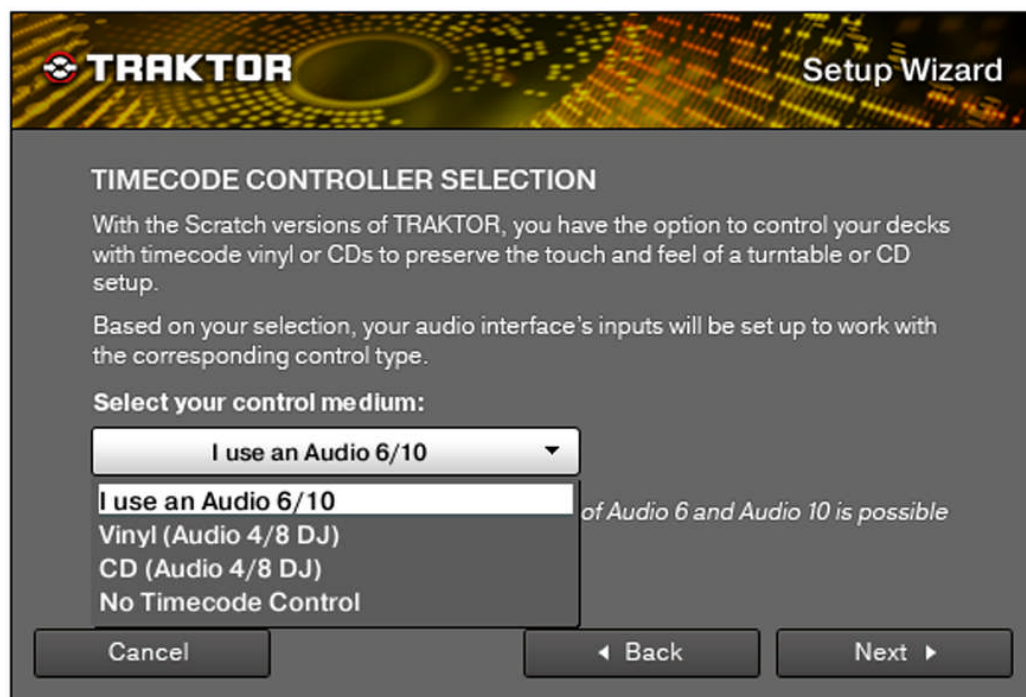


8.4 - ミキサースイッチ

次のスクリーンで TRAKTOR の内部ミキサーを使用しているか、外部アナログ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。



8.5 – タイムコード媒体選択画面です

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 はタイムコード媒体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。



8.6 – 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。



8.7 – 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。

9 トラブルシューティング(Troubleshooting)

この章では 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。

9.1 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。

- 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>.
- 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。
- 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。
- 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ファイルを再インポートしてください。

9.2 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ので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](#) > [Key Lock](#)) 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。

9.3 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 [↑10.2, 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*

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

10 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。サービスセンター (Service Center) を開き、右上隅の[サポート](#)ボタンをクリックしてください。

10.1 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.

10.2 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。オンラインサポートには以下からアクセスします。 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。

10.3 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/regsupport.

10.4 ユーザーフォーラム

Native Instruments ユーザーフォーラムでは他のユーザーやフォーラムの中心人物となる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。 <http://www.native-instruments.com/forum>.


