



TRAKTOR

MANUAL



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

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

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

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

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

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

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

著作・校正: Native Instruments GmbH

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.10.1 (01/2016)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 29-30 29-30

D-10997 Berlin

Germany

www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard

5th Floor

Los Angeles, CA 90028

USA

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F

Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,

Tokyo 150-0001

日本

www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street

London EC2A 4NU

UK

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2016. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	TRAKTOR の世界へようこそ!	20
1.1	TRAKTOR 2.10.1 の各新規機能	21
1.2	TRAKTOR 資料概要	22
1.2.1	本マニュアルについて	22
1.2.2	他の資料について	22
1.2.3	効率よく各マニュアルを読み進めるために	23
1.3	動作環境と互換性	23
2	TRAKTOR PRO、TRAKTOR LE、TRAKTOR ME からのアップグレード	24
2.1	バックアップ	24
2.2	インストール	24
2.3	データのインポート	25
3	TRAKTOR のセットアップウィザード (Setup Wizard)	26
4	ユーザーインターフェイスについて	34
4.1	全体像	35
4.2	インターフェイス各部	36
4.2.1	アプリケーションメニューバー	36
4.2.2	ヘッダ (Header)	37
4.2.3	グローバルセクション (Global section)	39
4.2.4	デッキ (Decks)	42
4.2.5	Mixer	46
4.2.6	ブラウザ	47
5	ブラウザ	50

5.1	トラックコレクション	50
5.2	音楽フォルダのインポート	51
5.3	iTunes によるトラック管理	53
5.3.1	iTunes にある曲の再生	53
5.3.2	iTunes から曲を複数選択してインポートする	53
5.3.3	iTunes プレイリストのインポート	54
5.4	トラック検索	54
5.4.1	プレイリストの絞込み	55
5.4.2	検索内容を絞り込む	55
5.4.3	類似するトラックの検索	55
5.4.4	プレイリスト内の検索	56
5.5	トラックコレクションとプレイリストの管理	56
5.5.1	プレイリストの新規作成	56
5.5.2	プレイリストへのトラック追加方法	57
5.5.3	コレクション内でのトラックの表示	57
5.5.4	トラックの削除	57
5.5.5	プレイリストの整理	58
5.5.6	フォルダ内でのプレイリストの管理	59
5.5.7	トラックコレクションサブフォルダ	59
5.5.8	お気に入り (Favorites)	59
5.5.9	Preparation (準備) プレイリスト	60
5.5.10	プレイリストのエクスポート	61
5.5.11	プレイリストのインポート	61

5.5.12	プレイリストの印刷	62
5.5.13	その他のプレイリスト機能	62
5.5.14	再生履歴 (History Playlist)	63
5.6	トラックメタデータの編集	63
5.6.1	インラインエディットを介したトラックプロパティの編集	64
5.6.2	エディットダイアログ (Edit Dialog) を介したトラックプロパティの 編集	64
5.7	トラックアイコン	65
5.8	プレビュープレイヤー	66
5.9	カバーアート (Cover Art)	66
5.9.1	カバーアートの表示	67
5.9.2	カバーアートの編集	67
5.10	コレクションメンテナンス	68
5.10.1	頻繁なチェック	68
5.10.2	分析 (Analysis)	69
5.10.3	分析 (Async)	71
5.10.4	データディレクトリ	73
5.10.5	その他のメンテナンス機能	73
5.11	オーディオ CD の使用	73
5.11.1	CD テキスト	74
5.11.2	オーディオ CD とお気に入り	74
5.11.3	CD の取り出し	74
5.12	デジタルオーディオプレイヤーの使用	74

6	デッキ	75
6.1	デッキフレーバー詳細	75
6.1.1	トラックデッキ (Track Deck)	78
6.1.2	リミックスデッキ (Remix Deck)	80
6.1.3	ステムデッキ (Stem Deck)	86
6.1.3.1	DAW Stem View	88
6.1.4	ライブインプット (Live Input)	89
6.2	トラック、Stem ファイル、Remix セットのロード	89
6.3	デッキヘッディング	90
6.3.1	デッキフォーカス (Deck Focus)	90
6.3.2	Deck Flavor	90
6.3.3	再生モード (Playback Mode)	91
6.3.4	Flux Mode	91
6.3.5	デッキレイアウト (Deck Layout)	92
6.3.6	TRAKTOR インフォーマー: デッキヘッダ警告メッセージ	93
6.3.7	デッキオーディオドラッグアンドドロップ	93
6.4	波形ディスプレイとストライブビュー	94
6.5	トランスポートコントロール (Transport Controls)	96
6.6	ループコントロール	97
6.7	テンポコントロール	98
6.7.1	マニュアルテンポコントロール	99
6.7.2	フェイズメーター	100
6.7.3	ビートシンク	100

6.8	Advanced Panel (詳細パネル)	102
6.8.1	ビートジャンプとループムーブパネル(MOVE Panel)	102
6.8.2	キューポイントとループマネジメントパネル(Cue Panel)	108
6.8.3	キューポイントタイプ	110
6.8.4	保存されたキューポイント、またはループの削除	113
6.8.5	ホットキューマッピング(Hotcue Mapping)	113
6.8.6	ビートグリッドパネル(GRID)	114
6.9	FREEZE モードとスライサーモード	120
7	内部ミキサーとクロスフェーダーの使用	123
7.1	チャンネルフェーダー	123
7.2	クロスフェーダー	123
7.3	イコライザー	124
7.4	FILTER、KEY と エフェクトインサート	127
7.5	ヘッドフォンコントロール	129
7.6	外部ミキサーモード時の内部ミキサー	130
8	外部ミキサーと TRAKTOR の併用	131
8.1	動作環境	131
8.1.1	ミキサー	131
8.1.2	オーディオデバイス (Audio Device)	131
8.2	ハードウェアのセットアップ	132
8.3	ソフトウェア設定	132
9	ヘッダとグローバルセクション	134
9.1	ヘッダ (Header)	134

9.1.1	TRAKTOR ロゴ	134
9.1.2	ステータスインジケーター	134
9.1.3	レイアウトセレクター	135
9.1.4	ユーティリティ (Utility) ボタン	136
9.2	グローバルセクション (Global section)	137
9.2.1	マスターパネル	137
9.2.2	ループレコーダー	139
9.2.3	マスタートロックパネル	140
9.2.4	MIDI クロックセンド (MIDI Clock Send)	141
9.3	エフェクトパネル	142
9.3.1	グループモード	143
9.3.2	シングルモード (Single Mode)	144
9.3.3	オーディオレコーダーパネル (Audio Recorder Panel)	146
9.3.4	配信 (Broadcasting)	147
10	フェーダーとノブ用マウスコントロール	148
10.1	基本操作	148
10.2	アドバンスドコントロール	148
11	キーボードと MIDI ホットキーによるコントロール	150
11.1	キーボードホットキー (Keyboard Hotkeys)	150
11.2	MIDI ホットキー	151
12	TRAKTOR SCRATCH の設定	153
12.1	ターンテーブルセットアップ	153
12.1.1	ターンテーブル用接続	153

12.1.2	TRAKTOR SCRATCH とターンテーブルの試奏	153
12.1.3	ヴァイナル上のコントロールゾーン	154
12.2	CD プレイヤーの設定	155
12.2.1	接続作業	155
12.2.2	CD プレイヤーで TRAKTOR SCRATCH を試奏する	155
12.2.3	CD 上のコントロールゾーン	155
12.3	ターンテーブル、CD プレイヤーの両方を使う	156
12.4	デッキの起動	156
12.5	Calibration (キャリブレーション)	156
12.6	トラッキングモード	157
12.6.1	アブソルートトラッキングモード (Absolute Tracking Mode)	157
12.6.2	リレティブトラッキングモード (Relative Tracking Mode)	158
12.6.3	内部再生モード (Internal Playback Mode)	158
12.7	タイムコード環境設定 (Timecode Preferences)	159
12.8	TRAKTOR SCRATCH PRO 2 トラブルシューティング	160
12.8.1	キャリブレーショントラブルシューティング	160
12.8.2	オーディオトラブルシューティング	172
13	環境設定 (Preferences)	173
13.1	環境設定ウインドウ	173
13.2	オーディオ設定 (Audio Setup)	175
13.2.1	オーディオデバイス (Audio Device)	175
13.2.2	Phono / Line	175
13.2.3	Routing (ルーティング)	175

13.2.4 内蔵サウンドカード (Windows のみ)	176
13.2.5 マルチコア	176
13.3 アウトプットルーティング(Output Routing)	176
13.4 インプットルーティング (Input Routing)	177
13.5 MIDI クロック (MIDI Clock)	177
13.6 タイムコードセットアップ (Timecode Setup)	178
13.7 ロード	179
13.8 Transport (トランスポート)	180
13.9 デッキレイアウト (Decks Layout)	183
13.10 Track Decks (トラックデッキ)	184
13.11 リミックスデッキ (Remix Decks)	185
13.12 Mixer	187
13.13 グローバルセッティング	188
13.14 エフェクト (Effects)	189
13.15 ミックスレコーダー(Mix Recorder)	191
13.16 ループレコーダー	192
13.17 配信 (Broadcasting)	192
13.18 ブラウザ詳細 (Browser Details)	193
13.19 レイアウトマネージャー (Layout Manager)	194
13.20 ファイル管理 (File Management)	194
13.21 Analyze Options	196
13.22 コントローラーマネージャー (Controller Manager)	198
13.22.1 概要	198

13.22.2 デバイスセットアップ (Device Setup)	198
13.22.3 アサインテーブル (Assignment Table)	200
13.22.4 デバイスマッピング (Device Mapping)	201
13.22.5 マッピング詳細 (Mapping Details)	202
13.22.6 有効なコントローラタイプ	203
14 TRAKTOR の詳細設定	206
14.1 TRAKTOR Profiles	206
14.1.1 TRAKTOR ルートフォルダ	206
14.1.2 レコーディングフォルダ	207
14.1.3 完全バックアップ	207
14.1.4 バックアップからの TRAKTOR の復元	207
14.1.5 簡易バージョンの TRAKTOR の作成	208
14.1.6 自動コレクションバックアップ (Security Backup)	209
14.1.7 破損したコレクションの修正	209
14.2 MIDI クロックによる同期	209
14.2.1 テンポソースとしての TRAKTOR (MIDI Clock send)	210
14.2.2 外部 MIDI クロックシグナル (External Sync) に TRAKTOR を同期さ せる	210
14.2.3 異なるバージョンの TRAKTOR の同期	211
14.3 配信 (Broadcasting)	211
14.3.1 ストリーミング プロトコル (Streaming Protocol)	211
14.3.2 TRAKTOR の設定	212
14.3.3 配信のスタート	213

14.3.4	配信用にマイクを設定する	213
14.4	各エフェクト詳細	213
14.4.1	イントロダクション	213
14.4.2	FX パネルモード	214
14.4.3	共通のパラメータ	216
14.4.4	Delay	217
14.4.5	Reverb	218
14.4.6	Flanger	218
14.4.7	Flanger Pulse	219
14.4.8	Flanger Flux	220
14.4.9	Gater	220
14.4.10	Beatmasher 2	221
14.4.11	Delay T3	222
14.4.12	Filter LFO	223
14.4.13	Filter Pulse	224
14.4.14	Filter	224
14.4.15	Filter:92 LFO	225
14.4.16	Filter:92 Pulse	226
14.4.17	Filter:92	227
14.4.18	Phaser	227
14.4.19	Phaser Pulse	228
14.4.20	Phaser Flux	229
14.4.21	Reverse Grain	229

