



TRAKTOR KONTROL F1



オペレーション マニュアル



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

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

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

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

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

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

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

著作・校正: Brian Smith, Chad Carrier, Patryk Korman

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 05/2012

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

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

USA

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



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

目次

1	TRAKTOR KONTROL F1 へようこそ！	11
1.1	資料の注釈について	11
1.2	ソフトウェア、ハードウェアの名称と呼称	12
1.3	TRAKTOR KONTROL F1 資料について	12
1.3.1	効率よく各マニュアルを読み進める	13
1.3.2	本マニュアルについて	14
1.4	安全上の注意事項	14
1.4.1	警告	14
1.4.2	注意	14
1.4.3	重要事項	15
1.5	動作環境	15
2	TRAKTOR KONTROL F1 概要	16
2.1	Remix Decks について	16
2.1.1	Remix Deck: 全機能を備えた Deck Flavor	18
2.1.2	Remix Deck 用語	18
2.2	ハードウェア概観	19
2.2.1	トップパネル	19
2.2.2	バックパネル	21
2.2.3	コントロール部の種類	21
2.2.4	ビジュアルフィードバック（視認関連機能）	24
3	チュートリアルとワークフロー	26
3.1	概要	26

3.2	すぐに操作したい方へ	26
3.3	準備	26
3.3.1	Deck Flavors の設定	27
3.3.2	F1 で Remix Deck を設定する	27
3.4	F1 で行う最初のステップ	29
3.4.1	ツリー内のブラウズ、Tutorial Remix Set のロード	29
3.4.2	Remix Deck 内のサンプルをトリガーする。再生開始と停止	30
3.4.3	クオンタイズの設定	32
3.4.4	ボリュームとフィルターのミュートと調節	33
3.5	サンプルグリッドの 2 ページ目の修正	34
3.5.1	ページの切り替え	34
3.5.2	パッドカラーの変更	35
3.5.3	リバースの修正	36
3.5.4	ピッチの修正	37
3.5.5	サイズの調節	39
3.5.6	適切なプレイバックタイプの選択	39
3.5.7	スピードの調節	42
3.6	自身の Remix Set の作成	42
3.6.1	事前準備	42
3.6.2	サンプルのロード	43
3.6.3	名称設定	45
3.6.4	保存	45
3.6.5	サンプルとページの削除	45

3.6.6	サンプルのコピーと編集	46
3.6.7	他のデッキからサンプルを取り込む	48
3.7	TRAKTOR に Remix Sets をインポートする	50
4	TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス	51
4.1	イントロダクション	51
4.1.1	各モード	51
4.1.2	サンプルスロットパラメーターについて	52
4.2	Performance Mode	53
4.2.1	Filter Knobs	53
4.2.2	Volume Faders	54
4.2.3	SYNC (MASTER) ボタン	56
4.2.4	QUANT (EDIT) ボタン	58
4.2.5	CAPTURE (DELETE) ボタン	60
4.2.6	7 区分ディスプレイ	60
4.2.7	Encoder Knob	61
4.2.8	SHIFT ボタン	66
4.2.9	REVERSE (COLOR) ボタン	66
4.2.10	TYPE (PITCH)、SIZE (SPEED)、BROWSE (MIDI) 各ボタン	68
4.2.11	各パッド	68
4.2.12	Mute (STOP) ボタン	71
4.3	Browse Mode	72
4.3.1	Browse モードの起動	73
4.3.2	Browser List のナビゲート	73

4.3.3	Browser Tree のナビゲート	74
4.3.4	パッドにサンプルをロードする	74
4.3.5	サンプルをサンプルグリッドに自動ロードする	74
4.3.6	Remix Deck に Remix Set をロードする	75
4.3.7	クイックブラウズ	75
4.3.8	サンプルの Quick Load	75
4.3.9	Remix Sets 用 Quick Load	76
4.4	Capture Mode	76
4.4.1	Capture Source Deck の選択	77
4.4.2	Capture Mode の起動	77
4.4.3	Capture Size の設定	78
4.4.4	Capture Mode の SYNC (MASTER) ボタン	78
4.4.5	Capture Source Deck のループを起動する	79
4.4.6	Capture Source Deck での Loop Move と Beat Jump	79
4.4.7	セルにサンプルを取り込む	79
4.4.8	サンプルのオートキャプチャー	80
4.4.9	セルへのクイックキャプチャー (Quick-Capturing)	81
4.4.10	クイックオートキャプチャー (Quick Auto-Capture)	81
4.5	Delete Mode	81
4.5.1	Delete モードの起動	82
4.5.2	単一サンプルの削除	82
4.5.3	サンプルを含んだページの削除	83
4.5.4	Remix Deck 全体の削除	83

4.6	Color Mode	83
4.6.1	Color モードの起動	84
4.6.2	カラーパレットを使用して色を指定する	84
4.6.3	エンコーダーを使用した色の指定	84
4.6.4	Quick Color Assign の使用	85
4.7	Type Mode	86
4.7.1	Type Mode を起動して Sub Modes を選択する	86
4.7.2	Gate Override Sub-Mode	87
4.7.3	Sample Play Type の変更	88
4.7.4	Sample Trigger Type の変更	89
4.7.5	Sample Sync Type の変更	90
4.7.6	Quick Type 機能	92
4.7.7	Gate Override Mode で Quick Type 機能を使用する	92
4.8	Pitch Mode	92
4.8.1	Pitch モードの起動	93
4.8.2	エンコーダーでピッチを設定する	93
4.8.3	サンプルのピッチのリセット	94
4.9	Size Mode	94
4.9.1	サンプルを Full Length 再生に設定する	95
4.9.2	Sample End Position の調節	95
4.10	Speed Mode	95
4.10.1	Speed モードの起動	96
4.10.2	サンプルの再生スピードの調節	96

4.10.3	サンプル再生スピードのリセット	96
4.11	Edit Mode	96
4.11.1	Edit Mode の起動、各サブモードの選択	97
4.11.2	Sample Copy & Paste	98
4.11.3	Sample Cut & Paste	99
4.11.4	Sample Start Offset	100
4.11.5	Sample Nudge	100
4.12	MIDI Mode	101
4.12.1	MIDI モードの起動	101
4.12.2	TRAKTOR で MIDI Mode (User Map Mode) を使用する	103
4.13	Sample Slot Parameters	103
4.13.1	Sample Slot のパラメーター設定を確認する	103
4.13.2	Slot Parameter 表示項目の切り替え	105
4.13.3	Keylock	105
4.13.4	FX	105
4.13.5	Monitor	105
4.13.6	Punch	106
5	F1 環境設定 (Preferences)	107
5.1	F1 環境設定セクション	107
5.1.1	デフォルト復元 (Restore Default)	109
5.1.2	キャリブレーション (Calibration)	109
5.1.3	LED	110
5.1.4	MIDI モード	110

5.2	Remix Decks 環境設定セクション	111
5.2.1	Remix Deck Layout	112
5.2.2	Behaviors	112
5.2.3	保存	113
索引	115

1 TRAKTOR KONTROL F1 へようこそ！

Native Instruments 製品をお買い上げのお客様へ

TRAKTOR KONTROL X1 をお買い上げ頂き、また Native Instruments 製品へのご信頼を頂きありがとうございます。

TRAKTOR KONTROL F1 は、TRAKTOR Remix Decks を使用するための専用アドオンソフトウェアです。TRAKTOR KONTROL F1 で Remix Decks の性能を最大限に引き出し、Remix Sets のロード、設定、編集をすばやく行うことが可能となります。さらに F1 で Remix Decks のパフォーマンス関連操作を完全に行うことができるので観客の目の前でリミックスをすばやく作成、さらに変化させることが可能となります。

TRAKTOR KONTROL X1 用アドオンである TRAKTOR KONTROL S2 と TRAKTOR KONTROL S4、TRAKTOR KONTROL F1 が備える以下の各機能でリミックスと DJ プレイの世界が広がります。

- 専用 "内部" Remix Decks コントロール
- 色識別により視覚的に直感的な操作を可能にするバックライト式 Pad Matrix（16 種の色をユーザー設定可能）
- ソフトウェア上で設定するバックライト付きのボタンで、視覚的に全体が分かり易くなっています。
- MIDI よりも優れた高解像 TRAKTOR NHL プロトコル。
- TRAKTOR の前バージョン、および各 MIDI スタンダードに対応したソフトウェア/ハードウェアをコントロールするための MIDI モード。
- 4 つの独立した Sample Slot Volume フェーダー
- 4 つの独立した Sample Slot Filter ノブ
- Remix Deck 内では 4 つ全ての Sample Grid をすばやくスクロール可能
- TRAKTOR KONTROL X1 とほぼ同じサイズ。
- TRAKTOR 内ですばやく Remix Decks に切り替え可能。
- 簡単、迅速な Sample 操作 (direction、size、pitch、speed 等)
- Track Decks と Loop Recorder を使用して簡単、迅速に Sample を作成することが可能
- カット、コピー、ペーストを含んだ詳細 Sample Grid 編集

1.1 資料の注釈について

本資料では、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、特記事項内容を区別しています。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容 (*Open…*、 *Save as…* 等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - スクリーン各部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 **ライトブルー** で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずです。
 - 重要な名称とコンセプトはボールド体で表示しています。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、「[Shift] + [Return]」)。
- ▶ 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。

1.2 ソフトウェア、ハードウェアの名称と呼称

本マニュアルでは TRAKTOR KONTROL F1 を "KONTROL F1" または "F1" と呼ぶ場合があります。同様に TRAKTOR PRO 2 ソフトウェアはほとんどの場合 "TRAKTOR" と呼びます。

F1 の各ボタンについては、実際にボタンに記載してある名前と、各ボタンの二次機能名を同時に表記します。例えば、左端のフェーダーの下にある左上のボタンのことは SYNC (MASTER) ボタンと呼びます。

1.3 TRAKTOR KONTROL F1 資料について

セットアップガイド

Setup Guide は TRAKTOR KONTROL F1 レジストレーションページにあります。これが TRAKTOR KONTROL F1 のソフトウェア、ハードウェアをインストールする際のガイドとなります。先に進むにはここでの内容を最初に行う必要があります。レジストレーション用紙にレジストレーションページのリンクが記載してあり、この用紙は TRAKTOR KONTROL F1 ボックスに同封してあります。

TRAKTOR KONTROL F1 マニュアル

今読んでいる資料のことです。Setup Guide を読み進め、各作業を終えたら、この資料を読み進めてください。この資料は TRAKTOR KONTROL F1 マニュアルといいます。マニュアルでは Remix Decks の概要と F1 の各操作機能について解説しています。基本的なハードウェアリファレンスとともに（↑4, [TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス](#)）、段階を経て解説するチュートリアルやワークフローを用意しているので F1 をあなたの DJ スタイルに組み込む手がかりとなります（↑3, [チュートリアルとワークフロー](#)）。↑1.3.2, [本マニュアルについて](#) ではこのマニュアル内容の概要を紹介しています。

TRAKTOR 2 マニュアル

TRAKTOR PRO 2 ソフトウェアの（特に Remix Decks 機能に関して）全機能詳細に関しては TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。TRAKTOR 2 マニュアルには TRAKTOR ソフトウェアの [Help](#) メニューにある *Open Manual...* エントリからアクセスします。

Controller Editor マニュアル

TRAKTOR PRO 2 ソフトウェアを TRAKTOR KONTROL F1 ハードウェアコントローラーで操作するかわりに、このコントローラーをほかの MIDI 対応したアプリケーション、機器を操作する MIDI コントローラーとして使用することも可能です。操作するための詳細 MIDI アサイン設定は Controller Editor ソフトウェアで行い、この設定の後 TRAKTOR KONTROL F1 コントローラーを MIDI モード（↑4.12, [MIDI Mode](#) 参照）で使用します。Controller Editor は TRAKTOR KONTROL F1 インストール過程で既にインストール済みのはずです。Controller Editor と MIDI マッピングの詳細に関しては Controller Editor Manual マニュアルを参照してください（マニュアルには Controller Editor ソフトウェアの [Help](#) メニューにある *Open Manual...* エントリからアクセスします）。

1.3.1 効率よく各マニュアルを読み進める

F1 はアドオンコントローラーであることから、お客様は TRAKTOR の機能については既知であるものと前提して解説を進めています。そうではない場合は、TRAKTOR 2 ソフトウェアの各機能詳細を解説した TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

すぐに操作を始めたい場合は ↑3, [チュートリアルとワークフロー](#) に進んでください。チュートリアルをこなすことで手早く操作に慣れることができるでしょう。コントローラー各部に関する詳細は ↑4, [TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス](#) で確認してください。この章は F1 のメイン章となります。ほとんどの場合、チュートリアルを読み進めながら F1 の操作に慣れつつ、↑4, [TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス](#) で各詳細を確認することで効率よく機能を把握することができるでしょう。それに加えて、自分のやりたいことを楽しみながらトライしていくのが最良の方法といえるでしょう。

1.3.2 本マニュアルについて

ここでは TRAKTOR KONTROL F1 マニュアルの概要について紹介しています。

- [↑2, TRAKTOR KONTROL F1 概要](#): この章では F1 の概要を紹介し、その内容は Remix Decks と F1 の各ボタン、ノブ、フェーダーを簡単に解説する内容となっています。Remix Decks インターフェイスの各部の詳細に関しては TRAKTOR 2 マニュアルの関連章を参照してください。TRAKTOR 2 マニュアルには TRAKTOR ソフトウェアの [Help](#) メニューにある *Open Manual...* エントリからアクセスします。
- [↑3, チュートリアルとワークフロー](#): この章では F1 に慣れるために典型的な使用例を挙げていきます。本マニュアルのこのセクションは最必須項目といえるでしょう。
- [↑4, TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス](#): この章では各機能の詳細を解説しています。[↑3, チュートリアルとワークフロー](#) とともに読むことで F1 を習熟することができるでしょう。Performance モードから始まり MIDI モードにいたるまで、F1 の各モードについて解説しています。
- [↑5, F1 環境設定 \(Preferences\)](#): ここでは F1 に関連する各設定内容を変更する TRAKTOR の環境設定項目について解説しています。

1.4 安全上の注意事項

1.4.1 警告

- TRAKTOR KONTROL F1 ハードウェアにはユーザー様がご使用になれるものは何もありません。ハードウェアを開いたり、分解したり、ハードウェアの中を変更しないでください。万が一ハードウェアに故障が見つかった場合は、すぐに使用を止めて、Native Instruments へご連絡ください。
- TRAKTOR KONTROL F1 コントローラーを水にさらす可能性がある場所、湿気の多い場所で使用しないでください。

1.4.2 注意

- ボタン、ノブ、コネクタには余計な力をかけないようにしてください。
- 温度が極端に高くなる場所（例：直射日光の当たる閉め切った室内、暖房器具や熱を発する器具の付近）や、激しい振動を受ける場所では、本装置を使用または保管しないでください。
- TRAKTOR KONTROL F1 をクリーニングするには、柔らかく、乾いた布などをご使用ください。溶剤、洗剤、化学雑巾は使用しないでください。
- TRAKTOR KONTROL F1 を操作することにより、あなたと聴衆が熱狂することになるかもしれません。注意深く使用し、ドリンクがかかる場合に備えて十分に気をつけて下さい。

1.4.3 重要事項

- 廃棄上の注意：本製品が修理が効かないほどに損壊した場合、または他の理由で寿命が来てしまった場合、お住まいの国の電気製品の廃棄に関する全ての規定に遵守するようにしてください。

1.5 動作環境

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 仕様セクションを参照してください。

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

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 KONTROL F1 概要

以下のページでは TRAKTOR の Remix Decks と TRAKTOR KONTROL F1 の最も重要な内容について紹介します。

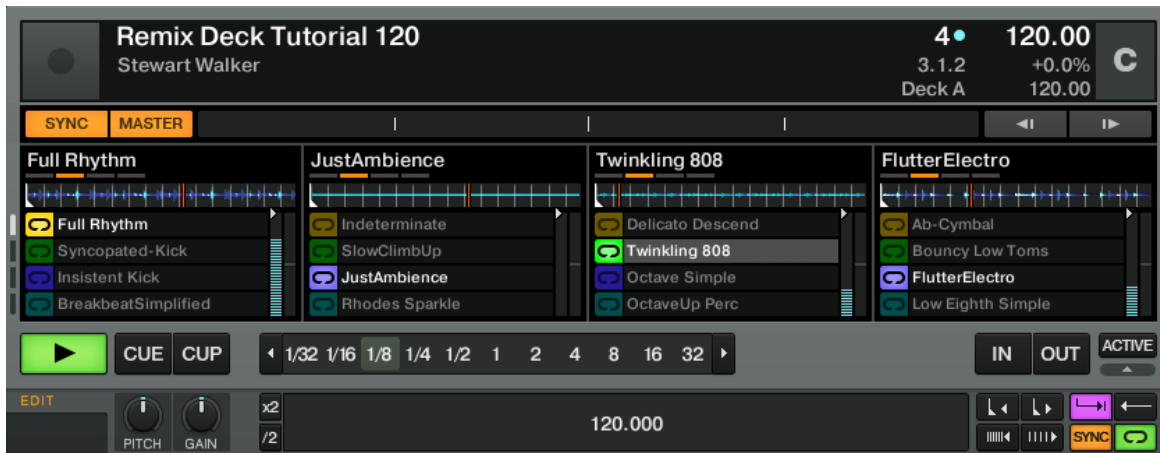
まず、F1 が Remix Decks を使用、操作するための究極のコントローラーであることを知っておく必要があります。F1 を MIDI コントローラーとして使用することも可能ですが、本来の用途は Remix Decks をコントロールするためのものです。アドオンコントローラーと呼ぶのはそのためで、X1、S2、S4 等を使用してトランスポート、スクラッチ、FX セットアップ、パフォーマンス等の TRAKTOR ソフトウェア各機能を制御していると前提します。TRAKTOR SCRATCH PRO 2 でタイムコードを使用して Remix Decks をコントロール、スクラッチすることも可能です。

2.1 Remix Decks について

TRAKTOR の Remix Decks を始めて使用する際は、TRAKTOR のデッキに関する項目、特に Remix Decks に関する項目を TRAKTOR 2 マニュアルで確認してください。あなたがすぐに使用したくてうずうずしていることは知っていますから、ここでは簡単に解説するだけにしておきます。

TRAKTOR の Remix Decks は以前の TRAKTOR 機能であった Sample Decks の改良版と見受けられがちですが、それは大きな見間違いです。ここでは最も重要な機能に関してのみ解説します。

Remix Deck には 4 つの Sample Slots があり、それぞれにサンプルをブラウザから 16 個の Sample Cells セルにロードすることが可能で、また Track Decks と Loop Recorder からリアルタイムにサンプルを取り込むことも可能です。



TRAKTOR ソフトウェアの Remix Deck です。



Remix Deck は完結したデッキです。このデッキでは独立したテンポ、タイムライン、トランスポートコントロール、シンクを持ち、タイムコードを用いてスクラッチを行うことも可能です。

以下は各詳細の一部です

- **Remix Deck** では最大 **64** のサンプルを使用することが可能です: 新規 4x16 Sample Grid によって Remix Deck をフル活用することが可能となります。
- 色による区別が可能なサンプル: Sample Cell の各色は指定可能で、指定した色は F1 のパッド上で表示されます。F1 の色は TRAKTOR ソフトウェア上の Remix Decks での色と常に同調します。コントローラーから色を指定することも可能です。
- 各サンプルに個別の再生パラメーターを装備: 各サンプルのトリガー、プレイ、ループの各動作をカスタマイズし、テンポを変更、サンプルのスタートポイントの設定を行うことが可能で、さらに、サンプルを Remix Deck にシンクするか設定することも可能です。
- **Remix Deck** の内容は **Remix Set** として保存可能です。TRAKTOR の Track Collection のシングルラインアイテムから Remix Decks を再ロードして、プレイリスト内の Remix Sets を再現することが可能です。



Remix Decks インターフェイスの各部の詳細に関しては TRAKTOR 2 マニュアルの関連章を参照してください。TRAKTOR 2 マニュアルには TRAKTOR ソフトウェアの [Help](#) メニューにある [Open Manual...](#) エントリからアクセスします。

2.1.1 Remix Deck: 全機能を備えた Deck Flavor

Remix Deck は Track Deck のように機能します。Timecode コントロールによる停止、再生、キュー、ループ、スクラッチ、操作が可能です。マニュアル操作で Remix Decks のビートマッチを行うことも可能ですし、または新規 SYNC と MASTER ボタンで TRAKTOR にビートマッチ操作を行わせることも可能です。

2.1.2 Remix Deck 用語

新規 Remix Decks によって新しく用語を考える必要が出てきました。ここでは TRAKTOR の Remix Decks と F1 に関連する用語のリストを挙げておきます。

- **Remix Deck:** TRAKTOR の各デッキは異なるモードで使うことができ、TRAKTOR 用語では Flavors といいます。Remix Deck Flavor は F1 そのものを示しています。Remix Deck は Track Deck のように機能しますが、サンプルのロード、取り込み、リミックスを行うことが可能です。
- **Remix Set:** これで F1 操作を軽快なものとしします。TRAKTOR 内の Remix Deck に Remix Set をロードすることができ、TRAKTOR では最大 4 つのデッキを使用することができるので、Remix Deck Flavor のみを使用するのであれば、最大 4 つの Remix Decks を使用することが可能となります。Remix Sets は TRAKTOR の Track Collection 内に通常のトラックと同様に保管することが可能です。ウェブサイトを定期的にチェックして NI が提供する無料 Remix Sets を手に入れてください。第三者製の TRAKTOR 用 Remix Sets も増加していますし、自身のセットを作成するのもよいでしょう。セットの作成方法に関しては [↑3, チュートリアルとワークフロー](#) を確認してください。
- **Sample Slot:** 各 Remix Deck には 4 つの Sample Slots があります。各 Sample Slot には Slot Player と 16 の Sample Cells がありますが、単体の Sample Slots で同時に使用できるサンプルはひとつとなります。Sample Slots のアレンジメントは by the four vertical channels at the top of your F1 コントローラーの上部にある 4 つの垂直状のチャンネルで確認することが可能です。各フィルターノブとボリュームコントローラーで各 Sample Slot の各パラメーターをコントロールします。さらに F1 の Pad Matrix には二次機能があり (SHIFT と併用)、Sample Slot パラメーターを起動します ([↑4.1.2, サンプルスロットパラメーターについて](#) 参照)。
- **Sample Grid:** Sample Slots の Sample Cells が Remix Deck の Sample Grid と同調します。ひとつの Remix Set には 4 つの Sample Grid ページがあります。各ページには 16 の Sample Cells (各 Sample Slot ごとに 4 つずつ) があります。F1 上では Sample Grid ページは 16 のパッドがそれぞれに対応します。これは各 Remix Set ごとに 64 の Sample Cells があることを意味します。この機能に関してはすぐに慣れるでしょう。
- **Sample Cell:** 各 Sample Cell ごとで各再生設定を備えたひとつのサンプルを使用することが可能です。各 Sample Cells に同じサンプルをロードして異なる再生設定を施すことでサンプルを異なるスピード、方向、異なるピッチで各 Sample Cell で再生することが可能となります。

- **Operating Modes** (または"モード"): F1 コントローラーには Sample Cells の設定、Remix Sets と Samples をロード、制御等を行うための各モードがあります。これらすべてのモードにはコントローラーの中心にあるコントローラーの Mode ボタンからアクセス可能です。F1 でメイン使用するモードは Performance モードで、このモードがコントローラーのデフォルトモードとなります(各コントローラーモードに関しては [↑4.1.1, 各モード](#) を参照してください)。

2.2 ハードウェア概観

アドオンコントローラーとして、KONTROL F1 は他の NI DJ コントローラーにはない機能を装備した設計となっています。F1 で Remix Deck の内部機能、たとえば各サンプルのトリガー、Sample Grid のスクロール、スロットのボリュームとフィルターの調節を行い、X1 または Timecode レコード等の既存のコントローラーで Remix Deck の外部機能、たとえばデッキの再生、テンポ調節、スクラッチ等を行います。

2.2.1 トップパネル

TRAKTOR KONTROL F1 のトップパネルには以下のように 3 つのエリアがあります。



3つのメインエリアを備えた F1 のトップパネルです。

(1) Sample Slot Filter Knobs と Volume Faders: F1 のトップパネルには 4 つのフィルターノブと 4 つのボリュームフェーダーがあります。これらのコントロール部は異なるコントローラーモードでも一貫した機能を果たします。例えば Speed モードでサンプルのスピードを変更しても、各スロットで Filter ノブと Volume フェーダーを使用できる、といった具合になります (異なるコントローラーモードに関しては [↑ 4.1.1, 各モード](#) を参照してください)。