11 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。


11.1 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)。

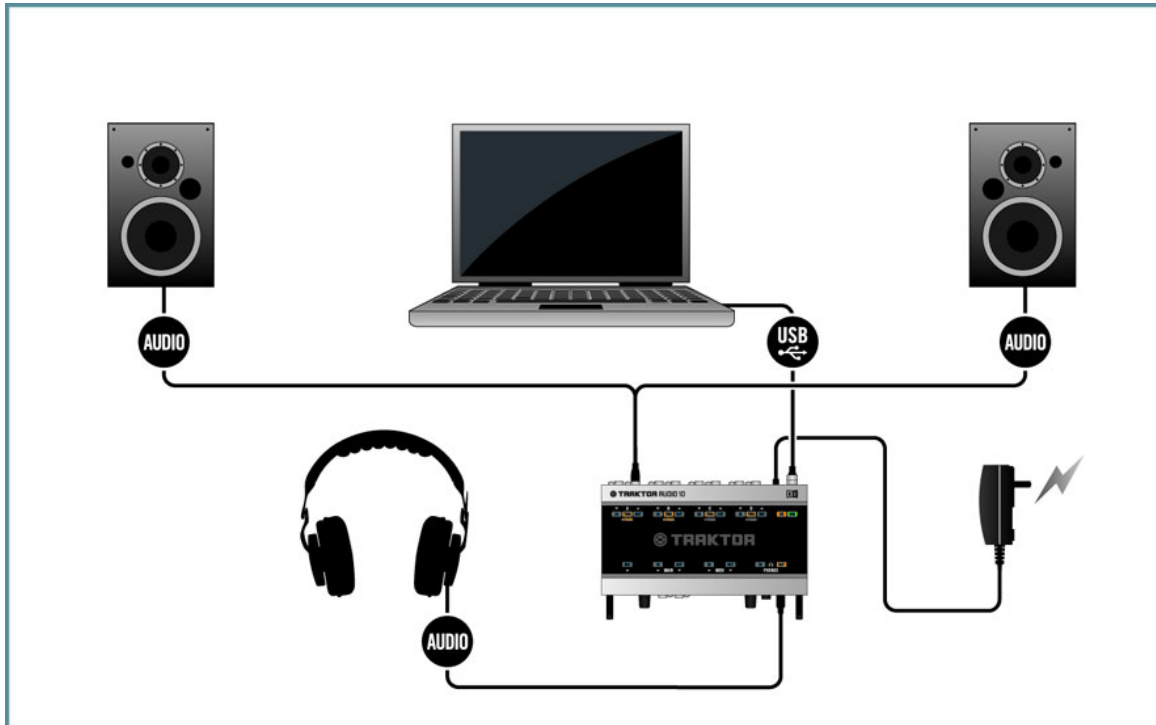
 内蔵サウンドカードを使用する場合、トラック再生中に別のトラックを試聴することはできません。

► *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。

11.2 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。



11.1 – 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。

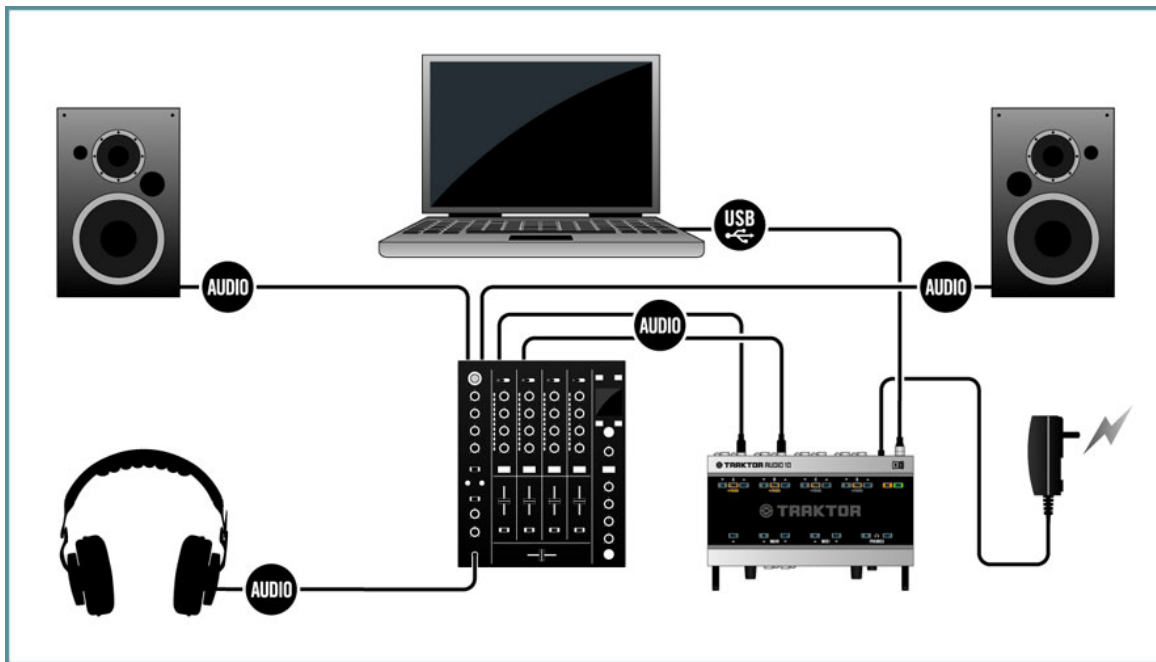
► *Preferences > Audio Setup* と進みます。 *Preferences Audio Setup*