14.4.22 Turntable FX	230
14.4.23 Iceverb	231
14.4.24 Reverb T3	231
14.4.25 Ring Modulator	232
14.4.26 Digital LoFi	232
14.4.27 Mulholland Drive	233
14.4.28 Transpose Stretch	233
14.4.29 BeatSlicer Buffer	234
14.4.30 Formant Filter	235
14.4.31 Peak Filter	235
14.4.32 Tape Delay	236
14.4.33 Ramp Delay	236
14.4.34 Auto Bouncer	237
14.4.35 Bouncer	238
15 チュートリアル	239
15.1 必要条件	239
15.2 以下の各章での目的	240
15.3 最初のトラックを再生する	241
15.3.1 トラックのクイックロード	241
15.3.2 トラックの再生	243
15.3.3 トラックが聞こえない場合	244
15.4 曲のミックス	246
15.4.1 ミックスするトラックをプレビュープレイヤーで試聴する	246

15.4.2	ミックスするトラックのロードと再生	248
15.4.3	ヘッドフォンを使用してミックスを正確に行う (ビートマッチング)	248
15.4.4	トラック同士の同期	249
15.4.5	スタートポイントとしてキューポイントをセットする	250
15.4.6	ビートスナップ	253
15.4.7	ビートスティック	253
15.4.8	備考ー左のトラックが終わってしまった場合	254
15.4.9	チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする	254
15.4.10	マニュアルビートマッチ	256
15.5	レベルの調整	258
15.5.1	理論	258
15.5.2	練習	259
15.6	ループ機能 とキュー機能	261
15.6.1	ループの再生	261
15.6.2	ホットキューの使用	265
15.7	FX の追加	267
15.7.1	FX ユニットにデッキをアサインする	268
15.7.2	グループモード	269
15.7.3	FX ユニットの準備	269
15.7.4	FX ユニットのコントロール	269
15.7.5	シングルモード (Single Mode)	271
15.7.6	スナップショットの保存	271
15.8	ミックスで Remix Decks を使用する	272

15.8.1	コレクションからサンプルをロードする	273
15.8.2	サンプルのトリガー	274
15.8.3	トラックからのサンプリング	275
15.8.4	更なるサンプル制御機能	277
15.8.5	Remix Set の保存	279
15.9	ミックスで STEM Decks を使用する	279
15.9.1	コレクションから Stem ファイルをロードする	280
15.9.2	Stem ファイルの再生	281
15.9.3	各 Stem Parts の音量調節	281
15.9.4	Stem Parts に FILTER を適用する	282
15.9.5	Stem Parts に FX SEND を適用する	282
15.10	Loop Recorder の使用	283
15.10.1	音源の選択	284
15.10.2	ループの録音	284
15.10.3	オーバーダブ	286
15.10.4	録音したループの更なる活用	286
15.11	同期	287
15.11.1	イントロダクション	287
15.11.2	テンポマスター	287
15.11.3	ビートグリッド	292
15.11.4	その他の便利な同期用ツール	292
15.12	ハーモニックミックス	294
16	トラブルシューティング	297

16.1	TRAKTOR が起動しない	297
16.2	レイテンシーの問題	297
16.3	TRAKTOR がクラッシュする	298
16.4	アップデート	298
17	ヘルプ	299
17.1	ナレッジベース	299
17.2	テクニカルサポート	299
17.3	レジストレーションサポート	300
17.4	ユーザーフォーラム	300
18	付録 – 一般的な設定	301
18.1	TRAKTOR を内蔵サウンドカードと共に代替システムとして使用する	301
18.2	外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。	302
18.3	TRAKTOR と外部ミキサーを使用する	303
18.4	TRAKTOR をコントローラーで操作する	304
18.4.1	ミキサーコントローラー付 (また内蔵オーディオインターフェイスが付いている場合もあります) コントローラー	305
18.4.2	ミキサーコントロールが無いコントローラー	307
18.5	TRAKTOR KONTROL S4 で TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を操作する	307
18.6	マイクの追加	308
18.6.1	マイクを用いた Loop Recorder の使用	308
18.6.2	ライブインプットとしてマイクを使用し、TRAKTOR FX を付加する	309
18.7	録音設定	309
18.7.1	内部音声の録音	310

18.7.2 外部音声の録音	311
19 デフォルトキーボードマッピング	313
19.1 Transport (トランスポート)	314
19.2 リミックスデッキ (Remix Decks)	314
19.3 キューとループ (Cue & Loop)	315
19.4 お気に入り & ナビゲーション (Favorites & Navigation)	315
19.5 ループレコーダー	316
19.6 ズームとレイアウト	316
19.7 スクラッチモード (Scratch Modes)	317
20 アサイン可能な MIDI コントロール	318
20.1 Deck Common	319
20.2 トラックデッキ (Track Deck)	322
20.3 リミックスデッキ (Remix Deck)	324
20.4 Mixer	326
20.5 FX Unit	329
20.6 ブラウザ	330
20.7 Preview Player	333
20.8 ループレコーダー	333
20.9 オーディオレコーダー	334
20.10 マスタークロック	334
20.11 グローバル	335
20.12 レイアウト (Layout)	335

20.13 Modifier	336
索引	337

1 TRAKTOR の世界へようこそ!

TRAKTOR は市場で最も強力な DJ ソフトウェアです。TRAKTOR でトラックを一般的な方法でミックスしたり、トラックとループを組み合わせることでライブにおける強力なリミックスツールとして活用することが可能です。このマニュアルでは TRAKTOR に関する全項目を解説しています。TRAKTOR をコントロールする各 NI TRAKTOR KONTROL コントローラー (TRAKTOR KONTROL S4, S2, X1, F1) の使用方法、また TRAKTOR 用各オーディオインターフェイスの各情報と設定方法に関しては TRAKTOR のアプリケーションメニューバーの [Help](#) メニューからアクセス可能な TRAKTOR 関連各資料を確認してください。

各バージョンで異なる点

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

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

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

ソフトウェア、ハードウェアの呼称

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

TRAKTOR Manufacturer Edition 2 はここからは "TRAKTOR ME 2" または "ME 2" と呼びます。

TRAKTOR Light Edition 2 はこれ以降は "TRAKTOR LE 2" または "LE 2" と呼びます。

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。



スピーチバブルアイコンはヒントや、効率よく作業を進めるためのヘルプを表示します。



感嘆符 (!) は内容の本質となる重要な情報を示します。



赤い十字のアイコンは特に注意しなければならない問題や危険事項について表記しています。

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- ソフトウェアで表示される内容 (*Open…*、*Save as…* 等) 及び、ハードディスク、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。
 - ソフトウェアのその他の場所で表示されるテキスト (ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は青色で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずです。
 - 重要な名称とコンセプトは**ボールド体**で表示しています。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Enter])。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

1.1 TRAKTOR 2.10.1 の各新規機能

このセクションでは TRAKTOR 2.10.1 ソフトウェアの更新内容の概要を紹介します。

TRAKTOR PRO の DAW Stem View

TRAKTOR には Stem Deck 用に 4トラック分の「DAW View」を搭載、これは KONTROL S8、D2、S5 の各ディスプレイに搭載している表示内容に似ています。Stem Parts にあらかじめ施してある色設定は、波形の各配色モードでも反映されますが、Spectrum モードでは4つの Stem Parts がトラックの周波数帯域を示すための仕様となるため例外となります。DAW Stem View の詳細は [↑ 6.1.3, ステムデッキ \(Stem Deck\)](#) を参照してください。

向上したビート、ダウンビート検出アルゴリズム

ビート検出アルゴリズムに更新が施され、各ジャンル、テンポに対応したファイルの分析がより正確になりました。新規「オートマティック」セッティングでは最新の人工知能技術が採用され (これによりこれまでの「60-200」セッティングが一新されました)、テンポ/ダウンビート検出が向上しました (例えば Drum & Bass トラックは 85BPM の代わりに 170BPM が検出されるようになりました)。



このセッティングは音楽コレクションのジャンルが多岐にわたり、これらを一括して分析する際に便利です。

この更新内容は新規分析するトラックに対して採用されます。トラックに必要な Beat Grids が施されていれば再度分析を行う必要はありません。TRAKTOR 環境設定の Analyze Options の詳細はセクション Analyze Options を参照してください。

新規匿名使用データトラッキング

TRAKTOR は匿名使用データトラッキングシステムを採用、この機能により NI はユーザーが TRAKTOR 使用時に (この情報は互換性と使用感の向上に活用されます) どういった種類のコンピューター/OS を使用しているか、どのようにソフトウェアが活用されているか、基本的な情報 (コレクションの規模、再生トラック数、最も使用されているスクリーンレイアウト情報等) をトラッキングすることができるようになり、機能とワークフローの向上に役立てます。この機能の詳細はセクショングローバルセッティングを参照してください。

1.2 TRAKTOR 資料概要

TRAKTOR では多くの情報源を用意しています。この章で記載している各資料の短い解説を把握しておけば今後の各資料参照時に役立つことでしょう。

1.2.1 本マニュアルについて

本マニュアルでは TRAKTOR の各部詳細について解説しています。この資料では TRAKTOR に関する全項目を解説しています。

1.2.2 他の資料について

さらに TRAKTOR (各資料の効率よく読み進めることができる読書順序を [↑ 1.2.3, 効率よく各マニュアルを読み進めるために](#)で紹介しています) に精通するための各資料も用意しています。

セットアップガイド

このセットアップガイドは TRAKTOR ハードウェア/ソフトウェアをインストールする為のガイドとなり、初歩設定からスピーカーから音が出るまでの手助けとなります。この資料内容が TRAKTOR を習熟する為の最初の段階となります。Setup Guide は TRAKTOR レジストレーションページにあります。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おり、この用紙は TRAKTOR 製品ボックスに同封してあります。

Getting Started ガイド

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

キーボードショートカットカード

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

ビデオ・チュートリアル

Native Instruments ウェブサイトでは、複数のビデオチュートリアルを用意しており、TRAKTOR の使用過程における多様な操作方法について実際に操作しながら解説しています。各ビデオはこちらにあります。

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

1.2.3 効率よく各マニュアルを読み進めるために

各資料は以下の順番で読み進める事を推奨します。

1. 購入した TRAKTOR 製品に関する Setup Guide
2. TRAKTOR Getting Started ガイドと ビデオチュートリアル
3. TRAKTOR マニュアル

全資料には TRAKTOR の [Help](#) ドロップダウンメニューにある *Open Manual...* エントリからアクセスします。

1.3 動作環境と互換性

製品を使用するためにコンピューターが必要なとシステム要件に関しては 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/traktor-pro-2/specifications>

動作環境の条件を満たしている場合でも TRAKTOR 機能をスムーズに使用できない場合があることをご了承ください。システムを Native Instruments のヒントに基づいてオーディオ使用に最適な状態にコンピューターを設定する必要がある場合があります。これらのヒントを確認するにはナレッジベース(↑17.1, [ナレッジベース](#))を参照してください。