(2) **Browsing と Modes:** KONTROL F1 の真ん中には Browse と Mode ボタン、SHIFT ボタンと回す動作と押す動作に対応したエンコーダーノブを備えています。全 MODE ボタンには 2 つの機能が備わっています。各ボタンを押すとそれぞれのモードボタンに表記してあるモードが起動し、SHIFT とともに押すことで各ボタンのすぐ下に表記されている機能が起動します。例えば SIZE (SPEED) ボタンを押すことで Size モードが起動します。しかし SHIFT ボタンと同時に押すことで二次機能である Speed モードが起動します。このマニュアルでは各ボタンとはそれぞれの機能を備えたボタンであることを意味します。例えば、F1 の 2 列目の真ん中のボタンと表記した場合、それは TYPE (PITCH) ボタンである、ということの意味します。

(3) **Pads と Mute (STOP) Buttons:** F1 のコントロールセクションの大部分は 16 のパッドとパッドの下の 4 つの Mute (STOP) ボタンに覆われています。パッドのメイン機能は Sample Grid の異なる Samples をトリガーすることで、Mute (STOP) ボタンで Sample Slot のサウンドのミュート (Sample は再生された状態ですが、無音となります)、または再生の停止操作を行います (SHIFT とともに押します)。さらにパッドには各二次機能があり、[↑4.2.11, 各パッド](#) で解説するように Sample Slot パラメーターを操作します。

2.2.2 バックパネル

バックパネル内容は以下となっています。

- USB ケーブルをしっかりと受け止める USB 端子
- TRAKTOR KONTROL F1 ハードウェアの盗難防止に役立つケンジントンロック

2.2.3 コントロール部の種類

F1 のトップパネルには 6 種類のコントロール部があります。

各モードボタン



F1 上にある二次機能を備えた各モードボタンです (これは BROWSE (MIDI) ボタンです)。

SHIFT ボタンを除いて、F1 の各ボタンは 2 つの機能を備えており、それぞれ、優先機能と二次機能となっています。二次機能は SHIFT ボタンと併用することで起動します。このマニュアルでは、各ボタンを紹介する際は両方の機能を表記します。例えば F1 の真ん中のセクションにある左上のボタンは SYNC (MASTER) ボタンと表記します。それぞれの F1 の Mode ボタンは以下となります。

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

全モードボタンでコントローラーの各モードを制御します。 各コントローラーモードの詳細に関しては [↑ 4.1.1, 各モード](#) を参照してください。

各フェーダー



F1 の 4 つのボリュームフェーダーのうちのひとつです。

F1 のトップパネルにある 4 つの Sample Slot Volume フェーダーで 4 つの Sample Slots のボリュームをコントロールします。 通常このフェーダーは上にあげておけばいいのですが、スロット内のサンプル音量が大きすぎる場合このフェーダーで音量を調節します。 Volume フェーダー詳細は [↑ 4.2.2, Volume Faders](#) を参照してください。

SHIFT ボタン



SHIFT ボタンです。

SHIFT ボタンで TRAKTOR KONTROL F1 上の他のボタンの二次機能を起動します。
SHIFT ボタンの詳細は [↑ 4.2.8, SHIFT ボタン](#) で確認してください。

各ノブ



F1 上の 4 つの Filter knobs の内のひとつです。

F1 のトップパネルの 4 つの Filter ノブで 4 つの各 Sample Slots のフィルター設定をコントロールします。[↑ 4.2.1, Filter Knobs](#) で Filter ノブの詳細を確認してください。

Encoder ノブ

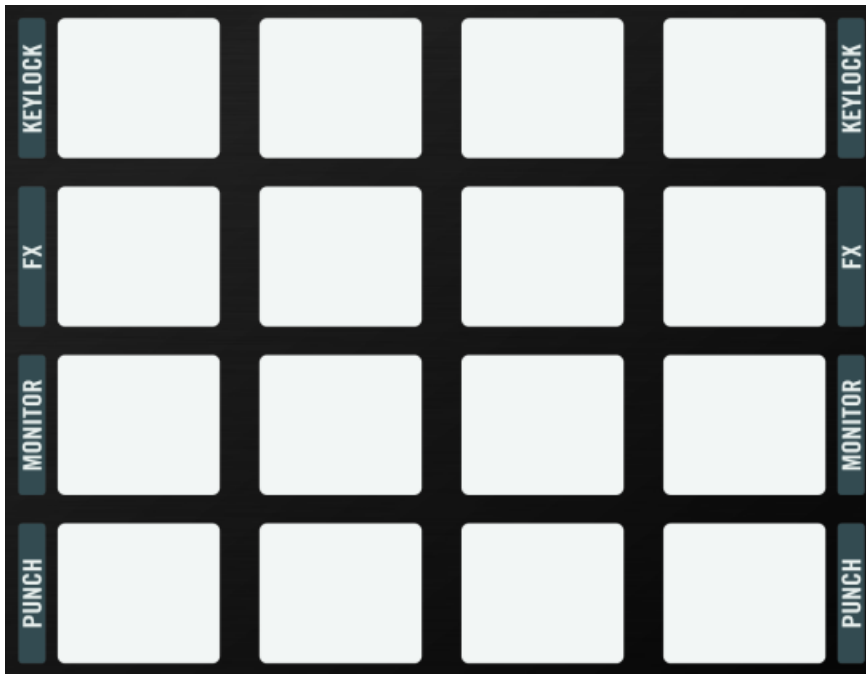


コントローラー中央にある F1 のエンコーダーノブです。

エンコーダーノブには複数の機能があり、例えば Remix Deck の Sample Grid をスクロールしたり、コントロールする Remix Deck の選択切り替え等を行います。エンコーダーノブはエンドレスポテンシオメーターです。ノブを回すことでソフトウェアの現在のパラメーター値に沿って値を変更します。エンコーダーノブの設定方式はインクレメンタル仕様となっています。

さらにエンコーダーノブには押す動作も使用可能で、エンコーダーノブを押すことで (Cell にサンプルをロードする等の) 他の機能を起動します。状況によってはエンコーダーノブを押しながら SHIFT を押すことで二次機能を起動します。エンコーダーノブの詳細に関しては [↑ 4.2.7, Encoder Knob](#) を参照してください。

各パッド



F1 の Pad Matrix です。

パッドでサンプルをトリガーし、リミックスを組み立てます。しかしこれらにも二次機能を備えており、SHIFT との併用で起動します。Pad Matrix の両サイドに各二次機能の名称が記載してあります。 [↑ 4.2.11, 各パッド](#) を参照してパッド機能の詳細を確認してください。

2.2.4 ビジュアルフィードバック（視認関連機能）

TRAKTOR KONTROL F1 では Remix Decks の制御を行うだけでなく、視覚的にも瞬時に現在何が起きているかを把握することができます。Volume フェーダーと Filter ノブの位置は TRAKTOR ソフトウェアの関連コントロール部の位置を示します。F1 のボタンとパッドではより詳細に、そして直感的な光表示によって Remix Decks の現状を視認することが可能となります。

SHIFT ボタンの光表示

SHIFT ボタンは 点灯、点滅、薄く点灯の状態となります。

BROWSE (MIDI) ボタンの光表示

BROWSE (MIDI) ボタンは薄く点灯(起動していない) または 点滅 (起動)。 またこのボタンは青く光るモードボタンなので、起動していることを確認してアクシデントによって Sample または Remix Set を演奏中にロードしないように注意してください。

二次機能起動時のボタンの光表示

ボタンの二次機能を起動すると(例、Color モード、Pitch モード、Delete モード等)、 起動したボタンと SHIFT ボタンが点滅します。 優先機能を使用しているときはそのボタンのみが点滅します。

Pad Matrix の光表示

各パッドには複数の点灯状態があります。

- 明るく色を表示: パッドのサンプルを演奏中です。
- 薄く色を表示: Sample Cell にサンプルがある状態ですが、現在サンプルは再生されていない状態です。
- 色を点滅しながら表示: そのパッドにあるサンプルがまもなく再生されようとしている状態で、クオンタイズをオンにし、サンプルがあるパッドを押すと、クオンタイズにあわせてサンプル再生を開始しようとするので、そのタイミングが来るまで点滅待機します。
- 明るい白: Overview 機能等を使用している状態でこのように表示します(↑4.2.7, [Encoder Knob](#) 参照)。
- 薄く白表示、白表示で点滅: 特殊な状態です (↑4.2.11, [各パッド](#) 参照)。
- 無灯: サンプルがロードされていません。

Mute (STOP) ボタンの光表示

Mute (STOP) ボタンには 2 つの点灯状態があるのみで、点灯 (オレンジ)、無灯となります。 ボタンが点灯しているときは、Sample Slot のサンプルを聞くことができます。 ボタンが無灯の状態では、対応する Sample Slot はミュートされた状態となります。



F1 ボタンの各状態での明度は TRAKTOR の環境設定 (preferences) の [Traktor Kontrol F1](#) セクションで設定することが可能です。 詳細は [↑5, F1 環境設定 \(Preferences\)](#) で確認してください。

3 チュートリアルとワークフロー

3.1 概要

この章では F1 のいくつかの典型的な使用例を例に出しながら実際に操作を行うことで、この製品に慣れさせていただきます。頻繁に使用する操作であるサンプルのナビゲート、ロードからより洗練されたライブでの F1 の活用例について触れていきます。Remix Sets の作成方法、設定、保存方法について、さらに F1 の全体的な操作の流れについても例を挙げます。

再度お伝えしておきますが、F1 は TRAKTOR の Remix Decks の深部に踏み込んでコントロールするための製品です。言い換えると、F1 はアドオンとして機能するコントローラーです。さらに言い換えると、TRAKTOR のその他の機能を操作するためのコントローラー（特にトランスポートコントロール、キュー、FX を使用するためのコントローラー）をお客様がすでに所持しているものとしてここでの解説を進めます。F1 を通常の Remix Deck コントロールモードから MIDI モード（または User Map モード）に切り替えて使用することも可能ですが、ここでは本機を専用 Remix Deck コントローラーとして使用することを前提とします。

ここで紹介する機能に関する詳細は [↑4, TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス](#) で確認してください。この章の本来の目的は F1 の操作に馴染んでもらうことです。

3.2 すぐに操作したい方へ

F1 ではじめにやりたいことは当然演奏することでしょう。このマニュアルを読まずにすぐに演奏したいと思っていることでしょう。その気持ちは非常に理解できます。サンプルを Remix Deck にロードしてすぐに演奏を行うには、以下の手順を行ってください。

1. Deck Flavor を Remix Deck にする ([↑3.3.1, Deck Flavors の設定 参照](#))
2. F1 でその Remix Deck をコントロールしているか確認する ([↑3.3.2, F1 で Remix Deck を設定する 参照](#))
3. Sample または全 Remix Set をロードする ([↑3.4.1, ツリー内のブラウズ、Tutorial Remix Set のロード 参照](#))
4. Sample をトリガーし、Sample がある Sample Slot のボリュームが上がっているか確認する。
5. ここまでを終えたら、このチュートリアルに戻ってさらなる詳細を確認してください。

3.3 準備

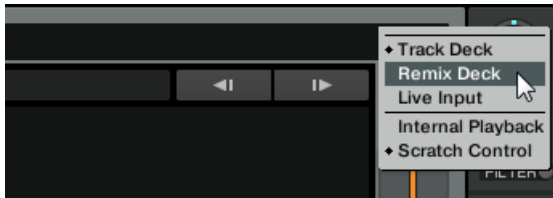
まずいくつかの準備を行う必要があります。

- TRAKTOR で Remix Deck を起動する。
- F1 でデッキをコントロールできる状態にする。

3.3.1 Deck Flavors の設定

TRAKTOR のデッキを Remix Deck にする方法は以下です。

- ▶ Remix Deck として使用したいデッキのデッキ名称部分をクリックします。このチュートリアルではデッキ B を [Remix Deck](#) にします。



Deck Flavor は *File > Preferences > Decks > Deck Flavor* と進んで変更することも可能です。S2、または X1 を使用している場合は、Deck A または Deck B を Remix Deck として設定することで、コントローラーでデッキのトランスポートコントロールが可能となります。S4 を使用している場合はデッキすべてのトランスポートコントロールが可能なので、特別な設定を行う必要はありません。

3.3.2 F1 で Remix Deck を設定する

Remix Deck として複数のデッキを備えている場合、F1 でデッキフォーカスを切り替えることですばやく Remix Decks 間を移動することができます。

1. SHIFT ボタンを押したままにします。
2. SHIFT を押したままエンコーダーノブを左右どちらかに回します。Pad Matrix の 2x2 個分のパッドがひとまとまりの表示部分となり、点滅する部分が現在の Remix Deck となります。同時に 7-区分ディスプレイは現在のデッキを "dA" (Deck A)、"dB" (Deck B) のように表示します。
3. 引き続き SHIFT を押したままエンコーダーノブを回して Remix Deck を切り替え、コントロールする対象となる Deck B を選択します。エンコーダーノブをまわすごとに設定した分の Remix Decks を表示していきます。デッキを Remix Deck Flavor として設定していない場合は F1 の 2x2 のパッドが点灯することはありません。
4. SHIFT ボタンを離します。



ディスプレイで "db" と表示、Pad Matrix の右上部分の 4 つのパッドが点灯し、TRAKTOR の Deck B をフォーカスしていることを示しています。



F1 で現在コントロールしているデッキを確認する場合は SHIFT を押したままにします。するとディスプレイが上記で解説したようにデッキを表示します。

3.4 F1 で行う最初のステップ

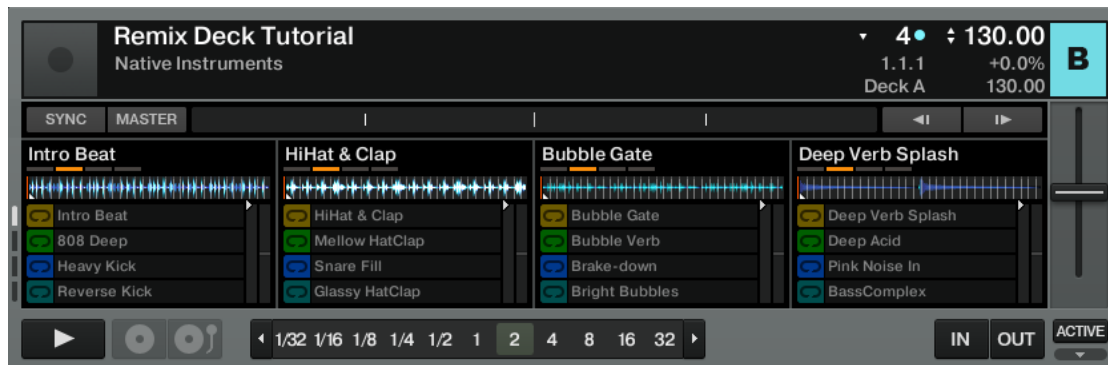
ここまでで準備ができました。自分でリミックスを作成することが本来の目的なので、当然私どもが用意した Remix Sets を使用する必要はありません。ですがここでは事前に用意してあるチュートリアル用 Remix Set を使用して Remix Sets や個別の Samples をすばやく簡単にロードすることで F1 の使用感に慣れていただきます。

3.4.1 ツリー内のブラウズ、Tutorial Remix Set のロード

TRAKTOR ユーザーであれば、Track Collection は TRAKTOR のブラウザツリー内にある、ということはお存知でしょう。F1 を使用してコレクション内のファイルだけでなく、コンピューター内のファイルシステム内の全ファイルを閲覧することが可能です。ここではまずコレクションを閲覧しましょう。

1. F1 の BROWSE (MIDI) ブラウザボタンを押すと、点滅を開始します。
2. エンコーダーノブを回し、画面でブラウザリスト内の選択対象が上下することを確認してください。
3. SHIFT を押したままエンコーダーノブを回します。するとブラウザのツリー左側の部分で上下移動します。SHIFT ボタンは押したまま "Track Collection" フォルダに移動し、エンコーダーノブを一度押してツリーをさらに展開します。
4. SHIFT ボタンを押したまま、"All Remix Sets" を選択します。
5. SHIFT ボタンを離します。これでブラウザの右部分の、ブラウザリストに戻ります。
6. エンコーダーノブを回して "Remix Deck Tutorial" を選択します。
7. エンコーダーノブを一度押します。すると Remix Set が Remix Deck にロードされます。
8. BROWSE (MIDI) ボタンを押し、ブラウズモードを終了します。

→ おめでとうございます。ここまでで、Remix Set を Remix Deck にロードしました。



この Remix Set は BPM 130 で理想的に再生されるので、Remix Deck をその速さに設定してください。

3.4.2 Remix Deck 内のサンプルをトリガーする。再生開始と停止

このチュートリアルでは F1 の 16 のパッドを 4 列に分け (corresponding to the Remix Deck's Sample Slots)、A、B、C、D とします。段は 1、2、3、4 とします。ですので、左上のパッドは A1 となり、そのすぐ下は A2、そのパッドの一番右にあるのが D2 となります。



F1 の各パッドはこのチュートリアル内では図のように区別します。

再生は以下の手順で行います。

1. 左上隅にあるパッド、A1 を押すことで再生を開始します。
2. 他の Sample Slots のパッドを押してください。 サンプルスロット (A、B、C、D) ではサンプルをひとつだけ再生できることに気付くはずですが。例えば B2 を再生しているとして、B3 を押すと、B3 が再生を始めると直ちに B2 が停止します。
3. では SHIFT ボタンを押したままにし、Pad Matrix の下の 4 つの Mute (STOP) ボタンを順に押していきましょう。すると、4 つの Sample Slots が再生をとめます。Quantize (QUANT (EDIT) ボタン) が起動、あるいは起動していない場合でも Slot Players はクオンタイズをかけていればクオンタイズにあわせて、クオンタイズをかけていなければ直ちに演奏を停止します。Slot Player の演奏開始位置は Sample スタートポジションにリセットされます。
Remix Deck のすべてをまとめて停止する場合は、TRAKTOR ユーザーインターフェイス (または関連する S4、S2、X1 上のボタン、または Timecode レコードを停止する) のデッキのプレイボタンをクリックする必要があります。この動作で Remix Deck にある 4 つの Sample Slots を停止することができますが、この場合、再生開始位置がサンプルスタートポジションにリセットされることはありません。全サンプルは Remix Deck を再度再生することで、停止した位置から再生を開始します。
4. では、パッド A2 を押してデッキ再生を開始しましょう。

5. ではその下のパッド A3 を押してください。再生を開始するまで少し間が空くのに気づきでしょうか？ これは Quantize が起動しており、ループに同期させようとしているためにおきる事で、クオンタイズ設定の内容によってタイミングが変わります。



Sample Slot では一つのパッド (Sample Cell) のみを再生可能となります。

3.4.3 クオンタイズの設定

Remix Deck のクオンタイズ値 (Quantize Value) の変更は以下の方法で行います。

1. Remix Deck を再生している間、QUANT (EDIT) ボタンを押したままにします。そのままエンコーダーボタンをまわして値を "1" にし、QUANT (EDIT) を放します。これでクオンタイズの値が 1 ビートとなりました。
2. 他のパッドを押します。サウンドの切り替わりが先ほどよりも素早くくなりました。
3. もう一度 QUANT (EDIT) ボタンを押したままにします。今回は、F1 の Pad Matrix を見ながら作業を行ってください。最初の 2 段分のパッドの色が異なる色で表示され、エンコーダーノブと同じ各クオンタイズ値を提示します。先程クオンタイズの値を設定したので、対応するパッド (A3) が他のパッドよりも明るくなっているはずです。QUANT (EDIT) ボタンを押したまま、2 番目のスロットの 3 番目のパッド (B3) を押します。このパッドのクオンタイズ値は 16 ビートです。ここまでの動作を終えたら、QUANT (EDIT) ボタンを離します。
4. では現在演奏していないパッドを押してください。フレーズに合わせてどのタイミングでパッドを押すかにもよりますが、パッドを叩いてから再生するまでのタイミングが 16 ビートとなっていることがわかるでしょう。再生を開始するまでこのパッドは点滅します。

Remix Deck でのクオンタイズの役割を正式に解説すると、クオンタイズ値はサンプルの再生を開始するまでの時間を示すものではなく、クオンタイズ値は Remix Deck の内部タイムラインを示すものとして機能します。例えばクオンタイズ値を 4 にしておくことで、Remix Deck の内部タイムラインで設定された 4/4 バーにあわせてサンプルが再生される、ということになります。



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



QUANT (EDIT) ボタンを一度叩くことでクオンタイズのオン/オフ切り替えを行います。

- ▶ では SHIFT ボタンを押したままにし、Pad Matrix の下の 4 つの Mute (STOP) ボタンを順に押して Sample Slots スロットをすべて停止し、サンプルの開始位置をリセットしてください。

3.4.4 ボリュームとフィルターのミュートと調節

Sample Slots のミュート、ボリュームとフィルターの調節方法は以下となります。

1. 3 段目の 4 つのパッド (A3-D3) をすべて押します。チュートリアル Remix Set のこのページのパッドはすべて青となっています。4 つのサウンドがすべて再生されます。
 2. パッドの下にはオレンジの Mute (STOP) ボタンがあります。現在サウンドが聞こえる状態なのですべて点灯しているはずです。これらを押すことで任意のサンプルスロットの音声をミュート/ミュート解除します。Sample Slots 1、3、4 をミュートすることで Sample Slot 2 のサンプル音声のみが聞こえるようになります。
 3. F1 の上にある 2 番目のフィルターノブをゆっくりまわしてフィルターによる変化を確認してください。
 4. Mute (STOP) ボタンを押して Sample Slot 3 をミュート解除し、ボリュームフェーダーを下げます。
 5. 他の Sample Slots もミュート解除し、フィルターとボリュームの設定を行います。
- おめでとうございます。ここまでで、Remix Sets のロード、演奏、各調整を行えるようになりました。これらの作業をもう少し続けて、さらに慣れ親しんでください。一度にロードできる Remix Sets は 4 つです(デッキごとに一つずつ)。これらの切り替えも素早くできるように練習してください。



Remix Decks を同期再生したい場合は、マスターを設定して SYNC (MASTER) ボタンを起動することで各デッキが同期再生するようにします。

次のセクションでは修正が必要なチュートリアル Remix Set について検証します。

- ▶ では SHIFT ボタンを押したままにし、Pad Matrix の下の 4 つの Mute (STOP) ボタンを順に押して Sample Slots スロットをすべて停止し、サンプルの開始位置をリセットしてください。

3.5 サンプルグリッドの 2 ページ目の修正

次のセクションではチュートリアル Remix Set ("Remix Deck Tutorial") の 2 ページ目に注目します。 まず F1 のフォーカスを Remix Set の 2 ページ目に移す必要があります。

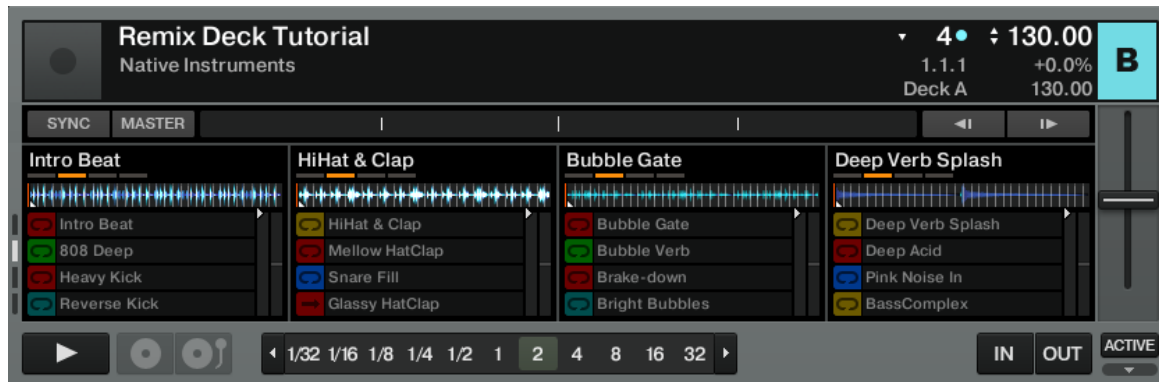
3.5.1 ページの切り替え

現在 F1 の表示は "P1" となっており、Remix Set の 1 ページ目を表示しているはずです。 Remix Set のページは最大 4 ページあり、合計 64 のサンプルをロードすることが可能です。

- ▶ エンコーダーノブを時計回りに一段回してください。 ページの切り替えに対応してパッドが反応します。 ディスプレイが "P2" となり、Remix Set の 2 ページ目に切り替わったことを表示します。 エンコーダーノブをさらに回すと、3、4 ページ目は空であることがわかります。 ページ 2 に戻ってください。