1. 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。
2. *Preferences > Output Routing* と進みます。
3. **Internal** ミキシングモードを選択します。

4. **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。(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)
5. 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。

! アナログ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。

11.3 TRAKTOR と外部ミキサーの使用




11.2 – TRAKTOR と外部ミキサーを使用します。


殆ど全ての TRAKTOR SCRATCH PRO 2 /DUO 2 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。

▶ *Preferences > Audio Setup* と進みます。 *Preferences Audio Setup*

1. 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。
2. *Preferences > Output Routing* と進みます。
3. [External](#) ミキシングモードを選択します。
4. 各デッキ用アウトプットペアを選択します。
5. 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。
6. 他のデッキチャンネルでも同様の接続を行います。
7. 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。


 ここまででアナログ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。次の章でセットアップに MIDI コントローラーを追加する方法を解説しています。

11.4 TRAKTOR とコントローラーの使用

 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。

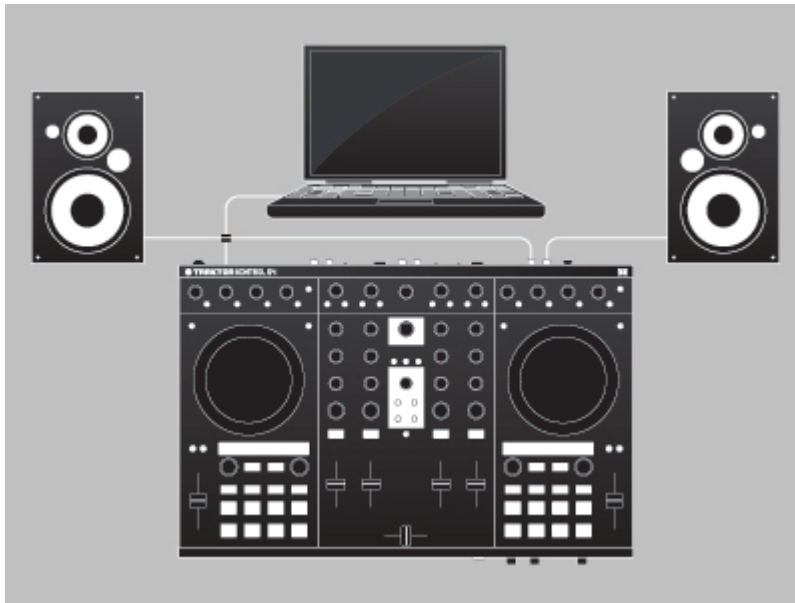
市場には様々な会社による異なる価格帯の MIDI コントローラーを買い求めることができます。殆どの MIDI コントローラーは USB を介してコンピュータに接続することが可能です。一般的にコントローラーの種類は 2 種類に区別することができます。

- TRAKTOR KONTROL S4 のようなミキサーコントローラー付 MIDI 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 MIDI 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 MIDI 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 MIDI 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 MIDI 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 MIDI 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 [↑ 7.5, MIDI とマッピング \(TRAKTOR LE 2 では使用できません\)](#) を参照してください。

11.4.1 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



11.3 – ミキサーコントローラー付 MIDI コントローラーです (TRAKTOR KONTROL S4)。

ミキサーコントロール付 MIDI コントローラーはアナログ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製造元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

▶ *Preferences > Audio Setup* と進みます。 *Preferences Audio Setup*

1. 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。

2. *Preferences > Output Routing* と進みます。

3. **Internal** ミキシングモードを選択します。

▶ 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** 用アウトプットを選択し、**Output Monitor** 用にもう一つのアウトプットを選択します。
Output Master**Output Monitor**