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

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

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

2.1 バックアップ

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

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



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

2.2 インストール

セットアップガイドの手順に従ってください。

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

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

2.3 データのインポート

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

MIDI マッピング、ホットキーマッピングのインポート

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

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

3 TRAKTOR のセットアップウィザード (Setup Wizard)

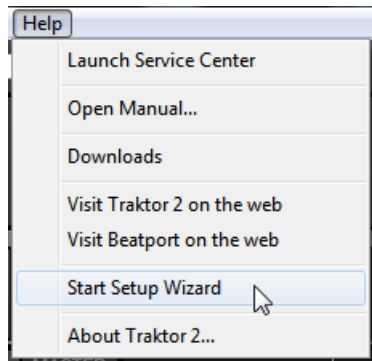
Setup Wizard の各ステップを経ることで TRAKTOR を簡単に設定することができます。この機能で設定を初期設定に戻すことも可能です。Setup Wizard で以下の 2 つを行います。

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

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

Setup Wizard の起動方法は以下です。

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

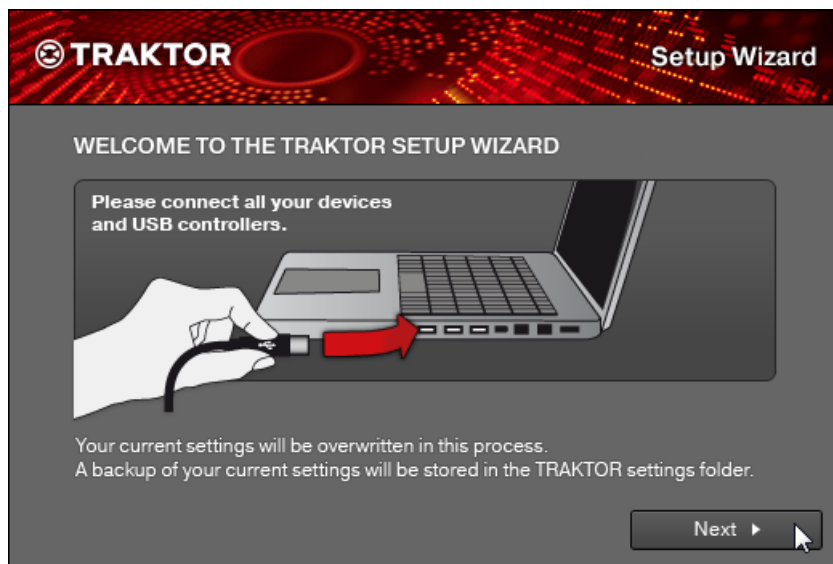


- ▶ または環境設定 (Preferences) ウィンドウの左下隅にある [Setup Wizard](#) ボタンを押します。

設定例

では Setup Wizard による設定例を紹介します。

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



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



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



TRAKTOR Setup Wizard

HARDWARE CONTROLLER SELECTION

Please select the manufacturer and model of your external controller from the list below.

Choose your manufacturer:

Native Instruments ▼

Choose your model:

Maschine ▼

◀ Back Next ▶

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



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

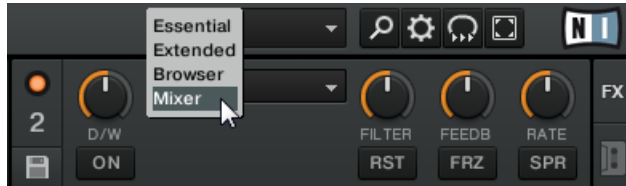


6. Setup Wizard の最後の画面ではここまでの選択内容を全て表示します。この設定例のまま TRAKTOR の設定を行った場合、以下の図のように表示され、内容は、4 つのデッキ (2 x Track Decks と 2 x Remix Decks)の使用、外部 DJ ミキサーの使用、ドイツ語キーボードレイアウト (システムセッティングによる) となります。設定内容を変更するには [Back](#) をクリック、[Cancel](#) をクリックして

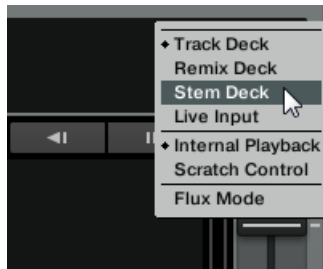
Setup Wizard での設定内容を完全にキャンセル、または **Finish** をクリックして設定内容を適用します。



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



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



4 ユーザーインターフェイスについて

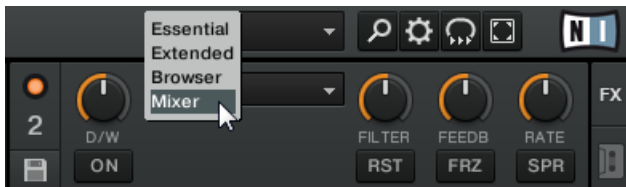
この章では TRAKTOR のユーザーインターフェイスについて解説します。



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

準備

TRAKTOR は各ユーザーインターフェイスレイアウトを使用し、各場面に対応するグラフィックユーザーインターフェイスを管理しています。 TRAKTOR は各ユーザーインターフェイスレイアウトを使用し、各場面に対応するグラフィックユーザーインターフェイスを管理しています。 これらを TRAKTOR では "Layouts" と呼びます。



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

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

各部を全て表示するには

- ▶ ドロップダウンメニューで *Mixer* Layout を選択します。

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



ME 2 を使用する場合、レイアウトは異なります。

4.1 全体像

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



ソフトウェアのメインエリアです。

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

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

- (3) **グローバルセクション**: グローバルセクションには FX ユニット、マスタートラック、オーディオレコーダー、ループレコーダーがあります。
- (4) **デッキ**: TRAKTOR には 4 台のバーチャルデッキがあります。各デッキではトラック、サンプル、ライブインプット音声を扱うことが可能です。デッキはレコード、テープデッキとして考えれば良いでしょう。Setup Wizard で 2 つのデッキのみを使用すると選択した場合は、*Preferences > Decks Layout > Deck Layout* と進んで **Show C & D** にチェックを入れ、Preferences ウィンドウを閉じることでデッキ C/D が表示されます。
- (5) **ミキサー**: TRAKTOR 画面中央部にあるのがミキサーです。ここで上記で解説した 4 つのデッキからのオーディオ信号を各 4 チャンネルで受信します。各デッキごとにチャンネルが装備してあります。他の DJ ミキサーと同様に、ミキサーの基本的な使用目的は各チャンネルの音量調整と、チャンネルの周波数帯域調整で、必要であればメイン出力前に FX ユニットに音声を送り、その後最終的に上部のメインセクションに音声を送信され、その音声が観客に届きます。
- (6) **ブラウザ**: ブラウザではトラックコレクションと呼ばれるデータベースで所有しているトラックを管理します。これらのトラックをプレイリスト (Playlists) でグループ化し、様々な属性(アトリビュート) で分類することで、プレイリスト内やコレクション全体で検索することができます。



LE 2 では Audio Recorder は使用できません。

4.2 インターフェイス各部

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

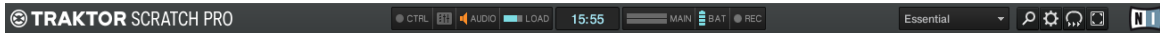
4.2.1 アプリケーションメニューバー

File、**View**、**Help** メニューから TRAKTOR の各基本機能にアクセスします。



Windows のアプリケーションメニューバーです。

4.2.2 ヘッダ (Header)



TRAKTOR のヘッダです。

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

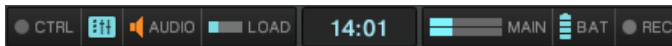
TRAKTOR ロゴ



TRAKTOR ロゴです。

TRAKTOR ロゴをクリックするとアバウトスクリーンが表示されます。この画面では TRAKTOR ソフトウェアのフルバージョンナンバー、ソフトウェアクレジット、各追加情報を表示します。

ステータスインジケーター



ステータスインジケーターです。

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

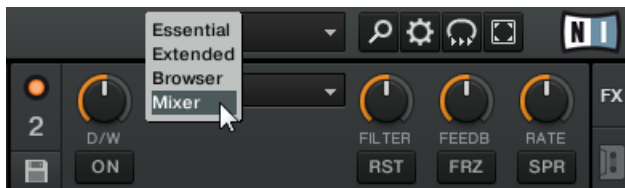
- **CTRL** : 入力 MIDI と Native (NHL) シグナルを表示します。シグナルを受信すると、青く点滅します。
- **コネクション** (ミキサーシンボル) : 全てのリストアップされたコントローラーを表示します (青は全て接続してあることを意味し、オレンジはいくつかのコントローラーを接続していない、無点灯で接続が無いことを意味します)。
- **AUDIO** : オーディオインターフェイスの接続状況を表示します (青は接続された状態、赤で接続していない状態、オレンジは内蔵サウンドカードを選択していることを意味します)。
- **LOAD インジケーター**: ここで TRAKTOR がオーディオデータを処理している状況を示します。ここでの値はオーディオ処理の負荷で、オーディオ自体に支障が出るまでの残量を示す役割も果たします。システムに負荷がかかりすぎて **LOAD** インジケーターが赤く表示されないようにしてください。
- **システムクロック** : システム時刻による現在の時刻を表示します。

- **MAIN** : マスターアウトプットレベル (Master Output レベル) を表示します。表示色は 3 色で、青、オレンジ、赤となります。MAIN レベルを調節し、ピークがオレンジの部分に到達しても、赤表示されないようにします。
- **BAT** : コンピュータのバッテリー残量を表示します。電源アダプターを使用している場合は青く点灯しますが、バッテリー残量が少ない場合は赤く表示されます。
- **REC** : TRAKTOR のオーディオレコーダーの状態を表示します。録音中は赤くなります。



LE 2 に REC インジケーターはありません。

レイアウトセクションメニュー



レイアウトセクションドロップダウンメニューです。

TRAKTOR は各ユーザーインターフェイスレイアウトを使用し、各場面に対応するグラフィックユーザーインターフェイスを管理しています。TRAKTOR は各ユーザーインターフェイスレイアウトを使用し、各場面に対応するグラフィックユーザーインターフェイスを管理しています。各レイアウト選択は TRAKTOR の Layout 選択メニューで行います。

Click on the ドロップダウンメニューをクリックして各デフォルトレイアウトの一つを選択します。Traktor の環境設定(Preferences)でレイアウトの削除、定義、自身で作成したレイアウトの保存が可能です。



LE 2 ではレイアウトのカスタマイズとマッピングはできません。

ユーティリティ (Utility) ボタン



ユーティリティボタンです。

左から右に以下となります。

- **ブラウザ最大化**：このボタンを一度クリックすることでブラウザを大きく表示し、膨大なリストからトラックを検索する為の手助けとなります。
- **Preferences**：ここで環境設定 (Preferences) を開き、TRAKTOR の全設定を行います。
- **クルーズ**：このボタンを起動すると、クルーズ (Cruise、例、現在のプレイリストの自動演奏) モードが起動します。
- **フルスクリーン**：フルスクリーンモードを起動し、ソフトウェアを全面表示します。