F1 のディスプレイが Remix Deck の Sample Grid の 2 ページ目を表示しています。



Remix Deck の左側の ページセクターでも Sample Grid のページ 2 を表示していることを示します。

3.5.2 パッドカラーの変更

Sample Grid の 2 ページ目の色は 1 ページ目とは異なります。赤いパッドに他の色が混ざっています。赤以外の色があるため、パッドは他の色と調和していません。この Pad Matrix では右下のパッド (D4) の色が異なります。では黄色のパッドを赤に変更しましょう。変更方法は以下です。

1. SHIFT + REVERSE (COLOR) を押すことで色変更モードにします。両方のボタンが点滅します。
2. F1 は色変更の指定があるまで待機した状態となります。右下の色が違パッドを押すと、パッドが 16 色を備えたカラーパレットとなり F1 のパッドに任意の色を指定することが可能となります。
3. ここでは左上にある赤に変更したいので (A1)、そのパッドを押します。すると、パッドが通常モードとなります。

→ パッドの色が赤になりました。

他のパッドの色を変更する場合は、同じ作業を繰り返します。ここではここまでにしておきます。

- ▶ REVERSE (COLOR) ボタンを押して Performance モードに戻ります。

エンコーダーノブを使った色の変更

殆どの場合、エンコーダーノブを使って色を変更したほうが簡単です。他のパッドの色と見比べながら色を変更する場合に特に有効でしょう。エンコーダーを使用したパッド/ Sample Cell の色の変更方法は以下となります。

1. 前述した方法と同じように、SHIFT + REVERSE (COLOR) を押すことで色変更モードにします。
2. 色変更する対象となるパッドを押したままにします。
3. パッドを押しながらエンコーダーを回すことで押しているパッドの色が変化します。
4. 希望する色になったら、パッドを放します。
5. REVERSE (COLOR) ボタンを押して色変更モードを解除します。



色を指定しておくことで Remix Set を効果的に活用する手助けとなります。設定方法に特に決まりはありません。ある人は楽器の種類ごとに色を区別、またはキックをすべて同じ色に指定しておく、といった設定を施すでしょう。またある人は音の強さや、密度によって色を指定するでしょう。またある人は操作しやすいように Remix Set の各ページで設定を施すでしょう。十人十色、自由に設定を行ってください。

3.5.3 リバーズの修正

すでに Remix Set の Sample Grid ページの 2 ページ目で演奏を始めているなら、Sample Grid のページ 2 のパッド A1 がリバーズになっていることに気づいたはずです。局面では有効にこのリバーズ音声の有効に使用できますが、このサンプルを常にリバーズ再生にしておく必要はないでしょう。リバーズ再生を通常再生に戻す方法は以下となります。

1. Sample Grid のページがページ 2 (P2) か確認してください。
2. パッド A1 から D1 を叩いて Remix Deck と対応する Sample Slots を起動してください。
3. パッド A1 にフォーカスするには、対応する Mute (STOP) ボタンを押し、その他の Sample Slots をミュートします。最初の Mute (STOP) ボタンのみが点灯した状態となります。
4. TRAKTOR ソフトウェアでもリバーズ再生していることが、Slot Player のプレイヘッドが逆に動くことからでも確認できます。
5. REVERSE (COLOR) ボタンを押したままにします。
6. REVERSE (COLOR) を押したままパッド A1 を叩きます。

→ これでサンプルは通常再生となります。

- ▶ REVERSE (COLOR) ボタンを放してもサンプルは通常再生を保ちます。

リバーズサンプル再生に戻す

逆再生のままのほうがよければ変更内容を元に戻すことも可能です。

1. REVERSE (COLOR) ボタンを押したままにします。
2. 対象となるパッドを押したままにします。
3. REVERSE (COLOR) ボタンを放します。
4. 対象となるパッドからも指を放します。

→ これでサンプルはリバーズ再生に戻ります。

サンプルを一時的にリバーズ再生する

上記の 2 つの方法はサンプルの再生方向を指定し、その状態でとどめておく方法でした。ですが殆どの場合、サンプルを一時的にリバーズ再生するほうが効果的にサンプルを活用できるでしょう。

1. サンプル (A1) 通常再生している状態で REVERSE (COLOR) ボタンを押します。
2. REVERSE (COLOR) ボタンを押している間、対象となるパッドを押し続けることで任意の時間サンプルをリバーズ再生します。

3. REVERSE (COLOR) を押したままパッドを放します。サンプルは通常再生に戻ります。
4. REVERSE (COLOR) ボタンを放します。



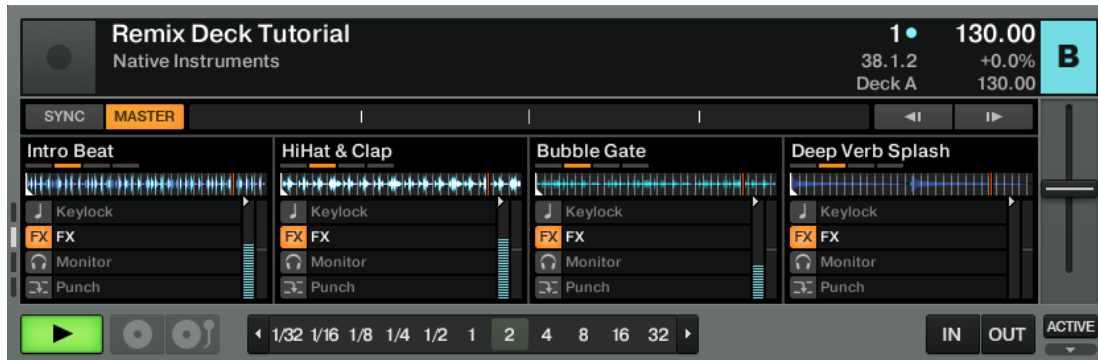
F1 を使って再生方向の変更をスムーズに行えるよう練習してください。そこまで時間をかけなくても指の動きとやりたい動作が連動するようになるでしょう。通常再生は REVERSE (COLOR) ボタンを放す前にパッドを放すことで再生方向が変わります。リバース再生はパッドを最後に放すことで再生方向が保たれます。実際に試してください。

- ▶ では SHIFT ボタンを押したままにし、Pad Matrix の下の 4 つの Mute (STOP) ボタンを順に押して Sample Slots スロットをすべて停止し、サンプルの開始位置をリセットしてください。

3.5.4 ピッチの修正

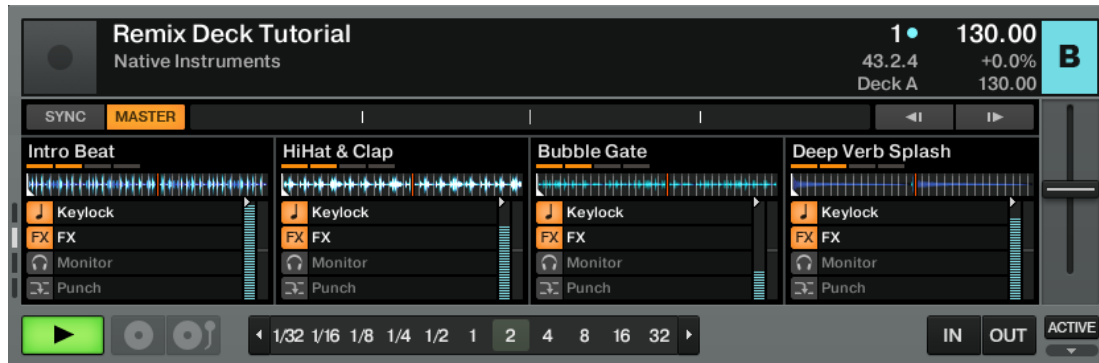
これまでで Sample Grid のページ 2 のパッド D4 の色と、パッド A1 の再生方向を変更し、演奏環境が向上しました。しかしまだ少し変更点があります。まずピッチを変更しましょう。最初に Remix Set の 4 つ全ての Sample Slots の Keylock がオンの状態か確認してください。

1. Sample Grid のページがページ 2 (P2) か確認してください。
2. パッド A1-D1 を叩いてこれらを再生してください。
3. SHIFT を押したままにします。
4. TRAKTOR ユーザーインターフェイスでは、SHIFT を押すと Sample Grid で Sample Slot パラメーターを表示します。



コントローラーのパッド上部の A1-D1 が点灯するはずですが、これは Keylock が全てオンであること

を意味しますが、 そうでない場合は、SHIFT を押しながらパッドを押してオンの状態 (明るいオレンジ) にします。



5. ここまでで、"Bubble Gate" リフがあるパッド C1 のキーが Remix Set の他のパッドのキーとは異なることに気づくでしょう。
 6. SHIFT + TYPE (PITCH) を押して Pitch モードにすると、SHIFT と TYPE (PITCH) が点滅し始めます。
 7. ここでパッド C1 を押して画面を確認してください。左上隅に小さくドットがついた状態で "03" と表示されるはずです。"03" はサンプルが 3 ステップ半分ピッチを変更してあることを意味し、ドットは 3 ステップ半分低く設定してあることを意味します。ドットがない場合はサンプルが 3 セミトーン分高く設定してあることを意味します。ここで紹介する高い、低いという表現は音楽的というよりもこのチュートリアルの趣旨に沿ったもので、当然自身でリミックスを行う際は任意の設定を行ってかまいません。
 8. パッドを押したままエンコーダーを時計回りにゆっくり回してください。エンコーダーを一段づつ回すにつれサンプルは半音ずつ上がっていき、音声でもその過程が確認できます。"00" で止めてください。
- ここまでで、このサンプルの音程が他のサンプルの音程とマッチしました。
- ▶ TYPE (PITCH) ボタンを押して Pitch モードを解除します。
 - ▶ では SHIFT ボタンを押したままにし、Pad Matrix の下の 4 つの Mute (STOP) ボタンを順に押して Sample Slots スロットをすべて停止し、サンプルの開始位置をリセットしてください。

3.5.5 サイズの調節

まだ気になる所がパッド B2 のサンプルにあります。このサンプルには大きな空白部分があり、サンプルがスムーズにループしていません。TRAKTOR の Remix Deck 波形ディスプレイでもそれが見て取れます。



このサンプルの半分以上が無音となっています。このサンプルの実際の音声部分が短すぎます。

ではこのサンプルを編集します。

1. B2 を再生してください。
2. SIZE (SPEED) ボタンを押して点滅させてください。
3. パッド B2 を押したままにしてください。ディスプレイが "2" と表示します。これは再生尺がオリジナルサンプル尺と比べて倍あることを意味します。
4. パッドを押しながらエンコーダーノブを反時計回りに回します。

→ これでディスプレイが "1" と表示し、サンプルが通常の尺となったことを示します。サンプル尺をさらに半分、4 分の 1 のサイズ等で演奏することも可能です。通常の尺に戻すにはエンコーダーを押します。

- ▶ SIZE (SPEED) を押して Size モードを解除します。
- ▶ SHIFT ボタンを押したまま左から 2 番目の Mute (STOP) ボタンを押して Sample Slot を停止し、プレイヘッドをリセット、サンプルの再生位置を先頭部分に戻します。

3.5.6 適切なプレイバックタイプの選択

段々と設定内容がまとまってきました。しかしまだ続きがあります。正しく再生していないパッドや、正しくトリガーしないパッドがあります。そんなときは Type モードを使ってサンプルをワンショットモード、ループモード、ゲート、ラッチ、Remix Deck の他のサンプルとの同期の有無を設定します。Type モードでサンプルをトリガーした時にどのように再生するかを設定します。Type モードのサブモードの一つは Sync Type です。まずはここから見ていきましょう。

同期のチェック

1. TYPE (PITCH) ボタンを押します。
2. エンコーダーノブを回して "SY" を表示します。



ボタンが点滅し、パッド A3 以外のパッドがオレンジになります。これはパッド A3 の同期機能が起動していないことを意味します。

3. パッドを押して同期機能を起動し、そのパッドがデッキのテンポと内部タイムラインに同期します。
4. TYPE (PITCH) ボタンをもう一度押して Type モードを解除します。



パッドの同期をオン/オフにすることで得られる効果はサンプルの性質やデッキのテンポによって異なります。基本的に同期はオンにするほうがよい結果を得られますが、リズムがないサンプルをワンショットで使用する際には同期しないほうが自然な場合もあります。

プレイバックトリガータイプ

では 3 番目の列がどのようにになるか確認してみましょう。

1. Sample Grid のページがページ 2 (P2) か確認してください。
2. 2 ページ目の 3 段目の 4 つ全てのパッドを押します。パッド C3 のサンプルはパッドを放すと再生を終えてしまいます。
3. TYPE (PITCH) ボタンを押し、放すと点滅し始めます。
4. エンコーダーノブを回して "tr" を表示し、Sample Trigger Type にします。



5. 全パッドは一つのパッド（黄色）以外全て紫です。紫のパッドは"ラッチ/latched"に設定しており、これらのパッドを押すと同じ Sample Slot にある他のパッドを押すまで再生を続けます。一つだけある黄色のパッドは"ゲート/gated"になっており、パッドを押している間だけ再生する設定となっています。
6. 黄色のパッドを叩いて紫 (latched) にします。
7. TYPE (PITCH) ボタンをもう一度押して Type モードを解除します。
8. パッド D3 をもう一度叩くとパッドは指を放しても再生を続けるようになります。



紫がラッチで、黄色がゲートです。



特定のパッドの Playback Trigger Type をゲート (黄色) にすると短めのワンショットサンプルやシャウト、ヒット使用時に有効です。ゲートモードでハードウェアのグループボックスを演奏するようにサンプルを演奏することが可能となります。



特定のパッドの Playback Trigger Type をゲート (黄色) にすると短めのワンショットサンプルやシャウト、ヒット使用時に有効です。ゲートモードでハードウェアのグループボックスを演奏するようにサンプルを演奏することが可能となります。

- ▶ SHIFT ボタンを押したまま、Pad Matrix の下の 4 つの Mute (STOP) ボタンを順に押して Sample Slots スロットをすべて停止し、全サンプルの開始位置をリセットしてください。

サンプルプレイタイプ

作業を続けてきたページにはあと一つ修正箇所があります。それは最後の段の 2 番目のパッド (B4) がループしない点です。この Remix Set ではこの設定のままではこのサンプルはうまく機能しないので、このパッドがループ再生するよう設定します。

1. Sample Grid のページがページ 2 (P2) か確認してください。
2. パッド A4 から D4 を叩いて Remix Deck と対応する Sample Slots を起動してください。
3. 問題があるサンプルのみに集中したいので、Sample Slot の最初と 3 番目と 4 番目の Mute (STOP) ボタンを押して 2 番目の Sample Slot だけが聞こえるようにします。
4. 最後の段の 2 番目のパッド (B4) を押します。サンプルは再生しますが一回の再生で停止します。パッドは薄い白となり、サンプルを一度再生し終えて停止、待機していることを示します。
5. TYPE (PITCH) を押してタイプモードにします。ボタンが点滅します。
6. エンコーダーノブを回して "PL" を表示し、Sample Play Type にします。



Pad Matrix の全パッドは一つを除いて全て緑に変わります。緑のパッドは全てループモードであることを意味し、青いパッドはワンショットモードであることを意味します。

7. 青いパッドも緑 (looped) にします

→ これで Sample Play Type をワンショットモードからループモードに変更しました。

- ▶ Mute (STOP) ボタン 1、3、4 を押して他の Sample Slots のミュートを解除し、以前の状態と聞き比べてください。

これで次の段階に進むことができます。

- ▶ SHIFT ボタンを押したまま、Pad Matrix の下の 4 つの Mute (STOP) ボタンを順に押して Sample Slots スロットをすべて停止し、全サンプルの開始位置をリセットしてください。

3.5.7 スピードの調節

もう少しで このチュートリアル Remix Set の調整が終わります。今回の問題点はパッド D2 の再生速度が速すぎて騒々しくなっている、ということです。

1. Sample Grid のページがページ 2 (P2) か確認してください。
2. パッド A2 から D2 を叩いて Remix Deck と対応する Sample Slots を起動してください。
3. SHIFT + SIZE (SPEED) を押します。両方のボタンが点滅します。
4. 再生速度が速すぎるパッドを押したままにすると、ディスプレイが "4" と表示され、通常の 4 倍で再生されていることを示します。
5. パッドを押したままエンコーダーノブを時計回りに 2 段階分回し、ディスプレイを "1" と表示させます。これは再生スピードが 1x で、通常再生速度であることを意味します。

→ おめでとうございます。ここまででチュートリアル Remix Set の問題点を全て修正しました。ここからさらに練習して、他の設定も試すことで、一連のワークフローを自分のものにしてください。

3.6 自身の Remix Set の作成

Remix Sets をロードし、活用することもできますが、自分だけの Remix Sets を作成することが最も大事でしょう。このチュートリアルでは、自分だけのシンプルな Remix Set の作成方法について解説します。

3.6.1 事前準備

最低でも一つの Deck を Remix Deck にしておいてください。このチュートリアルではデッキ B を使用しますが、4 つのデッキのどれを使っても構いません。また、S2 や X1 コントローラーを使用している場合は、上部デッキ (A または B) を使用したほうがトランスポート操作やエフェクト使用の観点から効率がよいでしょう。

- ▶ F1 のフォーカスを Deck B (↑ 3.3.2, F1 で [Remix Deck を設定する](#)) にし、Remix Deck を操作できる状態にします。

Remix Deck を空にする

すでに Remix Set をロードしてある場合は以下のようにセットを削除します。

1. SHIFT + CAPTURE (DELETE) を押したままにします。
2. 2 つのボタンを押しながら、エンコーダーノブを回して "UL" ("UnLoad") を表示させます。



3. エンコーダーノブを押して、Remix Deck の内容を削除します。

→ これで Remix Deck が空の状態となります。TRAKTOR ソフトウェアでは名称が "New Remix Set" となります。

3.6.2 サンプルのロード

このチュートリアルでは、引き続きこれまでサンプルのロード、演奏、調節を行ってきた "Remix Deck Tutorial" 内のサンプルを使用します。



Remix Deck (reverse、looping/one-shot、pitch/speed の変更、尺の変更等) に施した設定変更内容は Remix Set 内のみで保存されます。サンプルそのものが変更されることはありません。これは同じサンプルを複数使用して異なる再生スピード、ピッチ等に変更してさまざまな Remix Sets を作成できることを意味します。Remix Set 自体はハードドライブのスペースを少し使用するのみです。セットの情報はロードされるサンプルの各設定を再現するためのものとして機能します。

自動ロード

F1 でサンプルをロードする方法は 2 通りあります。まずは自動ロードの方法を紹介します。

1. エンコーダーノブを押すとサンプルが自動的に左上のセルにロードされます。F1 のパッドが薄く点灯し、ロードされたことを示します。セルがすでにロードされている場合は、次のセルにサンプルがロードされます。
2. BROWSE (MIDI) ボタンをもう一度押してブラウズモードを解除します。
3. ロードしたパッドを叩くとキックの音声を確認できるはずです。

- ▶ SHIFT ボタンを押したまま左から 1 番目の Mute (STOP) ボタンを押して Sample Slot を停止し、サンプルの再生位置をリセット、先頭部分に戻します。

手動ロード

特定のセルにサンプルをロードしたい場面が多々あることでしょう。

1. BROWSE (MIDI) ボタンを押してブラウズモードにします。
2. エンコーダーノブを使用して "All Samples" から "D1 Deep Verb Splash" を選択します。
3. エンコーダーノブを押す代わりに、サンプルをロードするパッドを押します。ここでは最初の段の一番右にあるパッド D1 を叩きます。Pad Matrix が反応し、選択したパッドが薄く光り、サンプルがロードされ、再生に備えて待機している状態となります。
4. BROWSE (MIDI) ボタンを押してブラウズモードを解除し、ロードしたパッドを叩いてからもう一度 BROWSE (MIDI) ボタンを押してブラウズモードにしてください。
5. ではセットにタムを追加しましょう。
6. ブラウズモードで "B1 HiHat and Clap" を選択します。
7. 一番上の 2 番目にある、パッド B1 を叩きます。
8. パッド B1 を叩いてブラウズモードを解除します。
9. A1 を叩いてミックスに "Intro Beat" サンプルを追加します。

サンプルの切り替え

D1 の Verb サウンドが気に入らない場合は、他のサンプルを試してみましょう。今回は音声を鳴らしながら合うサンプルを探します。

1. BROWSE (MIDI) ボタンを押してブラウズモードにします。
2. エンコーダーノブを使ってブラウズし、サンプルを選択します。ここでは "C1 Bubble Gate" を選択します。
3. Verb サンプルがある D1 を叩くと、サンプルが切り替わります。
4. ブラウズモード時に他のサンプルも試して Remix Set に合うサンプルを探してください。

では Remix Set にさらにサンプルを追加します。64 全ての Sample Cells をサンプルで埋め尽くす必要はありません。ページ全部を埋め尽くす必要もありません。ですが必要最低限、例えば Sample Slots に 2、3 のサンプルがあれば演奏内容にバリエーションが出てよいでしょう。

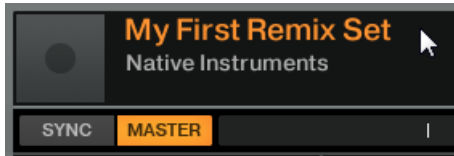


この例ではキックを左に、リズムがないサンプルを右に配置しました。基本的に、似たような性質を持つサンプル (全キック、または全スタブ等) を同じ Sample Slot (列) に備えておくのがよいでしょう。当然この配置を守る必要はありません。

3.6.3 名称設定

順調ですね。ここで名称を設定しておきましょう。この作業は F1 で行うことはできないのでマウスとキーボードを使用します。

1. Remix Deck のヘッダにある "New Remix Set" をダブルクリックします。
2. コンピュータのキーボードで、例えば "My First Remix Set" と入力し [Enter]/[Return] を押します。



3.6.4 保存

名前は保存しましたが、コレクションへの保存はまだ行っていません。保存方法は以下となります。

1. ツリーで "All Remix Sets" フォルダに進みます (F1 のブラウズモードでこの操作を行うことができます。SHIFT + エンコーダーノブの操作で Collection Tree を移動できます)。
2. TRAKTOR ソフトウェアでは Remix Deck の上にある Remix Set の名称をクリック、ホールドし、リストにドラッグします。

→ これでコレクションに Remix Set が保存されます。

- ▶ BROWSE (MIDI) ボタンを押し、ブラウズモードを解除します。

3.6.5 サンプルとページの削除

↑ 3.6.1, 事前準備で解説したように、デッキからの削除を行うには SHIFT と CAPTURE (DELETE) を押す必要がありました。このモードにとどまるには、これらのボタンのどちらかを押し続ける必要があります。これでアクシデントによるページ、またはサンプルの削除を防ぎます。

サンプルの削除

パッドからサンプルを削除するのは簡単です。

1. SHIFT + CAPTURE (DELETE) ボタンを押したままにします。
2. どちらかのボタンを押し続けながら、削除するサンプルがあるパッドを押します。これだけです。

ページの削除

Remix Set からページ全部を削除する方法は以下となります。

1. SHIFT + CAPTURE (DELETE) ボタンを押したままにします。
2. どちらかのボタンを押したままエンコーダーノブを回し、削除したいページ番号の前に "d" と表示されるまでまわします。言い換えると、"d1" でページ 1 を、"d2" で ページ 2 を Sample Grid から削除する、ということになります。
3. エンコーダーノブを押すと Sample Grid で起動しているページのサンプル全てを削除します。

3.6.6 サンプルのコピーと編集

TRAKTOR の Remix Decks の強力な特徴として、サンプルをコピーして複数のパッドに割り当てる場合、元となる素材は同一のものを使用するという点が上げられます。これによってハードドライブ使用スペースは大きく節約されます。

- ▶ 空のセルに "OctaveUp Perc" をロードしてください。 ページが一杯の場合は次のステップでも空のパッドが必要となるので、新しいページでこの作業を行ってください。

コピー

1. SHIFT + QUANT (EDIT) を押します。 両方のボタンが点滅します。 ディスプレイは "コピーアンドペースト" の略、"CP" と表示されます。
2. ノブを時計回りに一段ずつ回します。 "CP" の後に、"Ct" (Cut and Paste) 、"OF" (Offset) 、"nU" (Nudge) と表示されます。 "CP" にするとコピーアンドペーストモードに戻ります。



3. 現在エディットモード (and in the Copy and Paste sub-mode) なので "OctaveUp Perc" があるパッドを叩きます。パッドが点滅し、ディスプレイが "PA" (Paste) と表示します。