▶ 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。
Output Record

1. 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。

2. *Preferences > Controller Manager* と進みます。

3. *Add > Import* をクリックし、*Default Settings > Controller* と進んでリストでコントローラーを選択します。

4. MIDI コントローラーのフェーダーまたはノブを動かし (例、クロスフェーダー)、**CTRL** インジケータを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケータが青く光り反応します。

→ 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

▶ ↑ 11.2, 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。

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、クロスフェーダー)、**CTRL** インジケータを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケータが青く光り反応します。

→ 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。

11.4.2 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。

► *Preferences > Controller Manager* と進みます。 *Preferences Controller Manager*

1. *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。
2. MIDI コントローラーのフェーダーまたはノブを動かし (例、S4 のブラウザエンコーダー)、**CTRL** インジケーターを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケーターが青く光り反応します。

→ TRAKTOR も MIDI コントローラーの操作に反応します(ここでは TRAKTOR のブラウザリストの選択部分が移動します)。

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

S4、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。

► S4 のインプット C/D にターンテーブル、または CD プレイヤーを接続します。

1. ターンテーブルを使用する場合は LINE/PHONO スイッチを PHONO に、CD を使用する場合は LINE にします。
2. *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. デッキ A/B 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。

11.6 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。

11.6.1 マイクを用いた Loop Recorder の使用



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。

▶ 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ウィンドウを開き、*Input Routing* ページを選択します。 *Input Routing*[Preferences](#)

1. 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。
2. 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 Loop Recorder でマイクを使用できるはずです。

11.6.2 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。

▶ 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。 *Input Routing*[Preferences](#)

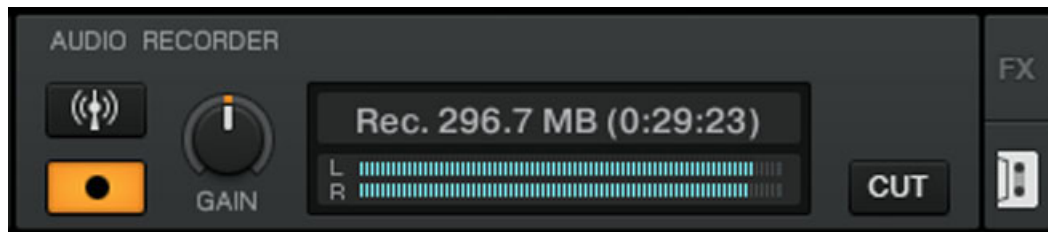
1. マイクが接続してあるチャンネルを、ドロップダウンメニューを用いて TRAKTOR の空のデッキ (A-D) にアサインします。
2. オーディオインターフェイスにゲインコントロールがある場合は、マイクインプットチャンネルのインプットゲインを調節します (TRAKTOR AUDIO 10 にはこの機能があります)。
3. ドロップダウンセクションメニューの右にあるレベルメーターでゲインを確認してください。

→ エフェクト処理されたシグナルは [Preferences](#) ウィンドウの [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](#) ウィンドウを閉じるときは、関係するデッキ名称部分を押し、[Live Input](#) を選択します。 [Preferences Live 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。

11.7 録音セットアップ (TRAKTOR LE 2 では使用できません)



11.4 – 録音パネルです。

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

! TRAKTOR は音声を *.wav 方式で録音します。

11.7.1 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。

▶ [Preferences > Output Routing](#) と進みます。 [Preferences Output Routing](#)

1. **Internal** ミキシングモードを選択します。
2. *Preferences > Mix Recorder* と進みます。
3. 音源として **Internal** を選択します。
4. 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。
5. **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。
6. 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。
7. グローバルセクションの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を開きます。
8. トラックをデッキにロードし、プレイをクリックします。
→ レベルメーターが反応するか確認してください。
1. **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。
2. 録音ボタンをクリック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。

11.7.2 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 2 /DUO 2 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) なのでアナログ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。

▶ 歯車のアイコンをクリックして **Preferences** (環境設定) ウィンドウを開き、*Output Routing* ページを開きます。*Output Routing***Preferences**