ME 2 にこの Utility ボタンはありません。

4.2.3 グローバルセクション (Global section)



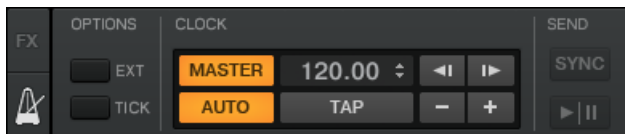
グローバルセクション (Global section) です。

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



LE 2 で Loop Recorder と Master Clock を使用することはできません。さらに Snap と Quantize ボタンも使用することはできません。

マスタークロック



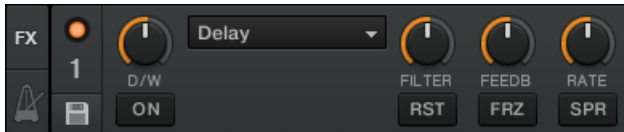
マスタークロック (Master Clock) です。

マスタークロックパネルで同期の設定を行います。Clock モードに関しては [↑9.2.3, マスタークロックパネル](#) で解説します。

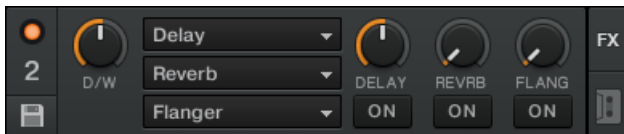


LE 2 と ME 2 にマスタークロック機能はありません。

FX Units



Single モードの FX ユニット 1 です。



Group モードの FX ユニット 2 です。

エフェクトを追加することでミックスに多彩な変化を加えることが可能となります。TRAKTOR では多くの高性能エフェクト (FX) を装備しています。これらの FX は **FX Units** と呼ばれる場所にロードします。TRAKTOR には 4 つの FX ユニットがあります。デフォルトでは 2 つの FX ユニットが起動した状態となっています。FX ユニット 1 と FX ユニット 2 はミキサーのチャンネル A-D に自由にアサイン可能です。



TRAKTOR の内部ミキサーを使用してチャンネル A の FX Unit 1 を起動しています。

TRAKTOR では 2 種類の異なる FX ユニットモードを選択することができます。**Single** を選択して各 4 つのボタンとノブを使用して単体のエフェクトを制御するか、**Group** を選択して 3 つのエフェクトを同時にコントロールします。

Preferences > Effects > FX Panel Mode と進んで FX Unit モードを切り替えます。



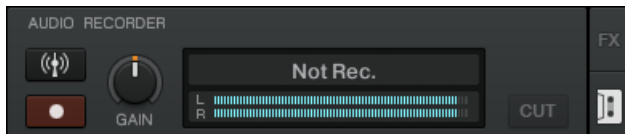
LE 2 では一つの Group FX のみを使用可能で、エフェクト総数もフルバージョンより少なくなっています。



ME 2 では FX Group モードのみを使用できます。

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

オーディオレコーダー



オーディオレコーダーです。

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



LE 2 では Audio Recorder は使用できません。

ループレコーダー



ループレコーダーです。

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



LE 2 と ME 2 で Loop Recorder は使用できません。

マスターパネル



マスターパネルです。

マスターパネルには TRAKTOR の全体のボリュームをコントロールする **MAIN** ノブ、さらに Snap (**S**) と Quantize (**Q**) ボタンがあります。 これらを起動すると青く点灯します。

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

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



LE 2 に Snap と Quantize ボタンはありません。

4.2.4 デッキ (Decks)

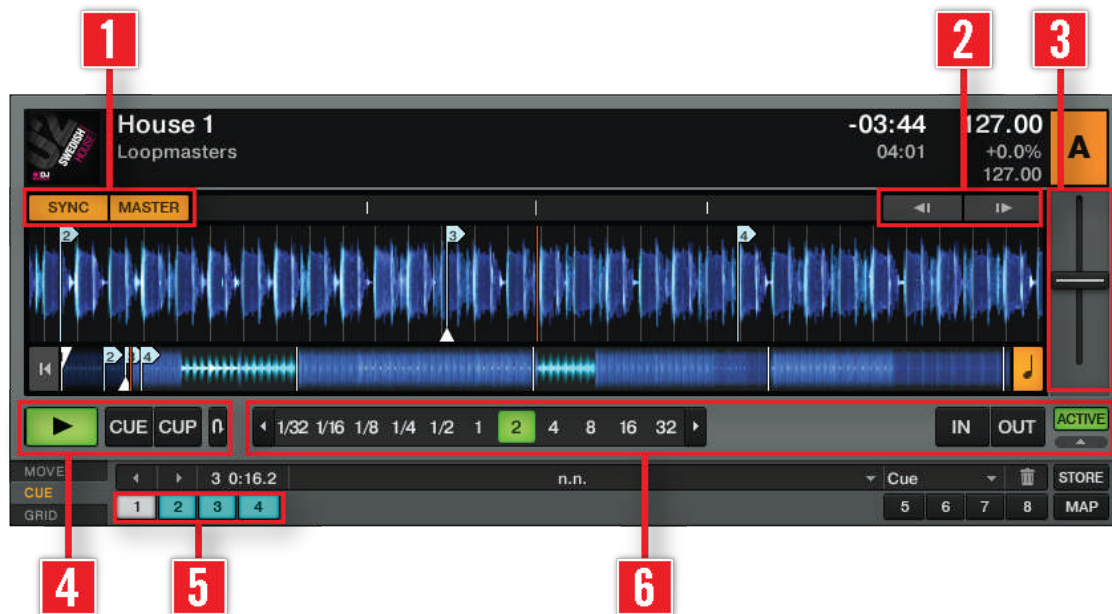
TRAKTOR には 4 つのバーチャル デッキ **Decks** があります。 各デッキは異なるモードで使用することができ、TRAKTOR 用語ではデッキフレーバーといいます。 選択可能なフレーバーは以下となります。

- Track Deck Flavor
- Remix Deck Flavor
- Live Input Flavor

以下の簡易解説セクションを参照してください。 デッキの詳細と各コントロール部に関しては [↑6, デッキ](#) を参照してください。

トラックデッキ (Track Deck)

TRAKTOR の Track Deck のことは通常の DJ セットアップにおけるレコードプレイヤーや、CD プレーヤーと同等と考えてよいですが、TRAKTOR の Track Decks はそれらの上を行くミキシング機能を備えています。



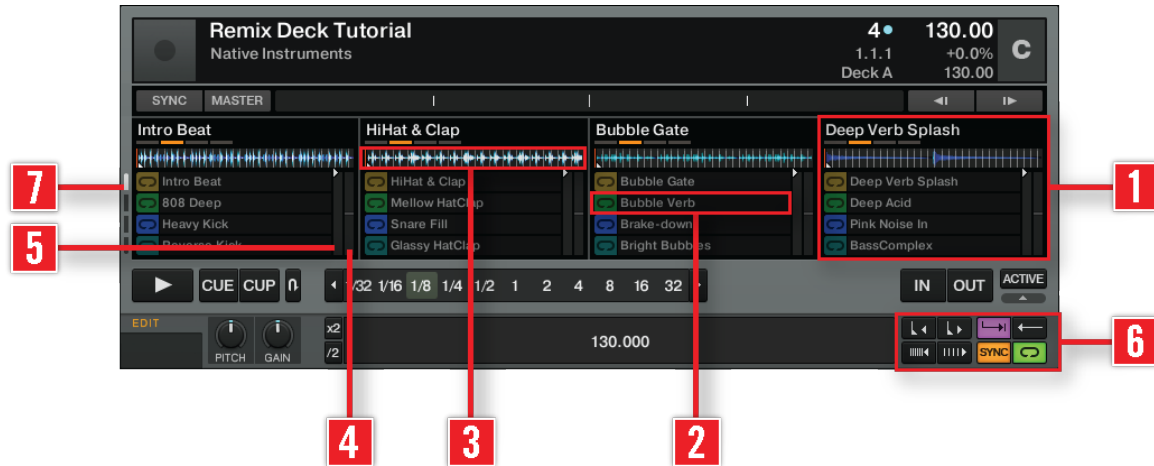
Track Deck です。

トラック デッキには動機、トリガートラック調整用各ツールを備えており、それらは **SYNC**、**MASTER** ボタン (1)、**Tempo Bend** ボタン (2)、**テンポフェーダー** (3)となっています。 **Play** と **CUE/CUP** ボタン (4)、**ホットキューボタン** (5)、**ループコントロール**(6) も装備しています。

デッキの詳細と各コントロール部に関しては [↑6, デッキ](#)を参照してください。

リミックスデッキ (Remix Deck)

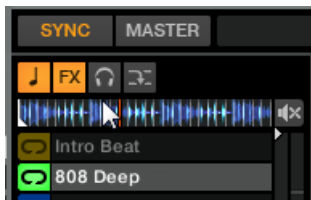
リミックスデッキにサンプルやループを追加することで、ライブリミックスを行うことができます。



リミックスデッキ (Remix Deck) です。

デッキには 4 つの **Sample Slots** (1) があり、それぞれに **16 の Sample Cells** (2) と **Slot Player** (3) が備わっています。

各サンプルスロットには **Filter コントロール** (4) と **Volume コントロール** (5) があります。Slot Player にカーソルを当てるとその Sample Slot の追加パラメーターコントロールが表示されます(以下スクリーンショット参照)。



Slot Player にカーソルを当てると Slot Parameters が表示されます。

Sample Cells にも独自のパラメーターコントロール (6) 部があり、Remix Deck の Advanced Panel で使用することが可能です。



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

Sample Cells (全部で 64 の Sample Cells) は Remix Deck の **Sample Grid** に集約されています。Sample Grid のページを移動するには、Page Selector ボタン (7) を使用します。

複雑なセットを構築した後、Remix Deck を **Remix Set** として Collection 内に保存することが可能です。



Remix Deck (特に旧バージョンの TRAKTOR を使用しており、Sample Decks に慣れている方に対して) をより理解するために、この Deck Flavor は独自のテンポ、トランスポートコントロール、Sync を備えており、Timecode を使用してスクラッチも可能であることを把握しておく必要があります。さらに Track Deck と同様に Transport 用各ボタン、[SYNC/MASTER](#) コントロール、Loop コントロール等も使用できます。これらのデッキコントロール部を MIDI コントローラーにマッピングすることで、Track Deck と Remix Deck でも同じようにこのマッピングを使用することが可能となるので、コントロール部のマッピングは一度で済み、コントローラー使用時にフォーカスしているデッキがそのマッピングに対応します。TRAKTOR でのマッピングコントロールに関しては、Controller Manager マニュアルを参照してください。

Remix Deck の詳細は [↑ 6.1.2, リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#) で確認してください。Remix Deck のチュートリアルは [↑ 15.8, ミックスで Remix Decks を使用する](#) にあります。



LE 2 と ME 2 に Remix Deck はありません。

ライブインプット (Live Input)