4. 空のパッドを叩きます (例えばサンプルパッドのすぐ下のパッドを叩きます)。サンプルのコピーがここにペーストされます。

- さらにコピーを行うには (コピーするパッドを叩き、ペースト対象となるパッドを叩きます) 以上の動作を繰り返します。ここでは同じページ上の同じサンプルスロットの C1、C2、C3、C4 を同一のサンプルで埋めます。
- QUANT (EDIT) ボタンを押してエディットモードを解除します。
- ここまでで、同じスロット上の異なるパッドで同一のサンプルを演奏可能な状態となりました。



サンプルをコピーすることでリミックスにバリエーションを持たせることが可能となります。例えば、ボーカルサンプルを複数のパッドに割り当てピッチモードで音程に手を加えておけば演奏中の即戦力となるでしょう。

サンプルプレイバックのオフセット

Offset でサンプルの再生開始位置を 16th ノートステップ単位で移動します。サンプルの再生開始位置の変更方法は以下となります。

- SHIFT + QUANT (EDIT) でエディットモードにします。
- エンコーダーノブを回してディスプレイを "OF" にし、オフセットサブモードにします。



- コピーしたパッドを押し続けます。ディスプレイが "00" と表示し、サンプルにオフセット設定が施されていないことを示し、この状態ではサンプルは先頭部分から再生を開始します。
- パッドを押し続け、エンコーダーノブを回します。TRAKTOR ソフトウェアではエンコーダーノブを回すと Slot Player のスタートマーカーが移動するのが確認できます。白い線がパッドを押すとサンプルの再生を開始する位置となります。
- コピーしたサンプルに対して異なるオフセットを設定してください。
- QUANT (EDIT) を押してエディットモードを解除します。
- サンプルを演奏してどのように変化したか確認してください。

Nudge(ナッジ)

ナッジはオフセットに近い機能ですが 16th ノートよりも小さな単位でサンプルの開始位置を移動します。これはサンプルの微妙なタイミングを修正するのに便利な機能です。

- 上記の方法でエディットモードにします。

- エンコーダーノブを回し、ディスプレイで "nU" (Nudge) と表示します。



- ナッジするパッドを押したままエンコーダーノブを回します。これでサンプルの再生開始位置が微細に移動します。

3.6.7 他のデッキからサンプルを取り込む

F1 によるリミックス作業はライブキャプチャー機能によって新しい局面を迎えます。この機能で他の Track Decks や Loop Recorder からすばやくトラックの一部をサンプルとして抽出できるのでリアルタイムに Remix Deck を作成することが可能となります。

事前準備

まずトラックを Track Deck にロードする必要があります。このチュートリアルでは "TechHouse 1" を使用します。

- ▶ デッキ A (このチュートリアルでは Deck B は Remix Deck となっています) に "Track Collection" の "All Tracks" フォルダから "TechHouse 1" をロード、そのデッキの再生を開始します。



サンプル元となるデッキを再生する必要はありません。停止したデッキからでも再生しているデッキと同じようにサンプルをとることができます。ですがデッキを再生していれば、取り出す箇所を聞きながら作業を進めることができ便利です (以下参照)。

サンプル元の選択

- F1 で CAPTURE (DELETE) ボタンを押したままにします。
- CAPTURE (DELETE) ボタンを押したままエンコーダーノブを回します。Pad Matrix アニメーションが 4 つのデッキ (または Loop Recorder) のうちのどれをフォーカスするか表示します。同時に、ディスプレイがソース名称を表示 ("cA" は Deck A、"cB" は Deck B、"cL" は Loop Recorder を意味します) します。"cA" を選択してください。



3. CAPUTER (DELETE) ボタンを放しても、コントローラーはキャプチャーモードのままとなります。
ここから次のセクションで解説するように、キャプチャーレンジを設定します。

キャプチャーレンジの設定

ディスプレイの番号に注目してください。

- ▶ "4" と表示されるまでエンコーダーノブを回します。 これはサンプル元となるデッキから 4 ビート分のサンプルを取り込むことを意味します。



この時点でエンコーダーノブを押すと、キャプチャーソースデッキで設定した尺のループが起動します。 エンコーダーノブをもう一度押すとループが停止します。 サンプルを取り込む前に Track Deck デッキでループを試聴する事で、リミックス内で使える部分を選定することができて便利です。

パッドに割り当てる

サンプル再生位置を Capture Source Deck の Beatgrid に合わせる場合は、ソフトウェアのメインセクションで Snap 機能 (S) を起動してください。 サンプルを取り込む前は常に Snap 機能を起動しておくことを推奨します。



ソフトウェアの MAIN エリアで Snap (S) を起動しているか確認してください。

トラックのダウンビートの手前で止めておいてください。

- ▶ その後、ループを割り当てるパッドを叩きます。

→ Track Deck からパッドに設定した尺でサンプルを取り込みます。

1. CAPTURE (DELETE) を押してキャプチャーモードを解除します。
2. ではこのパッドを叩いて演奏してください。

3. この作業を何回か繰り返すことで (from "Determining Capture Length" to "Capturing into a Pad")、トラックから異なる尺や、異なる部分のサンプルを取り出してください。
- おめでとうございます。ここまでのチュートリアルを終えたら F1 のエキスパートになるまでの時間は長くはありません。↑ [4, TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス](#) 章では F1 の全てを解説します。

3.7 TRAKTOR に Remix Sets をインポートする

TRAKTOR に Remix Sets をインポートする方法は簡単です。

- ▶ Remix Set と Samples を含むファイル (.trak file) を TRAKTOR のブラウザにあるコレクションにドラッグアンドドロップします。TRAKTOR は .trak ファイルをアンパックし、コレクションに Samples と Remix Set を装備します。Remix Set のサイズにもよりますが、この作業には時間がかかる場合があります。インポート作業を終えたら、.trak は削除しても構いませんし、安全な場所に保管しておくことも可能です。



Native Instruments が提供する追加 Remix Sets も定期的に当社ウェブサイトでもチェックしてください。

4 TRAKTOR KONTROL F1 リファレンス

4.1 イントロダクション

この章は TRAKTOR の Remix Decks 操作専用機である F1 の解説章となっています。F1 の使用例に関しては [↑3, チュートリアルとワークフロー](#) を参照してください。



この章をいきなり読み始めようとする方にもまず [↑3, チュートリアルとワークフロー](#) 章を読み進めることをお勧めします。前章では Remix Decks のロードと再生に関する基本的なことを解説しています。

4.1.1 各モード

F1 は人間工学に基づいて設計されたコンパクトなハードウェアで、他の使用機材用スペースの大きな妨げにならないようにデザインされています。少なめに押さえたノブとボタンで Remix Decks の殆んどの機能を操作可能で、その操作内容は Remix Sets のロードと保存、ピッチの変更、スピード、サイズ、再生方向、Sample Sync の設定、Keylock、Monitoring、FX ルーティング等の編集機能を網羅しています。これらの操作を成し遂げるために、F1 の構造は各モードによって構成されており、これら全てはこの章で解説しています。

モードの起動

各モードボタン (REVERSE (COLOR)、TYPE (PITCH)、SIZE (SPEED) 等) にはそれぞれ 2 つの機能が備わっています。

- モードボタンを押すと、ボタンに記してあるモードを起動します。
- SHIFT + モード各ボタンを押すことでそのボタンの二次機能が起動します。これらのモードはボタンの下に記してあります。

このマニュアルではボタン名称を記すときには各ボタンについた両方の名称を記すこととしています。ボタンのメイン機能は括弧なし、二次機能は括弧内に示しています。例えば F1 の真ん中のセクションにある左上のボタンは SYNC (MASTER) ボタンと表記します。二次機能は (Master mode) 常に SHIFT + モードボタンを押すことで起動します。

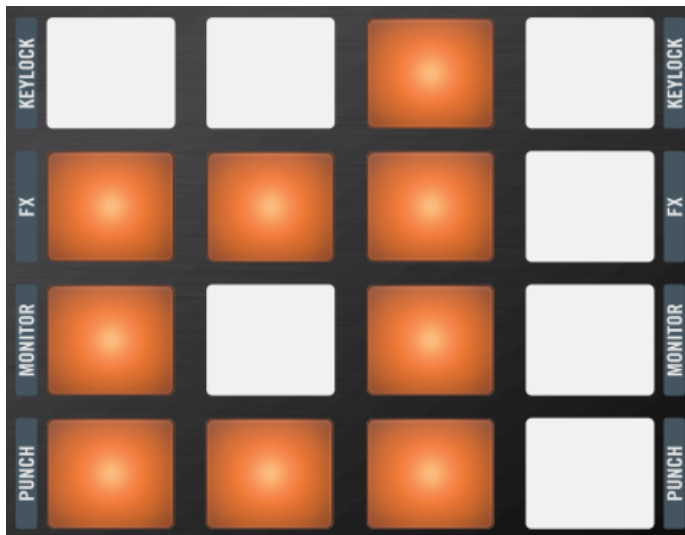
4.1.2 サンプルスロットパラメーターについて

各 Sample Slot には 4 つのパラメーターがあり、SHIFT を押しながらパッドを叩くことで切り替えることができます。F1 の Pad Matrix の両サイドにパラメーターの名称が表記してあります。F1 の上から各ボタンの以下の機能が備わっています。

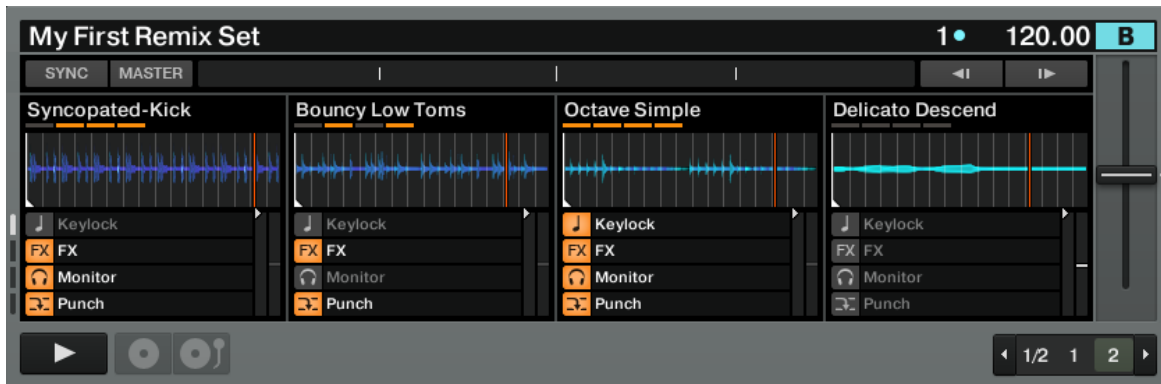
- **KEYLOCK**: キーロック機能を起動することで Sample Slot のピッチが再生速度にあわせて変化しないようにします。
- **FX**: Sample Slot のサウンドがデッキにアサインしたエフェクト部を通過するか、しないかをルーティング設定します。FX ルーティングに関しては TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。
- **MONITOR**: Sample Slot のボリュームとは関係なく、ヘッドフォンによるモニタリングを有効にします。
- **PUNCH**: サンプルを切り替えたときにサンプルが自然に切り替わるようにするための機能です。各サンプルの切り替え時にサンプルが再生した位置を次のサンプルがそのまま引き継ぐ、パンチイン機能として機能します。



Sample Slot パラメーターの詳細に関しては [↑ 4.13, Sample Slot Parameters](#) を参照してください。



各 Sample Slot の Sample Slot パラメーターは SHIFT ボタンを使用して切り替えることが可能です。



コントローラーの SHIFT を押すと Remix Deck で Sample Slot パラメーターを確認できるようになります。

4.2 Performance Mode

パフォーマンス (Performance) モードは KONTROL F1 のデフォルトモードです。このモードで Sample Grid、Samples のトリガー、Sample Slot プレイバックのミュートと停止、Sample Slot パラメーターの編集、Volume フェーダーと Filter ノブの調整を行います。殆んどの操作はこの Performance モードで行うので、まずはこのモードを解説します。

この章では Performance モードでコントローラーを操作する場合の各コントロール部に関して解説します。Filter ノブと Volume フェーダーは他のモードでもそのままの機能を維持し、他の機能を果たすことはありません。

このセクションはこのマニュアルで最長セクションとなり、F1 を使用する上で最も重要なセクションとなります。

4.2.1 Filter Knobs

TRAKTOR KONTROL F1 の最上部には 4 つの 2 way (low-pass/hi-pass) フィルターノブがあり、現在使用している Remix Deck の各 Sample Slot のフィルターをコントロールする部分となります。



F1 の各サンプルスロット用シングルアクション 2 way フィルターノブです。

ノブは真ん中で固定され、その位置ではフィルターが機能することはありません。ノブを 12 時の位置から反時計回りに回すとローパスフィルターのカットオフ周波数が下がります (低域を通過させ、高域をフィルタリングします)。ノブを 12 時の位置から時計回りに回すとハイパスフィルターのカットオフ周波数があがります (高域を通過させ、低域をフィルタリングします)。

このフィルターは (ノブを 12 時の位置以外に設定することで) どのモードからでも起動することができます。



F1 のフィルターノブは F1 のモードに縛られることなく常時使用することができます。

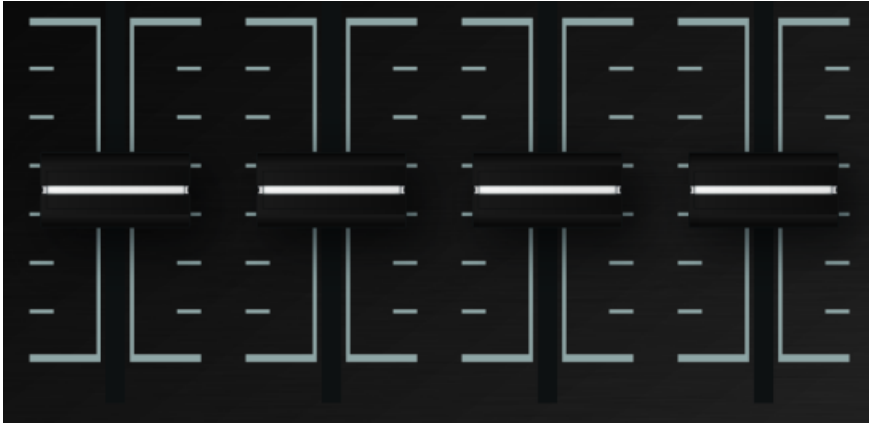
- ▶ Filter ノブは左に回すことで(反時計回り) ローパスフィルター、右に回すことでハイパスフィルターとして機能します。



F1 のフィルターノブを操作することでソフトウェアのフィルターも動きます。ソフトウェアのユーザーインターフェイス上のフィルターノブを動かしたために F1 のフィルターノブの実際の位置と合致しなくなってしまった場合は F1 の該当するノブを動かすことで、ソフトウェア上のノブの位置が合致します。

4.2.2 Volume Faders

4 つのフィルターノブの下には 4 つのボリュームフェーダーがあり、F1 で現在操作している Remix Deck の 4 つの Sample Slots に対応します。



F1 のボリュームフェーダーです。

フィルターノブと同様に、ボリュームフェーダーは Remix Deck のモードとは関係なく機能します。例えば Reverse モードで演奏している場合でも、フィルターノブとボリュームフェーダーを使って Sample Slot のボリュームとフィルターを調節することができます。

- ▶ ボリュームフェーダーを上下して Sample Slot のボリュームを調節します。



F1 のボリュームフェーダーはフィルターノブと同様に機能し、対応するソフトウェア上の Remix Deck フェーダーをコントロールします。ソフトウェアのユーザーインターフェイス上のボリュームフェーダーを動かしたために F1 のボリュームフェーダーの実際の位置と合致しなくなってしまった場合は F1 の該当するフェーダーを動かすことで、ソフトウェア上のフェーダーの位置が合致します。

サンプルのボリューム/ゲイン調節

Remix Set で複数のサンプルを演奏していると、サンプルの音量が他のサンプルの音量に対して音量バランスが合っていない、という状況に直面します。

そういった場合、以下の方法が解決策となります。**SHIFT** を押しながらボリュームフェーダーを動かすことで、Sample Slot のボリュームが調節され、その逆の調整をサンプルゲインに対して同時に行います。この調整によって Sample Slot のアウトプットレベルが変わることなく、Sample Slot のボリュームを減衰すると、Sample のゲインが増幅（またはその逆）される、となります。

聞こえはややこしいですが、便利な機能です。以下では使用例を挙げておきます。

例 1: Sample Slot 1 にあるサンプル音量が他のサンプルと比べて音量が大きすぎ、全ボリュームフェーダーが最大の状態になっているとします。

1. ボリュームフェーダーを使って Sample Slot 1 のボリュームを調整します。
 2. その後 SHIFT を押しながらボリュームフェーダーを最大値に戻します。
- TRAKTOR でサンプルのボリュームを上げるとゲインが下がるので、ボリュームフェーダーを最大にしても、サンプルの音量は小さく保たれたままとなります。これでこのサンプルセルのゲインが正しく設定されました。



サンプルゲイン調節 (SHIFT + ボリュームフェーダー) によってゲイン調節される対象は現在演奏しているサンプルセルのみとなります。同じ Sample Slot にあるサンプルセルに対して効果はありません。

例 2: Sample Slot 3 には逆の問題があり、スロット 3 のボリュームフェーダーは最大なのにサンプル音量が小さすぎるとします。

1. Sample Slot 3 のボリュームフェーダーを少し下げる際に SHIFT を押します。サンプル音量を下げながら、ゲインをあげることになるので、結果音量の変化を聞き取ることはないでしょう。
2. サンプルの音量が十分であれば、SHIFT を放して Volume フェーダーを動かし、Sample Slot のアウトブットレベルを増やします。

ここで重要なことは SHIFT を押しながらボリュームフェーダーを動かすことで Sample Cell のボリュームとサンプルゲインが反比例して調節されることです。SHIFT を押しながらボリュームフェーダーを動かしているときは Sample Cell の音量とサンプルゲインが連動して調整されるので、音量の変化を聞き取ることはできません。

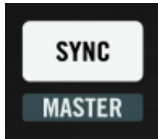


ここで Remix Set をロードして、各サンプルセルの Sample Gain を変更することでこの機能を感覚的に理解しておくといいいでしょう。この機能を違和感なく使用できるようになれば、Remix Decks のサンプル同士の音量バランスをすばやく、簡単に調節できるようになるでしょう。

4.2.3 SYNC (MASTER) ボタン

このボタンで F1 でコントロールしている Remix Deck の SYNC と MASTER を調節します。Sync 機能で Remix Deck は 現在マスターとなっている TRAKTOR に同期します。MASTER にすることで Remix Deck がマスターとなります。

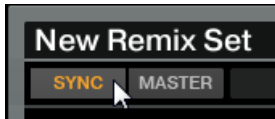
このマニュアルでは F1/Remix Decks 制御に関連した Sync/Master 機能について解説します。Sync/Master 機能の詳細に関しては TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。



F1 の SYNC (MASTER) ボタンです。

Sync (シンク)

SHIFT を押さずに SYNC (MASTER) ボタンを押すとデッキがシンクとなります。SYNC (MASTER) ボタンと TRAKTOR ソフトウェアの **SYNC** ボタンは連動します。



ソフトウェアのデッキの SYNC ボタンです。

デッキの Sync を起動しているとき、SYNC (MASTER) ボタン (とソフトウェア上の対応するボタン) は点灯します。Sync がオフのとき (F1 で対応するボタンを押した場合、または TRAKTOR GUI で **SYNC** ボタンを押した場合)、ボタンは無灯となります。

- ▶ SYNC (MASTER) を押して Remix Deck のシンク状態を切り替えます。

Master

F1 でコントロールしている Remix Deck が TRAKTOR のマスターデッキを確認するには SHIFT を押したままにします。デッキがマスターとなっている場合は SYNC (MASTER) ボタンが光り、そうでない場合は無灯となります。

Remix Deck の状態を切り替えるには、SYNC (MASTER) ボタンを押しながら SHIFT を押します。Sync であれば、TRAKTOR ソフトウェア **MASTER** ボタンと SHIFT を押したときの SYNC (MASTER) の状態が同じになります。

- ▶ SHIFT + SYNC (MASTER) を押して Remix Deck の Master のオン/オフ切り替えを行います。

4.2.4 QUANT (EDIT) ボタン

QUANT (EDIT) ボタンの主要目的はデッキのクオンタイズの性質を有効、無効、または値を変更することにあります。二次機能であるエディットモードは SHIFT + QUANT (EDIT) で起動します。エディットモードに関しては [↑ 4.11, Edit Mode](#) で解説します。



QUANT (EDIT) ボタンです。

クオンタイズ

クオンタイズは F1 でサンプルをトリガーする際のタイミングを整えるのに重要な機能です。このタイミングをクオンタイズ値 (Quantize Value) といい、設定値幅は 16 分音符 から 32 ビート (8 小節) となります。短い値から、16 分音符、8 分音符、1 ビート、2 ビート、4 ビート、8 ビート、16 ビート、32 ビートとなります。

殆んどの場合、サンプルを他のトラックや Remix Decks の他のサンプル等に合わせて正確にトリガーしたいでしょう。クオンタイズはその要望にこたえます。



クオンタイズ値はサンプルの再生を開始するまでの時間を示すものではなく、Remix Deck の内部タイムラインを示すものとして機能します。例えばクオンタイズ値を 4 にしておくことで、Remix Deck の内部タイムラインで設定された 4/4 バーにあわせてサンプルが再生される、ということになります。

例えばクオンタイズ値を 4 ビートにし、パッドを叩いてサンプルをトリガーすると、サンプルは直ちに発音せず、Remix Deck の内部タイムラインにあわせて再生を開始します。同様に、クオンタイズ値を 1 にすると、サンプルは次のビートにあわせて発音を開始します。Remix Decks のサンプルの内容や音楽スタイルによってクオンタイズ値を調節してください。例えば、4 小節分のメロディアスなサンプルを使用していて他のサンプルとのハーモニーを重視しているのであれば、クオンタイズ値を 16 (16 ビート = 4 小節) にするといいでしょう。小刻みにビートを刻みたいのであればこの値を小さく設定するといいでしょう。クオンタイズを無効にすると、サンプルのトリガーと同時に再生を開始します。例えばライブパフォーマンス環境ではワンショットサンプルを多用してクオンタイズを使わずにグルーブを出すことに役立つでしょう。



クオンタイズを有効にすることで Remix Deck のサンプルの切り替えを違和感なく行うことができます。

クオンタイズのオンオフ切り替え

1 秒以内に他のコントロール部に触れることなく QUANT (EDIT) ボタンを押し放すと、ボタンを放す際にクオンタイズが有効/無効の状態となります。クオンタイズ機能が有効になると QUANT (EDIT) ボタンが点灯します。

- ▶ QUANT (EDIT) ボタンを一瞬押すことで Remix Deck のクオンタイズのオン/オフ切り替えを行います。

現在のクオンタイズ値の確認

1 秒以上 QUANT (EDIT) ボタンを押すと、F1 が現在のクオンタイズ値を 2 種類の方法でお知らせします。

- 7 区分ディスプレイでクオンタイズ値を確認できます。クオンタイズ値が 1 から 32 ビートの場合は、ディスプレイには数値のみが表示されます。それ以下の値では左上に点が表示され、それに数値が続きます。8 分音符の場合、ディスプレイには "2" に加えて左上に点がつき、16 分音符では "4" に点がつきます。
- パッドでは Pad Matrix の左半分がカラーパターンとなり、現在選択しているクオンタイズ値のパッドが明るく表示されます。



QUANT (EDIT) ボタンを押したままにすると、パッドでクオンタイズ値を明確に色表示します。最初のパッド列（赤から黄色がかったオレンジ）は一小節以下の値を示しています。次の列（黄緑から緑）は一小節以上の値を示します。

クオンタイズ値の変更

F1 で Remix Deck のクオンタイズ値を変えるには、QUANT (EDIT) を 1 秒以上押し続けます。すると、F1 のパッドと 7 区分ディスプレイでクオンタイズ値を表示します（上参照）。QUANT (EDIT) をさらに押し続けることでクオンタイズを以下の 2 つの方法で変更することができます。

- パッド: クオンタイズ値にあわせてパッドは色表示します。パッドを押すことで各クオンタイズ値を選択することができます。押したパッドが明るく光り、クオンタイズ値が設定されたことを示します。7 区分ディスプレイでも新規設定値を確認することができます。
- エンコーダー: エンコーダーノブを回すことで異なる値を設定することも可能です。エンコーダーノブで値が変更されると対応するパッドが明るく表示されます。



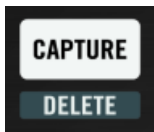
F1 上での視覚的表示に加えて、TRAKTOR ソフトウェア GUI でもクオンタイズ値を確認することができます。