1. 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。

2. **Preferences** ウィンドウで **Input Routing** ページを開きます。
3. 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。
4. **Preferences** ウィンドウで **Mix Recorder** ページを開きます。
5. 音源として **Extern** を選択します。
6. **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。
7. 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。
8. **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。
9. 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 [↑ 11.6, マイクの追加](#) を参照してください。

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

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

▶ 歯車のアイコンをクリックして **Preferences** (環境設定) ウィンドウを開き、**Output Routing** ページを開きます。

1. **Internal** ミキシングモードを選択します。
2. **Preferences** ウィンドウで **Input Routing** ページを開きます。
3. 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。
4. **Preferences** ウィンドウで **Mix Recorder** ページを開きます。
5. 音源として **Extern** を選択します。
6. **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。

7. 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。
8. **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。
9. 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。後で録音音声に 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。



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

索引

一般的な設定 [121]

音楽

- インポート [31]
- トラックの再生 [40]
- ミックス [43]
- 試聴 [44]

音楽ファイル [31]

音楽フォルダ [31]

外部オーディオインプット [26]

外部ミキサー [124]

概観 [16]

- 機能: サンプルデッキ [28]
- 機能: トラックデッキ [27]
- 機能: ライブインプット [28]

環境設定 [102]

環境設定(Preferences) [21]

環境設定ボタン [102]

機能

- FX ユニット [23]
- iTunes [33]
- Jump to Start ボタン [53]
- Snap ボタン [53]
- TRAKTOR SCRATCH [93]
- エフェクト [67]
- オーディオレコーダー [24]
- キューポイント: キューポイントの設置 [50]
- クルーズ [21]
- サンプル [73]
- デッキ [25]
- トラックコレクション: 概要 [31]

ブラウザ: サーチフィールド [30]

ブラウザ: ステータスバー [30]

ブラウザ: フェイバリット [30]

ブラウザ: ブラウザリスト [30]

ブラウザ: プレビュープレイヤー [30]

フルスクリーンモード(Fullscreen) [21]

プレビュープレイヤー [44]

ホットキュー [66]

マスタートラック [22]

ミキサー: Aux ノブ [29]

ミキサー: Cue Mix ノブ [29] [50]

ミキサー: Cue Vol ノブ [29]

ミキサー: EQ [29]

ミキサー: FX Assign ボタン [29]

ミキサー: Headphones Cue ボタン [29]

ミキサー: クロスフェーダー [29]

ミキサー: チャンネル [29]

ループ [61]

ループレコーダー [24] [78]

概観 [17]

同期 [83]

内部ミキサー [40]

録音 [129]

互換性 [13]

再生ボタン (ループレコーダー) [81]

資料 [10]

種類 (デッキ) [25] [104]

動作環境 [13]

同期 [83]

Auto モード [85]

Quantize ボタン [90]

Snap ボタン [90]

クロックモード [88]
テンポフェーダー [57]
テンポマスター [84]
ビートグリッド [89]
マニュアルビートマッチング [56]
同期の新コンセプトについて [85]
波形 [39] [66]
分析 [32] [89]
録音
 外部音声の録音 [130]
 内部録音 [129]
録音ボタン [81] [83]
歪み [59] [61]

アップグレード
 TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO 、
 TRAKTOR LE からのアップグレード [14]
アップデート [118]
アプリケーションメニューバー [19]
インストール [14]
インプットルーティング [104]
インポート
 データインポート [15]
 マッピングインポート [15]
 音楽フォルダ [31]
エフェクト [23] [67]
 FX の保存 (Snapshot) [72]
 FX ユニットをデッキにアサインする [68]
 Group モード [69]
 シングルモード [72]
オーディエンス [59]
オーディオインプット [26]
オーディオ設定
 Fallback [96]
オーバーダブ [83]
キーボードショートカットカード [11]
キーロック [91]
キュー [50] [61]
キューポイント [50]
 ホットキューの削除 [66]
 ホットキューの設定 [66]
 設置と保存 [50]
キューポイントの確保 [51]
クイックロード
 トラック [36] [37]
クリッピング [59] [61]

クロスフェーダー [42] [56]

クロック [84] [85]