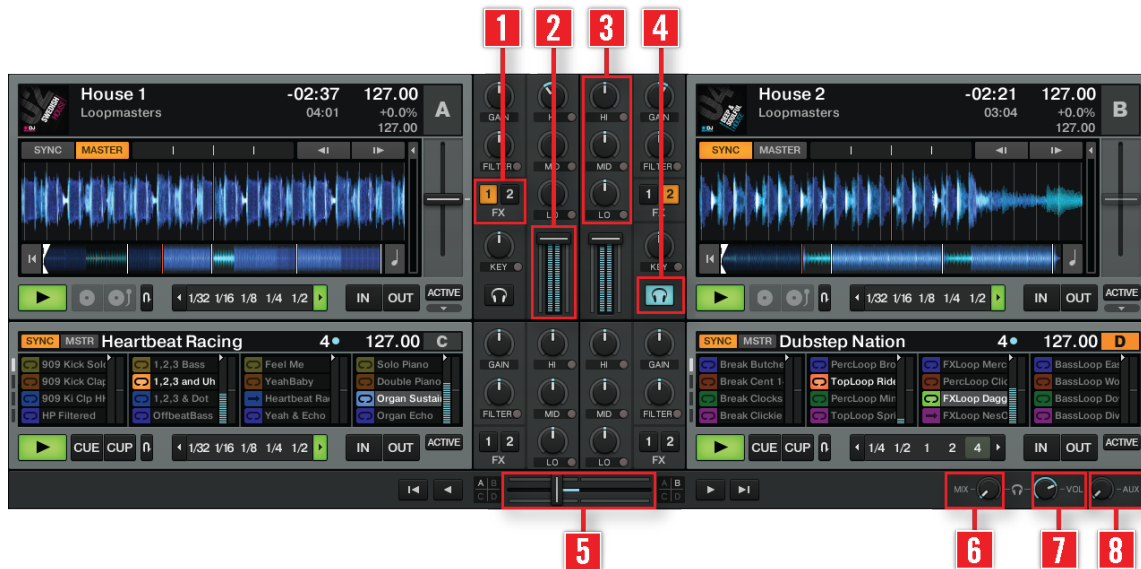
Live Input Deck です。

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



デッキの詳細に関しては [↑6, デッキ](#) 章を参照してください。

4.2.5 Mixer



TRAKTOR のミキサーです。

ミキサーは TRAKTOR 2 ウィンドウの真ん中にあります。ここにある**4つチャンネル**4つのチャンネル(1)で上記した各デッキの音声を受信します。各デッキで1つのチャンネルを使用でき、A から D となります (TRAKTOR LE 2 のチャンネルは A/B のみです)。一般的な DJ ミキサーと同様に、ミキサーには次のようないくつかの使用用途があります。ミキサーの用途を以下で紹介します。

- 各チャンネルの音量を調節する (2)。
- 各チャンネルの周波数帯域を各 EQ (3) でコントロールする。

- **FX アサイン(1)** ボタンを介して FX ユニットにシグナルを送信する。
- メインセクションに全体の音声を送信、これがオーディエンスが聞く音声となります。

ミキサーにはもちろん **クロスフェーダー (5)**があり、ここで各チャンネルの音声を途切れることなくミックスし、**ヘッドフォンキュー (4)** ボタンでトラックを視聴します。 **Cue Mix (6)** と **Cue Vol ノブ (7)** でヘッドフォンシグナルをコントロールするには、**クロスフェーダー (5)**右にある操作部でコントロールします。

AUX ノブ (8) で Aux インプットのボリュームをコントロールし、例えばマイク音声等の外部音声の音量をコントロールします。

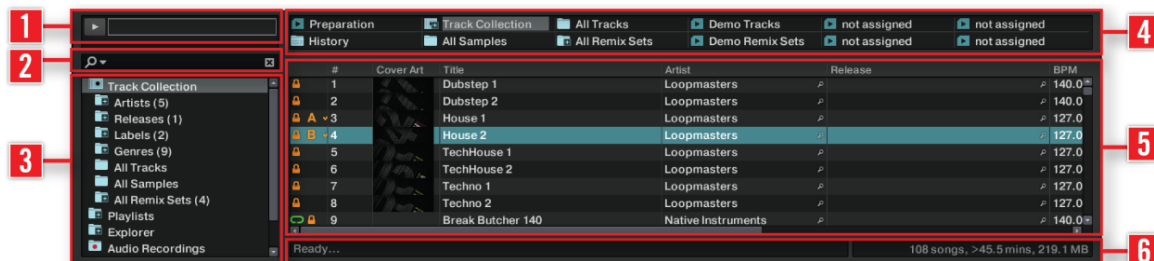


LE 2 では FX アサインは変更できません。PAN ノブ也没有せん。



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

4.2.6 ブラウザ



TRAKTOR のブラウザ

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

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

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

(3) **ブラウザツリー**:

- **(トラックコレクション)**: コレクションにインポートした全てのトラックが保管されます。アーティスト、リリース日、レーベル、またはジャンル別に自動分類されます。
- **プレイリスト**: TRAKTOR の全プレイリストを保管しています。
- **エクスプローラー**: トラックをハードディスク内で検索を行います。この機能を使用すると、インポートされていないトラックの検索も可能です。
 - **アーカイブ**: Explorer ノード内のアーカイブブラウザサブノードで、ヒストリープレイリスト (History playlist) を含んだフォルダにアクセス可能です。ヒストリープレイリストは使用時刻と “Start-Time”、“Duration”、“Deck” の各情報を追加コラムで表示し、再生情報を閲覧可能です。
- **オーディオレコーディング**: TRAKTOR オーディオレコーダーで録音された全ての録音を保管しています。
- **iTunes**: 全プレイリストを含んだ iTunes ライブラリへのアクセスがここで可能です。
- **お気に入り**: この機能で頻繁に使用するプレイリスト、またはフォルダに直接アクセスします。フォルダ、またはプレイリストをお気に入り用スロットにドラッグ、ドロップしてマッピングします。
- **トラックインフォ**: 現在選択しているトラックのタイトル、アーティスト名を表示します。
- **ヒストリー**: 現在のセッションの再生履歴 (History Playlist) を表示します。この履歴は各セッションごとに自動保存されます。これまでのセッションの履歴はエクスプローラーノードのアーカイブ (Archive) サブノードに保存されています。

(4) **フェイバリットスロット**: ブラウザリストからフォルダ、またはプレイリストをドラッグアンドドロップします。

(5) **ブラウザリスト**: 選択した分類項目の順序に沿ってトラックを表示します (フォルダ、プレイリスト、検索結果、タグ)。

- 各分類項目のヘッダをクリックしてリストを整理します。もう一度クリックすると、順序が逆転します。
- 各項目欄の表題部分を右-/[Ctrl]-クリックすることで、項目の表示、非表示を設定することができます。
- 項目欄ごと左右任意の位置にドラッグ、ドロップして項目の順序を整理することも可能です。

(6) **ステータスバー**: トラックの分析状況の表示、分析進行状況の表示、エラーメッセージ、TRAKTOR 全体の状態をここで表示します。



ブラウザに関する詳細は [↑5](#), [ブラウザ](#) で確認してください。

5 ブラウザ

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

互換性のある音楽ファイル形式

TRAKTOR では以下の音楽ファイル形式を使用可能です。

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

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

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

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

5.1 トラックコレクション

TRAKTOR's Track OverviewTrack CollectionTRAKTOR の (またはコレクション) では TRAKTOR で使用したトラック、使用中のトラック、これから使用するためのトラックを表示します。

コンピュータにあるをもとに、コレクションを作成、トラックを簡潔に管理、タグ付けし、ミックス内で使用するトラックの準備も簡単になります。



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

トラックコレクションの**機能**は以下となります。

- 音楽ファイルの情報を管理するデータベースとして機能します。
- トラックごとのタイトル、アーティスト名、BPM、ジャンル、キー等の特性により用途に合った音楽ファイルを簡単に絞り込むことが可能です。

- TRAKTOR 専用情報としてトラックを保管する場所です。
- 情報としてトラックを扱う為のプレイリスト機能を備えています。

トラックコレクションにはない機能

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

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

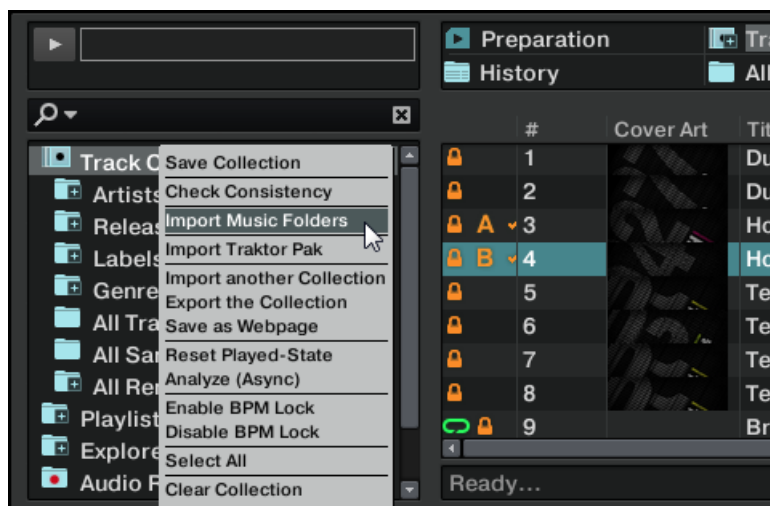


TRAKTOR は音楽をインポートする際に既にあるタグも読み、トラックのプロパティーの変更時 (例、ジャンルの変更) にも瞬時にその内容をタグ化し、書き換えます。

5.2 音楽フォルダのインポート

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

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



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

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

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

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



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

他のフォルダからファイルを追加する

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

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

この作業を繰り返し、全ての音楽フォルダを追加します。

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

その他のインポート方法

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

- ▶ トラックまたはフォルダを Mac OS X Finder または Windows Explorer から TRAKTOR ブラウザツリーのコレクションアイコン (**Collection**) にドラッグ、ドロップします。

または

- ▶ TRAKTOR Explorer アイコン内からトラック、またはフォルダーをドラッグ、ドロップします。このアイコンは使用しているコンピューターに接続してある全てのドライバを意味します。

または

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



デスク内で再生したトラックは随時コレクションに追加されます。

5.3 iTunes によるトラック管理

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

5.3.1 iTunes にある曲の再生

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

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

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

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



2. iTunes で使用する時と同じように、ライブラリとプレイリストをブラウズします。
3. 通常の TRAKTOR プレイリストでの操作と同じように、デスクにトラックをロードします(例、デスクにトラックをドラッグする)。

5.3.2 iTunes から曲を複数選択してインポートする

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

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



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

5.3.3 iTunes プレイリストのインポート

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

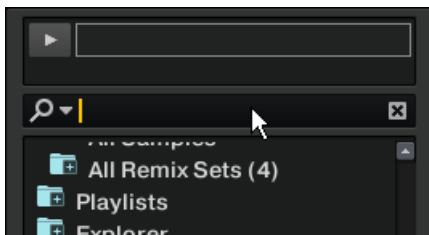
1. ブラウザツリーで **iTunes** アイコンをクリックして iTunes ノードを開きます。



2. インポートするプレイリストを選択します。
3. **プレイリスト** アイコンにプレイリストをドラッグします。 またはプレイリスト上で右クリック (Windows) または [Ctrl]-クリック (Mac OS X) してメニューから *プレイリストへのインポート* を選択することも可能です。
4. ダイアログボックスが表示されるので、新規プレイリスト名称を設定します。 名称を入力し、**OK** をクリックします。