- ▶ QUANT (EDIT) ボタンを押し続け、エンコーダーノブを回すことでも Remix Deck のクオンタイズ値を変更することが可能です。

→ クオンタイズ値はソフトウェアのデッキテンポの横で確認することもできます。



4.2.5 CAPTURE (DELETE) ボタン



F1 の CAPTURE (DELETE) ボタンです。

CAPTURE (DELETE) ボタンでキャプチャーモード、SHIFT + CAPTURE (DELETE) ボタンでデリートモードとなります。詳細は [↑ 4.4, Capture Mode](#) と [↑ 4.5, Delete Mode](#) を参照してください。

4.2.6 7 区分ディスプレイ

デフォルトで 7 区分ディスプレイは TRAKTOR ソフトウェアで現在表示している Remix Deck の Sample Grid ページを表示します。



F1 のエンコーダーノブの隣にある 7 区分ディスプレイです。

ページ番号の前にはページを示す "P" が付きます。各 Sample Grid ページには 16 のサンプルセルを含んでいます。各 Remix Deck には 64 個のサンプルセルがあり、ページは 4 ページあります。例えばディスプレイが "P2" と表示している場合、F1 のパッドは現在の Remix Deck の 2 ページ目を操作できる状態、となります。

4.2.7 Encoder Knob

Performance モードで、F1 のエンコーダーノブは押す動作とまわす動作によって 2 つの役割を果たします。



F1 のディスプレイの隣のエンコーダーノブです。

Sample Grid をスクロールするためにエンコーダーを回す

エンコーダーノブを左右どちらかに回すことによって Sample Grid のページを上下にスクロールできます。ページを変えるたびに F1 のパッドがアニメーション表示します。

エンコーダーを押したままにして概観を確認する。

Remix Deck で何を再生しているか包括的に確認するには、エンコーダーノブを押し続けます。Pad Matrix の各列がそれぞれのページとして示されます。Remix Deck の Sample Grid の最初のページは最初の列、2 ページ目は 2 番目、といった具合です。

4 つ全ての Sample Slots でサンプルを再生しており、全ての Sample Cells が 1 ページにまとまっていれば、対応する列が点灯し、そのほかの列は暗いままとなります。他のページで複数の Sample Cells が再生している状態であれば、他の列でも対応するパッドが表示されます。



この Remix Deck Overview 機能は Remix Deck の現状をすばやく知るのに便利な機能です。Remix Deck の Sample Grid のいくつかのページでサンプルを再生している場合、単体のページを見ているだけではどこからそのサンプルがなっているか把握しにくいでしょう。エンコーダーノブを押し続けることで Remix Decks で何が起きているか把握することができます。



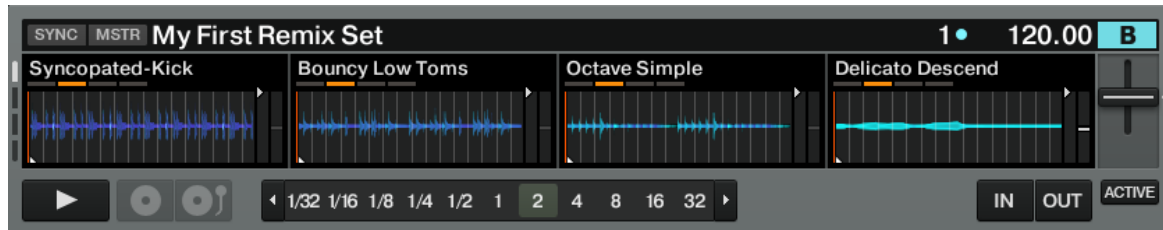
ページの切り替えと Remix Deck overview 機能を併用することも可能です。エンコーダーノブを押し続け、1 列目から 4 列目のパッドを押すことで、Sample Grid ページ 1 から 4 への切り替えが可能です。例えば (エンコーダーノブを押し続けている間に) 3 列目のパッドを叩いてエンコーダーノブを放すと、パッドは Remix Deck の Sample Grid のページ 3 を表示します。実際にページ切り替えを行って感覚的に慣れてしまってください。



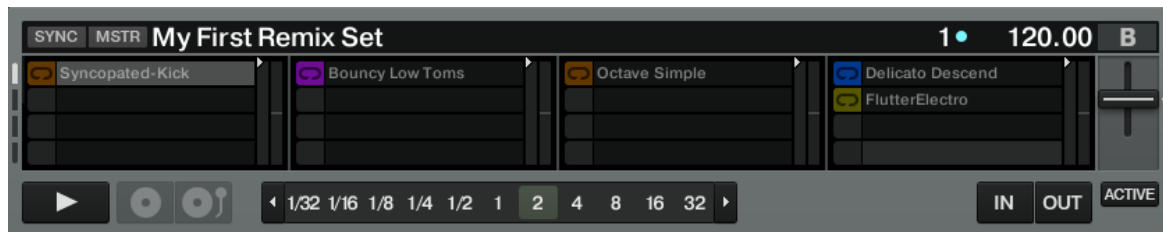
Remix Deck Overview 機能を起動しようとエンコーダーノブを押し続けている間は、パッドがサンプルをトリガーすることはありません。

ウェーブフォームビューとグリッドビューの切り替え

現在使用している Remix Deck が TRAKTOR ソフトウェアで Small Size となっている場合は、エンコーダーノブを押すことで Waveform View と Grid View 画面を切り替えることができます。

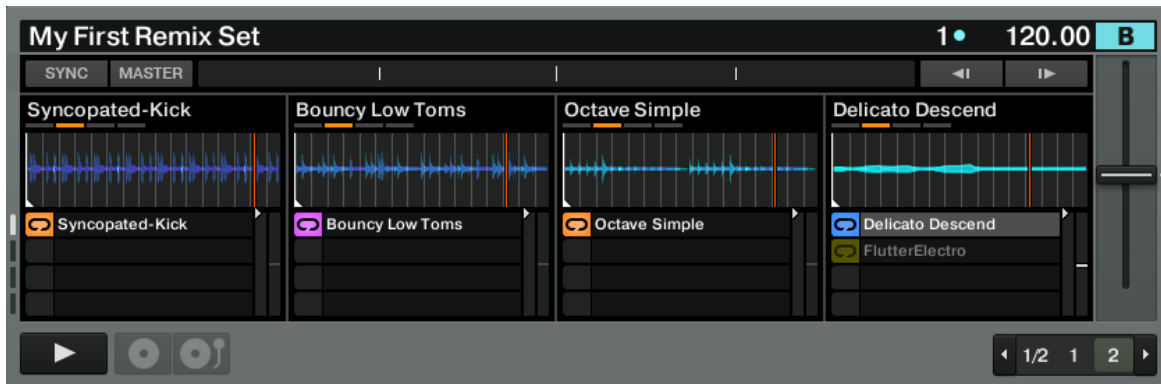


Waveform View を起動した状態の Small Size の Remix Deck です。



グリッドビューを起動した状態の Small Size の Remix Deck です。

Remix Deck をソフトウェア上で Large Size で表示している場合、Sample Grid はすでに表示されているのでエンコーダーノブを押しても影響はありません。



Large Size モードの Remix Deck です。



ソフトウェアの上の境界線をダブルクリックすることで各表示モードに切り替えます。

- ▶ エンコーダーノブを一度押すことでソフトウェアの Waveform と Grid ビューを切り替えます (Remix Deck が Small Size モードの場合に有効です)。

Remix Set の保存

有効な Remix Deck にロードした Remix Set に手をくわえたら、その設定内容を以下の方法で保存してください。

- ▶ SHIFT を押したままエンコーダーノブを押します。

既存の Remix Set を保存する場合、TRAKTOR ソフトウェアで [Overwrite](#)、[Rename](#)、[Cancel](#) の各オプションが提示されます。エンコーダーノブを使用して任意の選択肢を選択してください。

- ▶ エンコーダーノブを押して任意の選択肢を実行します。

Remix Set から Remix Deck をロードしていない場合は (Remix Deck の内容がサンプルソースを介して録音されたもの、Collection の各場所から選抜した個別のファイルである場合)、この機能を実行することで Remix Set が保存されます。Remix Set には "Remix Set" と名称がつき、その後に Remix Set を保存した日付と時間がつきます。

異なる Remix Deck に F1 をアサインする / コントローラーのフォーカスを切り替える。

エンコーダーノブで F1 でコントロールする対象となる Remix Deck を切り替えることが可能です。

- ▶ SHIFT を押したままエンコーダーノブを回します。

この機能は Remix Deck に複数のデッキセットがある場合に有効な機能となります。SHIFT を押しながらエンコーダーノブを回すことで F1 からコントロール可能な Remix Deck を 2 つの方法で表示します。

- **7-区分ディスプレイ:** "d" に続いてデッキのレターを表示することでコントロールできるデッキの名称を表示します。例えば、デッキ C をコントロールしている時は、"dC" と表示されます。デッキ D の場合は、"dd" となります。
- **パッド:** F1 パッドを見て Remix Deck を使用しているデッキを確認することができます。16 のパッドは 2x2 のパッドを一まとめとして 4 分割されます。この 4 分割されたパッドのうちの 1 区分ずつが各デッキを意味します。例えば左上のパッドはデッキ A となり、右上がデッキ B といった具合です。エンコーダーノブでデッキのアサインを変更すると、各デッキを表示するパッドが点滅します。



7-区分ディスプレイと、F1 パッドの左下の部分が現在コントロールしている Remix Deck（デッキ C）を示しています。



パッドは対応するデッキが Remix Deck である場合に反応します。例えばデッキ C を Track Deck にしている場合、エンコーダーノブを回しても Pad Matrix が点灯することはありません。これは F1 が Remix Decks のみをコントロール機材であることから起きる現象です。

SHIFT を放すと、F1 新しくアサインした Remix Deck の状態を表示します。多くの場合、ボリュームフェーダーとフィルターノブの位置がマッチしません。例えば アサイン前の Remix Deck で ボリュームフェーダーを一杯に上げ、新規アサインした Remix Deck のサンプルスロット 2 のボリュームフェーダーが半分

の位置で設定してある場合、F1 でのフェーダーの位置が Remix Deck での設定値とマッチしないことになります。こういった場合、F1 のフェーダーを動かすことでソフトウェアコントロール部の位置が合致します。

TRAKTOR を起動した直後に F1 で操作できるデッキ

F1 を接続した状態で TRAKTOR を起動、または TRAKTOR が起動しているときに F1 を接続すると、F1 はコントロール可能な Remix Deck を上記した 2 つの方法で表示します。起動した直後に 2x2 Pad Matrix が点滅します。点滅を停止させるには F1 のパッドかボタンを操作します。

4.2.8 SHIFT ボタン

SHIFT と他の機能ボタンをともに押すことで二次機能にアクセス可能となります。

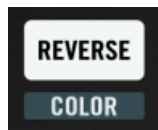


SHIFT ボタンです。

各機能は F1 ボタンの下に灰色で記載してあります。これらの二次機能に関しては F1 のパッドやボタンを解説するセクションで解説しています。

4.2.9 REVERSE (COLOR) ボタン

REVERSE (COLOR) ボタンのメイン機能はその名の通り Reverse 機能用ボタンとなっています。二次機能である Color モード (SHIFT とともに使用することで起動します) は [↑ 4.6, Color Mode](#) で解説しています。



REVERSE (COLOR) ボタン

F1 では Sample を一時的にゲートアクション (リバース設定後、Sample Cell のパッドを押している間リバース再生します) による再生、またはリバースを固定してラッチアクション (サンプルセルのパッドを放してもリバースを引き続き再生) でリバース再生できます。

サンプルを一時的にリバー再生する

以下が一時的にサンプルをリバー再生する方法です。

1. REVERSE (COLOR) ボタンを押したままにします。
2. ボタンを押したままサンプルを再生しているパッドを押します。
3. パッドを放します。 サンプルのリバー再生が解除されます。
4. REVERSE (COLOR) ボタンを放します。



他のサンプルセルでもリバー再生をする場合は、REVERSE (COLOR) ボタンを押し続けた状態で他のパッドを押します。



TRAKTOR の Remix Decks では"インテリジェント"リバーサンプル技術を採用しています。 サンプルのリバー再生を開始し、上記のようにパッドを放すと、再生中の位置にあわせて通常再生を開始し、これによりリバー再生後のフレーズに違和感を覚えることがなくなります。



TRAKTOR の Remix Decks では"インテリジェント"リバーサンプル技術を採用しています。 サンプルのリバー再生を開始し、上記のようにパッドを放すと、再生中の位置にあわせて通常再生を開始し、これによりリバー再生後のフレーズに違和感を覚えることがなくなります。

リバーサンプルを固定する

以下が リバーサンプルを固定する方法です。

1. REVERSE (COLOR) ボタンを押したままにします。
2. ボタンを押したままサンプルを再生しているパッドを押します。
3. パッドを放す前に REVERSE (COLOR) ボタンを放します。

→ リバーサンプルを一時的に起動する場合と、リバーサンプルを固定する場合の設定の違いは、パッドを先に放すか（一時的）、または REVERSE (COLOR) ボタンを先に放すか（固定）の違いとなります。



複数のパッドを押してサンプルをリバー再生することも可能です。

4.2.10 TYPE (PITCH)、SIZE (SPEED)、BROWSE (MIDI) 各ボタン

これらのボタンを単体で押す、または SHIFT とともに押すことで各モードを起動します。詳細は [↑ 4.7, Type Mode](#)、[↑ 4.8, Pitch Mode](#)、[↑ 4.9, Size Mode](#)、[↑ 4.10, Speed Mode](#)、[↑ 4.3, Browse Mode](#) を確認してください。

4.2.11 各パッド

パッドは F1 のメインパフォーマンスインターフェイスです。ほとんどの場合、これらのパッドはメインモードであるパフォーマンスモードでサンプルをトリガーするために使用します。

これらのパッドのメイン機能である、サンプルのトリガー機能のほかに、パッドには以下で解説するようにサンプルスロットパラメーターとしての機能があります。



F1 のカラフルなパッドは視覚的に操作をサポートするための役割を担っており、制御やロードのワークフローのガイドとして機能します。論理的な色配置やパッドアニメーションにより、Pad Matrix は F1 で Remix Sets を構築、演奏する際に役立ちます。

サンプルのトリガー

パフォーマンスモードでパッドを押すとサンプルがトリガーされ、対応するパッドが点灯します。比較的に長い Quantize Value ([↑ 4.2.4, QUANT \(EDIT\) ボタン](#)) を設定してある場合、再生待機中そのパッドは点滅します。これはサンプルがクオンタイズにあわせて再生を開始するタイミングをうかがっている状態であることを示します。トリガーしたパッドは再生中明るく点灯します。

4x4 のパッドは Sample Grid のページと連動し、4 段 4 列分のサンプルを含んでいます。パッド LED の色はソフトウェア上の Sample Slots の色と連動します。これでパッドを押したときに、どのサンプルをトリガーしたかすぐに確認できます。



Remix Sets 内ではサンプル用の色は統一しておいたほうがよいでしょう。当然これは義務ではありません。ユーザーによっては楽器ごとに、例えばベースは赤、ドラムは黄色、リードは青、ワンショットとクレッシェンドは緑、といった具合に分けたほうがわかりやすい場合もあります。または音の高低で寒色、暖色を使い分ける、といったことも可能です。自分のやりやすい方法で色設定を行ってみてください。

サンプルが再生を停止すると、パッドが暗くなり、サンプルセルにサンプルを配置してあるがトリガーされていないことを示す状態となります。



TRAKTOR ソフトウェアの [File](#) メニューの Preferences (環境設定) でパッドの明るさを調節することが可能です。TRAKTOR の Preferences ウィンドウの下にある TRAKTOR KONTROL F1 タブをクリックしてください。LED の下にある 2 つのスライダーで On State Brightness と Dim State Percentage を調節します。

サンプルをワンショットモード (以下参照) にしているとき以外で、サンプルを含んだサンプルセルの光表示の状態は 3 種類あります (からのサンプルセルが点灯することはありません)。

- パッドが薄く点灯: サンプルスロットにサンプルがあるが、サンプルを再生していない状態です。
- パッドが速く点滅: クオンタイズ値にあわせてサンプルを再生開始するために待機している状態です (↑ [4.2.4, QUANT \(EDIT\) ボタン](#)参照)。
- パッドが明るく点灯: 現在サンプルを再生しています。

例外: ワンショットサンプル

上記で解説したように、パッドの光表示には 3 種類ありますが、ワンショットはこの光表示の対象外となります。ワンショットモードのサンプルは、スクラッチ演奏を念頭においており、殆どどのスクラッチルーティーンではサンプルの実際のスタートポイントやエンドポイントよりも前、または後の部分にも移動し、さらにレコードをリワインドしたときにサンプルがデッキの内部タイムライン上の元の位置に戻っている必要があるため、そういった意味では特殊なモードといえるでしょう。ですから、上記した 3 つの光表示に加え、ワンショットモードのサンプルにも 3 つの光表示モードがあります。

- パッドが白: サンプルがすでに再生された状態です。
- パッドが薄い白: 再生位置がサンプルの後で停止している。デッキのタイムライン上でサンプルがある位置までデッキを戻すと再生を再び開始します。
- パッドが白く点滅: 再生位置がサンプルの前で停止している。デッキを再生してサンプルがある位置に到達すると再生を開始します。

ワンショットとループモードに関しては ↑ [4.7.3, Sample Play Type の変更](#) を参照してください。

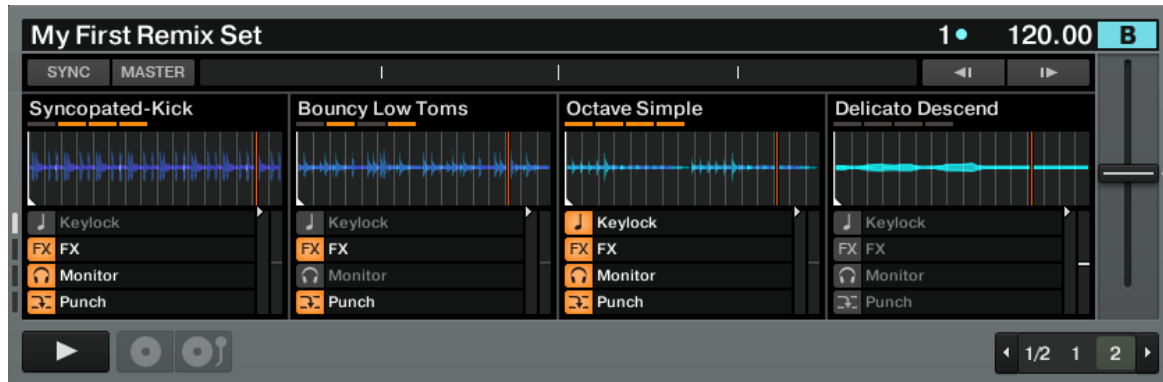


対応するサンプルスロットで Punch 機能を起動しているかないかでワンショットモードの性質が他のサンプルとは異なります。Punch を起動していない場合、ワンショットモードのサンプルはデッキの内部タイムライン内の新規ポジションで再トリガーされます。Punch を起動すると、サンプルが現在の再生位置を認識し、同じサンプルスロットで他のサンプルをトリガーすると、切り替える前のサンプルのサンプル再生位置から新しいサンプルが演奏を続行します。詳細は ↑ [4.13.6, Punch](#) を参照してください。

サンプルスロットパラメーターの確認と設定

Remix Deck のサンプルスロットにはサンプルの特徴を設定する 4 つのパラメーターがあります。これらのボタンは F1 の上から、**KEYLOCK**、**FX**、**MONITOR**、**PUNCH** となります。

TRAKTOR ソフトウェアでは Remix Decks の上部のサンプル名称部分、または波形エリアでパラメーターを確認することができます。これらはアイコンで左から右に表示してあります。

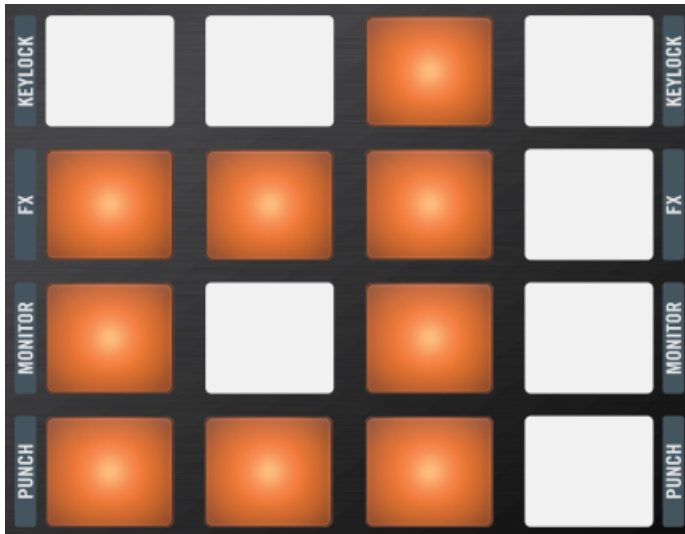


このスクリーンショットでは Keylock、Monitor、Punch を最初の Sample Slot で起動しており、FX は起動していない状態となっています。2 番目のスロットでは FX と Punch を起動しています。スロット 3 では 4 つのパラメーターを全て起動、スロット 4 では何も起動していない状態となっています。

Remix Deck の全 Sample Slot パラメーターの状態をすばやく確認することが可能です。

- ▶ SHIFT を押したままにします。

起動したパラメーターはオレンジとなり、起動していないパラメーターは点灯しません。



前の図で紹介した同じサンプルスロットのパラメーター設定内容は F1 でも確認することが可能です。有効なパラメーターはオレンジです。

SHIFT を押すと、4 つの Sample Slots で Keylock 機能が起動しているか確認することが可能です。同様の方法で FX、Monitor、Punch の起動状態も確認できます。

パラメーターの変更方法は以下です。

- ▶ SHIFT を押したままパッドを押します。

パッドを押す度に、パラメーターのオン/オフが切り替わります。SHIFT を放すと、Pad Matrix が Sample Grids の現在のページの内容を表示します。

4.2.12 Mute (STOP) ボタン

F1 の Pad Matrix の下には Sample Slots のミュートと停止操作を行うボタンがあります。



F1 の Pad Matrix の下にある Mute (STOP) ボタンです。

Sample Slots のミュートとミュート解除

Sample Slot のミュート方法は以下です。

- ▶ 任意の Sample Slot の下にある Mute (STOP) ボタンを押します。

Sample Slot をミュートすると、ボタンが薄く光ります。ミュート解除された Sample Slots の Mute (STOP) ボタンは明るく光ります。

Sample Slots の停止

Mute (STOP) ボタンを押すことで Sample Slot プレイヤーのみがミュートします。サンプルの”プレイヘッド”は動き続けるので、ミュート解除したときにサンプルの再生位置がずれることはありません。

Sample Slot で実際にサンプルを停止してプレイヘッドをリセット、サンプル再生位置をリセットする方法は以下です。

- ▶ SHIFT + Mute (STOP) を押します。

ゲートサンプルに設定してある Sample Slots をラッチ仕様にする

Mute (STOP) ボタンを使用して一時的にゲートサンプルをラッチ仕様にすることができます ([↑ 4.7, Type Mode](#))。以下が設定方法です。

1. ゲート設定したサンプルがあるパッドを押しながら、Mute (STOP) ボタンを押します。
2. これで両方のボタンを放してもサンプルが再生され続けます。

これは一時的に Sample Cell の性質を変えるものです。もう一度パッドを押すとサンプルはゲートサンプルに切り替わります。



この種類のラッチ演奏を行うと、Sample Slot のミュート処理を行うことができなくなります。さらに説明すると、Mute (STOP) を押しながらゲートサンプルがあるパッドを押し続けている間は、その前に Mute (STOP) を押していたとしても、ミュート機能が停止するということになります。

4.3 Browse Mode

TRAKTOR KONTROL F1 のブラウズモードを使用することで TRAKTOR のブラウザを操作し、Collection からサンプル、保存した Remix Sets の選択とロードを行うことができます。

F1 の殆んどのモードでは、一時モード、または固定モードで Browse モードを使用することが可能です。ブラウズモードを一時的に使用することで Sample または Remix Set を すばやく Browser Tree からロードできます。固定モードでは Browser と Browser Tree の全てにアクセス可能となります。

Browse モードを起動しても重要な演奏用コントロール部の操作を妨げることはありません。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン

その他のコントロール部は Browse モードでは使用できません。 Browse モードを起動しているときは LED が完全にオフの状態となります。

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- MIDI

4.3.1 Browse モードの起動

Browse モードを起動する方法は以下です。

- ▶ BROWSE (MIDI) ボタンを押し放します。

Browse モードが起動すると、BROWSE (MIDI) が点滅します。 Browse モードを解除するには、BROWSE (MIDI) ボタンをもう一度押します。 起動していない状態ではボタンは暗くなります。