クロックのテンポ設定 (BPM) [89]

テンポマスターとして設定する [88]

テンポマスターにする [86]

パネル [85]

コレクション

インポート [31]

サンプルの保存 [78]

サービスセンター (Service Center) [119]

サポート [119]

サンプル [73]

アンロード [78]

サンプルコントロール [77]

サンプルのロード (コレクション) [74]

サンプルのロード (トラック) [75]

トラックからの抽出 [75]

トリガー [74]

ロード [74]

再生 [74]

再生モード [74]

再生停止し、先頭に戻す [74]

特定のホットキー [78]

サンプルスロット [26] [74]

サンプルデッキ [73]

コンセプト [26]

サンプルデッキ (Sample Deck) [25]

シングルモード [72]

ステータス

ユーティリティボタン [21]

ステータス LED [20]

スナップ (Snap) モード [53] [64] [77]

スナップショット (FX Unit) [72]

セットアップ [121]

TRAKTOR KONTROL S4 と TRAKTOR
SCRATCH [127]

マイク [128]

外部オーディオインターフェイス [122]

外部コントローラー [124]

外部ミキサー (アナログ) [124]

内蔵サウンドカード [121]

録音 [129]

セットアップウィザード [109]

セットアップガイド [10]

ダイナミックレンジ [59]

チャンネル [18] [29] [40]

FX アサインボタン [69] [72]

GAIN エンコーダー [60]

フェーダー [42] [60]

メーター [60]

チャンネルフェーダー [42]

チャンネルメーター [60]

チュートリアル [35]

ビデオ [10] [11]

必要条件 [35]

目的 [36]

デッキ [25]

種類 [25] [104]

デッキの種類を切り替える [104]

デフォルト FX [70]

テンポ

マニュアル調節 [57]

自動調節 (Sync) [49]

手動調節 [57]

テンポマスター [84]

クロックを設定する [88]

トラックデッキの設定 [88]

トラックデッキを設定する [89]

トラック

ロード [37]

再生 [37]

情報 [39]

トラックコレクション

インポート [31]

サンプルの保存 [78]

トラックデッキ [84]

コンセプト [25]

トラックデッキ(Track Deck) [25]**トラックでループを設定する。 [62]****トラックの再生 [37]****トラックの同期**

オートシンクの使用 [49]

マニュアル操作 [56]

トラックを最初から再生する [53]**トラック同士を揃える [52]****トラブルシューティング [117]**

TRAKTOR が起動しない [117]

オーディオドロップ [117]

クラッシュ [118]

ヘルプ [119]

ヘルプ:サポート [119]

ヘルプ:ナレッジベース [119]

ヘルプ:フォーラム [120]

レイテンシー [117]

無音 [41]

ナレッジベース [119]**ノイズレベル [59]****バックアップ [14] [108]****バッテリー [20]****ビートグリッド(Beatgrid) [89]****ピッチ (トラック) [91]****ビデオチュートリアル [10] [11]****フェイバリット(Favorites) [74]****フェーダー**

TEMPO [57]

チャンネル [42]

フォーラム [120]**ブラウザ [30] [44]**

Maximize Browser ボタン [21]

ブラウザでトラックを試聴する [44]**プレイリスト [25] [74]**

iTunes [33]

プレビュープレイヤー(Preview Player) [44]**ヘッダー [19]****ヘッドフォン [44]****ヘッドフォンを使用したミックスの準備 [47]****ヘルプ [119]****ホットキュー [66]**

確保 [51]

削除 [66]

ホットキューの確保 [51]**ホットキューの削除 [66]****ホットキューボタン [51]****マニュアルビートマッチング [56]****マニュアル注釈 [12]****ミキサー [29]**

チャンネル [29] [40]

ミキシング

オートシンクを使用する [43]

ミックス

EQ の使用 [54]

フィルターの使用 [54]

マニュアル操作 [56]

レベルの調節 [59]

メイン(Main) [20]**メトロノームアイコン [85]**

ユーザーフォーラム [120]

ユーティリティ ボタン [21]

ライブインプット [26]

ライブラリ

 iTunes [33]

リミッター [61]

ループ [61]