5.4 トラック検索

サーチフィールドに検索対象となるキーワードを入力すると、リストの表示内容が絞り込まれます。



Browser Tree の検索フィールドです。

5.4.1 プレイリストの絞込み

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



検索中ホットキーは無効となります。

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

5.4.2 検索内容を絞り込む

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

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

5.4.3 類似するトラックの検索

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

- ▶ ブラウザリストで、アーティスト名称の隣にある虫眼鏡をクリックします。

→ TRAKTOR は Artist フィールド内で同じ情報を持つトラックを検索します。

5.4.4 プレイリスト内の検索

特定の曲を含むプレイリストすべてを検索することも可能です。

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

→ エントリがブラウザリスト内で表示されます。

5.5 トラックコレクションとプレイリストの管理

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

- ▶ 同一の曲を異なるプレイリスト内で管理することも可能です。
- ▶ プレイリストの順序を替えたり、並び替えを元に戻すことも可能です。
- ▶ 更にプレイリストを保存、ロード、エクスポートすることも可能です。

5.5.1 プレイリストの新規作成

方法 1

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

方法 2

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

- これで、プレイリストフォルダに新規プレイリスト(Playlists)が表示されます。

5.5.2 プレイリストへのトラック追加方法

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



この性質は、プレイリストが整理された順番を保っている場合に有効となります。

5.5.3 コレクション内でのトラックの表示

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

5.5.4 トラックの削除

基本削除オプション

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

Delete from collection

このオプションにチェックを入れると、選択したトラックはコレクションから削除されます。Collection から一曲以上のトラックを削除すると、全てのプレイリストにある同一曲が削除されます。

Delete from collection and remove TRAKTOR tags

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

Delete from collection and delete from hard drive

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

一つのプレイリストからトラックを削除する

トラック削除の方法は 2 通りあります。

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

または

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

5.5.5 プレイリストの整理

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

ヘッダ項目による整理

1. ヘッダの項目のいずれかをクリックし、選択した項目の基準に沿ってトラックを整理します。もう一度クリックすると整理順序が反転します。
2. #-ヘッダをクリックすると、プレイリストの順番が元に戻ります。
3. TRAKTOR を再起動すると、全てのプレイリストが元通りになります。

新規整理順序の適用

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

プレイリスト内の選択したトラックの順序変更を適用する。

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

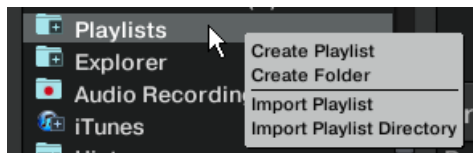


プレイリストがオリジナルの順番である場合に有効です。 #-ヘッダをクリックして、オリジナルの状態にします。

5.5.6 フォルダ内でのプレイリストの管理

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

1. ブラウザツリー内のプレイリスト (Playlist) フォルダアイコンを右/[Ctrl]-クリックします。



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

5.5.7 トラックコレクションサブフォルダ

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

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

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

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

5.5.8 お気に入り (Favorites)

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



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

あらかじめ Favorites としてアサインしてある項目

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

新規 Favorite を作成する方法は以下です。

1. プレイリスト (Playlists) フォルダをクリックして、その内容を表示します。
2. プレイリスト名称をクリックしたままドラッグし、空の (アサインしていない) お気に入り (Favorite) スロットへと移動します。

これで各 Favorite をクリックするだけで、クリックしたプレイリストに瞬時にアクセス可能となります。



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

5.5.9 Preparation (準備) プレイリスト

どのプレイリストでも Preparation プレイリストとして選択することが可能ですが、一度に複数のプレイリストを選択することはできません。Preparation プレイリストは以下の機能を備えています。

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

5.5.10 プレイリストのエクスポート

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

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

5.5.11 プレイリストのインポート

プレイリストをインポートする方法はいくつかあります。

方法 1

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



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

方法 2

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

方法 3

- ▶ TRAKTOR プレイリスト (Playlist) フォルダまたは新規作成したプレイリストフォルダを右-/[Ctrl]-クリックし、*Import Playlist* を選択します。
- ▶ プレイリストとその中の全トラックが使用しているトラックコレクションに追加されます。

方法 4

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

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

5.5.12 プレイリストの印刷

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

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

5.5.13 その他のプレイリスト機能

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

- **Rename:** ここで選択したプレイリストの名称を変更します。
- **Consolidate:** 現在のプレイリストの順序構成を保存します。
- **Remove Duplicates:** 選択したプレイリスト内で重複するトラックを削除します。
- **Analyze (Async):** 選択したプレイリスト にあるトラックを分析します。Analyze Options ダイアログボックスの詳細と、このボックスが表示される条件の詳細に関しては [↑ 5.10.3, 分析 \(Async\)](#) を参照してください。
- **Clear Playlist:** 選択したプレイリストのトラックを全てクリアします。
- **Delete Playlist:** 選択したプレイリストを削除します。この削除でトラックコレクションにある同一のトラックを削除することはありません。
- **Select as Preparation List:** 現在のプレイリストを準備リストにします。
- **Reset Played State:** ブラウザリスト内のアイコンカラムにある全てのトラックアイコンを削除します。
- **Restore AutoGain:** ゲイン変更があった場合オリジナルゲイン値を再計測します。

5.5.14 再生履歴 (History Playlist)

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



LE 2 に再生履歴機能はありません。

再生履歴保存場所

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

再生履歴使用時のヒント

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

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

5.6 トラックメタデータの編集

コレクション内の各トラックは「タグ」や「メタデータ」等の各情報を備えており、それらは曲名や、アーティストネーム、カバーアートから構成されています。TRAKTOR ではこれらの情報を 2 通りの方法で編集することが可能です。



LE 2 でトラックメタデータを編集することはできません。



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

5.6.1 インラインエディットを介したトラックプロパティの編集

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

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

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

シングルトラックの編集

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

トラックのセレクションの編集

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

5.7 トラックアイコン

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

- アルファベット [A](#)、[B](#)、[C](#) と [D](#) でトラックがどのデッキにロードされているか表示します。
- チェックマーク ([Check Mark](#)) はそのトラックがデッキの一つで既に再生されたことを意味します。
- 感嘆符 ([Exclamation Mark](#)) はファイルが見つからなかったことを意味します。このアイコンが表示される理由として、そのトラックを保管している保存機器 (例、外部ハードドライブ) が接続されていない場合や、トラックの保管位置の変更、トラック名称の変更などがあげられます。
- ロック ([Lock](#)) はそのトラックのビートグリッドがロックされていることを意味します。

- 三角 (**Triangle**) マークは既に演奏済みのトラックであることを示します。 試聴のみを行ったトラックにマークが付くことはありません。 このアイコンは履歴フォルダとアーカイブフォルダ (History、Archive) のみで表示されます。

この項目欄に表示されるトラック順は以下を意味します。

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

5.8 プレビュープレイヤー

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

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

または

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

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

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

5.9 カバーアート (Cover Art)

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

5.9.1 カバーアートの表示

カバーアートウィンドウ

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

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

リストウィンドウ

ブラウザリスト内にカバーアート用カラムがあります。起動と起動解除の方法は以下となります。

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

5.9.2 カバーアートの編集

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

設定方法は以下となっています。

カバーアートのインポート

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



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



LE 2 でカバーアートを編集することはできません。

カバーアートの削除

カバーアートを削除する方法は以下です。

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



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

5.10 コレクションメンテナンス

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

5.10.1 頻繁なチェック

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

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

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

整合性チェックリポートでは以下の情報を表示します。

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

見つからないトラックの検索

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

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

見つからないトラックの削除

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

トラックの分析

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

起動時の整合性チェック結果の表示

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

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

5.10.2 分析 (Analysis)

TRAKTOR には Analysis (分析) 機能があり、トラックの重要な情報を収集します。分析内容は以下となります。

BPM 検出

BPM Estimate スキャンする音楽のジャンルによってテンポを算出する機能です。BPM Estimate とビートグリッド作成に関する詳細は [↑6.8.6, ビートグリッドパネル\(GRID\)](#)を参照してください。

Key

TRAKTOR の分析機能の一つに **Key** 検出があります。分析の過程で TRAKTOR はトラックのキーを検出し、ブラウザの **Key** フィールドに各トラックのキーが表示されます。



2.6.1 以前の TRAKTOR バージョンにもブラウザに **Key** フィールドがありました。このフィールドは TRAKTOR 2.6.1. から名称を **Key Text** と変更しました。以前第 3 社製のソフトウェアアプリケーションでコレクションのキーを分析した場合、この ID3 情報はブラウザの **Key Text** フィールドに表示されます。

TRAKTOR の **Key** 情報は音楽ノートの表示 ('all sharp' オプション付き)、または *Open Key* 方式 (TRAKTOR の環境設定の Analyze Options セクションでキー表記を選択可能です。↑13.21, [Analyze Options](#) を参照してください) の 2 通りで表示可能です。

音楽理論を把握している、いないにかかわらず、Open Key 表記によりキーの関係性をトラックに簡単に应用することができ、DJ テクニックに深みを追加することができます。ハーモニックミックスの詳細に関しては ↑15.12, [ハーモニックミックス](#) を参照してください。



音楽スケールは場合によっては非常に複雑で、キー分析の際にもその複雑さが見え隠れします。トラックで変調しても **Key** フィールドでは単一のキーの未表示します。この場合 TRAKTOR はトラック内で顕著に使用されるキーのみを選択するので、表記しているキーとイントロ、またはエンディングのキーが異なる場合があります。

ゲイン値

各トラックにはトラックの音楽ジャンルによる音量差があります。Gain Value は分析過程で算出され、トラック音量を **AUTO-GAIN** ノブでラウドネス 0dB にマッチするよう最適化します。

- ▶ トラックをデッキにロードする際にこのゲイン算出を行う場合は、*Preferences > Mixer > Level* と進んで [Set Autogain When Loading Track](#) を起動し、オートゲイン (Auto Gain) 機能を有効にしてください。オートゲイン値はいつでも調節することができます。

ストライプ

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

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

自動分析 (Auto Analysis) について

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

- ▶ *Preferences > File Management* と進み、バックグラウンドトラック分析オプションを設定します。
- ▶ 分析オプションに関しては [↑ 13.21, Analyze Options](#) を参照してください。
- ▶ ブラウザ下部のステータスバーでは分析状況を表示し、問題がある場合は警告画面を表示します。

5.10.3 分析 (Async)

TRAKTOR には更なる Analysis オプションがあります。これらのオプションは多くのトラックを内包する Track Collection や Playlist で使用できます。同じ機能をトラックブラウザメニューの各トラックに対して使用することもできます。

試しに、ブラウザツリーの Playlist アイコンを右-クリック (Windows) または [Ctrl]+クリック (Mac OS X) し、メニューで Analyze (Async) を選択してください。