BROWSE (MIDI) ボタン

4.3.2 Browser List のナビゲート

Browse モードを起動すると、エンコーダーを回すことでブラウザのブラウザリスト内を上下移動することができます。

4.3.3 Browser Tree のナビゲート

- ▶ SHIFT を押し続けることで Browser Tree をナビゲートすることができます。エンコーダーノブを回すことでセクションハイライトがツリー内で上下に移動します。ここで選択した内容が展開可能（または縮小可能）である場合、ここでエンコーダーノブを押すとツリー内で選択した部分が展開、または縮小します。
- ▶ SHIFT を放すことで Browser の File List ナビゲート画面に戻ります。



SHIFT を押してブラウザツリーをナビゲートする前に、Browse モードが起動しているか確認してください。起動している場合は BROWSE (MIDI) ボタンが点滅します。パフォーマンスモードで SHIFT + BROWSE (MIDI) を押すことでコントローラーの MIDI モードを起動します。

4.3.4 パッドにサンプルをロードする

Browser List でサンプルを選択したら、任意のパッドを押してサンプルをそのパッドと連動する Sample Cell にロードします。Sample Cell にすでにサンプルがある場合は、今選択した新規サンプルとパッドにあるサンプルが入れ替わります。

新規サンプルをロードすると、ランダムに色が配色されます。空のサンプルセル、またはすでにサンプルがあるサンプルセルにサンプルをロードすると、セルにロードされたことを意味する Pad Matrix アニメーションが起動し、ロード状況を視認することができます。

4.3.5 サンプルをサンプルグリッドに自動ロードする

エンコーダーノブを押すだけでサンプルをロードすることも可能です。この場合選択したサンプルはサンプルグリッドの開いているセルに順序良くロードされます。空となっている次のサンプルセルがロード対象となり、サンプルがまったくロードされていない状態であれば、Sample Grid の左上の一目目から右方面に向かって順番にロードしていきます。



どのようにサンプルを管理しているかにもよりますが、自動ロード（Auto-load）モードを使って Remix Sets を手際よく構築することが可能です。この方法で実際に Remix Sets を構築して、この作業のワークフローになじんでください。

次の有効なセルが現在選択している Sample Grid ページに表示されていない場合は、F1 の Pad Matrix アニメーションが起動し、Sample Grid のページ移動を示し、新規サンプルの位置をハイライト表示してから元のページに戻ります。

4.3.6 Remix Deck に Remix Set をロードする

Browser List で Remix Set を選択すると、エンコーダーノブを押して Remix Deck にセットの全てをロードすることができます。これで Remix Deck の内容全てが上書きされますが、環境設定 (Preference) で [Auto-Save Edited Remix Sets](#) (*File > Preferences > Remix Decks > Saving*) にチェックをしてある場合、TRAKTOR は Remix Set のロード前に上書き前の Remix Deck 内容を保存します。



Remix Deck に Remix Set をロードすると、デッキの全内容が新規セットによって上書きされます。

4.3.7 クイックブラウズ

Quick Browse で素早いブラウズが可能となります。

- ▶ BROWSE (MIDI) ボタンを押したままエンコーダーノブを回して Browser List 内をスクロールします。BROWSE (MIDI) ボタンを放すと、パフォーマンスモードに戻ります。

4.3.8 サンプルの Quick Load

Quick Load で Browse モード (BROWSE (MIDI) ボタンを押し放す) にすることなく複数のサンプルを素早く簡単にロードすることができます。

1. BROWSE (MIDI) ボタンを押したままにします。
2. エンコーダーノブを回して Browser List をナビゲートし、ロードするサンプルを選択します。
3. サンプルのロード先となるパッドを押します。Browser List でハイライト選択された部分が自動的に一段下がり、Quick Load モードでサンプルがロードされたことを示します。
4. 新規サンプルをロードするパッドを押します。
5. サンプルのロードが終わったら、BROWSE (MIDI) ボタンを押します。

自動セクションによる Quick Sample Load



BROWSE (MIDI) ボタンを押し続けることで、セクション用ハイライトが自動的に一段下がります。その後他のパッドを押してそのパッドにサンプルをロードします。

4.3.9 Remix Sets 用 Quick Load

個別のサンプルと同様に、ブラウザモードにすることなく素早く Remix Sets をロードすることが可能です。これで時間を節約し、効率よくワークフロー精度を高めることができます。

1. BROWSE (MIDI) ボタンを押したままにします。
2. BROWSE (MIDI) ボタンを押したまま、エンコーダーノブを回し、ロード対象となる Remix Set を Browser List 内で選択します。
3. エンコーダーノブを押します。
4. BROWSE (MIDI) ボタンを放します。



素早く柔軟に作業を進めるために、BROWSE (MIDI) ボタンを押しながら SHIFT ボタンを押し続けることでブラウザツリーをナビゲートすることもできます。任意のフォルダに到達したら SHIFT ボタンを放し、さらに File List 内のファイル (Samples または Remix Sets) をナビゲートすることが可能です。

4.4 Capture Mode

Capture モードで TRAKTOR の他のデッキ (Track Decks または Loop Recorder) 音声を取り込み、新規サンプルを作成します。他の多くの F1 モードと同様に、Capture モードを起動しても他の主な演奏用コントロール部に支障をきたすことはありません。Capture モードにしても使用可能なコントロール部は以下となります。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン
- SYNC (MASTER)

以下のコントロール部は Capture モードを起動すると使用できなくなります。

- QUANT (EDIT)
- DELETE
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.4.1 Capture Source Deck の選択

Remix Deck にサンプルを取り込む際には、まず音源となるデッキ (Capture Source Deck) を指定する必要があります。

1.

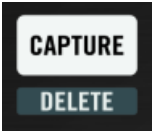
CAPTURE (DELETE) ボタンを押したままにします (この動作は Performance モードまたは Capture モードのどちらで行っても構いません)。
2.

ボタンを押し続けている間、ディスプレイでは現在の音源 Source Deck を "c" に続いてデッキ名称 (a、b、c、d) で示します。例えば Loop Recorder を選択すると、ディスプレイでは "cL" と表示します。
3.

CAPTURE (DELETE) ボタンを放して F1 を以前のモード (Performance または Capture mode) に戻します。

4.4.2 Capture Mode の起動

Capture モードは CAPTURE (DELETE) ボタンを押すことで起動/起動解除し、Capture モードが起動すると点滅します。Capture モードでディスプレイは Capture Source Deck の Loop Size を表示します。この数字は取り込むループの長さをビート単位で示したものです。



CAPTURE (DELETE) を押して Capture モードを起動します。

7-区分ディスプレイ	Beats	小節/ノートレングス (Bars/Note Lengths)
32	32 ビート	8 小節
16	16 ビート	4 小節
8	8 ビート	2 小節
4	4 ビート	1 小節
2	2 ビート	2 分音符
1	1 ビート	4 分音符
.2	2 分の 1 ビート	8 分音符

7-区分ディスプレイ	Beats	小節/ノートレングス (Bars/Note Lengths)
.4	4 分の 1 ビート	16 分音符
.8	8 分の 1 ビート	32 分音符
.16	16 分の 1 ビート	64 分音符

Loop Size が取り込むサンプルの長さとなります。例えばディスプレイで "4" と表示されていれば Source Track から取り込むサンプルの長さは 4 バー分 (1 小節分) となります。

4.4.3 Capture Size の設定

Capture モードを起動すると、エンコーダーノブで取り込む長さを変更することが可能です。

- ▶ Capture モードを起動して、エンコーダーノブを回してキャプチャーサイズを設定します。



この時点でエンコーダーノブを押すと、キャプチャーソースデッキで設定した尺のループが起動します。エンコーダーノブをもう一度押すとループが停止します。サンプルを取り込む前に Track Deck デッキでループを試聴する事で、リミックス内で使える部分を選定することができて便利です。

有効なサンプル取り込み尺の値は上の表にまとめてあります。ディスプレイでは現在取り込める長さの値を示します。

4.4.4 Capture Mode の SYNC (MASTER) ボタン

Capture モードを起動すると、SYNC (MASTER) ボタンで Capture Source Deck の Sync と Master の状態を表示、切り替えを行うことが可能となります。この機能は主に Capture Source Deck が Master に同期していない場合に使用します。この機能により、コントローラーから手を放すことなくデッキを同期させることができます。例えば、Remix Deck の Sync が起動していて Capture Source Deck の Sync が起動していない場合、Capture モードを起動すると SYNC (MASTER) ボタンは暗いままとなり、Capture Source Deck が Master に同期していない事を示します。

- ▶ ここで SYNC (MASTER) ボタンを押すと、Capture Source Deck の Sync が起動し、ボタンが明るく光ります。

- ▶ SHIFT ボタンを使用して、Capture Source Deck を Master にすることも可能で、Capture モードで Capture Source Deck が Master となっていない場合、SYNC (MASTER) ボタンは暗いままとなります。この場合、ボタンを SHIFT とともに押すことで Capture Source Deck を Master にすることができます。

4.4.5 Capture Source Deck のループを起動する

- ▶ エンコーダーノブを押してループの起動/起動解除を行うことができます。

ループが起動すると、ディスプレイで Loop Size が点滅します。

4.4.6 Capture Source Deck での Loop Move と Beat Jump

- ▶ Loop を起動している状態でエンコーダーノブを回すと、Loop Out マーカーを移動させることでループのサイズを調節することができます。さらにエンコーダーノブを回す際に SHIFT を押したままにすると、Loop Size を保ったままループを徐々に移動します。
- ▶ ループを解除した状態で SHIFT を押しながらエンコーダーノブを回すと、Loop Size を保ったままビートジャンプします。



ループを解除した状態で (ディスプレイが点滅していない状態) SHIFT を押しながらエンコーダーノブを回すことで、Source Track 内の取り込む部分を素早く見つけることができます。

4.4.7 セルにサンプルを取り込む

新しい Sample Cell にサンプルを取り込む方法はいたって簡単です。

1. Capture モードを起動しているか確認 (CAPTURE (DELETE) ボタンが点滅した状態) してください。

2. サンプル再生位置を Capture Source Deck の Beatgrid に合わせる場合は、ソフトウェアのメインセクションで Snap 機能 (S) を起動してください。サンプルを取り込む際は常に Snap 機能を起動しておくことを推奨します。



3. サンプルを録音するパッドを押します。
パッドアニメーションが起動し、サンプルが作成されたことを示します。パッドにすでにサンプルがある場合は、古いサンプルの上に新規サンプルが上書きされます。



取り込んだサンプルを Remix Deck 上の複数の Sample Cells に素早く簡単に配置することができます。これはショートリフ等を使用する際に有効でしょう。その後各パッドで異なるピッチを設定することで (TYPE (PITCH) を使用、[↑ 4.8. Pitch Mode](#) 参照)、同じループから効果的にサンプルのバリエーションを作成することが可能となります。



Remix Deck にサンプルを取り込むために Capture Source Deck を再生する必要はありません。

4.4.8 サンプルのオートキャプチャー

Auto-Capture (自動取り込み) 機能を使って素早くキャプチャーしたサンプルを Remix Deck に配置することができます。

Auto-Capture の使用方法は以下となります。

- ▶ Capture モードを有効にした状態で CAPTURE (DELETE) を押しながらエンコーダーノブを押します。新規サンプルが空のサンプルスロットに配置されます。



F1 は Sample Grid を検証し、配置に有効なセルを選択します。検証は最初のページの左端から始まり右方向に進み、次の段に進み一番下の段まで移動します。

有効な最初の Sample Cell が現在のページになれば、Sample Grid は自動的に有効なサンプルセルがあるページに移動し、新規サンプルがある位置をパッドアニメーションで示します。Sample Grid はその後との位置に戻ります。



Auto-Capture は Sample Grid に空のセルがある場合に機能します。Sample Grid に空のセルがない場合は、Auto-Capture が機能することはない、新規サンプルがロードされることもありません。

4.4.9 セルへのクイックキャプチャー (Quick-Capturing)

Quick-Capture でボタンを押す回数を最小限に抑えたサンプルのキャプチャーが可能です。Quick Capture では F1 を Capture モードにする必要はありません。

1. CAPTURE (DELETE) ボタンを押したままにします。
2. CAPTURE (DELETE) ボタンを押しながらサンプルを取り込む任意のパッドを押します。
3. 設定してある Loop Size でパッドに新規サンプルが作成されます。パッドはアニメーションでサンプルが作成されたことを表示します。
4. 必要に応じてさらにパッドを押してさらにサンプルを取り込む、または CAPTURE (DELETE) ボタンを押して F1 を Performance モードに戻します。

4.4.10 クイックオートキャプチャー (Quick Auto-Capture)

Quick Auto-Capture は Quick-Capture と Auto-Capture を組み合わせたものです。Quick Auto-Capture の操作方法は以下となります。

- ▶ CAPTURE (DELETE) を押したままエンコーダーノブを押します。

Auto-Capture と同様に、Quick Auto-Capture では 空の Sample Cell に新規サンプルを配置、パッドアニメーションでも作成されたことを表示します。

4.5 Delete Mode

Delete モードは CAPTURE (DELETE) ボタンをしている間のみ起動します。ボタンから手を放すと、Delete モードが解除されます。言い換えれば、Delete モードのオンオフ切り替えを行うことはできないということになります。これによって不注意によるサンプルの削除を防ぎます。Delete モードを起動している間でも使用できるコントロール部は以下となります。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー

Delete モードでは以下のコントロール部が無効の状態となり、光表示も無効となります。

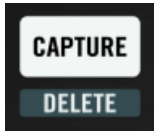
- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)
- Mute (STOP)

4.5.1 Delete モードの起動

Delete モードを起動する方法は以下です。

- ▶ SHIFT を押しながら CAPTURE (DELETE) ボタンを押し続けます。

Delete モードが起動するとこれら両方のボタンが点滅します。 ディスプレイでは現在の Sample Grid ページを "d" と数字で表示します。 例えば "d3" は Sample Grid の 3 ページ目を意味します。



SHIFT と CAPTURE (DELETE) ボタンを押すことで Delete モードを起動します。



Delete モード (SHIFT を押しながら CAPTURE (DELETE) ボタンを押したままにする) を起動しているときに、SHIFT ボタン、または CAPTURE (DELETE) ボタンのどちらかから指を放しても Delete モードは起動したままとなります。 これによりデリート作業で指がつかなくなりません。

Delete モードを解除する方法は以下です。

- ▶ SHIFT と CAPTURE (DELETE) ボタンから指を放します。

4.5.2 単一サンプルの削除

単一サンプルの削除方法は以下です。

- ▶ Delete を起動して任意のパッドを押します。すると Sample Cell の内容がすぐに削除されます。

4.5.3 サンプルを含んだページの削除

サンプルがあるページを削除する方法は以下となります。

- ▶ Delete モードを起動した状態でエンコーダーノブを回します。

→ アニメーションでもページ内容を削除したことを表示します。

4.5.4 Remix Deck 全体の削除

場合によっては Remix Deck の内容全てを削除する、いわゆる Remix Deck のアンロードが必要な場合もあるでしょう。この処理はサンプルがあるページの削除と似ています。Remix Deck 全体の削除方法は以下となります。

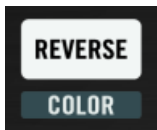
- ▶ Delete モードを起動し、エンコーダーノブを回して "UL" (UnLoad) と表示させます。この選択肢を指定すると、全 Sample Grid が赤く点滅します。エンコーダーノブを押すと Remix Deck が削除されます。



全 Remix Deck を削除するとデッキが初期化された状態となります。この処理で各 Sample Slots での設定内容がデフォルトの状態に戻ります。

4.6 Color Mode

Color モードで Sample Grid にアサインしたサンプルの表示色を変更することができます。一見、取るに足らない機能のように見えますが、Remix Deck の内容を一目で把握するためのガイドとして非常に有効な機能となります。



SHIFT と REVERSE (COLOR) ボタンを同時に押して Color モードにします。

他のモードと同様に、Color モードを有効にすることでも使用し続けることができる F1 コントロール部と、操作できなくなるコントロール部があります。操作可能なコントロール部は以下となります。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン

Color モード時にコントロールできなくなる部分は以下です。

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.6.1 Color モードの起動

Color モードのオンオフ切り替えは以下のように行います。

- ▶ SHIFT + REVERSE (COLOR) を押します。

Color モードを起動すると、SHIFT と REVERSE (COLOR) ボタンが点滅します。Color モードを解除するには REVERSE (COLOR) ボタンのみを押します。

4.6.2 カラーパレットを使用して色を指定する

Color モード起動時にパッドの一つを押すと、Pad Matrix がカラーパレット (Color Palette) に切り替わります。その後任意のパッドを押してパッドに割り当てる色を指定します。

1. SHIFT + REVERSE (COLOR) ボタンを押します。
2. 色を変更するパッドを押します (Pad Matrix がカラーパレットになります)。
3. 希望する色を表示しているパッドを押します。
4. 必要であれば他のパッドも押して色指定作業を続けてください。
5. 色指定が終わったら、REVERSE (COLOR) ボタンを押して Performance モードに戻ります。

4.6.3 エンコーダーを使用した色の指定

Pad Matrix 上の他のパッドの色と見比べながら色指定を行いたい場合は、エンコーダーを使用した色指定作業のほうが効率よく作業を行うことができます。

1. SHIFT + REVERSE (COLOR) ボタンを押します。

2. 色を変更するパッドを押します。
3. パッドを押しながらエンコーダーノブを回すことで色の切り替えを行います (エンコーダーを一段切り替えることで別の色に切り替わります)。
4. 色が決まったらパッドを放します。
5. 他のパッドの色も変更する場合は、同じように色指定を行うパッドを押しながらエンコーダーノブを回すことで色を指定します。
6. 色指定が終わったら、REVERSE (COLOR) ボタンを押して Performance モードに戻ります。



これらの操作方法になれておくとう便利です。Pad Matrix を使った方法はカラーパレットが備えた色の全てを一度に確認できるので便利です。 場合によっては隣のパッドの実際の色と比べながら色を指定したい場合もあります。 例えば同じ曲で使用するサンプルの色を統一したいといった場合に、ページ上の全てのパッドの色を確認しながら作業を進めることが可能となります。

4.6.4 Quick Color Assign の使用

他のほとんどの F1 モードと同様に、Color モードにしなくてもすばやくパッドの色を変更する方法があります。

1. SHIFT と REVERSE (COLOR) ボタンを押したままにします。
2. これら二つのボタンのうちのどちらかを押し続けます (必要であれば、SHIFT または REVERSE (COLOR) ボタンのどちらかを放して作業を続けることも可能です)。
3. 色を変更するパッドを押すと、Pad Matrix がカラーパレットセレクター (Color Palette Selector) になります。
4. 任意の色パッドを押すとパッドが Sample Grid ページに戻り、色指定したパッドの色が変わります。
5. パッドを放します。
6. 同じ作業を続けて他のパッドを変更、または押し続けていた SHIFT または REVERSE (COLOR) ボタンを放して Performance モードに戻ります。

上記のようにエンコーダーノブを使用して Quick Color Assign を行うことも可能です。

1. SHIFT と REVERSE (COLOR) ボタンを押したままにします。
2. これら二つのボタンのうちのどちらかを押し続けます (必要であれば、SHIFT または REVERSE (COLOR) ボタンのどちらかを放して作業を続けることも可能です)。
3. 色を変更するパッドを押します。
4. パッドを押したままエンコーダーノブを回して新しく色を指定します。エンコーダーを一段回すごとにパレットの異なる色を表示します。
5. パッドを放します。

6. 同じ作業を続けて他のパッドを変更、または押し続けていた SHIFT または REVERSE (COLOR) ボタンを放して Performance モードに戻ります。

4.7 Type Mode

Type モードでサンプルの play、sync、trigger 用パラメーター値を変更します。この機能ではサンプルの再生内容を編集するのでもっとも音楽的な編集機能といえるでしょう。



TYPE (PITCH) ボタンで Type モードを起動します。

Type モードは他のモードとは異なり、4 つのサブモードがあります([↑4.7.1, Type Mode を起動して Sub Modes を選択する参照](#))。



Type モードでサンプルの基本的な演奏パラメーターを設定します。F1 で編集可能な Type 関連のパラメーターは複数あるので、Type モードと各サブモードに関しては多くの時間を費やして慣れておくといでしょう。

他の多くの F1 モードと同様に、Type 起動することで使用を続けることができるコントロール部と、そうでないコントロール部があります。操作可能なコントロール部は以下となります。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン

Type モードを起動すると、以下のコントロール部が使用できなくなります。

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.7.1 Type Mode を起動して Sub Modes を選択する

Type モードの起動方法は以下となります。

- ▶ TYPE (PITCH) ボタンを押し放します。

Type モードを起動すると、TYPE (PITCH) ボタンが点滅します。起動していない場合、TYPE (PITCH) ボタンは暗いままとなります。

上記したように、Type モードには 4 つのサブモードがあり、各モードはエンコーダーノブで指定します。これらは F1 のディスプレイでも表示されます。4 つのサブモード（とディスプレイでの表示）は以下となります。

- **Gate Override:** ディスプレイでは "GO" と表示されます。



- **Play Type:** ディスプレイでは "PL" と表示されます。



- **Trigger Type:** ディスプレイでは "tr" と表示されます。



- **Sync Type:** ディスプレイでは "Sy" と表示されます。



4.7.2 Gate Override Sub-Mode

Gate Override サブモードで Sample Cells の Trigger Type を一時的に無効にし、Gate Trigger モードとしてパッドを押している間のみサンプルを演奏します。この機能で設定した Sample Cells の内容を変更することはなく、このモードを使用することで Sample Slots が Gate モードに切り替わることはありません。

- ▶ Gate Override サブモードを起動するには、TYPE (PITCH) ボタンを押し放してディスプレイが "go" と表示されるまでエンコーダーノブを回します。



Gate Override サブモードを起動している間は、エンコーダーノブが各 Type サブモードの選択に使用されるので、Remix Deck の Sample Grid ページをスクロールすることができなくなります。

Gate Override サブモードを起動、または起動解除したときよりも前に演奏しているサンプルの再生内容がサブモードのオンオフ切り替えによって切り替わることはありません。例えば Gate Override を起動する際にサンプルのループ再生をすでにしている場合、パッドを押すまで再生を続け、その後そのサンプルが Gate Override サブモードに切り替わります。この場合(Gate Override サブモードとなっている場合)、パッドを押し続けている間サンプルの再生を続けます。



Gate Override サブモードを起動する前にサンプルを再生している場合、そのサンプルはサブモードを起動している間にパッドをもう一度押すまで再生を続けます。

Gate Override サブモードでサンプルをラッチ再生する。

Gate Override サブモードで設定してある再生モードとは関係なくサンプルをラッチ再生することも可能です。

- ▶ Gate Override サブモードで、サンプルを押したままにし、そのスロットの Mute (STOP) ボタンを押します。



ゲートモードではパッドを押している間のみサンプルを再生します。パッドを放すと、サンプルが停止します。逆にラッチモードではパッドを放してもサンプルの再生が続きます。

4.7.3 Sample Play Type の変更

Play Type でサンプルをワンショット再生、またはループ再生するか設定します。ループモードでサンプルはサンプルの最終地点まで再生するとサンプルの先頭位置に戻って再生を途切れることなく続け、ワンショットではサンプルの最終地点に到達すると再生を止めます。

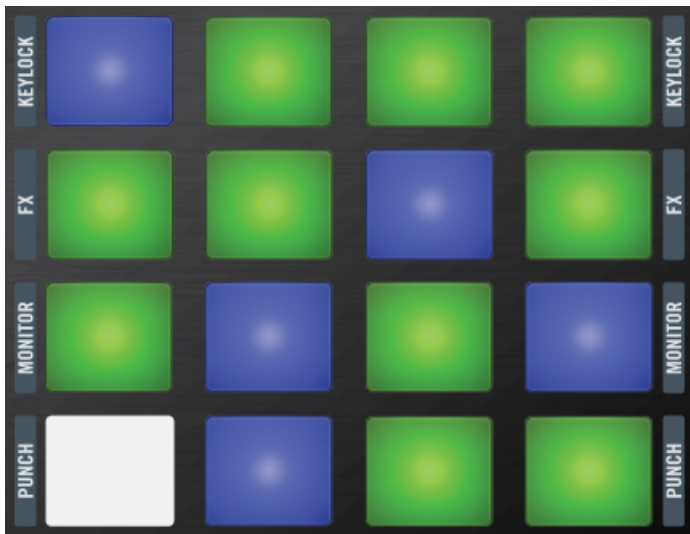
- ▶ Play Type サブモードを起動するには、TYPE (PITCH) ボタンを押し放してディスプレイが "PL" と表示されるまでエンコーダーノブを回します。