 サイズの調節 [63]

 トラック内での設定 [62] [63]

 ループの解除 [66]

 ループの保存 [65]

 ループを既定のサイズにセットする [62]

 移動 [64]

ループサイズの変更 [63]

ループセクション

 トラックデッキ [62]

ループの保存 [65]

ループの録音 [80]

ループモード [85]

ループモード(Looped mode) [75]

ループレコーダー [24] [78]

 DEL ボタン [82]

 SIZE ボタン [80]

 Source メニュー (ソフトウェア) [79]

 UNDO ボタン [83]

 オーバーダブ [83]

 ループサイズの調節 [80]

 ループの録音 [80]

 更なるオプション [83]

 再生 [82]

 再生ボタン [81]

 録音したループの削除 [82]

 録音ボタン [81] [83]

ループレコーダー(Loop Recorder)

 DRY/WET ノブ [79]

レイアウトセクター [21]

レコーディング [20]

レベル

 調整 [59]

レベルメーター [60]

レベル調整 [59]

ロード

 サンプル [74]

 トラック [37]

 レイアウト [21]

4 つの FX ユニットの使用 [105]

Audio インジケーター [20]

AUTO ボタン [85]

Auto モード (テンポマスター) [85]

AUX ノブ [29]

BPM [89]

Connection [20]

CPU [20]

CTRL [20]

Cue Advanced [66]

Deck [18]

Deck ディスプレイ

KEYLOCK インジケーター [92]

DEL ボタン [82]

Delay (FX) [70]

Demo Tracks [38]

DRY/WET ノブ (FX Unit) [70] [72]

DRY/WET ノブ (ループレコーダー) [79]

EQ [60]

トラックをミックスする際の使用 [54]

Filter (FX) [70]

FILTER ノブ [60]

トラックのミックス [54]

FX [67]

デフォルト [70]

テンポシンク [71]

ロード (グループモード) [71]

同期 [85]

FX Unit [67]

4 つの FX ユニットの使用 [105]

DRY/WET ノブ [70] [72]

FX ボタン 00001-00003 [70]

シングルモード [72]

スナップショット [72]

FX アサインボタン [69] [72]

FX ボタン 00001-00003 [70]

FX ユニット [23] [60]

Group モード [69]

コントロール [71]

チャンネルへのアサイン [68]

FX をチャンネルにアサインする [68]

GAIN エンコーダー [60]

Gater (FX) [71]

Getting Started [10]

Group モード [69]

GUI

アプリケーションメニューバー [17]

グローバルセクション [17]

デッキ [18]

ブラウザ [18]

ヘッダー [17]

ミキサー [18]

iTunes [33]

KEYLOCK インジケーター [92]

LOOP IN ボタン

トラックデッキ [63]

LOOP MOVE エンコーダー

トラックデッキ [64]

LOOP OUT ボタン

トラックデッキ [63]

Main パネル [25]

Main レベル [61]

MAIN レベルノブ [61]

MAIN レベルメーター [61]

One-shot モード [74]

PLAY ボタン (デッキ)

トラックデッキ [40]

Quantize ボタン (Q) [90]

Quantize モード [90]

Reverb (FX) [70]

Scratch

Relative モード [95]

Scratch を使用できない [99]

Troubleshooting [98]

アブソルートモード [94]

キャリブレーション [93]

キャリブレーションのトラブルシューティング
[98]

スコープ [96]

チャンネルが無い [100]

トラッキングモード [94]

環境設定 [95]

間違ったインプットモード [100]

内部モード [95]

複製 [97]

SIZE ボタン [80]

Snap モード [90]

SYNC ボタン

トラックデッキ [49] [88]

System Clock [20]

TEMPO フェーダー [57]

TRAKTOR 2 ロゴ [19]

TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズ
[102]

TRAKTOR クロック [84] [85]

テンポマスターとして設定する [88]

テンポマスターにする [86]

TRAKTOR のカスタマイズ

MIDI とマッピング [107]

エフェクト [105]

デッキの種類 [104]

プロファイルとバックアップ [108]

ルーティング [104]

見た目 [107]

TRAKTOR 各バージョン [13]

UNDO ボタン [83]