- TRAKTOR がトラックを分析する前に、ダイアログボックスが表示されます。



Analyze ウィンドウです。

ダイアログボックスには 2 つのオプションがあります。

- **All:** 選択すると、環境設定の [Analyze Options](#) で設定した内容でトラック分析を行います。 **All** オプションではロックしてあるトラックの BPM、Gridmarkers、Gain、Key を変更することはありません。
- **Special:** ここで (一時的に) TRAKTOR 分析用 デフォルト設定値を変更します。このオプション内ではトラック分析のための詳細設定項目を用意しています。
 - **BPM:** TRAKTOR が BPM 算出する値幅を設定します。 テンポレンジの幅が広いトラックを大量に分析する場合は、*60-200*に設定してください。
 - **Set Beatgrid:**このオプションにチェックを入れることで TRAKTOR はトラック上のダウンビート部分に Beat Grid を設定します。トラックに Beat Grid が既にある場合、TRAKTOR は必要に応じてビートグリッドをよりダウンビートに近い部分に修正します。

BPM の算出なくしてビートグリッドを設置することはできません。

- **Key:** このオプションにチェックを入れることでトラックのキーを分析します。TRAKTOR バージョン 2.6.1 のキー分析に関してはマニュアル各所で解説しています。特に [↑ 5.10.2, 分析 \(Analysis\)](#)、[↑ 13.21, Analyze Options](#)、[↑ 15.12, ハーモニックミックス](#) を参照してください。
- **Gain:** このオプションにチェックを入れることで選択したトラックの現在の Gain 値が削除され、分析による Auto-Gain 値が設定されます。
- **Replace Locked Values:** このオプションにチェックを入れることで一時的にトラックをアンロックし、上で設定した各分析オプションをロックしたトラックに対して適用します。



TRAKTOR コレクションにキーを追加するには、**Key** と **Replace Locked Values** にチェックを入れます。**BPM** と **Gain** はロックしてある **BPM** または **Gain** 情報を書き換えないようにチェックは入れないようにします。

5.10.4 データディレクトリ

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

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

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

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

5.10.5 その他のメンテナンス機能

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

5.11 オーディオ CD の使用

この章ではオーディオ CD の活用法について解説します。

5.11.1 CD テキスト

過去にはオーディオ CDs は Track01、Track02 という風に表示されていましたが、アーティスト名や タイトル等を含んだオーディオ CD を挿入すると、これらの情報を TRAKTOR のブラウザで確認することができます。

全てのオーディオ CD が、テキスト表示するわけではありません。

5.11.2 オーディオ CD とお気に入り

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

5.11.3 CD の取り出し

TRAKTOR 上で操作して CD を取り出すことも可能です。

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

5.12 デジタルオーディオプレイヤーの使用

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

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

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

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

6 デッキ

TRAKTOR には 4 つのバーチャル デッキ **Decks** があります。各デッキは異なるモードで使用することができ、TRAKTOR 用語ではデッキフレーバーといいます。選択可能なフレーバーは以下となります。

- **トラックデッキ (Track Deck)**
- **リミックスデッキ (Remix Deck)**
- **ライブインプット (Live Input)**



LE 2 では 2 つのデッキのみを使用可能です。



LE 2 と ME 2 に Remix Deck はありません。

6.1 デッキフレーバー詳細

各デッキでは以下のフレーバーを選択できます。

- **Track Deck:** TRAKTOR の Track Deck は CD プレイヤーやレコードプレイヤーと同等です。トラックを再生する場合はこのデッキフレーバーを選択します。詳細は [↑ 6.1.1, **トラックデッキ \(Track Deck\)**](#) を参照してください。Track Decks の使用に関するチュートリアルは [↑ 15.3, **最初のトラックを再生する**](#) にあります。
- **Stem Deck:** Stem Deck で Stem ファイル (.stem.mp4) の再生とミックスを行います。機能は Track Deck とほぼ同等ですが、追加サブミックス機能を搭載、Stem パーツ用の 4 つのスロットボリューム、フィルター、FX センドを使用できます。Stem Deck のこれらの追加サブミックス機能を使用するには、Stem デッキをサポートする TRAKTOR KONTROL S8、TRAKTOR KONTROL D2、TRAKTOR KONTROL F1 コントローラーが必要です。その他の MIDI コントローラーを使用する場合はサブミックスコントロール部を各機器にマッピングする必要があります。Track Decks の使用に関するチュートリアルはミックスで Remix Decks を使用するにあります。



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

- **Remix Deck:** Remix Deck には 4 つの Sample Slots があり、各サンプルをミックス内で使用します。Remix Deck で複雑な Remix Sets (TRAKTOR 用語で、Remix Deck 内で保存したサンプルのセットの事を指します) を作成、保存してこれらのサンプルをライブでアレンジ、リミックスします。Remix Deck はサンプルに関連した各機能を備えています。Remix Deck の詳細は [↑ 6.1.2, リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#) を参照してください。Remix Deck のチュートリアルは [↑ 15.8, ミックスで Remix Decks を使用する](#) にあります。
- **Live Input:** Live Input フレーバーでライブ音声をセット内で使用でき、ターンテーブル、マイク、シンセ等の各オーディオインプットを使用できます。詳細は [↑ 6.1.4, ライブインプット \(Live Input\)](#) を参照してください。

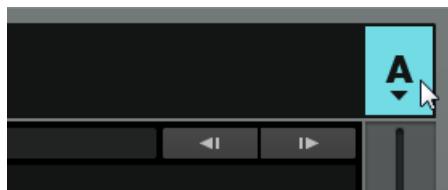


TRAKTOR LE 2 には 2 つのデッキがあるのみで、デッキの種類は変更できません。

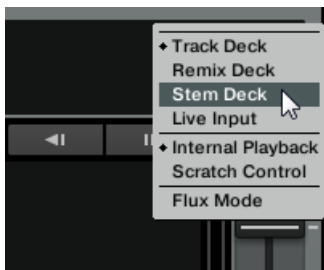
デッキフレーバーの変更

デッキフレーバー (Deck Flavor) の選択方法は以下です。

1. デッキ右上にあるデッキフォーカスレーター (アルファベット) をクリックし、ドロップダウンメニューを開きます。



2. メニューで任意のデッキフレーバーを選択します。

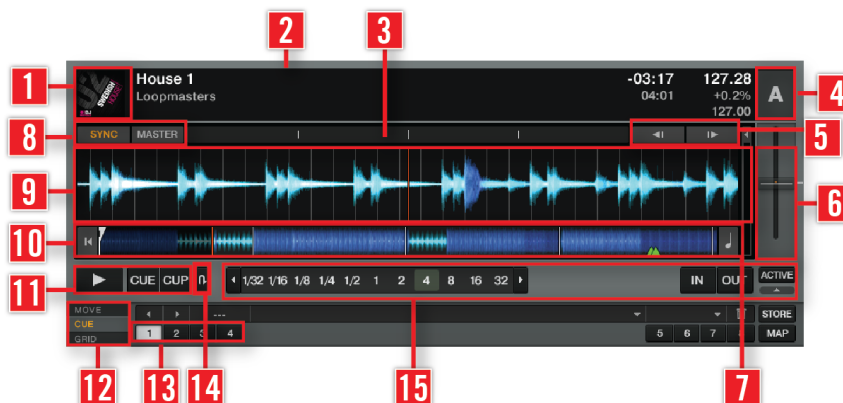


TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用している場合、再生モード ([Internal Playback](#)、または [Scratch Control](#)) を選択することも可能で、TRAKTOR AUDIO 6 または TRAKTOR AUDIO 10 オーディオインターフェイスを使用する場合はドロップダウンメニューから完全に音声をバイパスする Direct Thru モードを使用することが可能です。(詳細はオーディオインターフェイスのセットアップガイドを参照してください。)



デッキの環境設定に関しては [↑ 13.9, デッキレイアウト \(Decks Layout\)](#) と [↑ 13.10, Track Decks \(トラックデッキ\)](#) を参照してください。

6.1.1 トラックデッキ (Track Deck)



Track Deck の概要です。

- (1) **Deck Cover Artwork:** ロードしたデッキに関するアートワークを表示します。
- (2) **Deck Heading:** デッキヘッディングではロードしたトラックのアーティスト名やタイトル、テンポ等の各情報を表示します。↑6.3, [デッキヘッディング](#)で解説するように、ユニークなドラッグアンドドロップ機能も持ち合わせています。
- (3) **Phase Meter:** デッキで再生しているビートと、Master Deck または Master Clock のビートとのずれを表示します。
- (4) **Deck Focus:** Deck Flavor の選択とデッキの再生方法に関するメニューを備えています。デッキレター（アルファベット）をクリックして Deck Flavor と再生方法を変更します。編集対象となったデッキのレターはオレンジに表示されます。（デッキレターがハイライト表示されていない場合は、環境設定でこの機能が無効になっている可能性があります）。この設定を有効にするには *Global Settings > Deck Focus > Software* での環境設定（Preferences）ウィンドウで設定を行います。
- (5) **Bend:** 一時的にデッキのスピードを速く/遅くさせます。
- (6) **Tempo Fader:** スライダーを上下することでトラックの再生テンポの緩急を調節します。
- (7) **Key:** キーロック機能を起動/起動解除します。

(8) **SYNC button**: テンポマスターに現在再生しているトラックを同期させます。**MASTER ボタン**: このボタンでデッキを同期用テンポマスターにします。

(9) **Waveform Display**: ロードしたトラックの波形を操作内容にあわせて表示します。色が明るい部分は高い周波数を表示し、暗い部分は低周波数を表示します。

(10) **Stripe**: ストライプではロードしたトラックの波形全体を表示します(キューポイントとループを含む)。

(11) **Transport**: 再生/一時停止、**CUE** (Cue/Play) と **CUP** (Cue/Pause) ボタンを含んでいます。

(12) **Advanced Panels**: **MOVE** (Loop move と beat jump)、**CUE** (Cue Point と Loop Management)、**GRID** (Beatgrid) 各パネル用詳細コントロールオプションを含んでいます。

(13) **Hotcues**: ここでトラックに対して 8 個のユーザー Cue/Loop In Points を設置可能です。

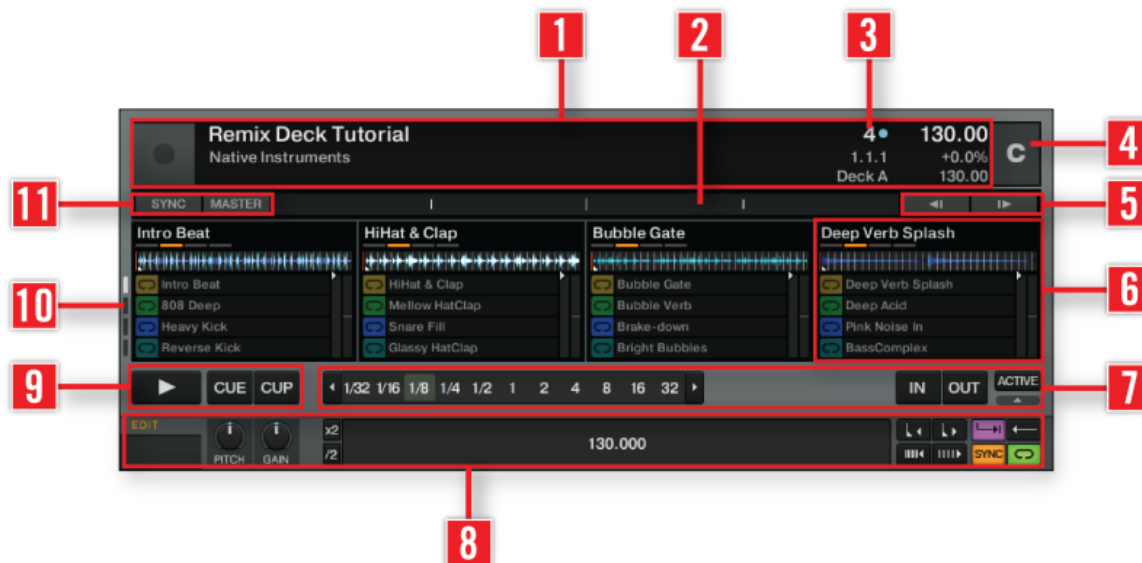
(14) **Flux ボタン**: このボタンがオレンジに表示されると、このデッキで Flux モードが起動していることを意味します。