Play Type サブモードを選択するとパッドが点灯し、サンプルの Play Type を表示します。

- **One-shot:** パッドが青くなります。
- **Loop:** パッドが緑になります。
- **Empty Cell:** パッドは無灯の状態となります。

パッドを押す度に Play Type が One-Shot と Loop に切り替わり、対応する色が表示されます。



Play Type サブモードの Pad Matrix です。緑のパッドがループ、青のパッドがワンショットとなります。パッドが点灯していない場合、そのパッドにはサンプルがないことを示します。

4.7.4 Sample Trigger Type の変更

サンプルの Trigger Type を指定してサンプルをゲート再生、またはラッチ再生するかサンプルの性質を指定します。ゲートサンプルではパッドを押している間のみ再生し、パッドを放すと再生がとまります。逆にラッチではパッドを放してもサンプルは再生を続けます。

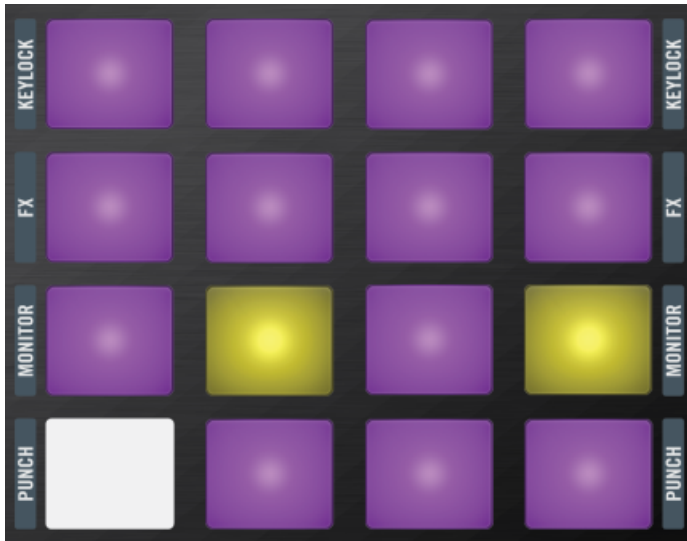
- ▶ Trigger Type サブモードを起動するには、TYPE (PITCH) ボタンを押し放してディスプレイが "tr" と表示されるまでエンコーダーノブを回します。



Trigger Type サブモードを選択するとパッドが点灯し、サンプルの Trigger Type を表示します。

- **Latched:** パッドが紫になります。
- **Gated:** パッドが黄色になります。
- **Empty Cell:** パッドは無灯の状態となります。

Play Type サブモードでパッドを押す度に、Trigger Type がゲート、またはラッチに切り替わります。



上記の図と同じ Sample Grid ページです。このページには 2 つのゲートサンプルがあります。空の Sample Cell は無灯となります。

4.7.5 Sample Sync Type の変更

サンプルの Sync Type でサンプルのシンク状態（同期、または同期しない状態）を設定します。Remix Deck では同期したサンプルのスピードを、テンポとデッキのタイムラインにあわせて変化させます。同期していないサンプルはデッキのテンポとタイムラインを無視するので、デッキのテンポにあわせてサンプルを再生することはありません。

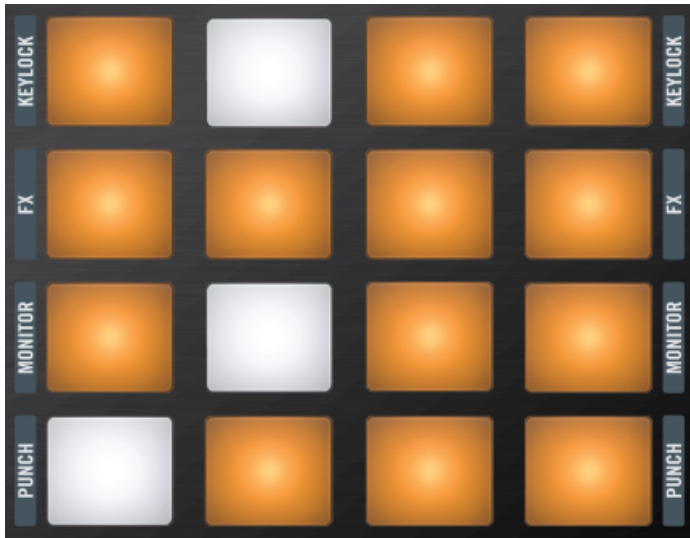
- ▶ Sync Type サブモードを起動するには、TYPE (PITCH) ボタンを押し放してディスプレイが "SY" と表示されるまでエンコーダーノブを回します。



Sync Type サブモードを選択するとパッドが点灯し、サンプルの Sync Type を表示します。

- **Synced:** パッドはオレンジとなります。
- **Unsynced:** パッドは白となります。
- **Empty Cell:** パッドは無灯の状態となります。

サブモードと同じように、パッドを押す度に同期の状態が切り替わります。



ここではいくつかのパッドが白くなっており同期しない状態となっています。

4.7.6 Quick Type 機能

TYPE (PITCH) ボタンを押したままにすることで、Type モードに切り替えなくても Type をすばやく切り替えることができます。ではたった今選択したサブモードをディスプレイで表示しており、パッドもそのサブタイプの状態に合わせて点灯しているとします。ここでパッドを押すことで有効なサブモードの状態を切り替えることができます。TYPE (PITCH) ボタンを放すことで F1 が Performance モードに切り替わります。

Quick Type 機能を使ってサブタイプを切り替えることも可能です。TYPE (PITCH) ボタンを押している間エンコーダーノブを回すことでディスプレイに切り替わったサブモードが表示され、パッドも切り替わったサブモードに対応した状態で表示されます (上参照)。

4.7.7 Gate Override Mode で Quick Type 機能を使用する

Quick Type 機能は Gate Override サブモードでも使用することができます。このサブモードを選択して TYPE (PITCH) ボタンを押すことで全サンプルが Gate モードでトリガーされます。TYPE (PITCH) ボタンを放すと、元のサンプルトリガー設定に戻ります。

4.8 Pitch Mode

Pitch モードでサンプル同士のキー、または他のデッキのトラックのキーを合わせます。この機能はスロットで Keylock を有効にしたときに機能します ([↑ 4.13.3, Keylock](#) 参照)。

DJ 時に欠かせない機能であるだけでなく、Pitch モードをクリエイティブに活用することが可能です。例えば、異なる複数の Sample Cells に同じボーカルやリフを配置し、これらのキーを各自変更します。Remix Deck で異なるピッチのワンショットサンプルをマッピング、それらを使用して F1 でメロディーを奏でることも可能です。

Pitch モードを起動しても以下のコントロール部は使用できます。、

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン

Pitch モードを起動すると、以下のコントロール部が使用できなくなります。

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE

- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)



Pitch モードを使用できるようにするには、スロットで Keylock を起動する必要があります(↑ [4.13.3, Keylock](#))。

4.8.1 Pitch モードの起動

Pitch モードを起動する方法は以下となります。

- ▶ SHIFT を押したまま TYPE (PITCH) を押し放します。

Pitch モードを起動すると、SHIFT と TYPE (PITCH) ボタンが点滅します。

SHIFT と TYPE (PITCH) ボタンを押す、または TYPE (PITCH) ボタンのみを押すことで Pitch モードを解除します。



SHIFT と TYPE (PITCH) を押して Pitch モードを起動します。

4.8.2 エンコーダーでピッチを設定する

サンプルのピッチ変更方法は以下となります。

1. SHIFT + TYPE (PITCH) を押して Pitch モードにします。
2. ピッチ変更するパッドを押し続けると、ディスプレイが現在のピッチを表示します。
3. パッドを押したまま、エンコーダーノブを時計回りに回すことでピッチが上がり、反時計回りにまわすことでピッチが下がります。
4. 必要であれば他のパッドを押して同じ手順でピッチを変更してください。

エンコーダーを一段回すことでピッチがセミトーン分切り替わります。 変更可能なピッチレンジは +/- 12 セミトーンとなります。



スロットで Keylock を起動していない場合、エンコーダーノブを回すと自動的にキーロックを起動し、ピッチが変更できる状態となります。

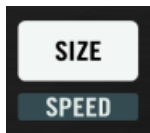
4.8.3 サンプルのピッチのリセット

サンプルのピッチ設定をリセットする方法は以下です。

1. リセットしたいパッドを押したままエンコーダーノブを押します。
2. ディスプレイ表示が "0" となります。パッドを放し、必要であれば他のパッドを押して同じ手順でピッチをリセットしてください。

4.9 Size Mode

Size モードでサンプルエンドマーカを移動し、サンプル再生エリアを設定します。音楽的にしっくり来るように、このマーカ移動には制約があり、再生エリアの長さは常にサンプルの全長に対して 2 で割った長さ、または 2 で掛けた長さとなります。ですから有効な長さは、サンプル全部の長さに対して、1/2、1/4、1/8、と短くなるか、2 倍、4 倍、と長くなっていきます。



SIZE (SPEED) ボタンを押して Size モードにします。

Size モードを起動しても、以下のコントロール部は使い続けることができます。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン

Size モードを起動すると、以下のコントロール部が使えなくなります。

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

▶ Size モードを起動するには、SIZE (SPEED) ボタンを押します。

→ 起動するとボタンが点灯し、そのほかのボタンがオフとなります。

4.9.1 サンプルを Full Length 再生に設定する

サンプルのフルレングス再生設定をすばやく行う方法は以下となります。

1. SIZE (SPEED) ボタンを押して Size モードにします。
2. 任意のパッドを押したままにします。
3. エンコーダーノブを押し放します。

→ この方法でエンドマーカをサンプルの最終地点に移動し、フルレングス再生が可能となります。

4.9.2 Sample End Position の調節

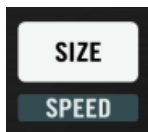
End Marker ポジションの設定方法は以下となります。

1. SIZE (SPEED) ボタンを押して Size モードにします。
2. 編集したいサンプルがあるパッドを押し続けます。
3. エンコーダーノブを回して Sample End ポジションを移動することで、サンプルの長さを左に回して半分に、または右に回して倍にしていきます。

→ ディスプレイでは現在のサンプルの長さを表示します。

4.10 Speed Mode

名前が示すように、Speed モードでサンプルの再生スピードを変更します。



SHIFT + SIZE (SPEED) ボタンを押して Speed モードにします。

Speed モードを起動しても、以下のコントロール部は使い続けることができます。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン

Speed モードを起動すると、以下のコントロール部が使いなくなります。

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)

- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE
- BROWSE (MIDI)

4.10.1 Speed モードの起動

Speed モードを起動する方法は以下となります。

- ▶ SHIFT を押したまま SIZE (SPEED) ボタンを押します。

Speed モードを有効にすると、SHIFT と SIZE (SPEED) ボタンが点滅します。Speed を解除するとボタンが暗くなります。

4.10.2 サンプルの再生スピードの調節

サンプルの再生スピードの調節方法は以下となります。

1. SHIFT + SIZE (SPEED) を押し続けて Speed モードを起動します。
2. パッドを押し続けると、現在のスピードの値がディスプレイに表示されます。
3. エンコーダーノブを右に一段回すと、スピードが倍になります。
4. エンコーダーノブを右に一段回すと、スピードが半分になります。
5. スピードを設定したら、パッドを放します。



スピードはオリジナルの速さに対して 1/4 から 4 倍の値で設定できます。

4.10.3 サンプル再生スピードのリセット

Speed モード時にスピードをすばやくリセットする方法があります。

- ▶ リセットするパッドを押したままエンコーダーノブを押し放す、それだけです。

4.11 Edit Mode

Edit モードで Remix Sets 内のサンプルのコピーやペースト等の編集を行います。Edit モードには Sample Start Offset と Sample Nudge の各サブモードを備えています。



SHIFT と QUANT (EDIT) ボタンを押して Edit モードにします。

他の F1 モードと同様に、Edit モードを起動することで使えなくなるコントロール部はさほど多くありません。操作可能なコントロール部は以下となります。

- Filter ノブ
- Volume フェーダー
- Mute (STOP) ボタン

Edit モードを起動すると、以下のコントロール部が使用できなくなります。

- SYNC (MASTER)
- QUANT
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.11.1 Edit Mode の起動、各サブモードの選択

Edit モードのオンオフ切り替えは以下のように行います。

- ▶ SHIFT を押しながら QUANT (EDIT) ボタンを押します。

起動すると、SHIFT と QUANT (EDIT) ボタンが点滅します。Edit モードを解除すると、SHIFT と QUANT (EDIT) が暗くなります。

上記したように、Edit モードにはサブモードがあります。Edit モードが起動している状態でエンコーダーノブを使用してサブモードを選択すると、ディスプレイで現在のモードを表示します。

Edit サブモード

- **Copy & Paste:** ディスプレイでは "CP" と表示されます。これでサンプルのコピーを作成します。



- **Cut & Paste:** ディスプレイでは "Ct" と表示され、Sample Grid の任意の場所にサンプルを移動します。



- **Offset:** ディスプレイでは "OF" と表示されます。1/16 ノート分サンプル再生位置をずらしします。



- **Nudge:** ディスプレイでは "nU" と表示されます。再生位置を 1/16 ノート以下の単位でずらし、再生位置の微調整に使用します。



4.11.2 Sample Copy & Paste

Sample Copy & Paste 機能で同じ Remix Deck 内にサンプルを複製します。

1. SHIFT を押しながら QUANT (EDIT) を押して Edit モードを起動します。
2. ディスプレイに "CP" ("Copy Paste") と表示されるまでエンコーダーノブを回します。
3. コピーするパッドを押します。ディスプレイが "PA" (paste) となります。
4. コピー先となるパッドを押します。
5. ステップ 3、4 の動作を繰り返してコピーアンドペーストを繰り返すか、SHIFT または QUANT (EDIT) を押して Edit モードを解除します。両方のボタンの点滅が止まり、F1 は Performance モードに戻ります。



コピーアンドペーストを始めてしまったが作業を途中でキャンセルしたい場合は、SHIFT または QUANT (EDIT) のどちらかを押して Edit モードを解除し、Performance モードに戻ります。



Sample Copy & Paste で複数の Sample Cells (同一の Sample Slot または異なるスロットにコピーできます) に対して同一サンプルをコピーアンドペーストすることができます。各サンプルで異なるパラメーターを使用し、異なるトリガーやスピード、または各ワンショットサンプルに異なるピッチを設定してリミックスを作成することができます。



Sample Copy & Paste で複数の Sample Cells (同一の Sample Slot または異なるスロットにコピーできます) に対して同一サンプルをコピーアンドペーストすることができます。各サンプルで異なるパラメーターを使用し、異なるトリガーやスピード、または各ワンショットサンプルに異なるピッチを設定してリミックスを作成することができます。

4.11.3 Sample Cut & Paste

Sample Cut & Paste で Remix Set を思いのままにアレンジ、再アレンジすることができます。Sample Grid でサンプルを任意の位置に動かすような、自由なものとして考え、アレンジしてください。

1. SHIFT を押しながら QUANT (EDIT) を押して Edit モードを起動します。
2. ディスプレイに "Ct" ("Cut") と表示されるまでエンコーダーノブを回します。
3. カットするパッドを選択します (選択するとサンプルがそのパッドから無くなり、ペースト可能な状態となります)。ディスプレイが "PA" (paste) となります。
4. ペースト先となるパッドを押します。
5. ステップ 3、4 の動作を繰り返してカットアンドペーストを繰り返すか、SHIFT または QUANT (EDIT) を押して Edit モードを解除します。両方のボタンの点滅が止まり、F1 は Performance モードに戻ります。

Sample Copy & Paste と Sample Cut & Paste は Sample Grid の各ページ間で、または単体のページ内で行うことができます。

- ▶ コピーまたはカットするサンプルを選択した後、(両方の機能操作のステップ 3 以降、ディスプレイが "PA" とひょうじされてから)、エンコーダーノブを回して Sample Grid ページを移動します。エンコーダーノブをまわすと、ディスプレイでは切り替えまえのページ番号を一時的に表示し (Performance モードでこのように表示されます)、エンコーダーノブを回し続けることで任意のページへと切り替わります。ページを選択したら、上記したステップ 4 と 5 の操作を行います。



カットアンドペーストを始めてしまったが作業を途中でキャンセルしたい場合は、SHIFT または QUANT (EDIT) のどちらかを押して Edit モードを解除し、Performance モードに戻ります。



Sample Copy & Paste と Sample Cut & Paste を行うときは作業プロセスを頭の中で思い浮かべる際に *source* パッドと *target* パッドのことも想定しておくといでしょう。

4.11.4 Sample Start Offset

Sample Start Offset サブモードを使用してサンプルを 16 分の 1 ノート単位で移動することが可能となります。典型的な Sample Start Offset の使用用途はクローズハイハットをビートよりも少し右にずらす、といったグループの演出のための操作です。Sample Start Offset の操作方法は以下です。

1. SHIFT を押しながら QUANT (EDIT) を押して Edit モードを起動します。
2. ディスプレイに "OF" ("Offset") と表示されるまでエンコーダーノブを回します。
3. ずらしたいパッドを押したままにします。ディスプレイが現在のオフセット地を表示します (デフォルトは 0 となります)。
4. パッドを押したままエンコーダーノブを回します。エンコーダーを一段回すごとに 16 分の 1 ノート分ずらすこととなります。
5. ステップ 3、4 の動作を繰り返してカットアンドペーストを繰り返すか、SHIFT または QUANT (EDIT) を押して Edit モードを解除します。両方のボタンの点滅が止まり、F1 は Performance モードに戻ります。



Sample Start Offset 値は常に正数で表示されます。サンプルをダウンビートに合わせて再生したい場合は、Sample Start Offset はゼロになります。1 章節分のサンプルの長さは 4 x 4 の 16 ノート分となります。この場合、最大オフセット値は 15 となります。ディスプレイでオフセット値が最大値に到達すると、値が 0 に戻ります。



Sample Copy & Paste とともに Sample Start Offset を使用することで複製したサンプルをオフビートに配置することも可能です。例えば 4 つ打ちのキックループを倍の速さに設定する代わりに、キックをコピーしてオフセットを 2 (16 分の一ノート) 個分早める事でサウンドに厚みとドライブ感を出すことができます。



Sample Copy & Paste とともに Sample Start Offset を使用することで複製したサンプルをオフビートに配置することも可能です。例えば 4 つ打ちのキックループを倍の速さに設定する代わりに、キックをコピーしてオフセットを 2 (16 分の一ノート) 個分早める事でサウンドに厚みとドライブ感を出すことができます。

4.11.5 Sample Nudge

Sample Nudge を Sample Start Offset (上記) とともに使用してサンプルのスタート位置を微調整します。例えば Sample Start Offset を 6 にすると、サンプルが一個半ビート分遅れます。ここで Sample Nudge を使用してこの位置からサンプル位置を微調整します。サンプルのナッジ方法は以下となります。

1. SHIFT を押しながら QUANT (EDIT) を押して Edit モードを起動します。
2. ディスプレイに "n U" ("Nudge") と表示されるまでエンコーダーノブを回します。
3. 位置を微調整するパッドを押したままにします。 ディスプレイは 16 分の一ノートの対する割合を表示します。 設定値幅は +/-99% です。
4. エンコーダーノブを右に回してナッジ値を上げます。 左に回してナッジ値を下げます。
5. ステップ 3 と 4 を繰り返して微調整を続けるか、SHIFT または QUANT (EDIT) を押して Edit モードを解除します。 両方のボタンの点滅が止まり、F1 は Performance モードに戻ります。



Sample Nudge を使用して正確なビートマッチを行うための微調整を施します。 Sample Nudge を使用捨てビートから少しずらし、グルーブ感を出すことも可能です。 例えば正確にビートを刻むハイハットに対してスベアのパートを少し遅れ気味に調節することでタメが利いたビートを演出することができます。 Sample Nudge のさまざまな可能性を試してください。

4.12 MIDI Mode

このモードは F1 で SHIFT + BROWSE (MIDI) を押すと起動するデフォルトモードで、TRAKTOR を接続すると高解像、高速 NHL プロトコルを使用し、通常は TRAKTOR の Remix Decks (User Map モード)操作専用機として直感的で演奏性の高いパフォーマンス力を発揮します。しかし状況によっては F1 を MIDI を使用可能なソフトウェアを操作する MIDI コントローラーとして使用できます。 MIDI モードで F1 は通常の MIDI スタンダードシグナルを送信します。

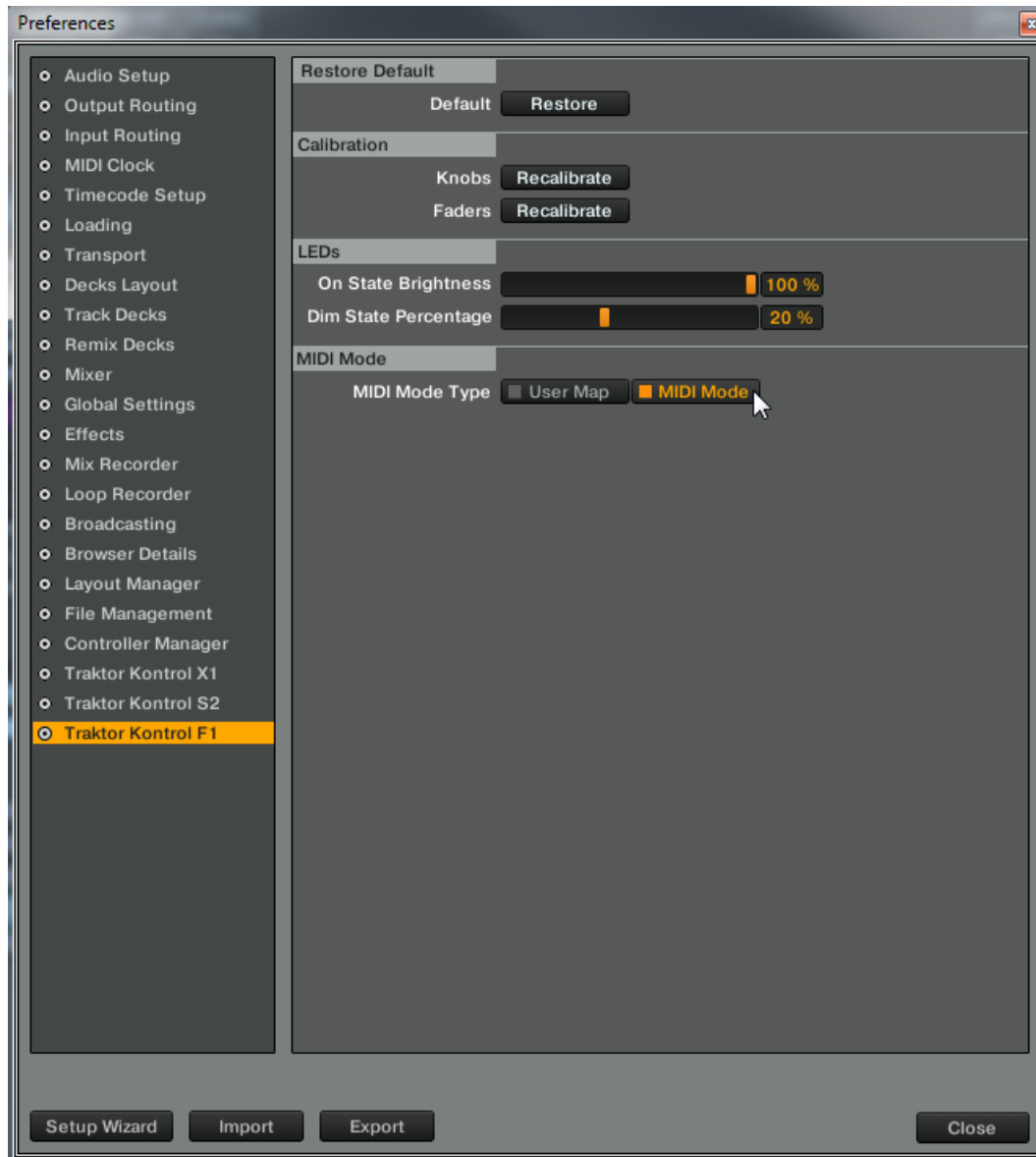
4.12.1 MIDI モードの起動

通常 TRAKTOR を接続した状態で MIDI モードを起動すると、デフォルトで F1 は専用の NHL を使用したマッピングを使用します (↑ 4.12.2, TRAKTOR で MIDI Mode (User Map Mode) を使用する参照)。 TRAKTOR とともに通常の MIDI を起動する場合は、TRAKTOR の環境設定を設定する必要があります。

1. TRAKTOR の環境設定 (Preferences) を *File > Preferences...*と進むか、TRAKTOR のヘッダにあるギア状のアイコンをクリックします。



2. 環境設定 (Preferences) ウィンドウの **Traktor Kontrol F1** セクションにある **MIDI Mode** ボタンを押します。



3. 環境設定 (Preferences) ウィンドウを閉じます。
では、TRAKTOR の MIDI モードを起動します。

- ▶ F1 の SHIFT + BROWSE (MIDI) ボタンを押します。

Performance モードに戻る方法は以下です。

- ▶ SHIFT + BROWSE (MIDI) をもう一度押します。

4.12.2 TRAKTOR で MIDI Mode (User Map Mode) を使用する

F1 を使用して TRAKTOR ソフトウェアを操作する場合 MIDI は必要ありません。通常 TRAKTOR で MIDI モードを起動すると、デフォルトでは NHL を使用した F1 用マッピングファイル (.tsi ファイルも含んでいます) を使用します。

このマッピングではターンテーブルリストが頻繁に使用する Hotcue、Loop、Beatjump、Browsing、Loading の各コントロールを含んでいます。これらは デッキ A と B のみにマッピングしてあります。

User Map モードを起動する方法は以下です。

- ▶ F1 の SHIFT + BROWSE (MIDI) ボタンを押します。

Performance モードに戻る方法は以下です。

- ▶ SHIFT + BROWSE (MIDI) をもう一度押します。

4.13 Sample Slot Parameters

TRAKTOR の Remix Decks にある 64 の Sample Cells は、4 ページにわたる Sample Grid で管理されています。各 Sample Slot にはアサイン可能なパラメーターを備えた Slot Player があります。Sample Slot パラメーターは以下となります。

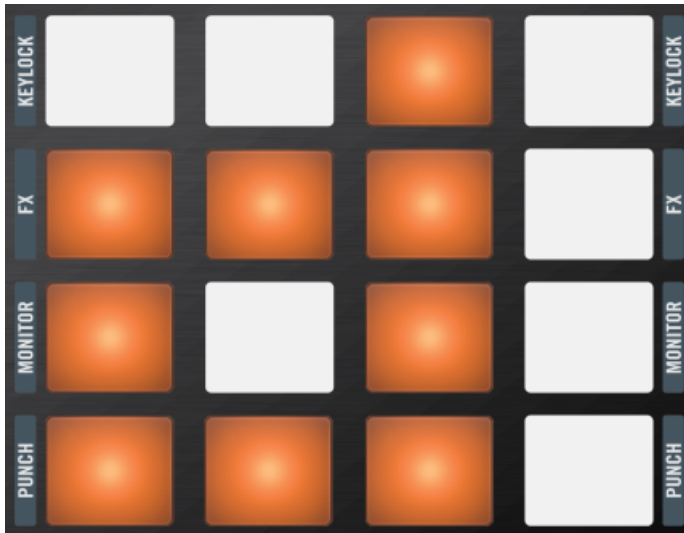
- KEYLOCK
- FX (Enable)
- MONITOR
- PUNCH

4.13.1 Sample Slot のパラメーター設定を確認する

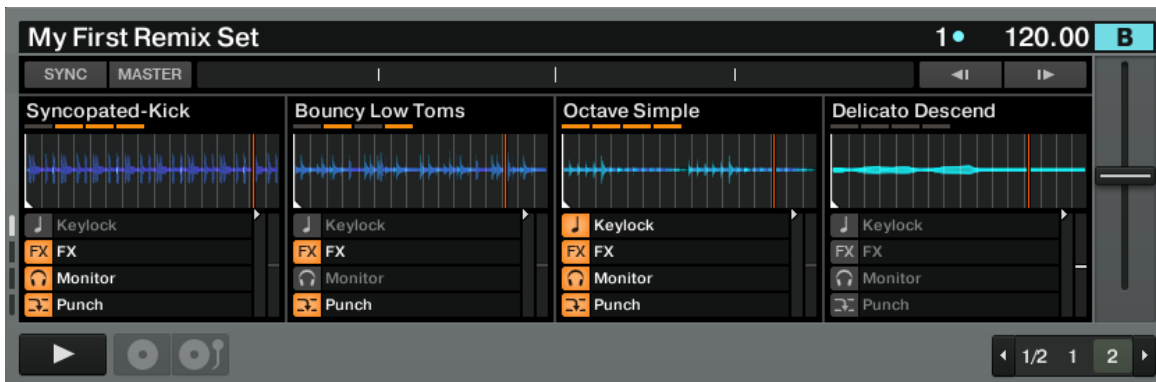
Sample Slot Parameter の状態を確認する方法は以下となります。

- ▶ コントローラーの SHIFT を押し続けます。

→ 4 つの Sample Slots の Sample Slot パラメーターの状態は、F1 またはソフトウェア上ですぐに確認することができます。



Sample Slot パラメーターを起動している場合、対応するパッドがオレンジに点灯します。



F1 の SHIFT を押すとソフトウェア上でも Sample Slot パラメーターを確認できます。

4.13.2 Slot Parameter 表示項目の切り替え

Sample Slot パラメーターの表示内容を切り替える方法は以下です。

- ▶ SHIFT を押したまま表示させたいパラメーター項目があるパッドを押します。



Sample Slot パラメーターの状態を表示する際、複数のパッドを連続して叩くことも可能です。指を複数使用して一度に複数の Sample Slot パラメーターを切り替えてください。

4.13.3 Keylock

Keylock は 通常の TRAKTOR デッキ Keylock 機能と同じく、サンプルのピッチを固定し、再生スピードを変更してもサンプルのピッチが一定となるようにする機能です。 さらにサンプルのピッチパラメーターが Keylock を起動することで機能するようになります。



Pitch モードで設定したピッチはサンプルを含んだ Sample Slot で Keylock を有効にした場合に機能します。

4.13.4 FX

FX (Enable) を起動すると、Sample Slot で再生しているサンプルは TRAKTOR のミキサー内の Remix Deck のチャンネルにアサインされた FX ユニットにルーティングされます。 ちなみに、Remix Deck のフィルターパラメーターは独立しており、F1 上部の Filter ノブでコントロールします。

4.13.5 Monitor

Monitor を有効にすると、Sample Slot のサンプルが ミキサーの Monitor Input にルーティングされます。



Monitor を使用して観衆の前で演奏する前に、ヘッドフォンでサンプルを試聴することができます。

4.13.6 Punch

サンプルを Sample Slot で One-shot または Loop モードでトリガーする際、サンプルの位置は Remix Deck の内部タイムラインに固定されます。これはワンショットサンプルを使用すると顕著に現れます。試しにワンショット再生し、デッキのサンプルを元の位置まで巻き戻してもう一度再生してください。スロットで同時再生可能なサンプルは一つなので、新しいワンショットサンプルをトリガーすると、デッキの内部タイムラインからその前のサンプルを削除し、新規サンプルを現在の位置に配置します。

Punch モードを起動すると、この性質が変化します。**Punch** を起動すると、サンプルをトリガーするたびにデッキの内部タイムラインの現在の再生位置にあわせてサンプルがトリガーされます。これはワンショットサンプルを再生している間に異なるワンショットサンプルを Sample Slot でトリガーすると、デッキがサンプルを最初の位置まで巻き戻し、新しいサンプルが再生されます。

Punch モードはループモードで特に有効で、ループサンプルを切り替えても音楽的にその整合性を保とうとするので便利です。ワンショットと同様に Punch モードでループをトリガーすると切り替え前のループの位置から新規ループの再生を始めます。ループはデッキのタイムライン上でリピートしているので、新規サンプルを現在の再生位置から開始しても、ループは切り替え前のループ再生位置にあわせて途中から再生を開始します。

5 F1 環境設定 (Preferences)

F1 の操作は開封した直後から非常に簡単ですが、さらに自分の操作環境に合わせて各オプションを設定することもできます。

- ▶ TRAKTOR の環境設定 (Preferences) を File > Preferences...と進むか、TRAKTOR のヘッダにあるギア状のアイコンをクリックします。



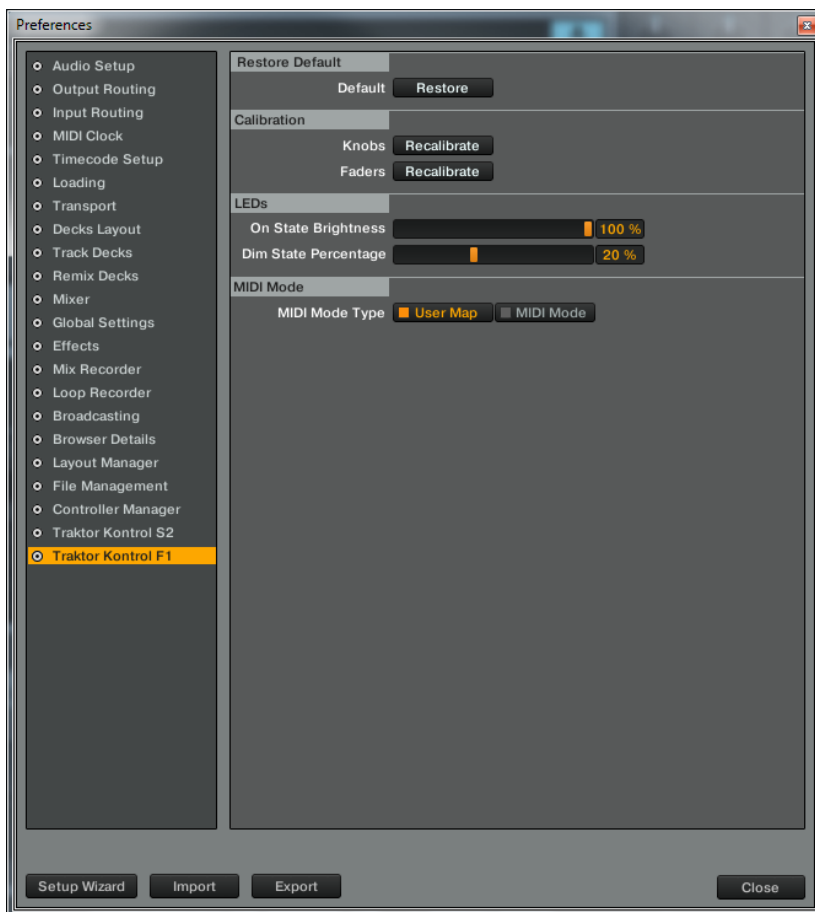
5.1 F1 環境設定セクション

TRAKTOR 用コントローラーを何台使用しているかによりますが (TRAKTOR KONTROL X1、TRAKTOR KONTROL S2、TRAKTOR KONTROL S4)、F1 用設定ページは TRAKTOR Preferences ウィンドウにあります。



環境設定ウィンドウの設定の全詳細に関しては、TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

- ▶ F1 の設定を調節するには、環境設定ウィンドウの 左下にある [Traktor Kontrol F1](#) をクリックします。



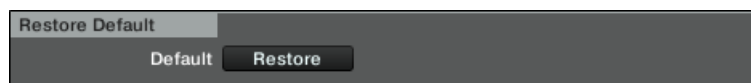
TRAKTOR KONTROL F1 設定ページです。

このページでは設定用セクションが 4 つに分かれており、これらについては以下で解説します。

- [Restore Default](#)
- [Calibration](#)
- [LEDs](#)
- [MIDI Mode](#)

5.1.1 デフォルト復元 (Restore Default)

Restore Default セクションには [Restore](#) ボタンがあるのみです。



Restore ボタンです。

このボタンを押すと、TRAKTOR KONTROL F1 をデフォルトの状態に戻す前に、確認メッセージが表示されます。

- ▶ [Yes](#) をクリックして F1 をデフォルトの状態に戻します。
- ▶ [No](#) を押すと、何も変更することなく環境設定ウインドウに戻ります。

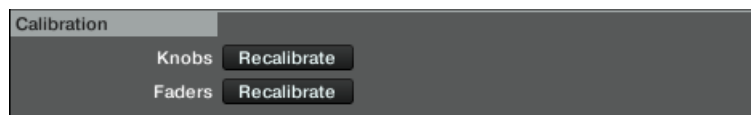
→ Yes を押すことで 全ての F1 設定がデフォルトの状態となります。これで TRAKTOR KONTROL F1 の各設定をフレッシュな状態から始めることができます。



Setup Wizard を使用してデッキとコントローラーの設定をいつでも再設定することが可能です。TRAKTOR PRO 2 のメニューバーにある [Help](#) メニューで *Start Setup Wizard* を選択してください。

5.1.2 キャリブレーション (Calibration)

名前が示すとおり、このセクションでは F1 の Filter ノブと Volume フェーダーの整合性チェックを（ノブの中心位置とフェーダーの設定レンジに対して）行います。



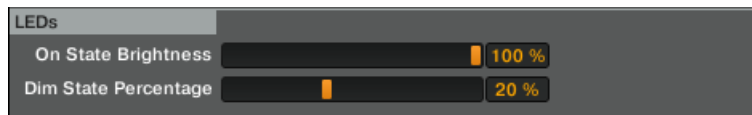
Calibration セクションです。

調整が必要なコントロール部は 2 種類のみなので、このセクションは非常にシンプルです。

- [Knobs](#): F1 のフィルターノブを調整します。
- [Faders](#): F1 のボリュームフェーダーを調整します。

5.1.3 LED

このセクションで F1 の LEDs の各状態での明るさを調節します。

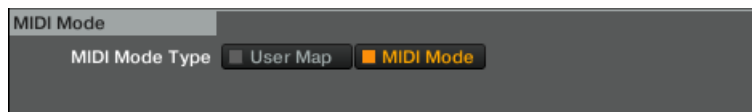


LEDs セクションです。

- **On State Brightness:** On の状態の LED の明るさを調節します。
- **Dim State Brightness:** Dim (薄く光った状態です) の状態での LEDs の明るさを調節します。この値は On の状態を 100 とした割合で表示します。

5.1.4 MIDI モード

これらのボタンで F1 で SHIFT+ BROWSE (MIDI) を押したときに切り替わるモードを設定します。



MIDI Mode セクションです。

- **MIDI Mode** をここで選択すると、SHIFT + BROWSE [MIDI] をおすと F1 が通常の MIDI モードとなります。
- **User Map** を選択すると、SHIFT + BROWSE (MIDI) を押しても **MIDI Mode** にはなりません。代わりに F1 用 User Mapping をロードし、自分で作成した User Map を使用可能な状態となります。このモードでも RGB LEDs は対応しており、F1 の高解像コントロール (NHL を使用) を使用することができます。TRAKTOR 2 マニュアルの "Controller Manager" 章を参照して User Maps について確認してください。



↑ 4.12, **MIDI Mode** を参照して MIDI モードと User Map モードの違いについて確認してください。

5.2 Remix Decks 環境設定セクション

TRAKTOR の環境設定ウインドウの Remix Deck セクションは、TRAKTOR の Remix Decks のデフォルトの性質を設定する各オプションを備えています。

- ▶ Remix Deck の設定を変更するには、[Remix Decks](#) エントリをクリックします。



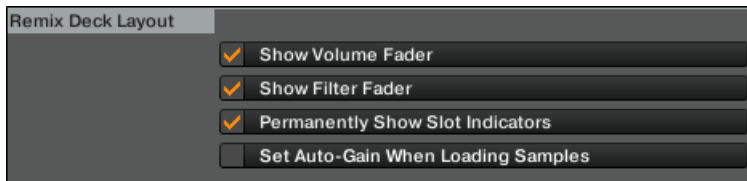
TRAKTOR の環境設定ウインドウの Remix Deck 設定画面です。

このページでは設定用セクションが 3 つに分かれており、これらについては以下で解説します。

- [Remix Deck Layout](#)
- [Behaviors](#)
- [Saving](#)

5.2.1 Remix Deck Layout

このセクションでは Remix Deck Flavor のデフォルト表示画面設定を編集します。



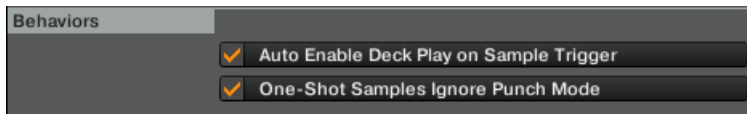
Remix Deck Layout セクションです。

各エントリーは以下となります。

- [Show Volume Fader](#): この設定で Slot Volume コントロール部を Remix Deck 内で表示/非表示するか設定します。チェックしていないと Volume Faders が非表示となります。
- [Show Filter Fader](#): この設定で Filter Fader コントロール部を Remix Deck 内で表示/非表示するか設定します。チェックしていないと Filter Faders が非表示となります。
- [Permanently Show Slot Indicators](#): この設定で最小化した Slot Parameter インジケーターを Remix Deck で表示/非表示するか設定を行います。チェックが入っていると、マウスポインターで Remix Deck の Sample Slots を示さない限り、最小化された Slot Parameter インジケーターが表示された状態となります。チェックしていない状態では、最小化された Slot Parameter は非表示となります。どちらの場合でも、マウスポインターで Sample Slots をさすと Slot Parameter ボタンが表示されます。
- [Set Auto-Gain When Loading Samples](#): この設定でサンプルを Remix Deck ロードしたときに TRAKTOR が Auto-Gain 値を保存するかしないかを決定します。このオプションにチェックを入れないと、TRAKTOR はサンプルのゲイン値を 0.0dB で固定、サンプルはオリジナルの音量で再生されます。ここにチェックをしておくと、TRAKTOR は Auto-Gain 機能がサンプルのレベル調整を行い、サンプルの最大音量設定を確保します。

5.2.2 Behaviors

このセクションで Remix Decks のデフォルトの性質を設定します。



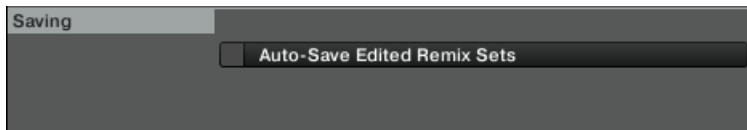
Behaviors セクションです。

各エントリーは以下となります。

- **Auto-Enable Deck Play on Sample Trigger:** このオプションを有効にすることで、TRAKTOR はデッキが停止してある状態でも、サンプルをトリガーする際には Remix Deck の Play ボタンを常に On 設定にします。このオプションにチェックが入っていないときは、サンプルをトリガーしても Remix Deck の Play ボタンに影響は無く、デッキ再生を行う前にサンプルの選択を行うことが可能となります。
- **One-Shot Samples Ignore Punch Mode:** このオプションを有効にすると、ワンショットモードのサンプルは Punch Mode の設定を無視してサンプルを頭から再生します。このオプションにチェックが入っていない場合は、ワンショットモードのサンプルは Punch Mode のルールに従い、再生されているサンプルの現在の位置を保ちながら次のワンショットサンプルを再生します。

5.2.3 保存

このオプションを有効にすると、TRAKTOR は自動的に現在の Remix Set を保存していきます。



Saving セクションです。

このセクションには以下の内容を含んでいます。

- **Switching the Deck Flavor from Remix Deck to a different type of Deck:** Remix Set は Deck Flavor を切り替える際に保存されます。
- **Loading a new Remix Set into the Remix Deck:** Remix Set は新規 Remix Set をロードする際に保存されます。
- **Triggering the "Delete All" action from the F1:** Remix Set は Remix Deck の内容を削除する際に保存されます。
- **Quitting TRAKTOR:** Collection を保存する際に Remix Set が保存されます。



Auto-Save を実行する際、ダイアログは表示されません。Remix Set がすでに Collection 内にある場合は、古いバージョンに自動的に上書きされます。

オプションにチェックを入れていない場合、上記の場面で TRAKTOR が Remix Sets を保存することはありません。代わりに TRAKTOR はここまでの変更内容を全て破棄します。パフォーマンス後に Remix Sets の設定を常に最初の設定に戻したい場合はこの設定にしておくのがよいでしょう。

索引

各モード [51]

環境設定 (Preferences) [107]

呼称 [12]

互換性 [15]

削除

Remix Deck の削除 [83]

サンプル [82]

試聴 [105]

資料

マニュアル概要 [14]

概要 [12]

読む順序 [13]

段階的な解説 [26]

動作環境 [15]

特定表記 [11]

録音 [79]

キャプチャー [79]

クオンタイズ [58]

クオンタイズ値 [59]

ゲート [89]

コントローラーモード [51]

コントローラー概観 [19]

サンプル

copy & paste [98]

cut & paste [99]

Quick Load [75]

Sample start offset の調節 [100]

エンドポジションの設定 [95]

キャプチャー [79]

サイズ設定 [94]

ナッジ [100]

ピッチ [93]

モニター [105]

ロード [74]

再生スピードの調節 [96]

削除 [82]

録音 [79]

サンプルスロットパラメーター [52] [70]

サンプルのピッチ [93]

ソースデッキでサンプルを取り出す [77]

チュートリアル [26]

Loop Recorder からサンプルを取り出す
[48]

Quick Start [26]

Remix Set のインポート [50]

Remix Set の保存 [45]

Remix Set の名称設定 [45]

Sample Grid ページの切り替え [34]
Track Deck からサンプルを取り出す [48]
Track Deck からサンプルを録音する [48]
キャプチャレングスの設定 [49]
クオンタイズ [32]
サンプルサイズの変更 [39]
サンプルスピードの変更 [42]
サンプルのコピーと編集 [46]
サンプルのトリガー [31]
サンプルのナッジ [47]
サンプルのピッチ変更 [37]
サンプルのロード [43]
サンプルの削除 [45]
サンプルの切り替え [44]
サンプルの同期機能を起動する [40]
サンプルプレイバックのオフセット [47]
サンプルページの削除 [45]
サンプルをループモードにする [41]
サンプルをワンショットモードにする [41]
サンプル元の選択 [48]
パッドの色変更 [35]
フィルターセッティングの設定 [33]
ブラウズ [29]
プレイバックタイプの設定 [39]
ボリューム調節 [33]
ミュート [33]
リバースサンプル [36]
準備 [26]
同期しながら取り出す [49]
チュートリアル
サンプルを Gate/Latch モードにする [40]
ナッジ
サンプル [100]
ハードウェア概観 [19]

パッド [68]
光表示の状態 [69]
フォーカス [64]
ミュート [72]
ミュート解除 [72]
ラッチ [89]
ループ [88]
ロード
サンプル [74]
ワンショット [88]

Auto-gain [112]

Brightness [110]
Browse [72]
BROWSE (MIDI) ボタン [72]
Browse モード [72]

Calibration [109]
CAPTURE (DELETE) button [77]
CAPTURE (DELETE) ボタン [60]
Capture size [78]
Capture モード [76]
Color モード [83]
Copy & paste
サンプル [98]
Cut & paste
サンプル [99]

Deck Flavor

set [27]

Deck focus

set [27]

Delete モード [81]**Display** [60]**Edit モード** [96]

Copy & Paste サブモード [98]

Cut & Paste サブモード [99]

Nudge サブモード [100]

Sample Offset サブモード [100]

サブモード [97]

Encoder knob [61]**Filter knobs** [53]**Focus**

set [27]

FX [52]**Gain** [55]

Auto-gain [112]

Gate Override サブモード [87]**Illumination states** [24]**Keylock** [52] [105]**LED brightness** [110]**Load**

Remix Set [75]

MIDI mode vs. User Map [110]**MIDI モード** [101]**Monitor** [52]**Mute (STOP) ボタン** [71]**Navigate**

Browser [73]

File List [73]

Overview [16]**Overview function** [61]**Pitch モード** [92]**Play Type サブモード** [88]**Punch** [52] [106]**QUANT (EDIT) ボタン** [58] [96]**Quick Browse** [75]**Quick Load**

Remix Set [76]

サンプル [75]

Remix Deck

Size Views [62]

概要 [16]

用語 [18]

Remix Set [18]

load [75]

Quick Load [76]

Reverse

一時的 [67]

固定 [67]

REVERSE (COLOR) ボタン [66] [83]**Sample gain** [55]**Sample Slot Parameters** [103]

FX [105]

Keylock [105]

Monitor [105]

Punch [106]

Save [63]**SHIFT ボタン** [66]**Size** [78]**SIZE (SPEED) ボタン** [94] [95]**Size モード** [94]**Source Deck** [77]**Speed モード** [95]**Stop** [72]**STOP ボタン** [71]**SYNC (MASTER) button**

in Capture mode [78]

SYNC (MASTER) ボタン [56]**Sync Type サブモード** [90]**Trigger Type サブモード** [89]**TYPE (PITCH) ボタン** [86] [92]**Type モード** [86]

Gate Override サブモード [87]

Play Type サブモード [88]

Sync Type サブモード [90]

Trigger Type サブタイプ [89]

各サブモード [87]

Types [86]**Volume faders** [54]