(15) **Loop Controls**: ここでオートループとループのサイズ設定を行います。



Track Decks の使用に関するチュートリアルは [↑ 15.3](#), [最初のトラックを再生する](#) にあります。

6.1.2 リミックスデッキ (Remix Deck)



リミックスデッキ (Remix Deck) です。

(1) **Deck Heading:** Deck Heading では現在ロードしている Remix Set のタイトルやテンポ等の情報を表示します。左側ではアートワークがある場合はその画像を表示します。右側には 2 つのインタラクティブな部分があり、それらは Quantize Value (クオンタイズ値、**3**) と Deck Tempo ディスプレイとなっています。Deck Tempo ディスプレイをクリック、ドラッグすることでデッキのテンポを変更します。

Remix Deck の内容を Remix Set として保存するには、デッキヘディングをダブルクリックし、デッキ用の新規名称を入力し、この名称部分を Track Collection にドラッグアンドドロップします。このデッキ内容は Remix Set として保存され、Track Collection に表示されます。Remix Set をロードするには、Collection から Remix Deck のヘディングにこのエントリーをドラッグアンドドロップします。Remix Sets インポート/エクスポート用拡張子は Traktor Pak (.trak) です。[↑ 15.8, ミックスで Remix Decks を使用する](#)を参照して Remix Sets のインポート/エクスポート方法を確認してください。

(2) **Phase Meter:** Remix Deck の内部ビートカウントと Master Deck または Master Clock のビートカウントとのずれを表示します。[↑ 6.7.2, フェイズメーター](#)で Phase Meter の詳細を確認してください。

(3) **Quantize Value:** Quantize を起動すると、トリガーしたサンプルは Remix Deck の内部タイムライン上のいずれかの地点からトリガーを開始します（例えば、Quantize Value を「1」にすることでサンプルは Remix Deck 内部タイムライン上の次のビートでトリガーを開始します）。「4」に設定するとサンプルは Remix Deck の内部タイムラインの次の 4/4 小節のタイミングでトリガーします。この内部タイムラインは Quantize Value ディスプレイの下に表示されます。

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。

デッキのクオンタイズ機能を有効/無効にするにはクオンタイズ値の右にある点をクリックします。クオンタイズ値の左にある矢印をクリックし、クオンタイズ値（Quantize Value）を選択するドロップダウンメニューを開きます。

(4) **Deck Focus:** Deck Flavor の選択とデッキの再生方法に関するメニューを備えています。デッキレター（アルファベット）をクリックして Deck Flavor と再生方法を変更します。編集対象となったデッキのレターはオレンジに表示されます。（デッキレターがハイライト表示されていない場合は、環境設定でこの機能が無効になっている可能性があります）。この設定を有効にするには [Global Settings](#) > [Deck Focus](#) > [Software](#) で設定を行います。

(5) **Bend:** 一時的にデッキのスピードを速く/遅くさせます。

(6) **Sample Slot:** ここがメインパートとなります。Sample Slot には Slot Player があり、その下に 16 の Sample Cells があります。Page Selector ボタン (10) をクリックして Sample Cells の各ページ間を移動します。Sample Cell へのサンプルのロード、Loop Recorder または Track Decks からのサンプル録音、または全 Remix Sets（Remix Deck で保存したサンプルのセットを TRAKTOR では Remix Sets と呼びます）の Sample Grid へのロードをここで行います（Remix Decks のチュートリアルは [↑15.8, ミックスで Remix Decks を使用する](#) にあります）。サンプル再生中は Slot Player ではサンプルの波形と再生地点を示す赤いプレイヘッドを表示します。

Sample Slot の各機能の詳細に関しては以下のサブセクション「Inside the Sample Slot」を参照してください。

(7) **Loop Controls:** Auto Loops を設定し、ループのサイズもここで設定します。

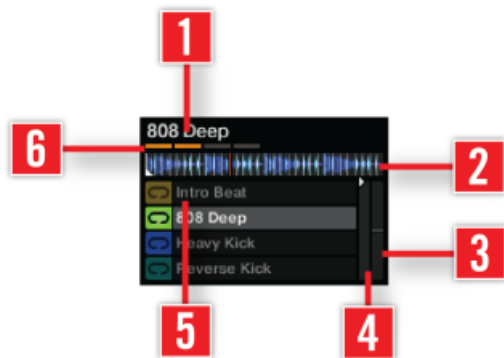
(8) **Advanced Panel:** 詳細パネル（Advanced Panel）で個々の Sample Cells のパラメーターを設定します。Key and gain settings per Sample Cell のキーとゲイン設定や、Gate/Latch モード、Loop/One-shot モード、Synced/Unsynced モード等の各 Type 設定もここで行います。詳細は以下の「詳細パネルセクション」を参照してください。



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

- (9) **Transport**: 再生/一時停止、**CUE** (Cue/Play) と **CUP** (Cue/Pause) ボタンを含んでいます。
- (10) **Page Selector** ボタン: この 4 つの Page Selector ボタンを使用して Sample Grid の各ページを移動します。
- (11) **SYNC** ボタン: デッキの内部タイムラインをテンポマスターに同期させます。**MASTER** ボタン: このボタンでデッキを同期用テンポマスターにします。他のデッキはテンポマスターとなったデッキに同期します。

サンプルスロットの内部



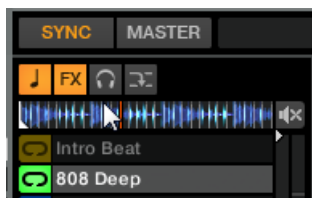
Remix Deck 内の 4 つの Sample Slots の内のひとつです。

- (1) **Sample Title**: 現在 Slot Player にロードしているサンプルのタイトルを表示します。
- (2) **Slot Player**: 現在ロードしているサンプルの波形を表示します。移動する赤いプレイヘッドはサンプルの現在の再生位置を示します。Slot Player の上にカーソルを当てることでミュートボタンが表示され、現在ロードしているサンプルをミュート/ミュート解除します。
- (3) **Filter**: このバーを任意に上下することで Sample Slot にフィルター（ローパス、またはハイパスフィルター）の効果を付加することができます。
- (4) **Volume**: Sample Slot のボリュームをコントロールします。この設定値は Sample Cell の各 **GAIN** コントロール（Advanced Panel で設定）の調節後の音声に適用されます。
- (5) **Sample Cell**: Sample Cell にサンプルを設置します。Collection から Sample Cell にサンプルをドラッグアンドドロップ、また、Loop Recorder または Track Deck（[↑ 15.8, ミックスで Remix Decks を使用する](#)）で Remix Decks の使用方法を確認してください）からサンプル/ループをサンプリングします。Sample Cell の左側に Play Type インジケーターというシンボルがあり、Sample Cell がループ、ま

たはワンショットモードであるか確認することができます。このシンボルをクリックすることでサンプルをトリガーします。[Shift] + クリックでサンプルが停止し、プレイマーカーがサンプルの先頭部分までリセットされます。

Remix Deck の下にある Advanced Panel で Sample Cell の設定を変更することができます。Advanced Panel が表示されていない場合は、デッキの上の境界線部分をクリックするとこのパネルが表示されます。Sample Cells のパラメーター詳細は以下の「The Advanced Panel」セクションを参照してください。

(6) Slot Parameters: Remix Deck の各 Sample Slot にはパラメーター一式が備わっています。Sample Slot のヘッディングにカーソルを当てると、関連するボタンが表示されます。



Slot Player にカーソルを当てると Slot Parameter ボタンが表示されます。

- **Keylock (note symbol):** 再生スピードの変化によるピッチへの影響を解除します。このコントロールを起動し、Advanced Panel での **PITCH** ノブの設定が Sample Cell に反映するようにします。起動しない場合は、Sample Cell のピッチが Remix Deck のテンポ変化と連動します。
- **FX:** Sample Slot 音声が入力ミキサー内の Remix Deck のチャンネルにアサインしてある FX Unit を経由します。
- **Monitor (ヘッドフォンシンボル):** Sample Slot 音声が入力ミキサーの Monitor Output (ヘッドフォンで試聴するためのアウトプットです) を経由します。
- **Punch mode (arrow symbol):** 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

ロ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。

Advanced Panel (詳細パネル)

各 Sample Cell には個々のパラメーター一式があり、このパラメーターには Remix Deck の Advanced Panel からアクセスします。Advanced Panel が表示されていない場合は、デッキの上の境界線部分をクリックするとこのパネルが表示されます。



Remix Deck の下にある詳細パネル (Advanced Panel) です。

- (1) **Move Grid Left:** Sample Cell の Beatgrid を左に動かします。
- (2) **Move Grid Right:** Sample Cell の Beatgrid を右に動かします。
- (3) **Trigger Type:** 起動した状態で (**Latch** モード)、マウスを放してもサンプルの最後まで再生 (One-shot Samples)、または (同じスロットで新規サンプルをトリガーする等の) 他の方法でサンプルを停止するまで再生を続けます。
その他のタイプは **Gate** モードで、マウスを押している間のみサンプルを再生します。マウスボタンを放すとサンプル再生が停止します。
これらのモードはクオンタイズ (Quantize) 設定内容によって性質に変化が現れます。例えば Quantize を有効にした状態で Gate モードにしておくと、サンプルはクオンタイズ設定によるタイミングでサンプルの再生を開始します。同様にマウスボタンを放したときも、サンプルはクオンタイズ設定によるタイミングでサンプルの再生を停止します。
- (4) **Reverse Playback:** スロットプレーヤーで現在再生している Sample Cell をリバーズ再生します。
- (5) **Play Type:** ここでサンプル再生を一度の再生でとめるか、ループ再生するか選択します。**One-Shot** (矢印シンボル) にすると、サンプルを最後まで再生した後、再生を停止します。**Loop** (楕円状のシンボル) にしておくと、サンプルはループ再生します。

(6) **Sync Type**: ここでサンプルを Remix Deck のテンポと同期させるか指定します。**SYNC** を起動しておくと、サンプルの BPM が Remix Deck の BPM とマッチします。**SYNC** をオフにすると、サンプル再生スピードはオリジナルのスピードとなります。

(7) **BPM Decrease**: このボタンでサンプルの BPM を変更します。その結果 Beatgrid の幅が広がります。

(8) **BPM Increase**: このボタンでサンプルの BPM を変更します。その結果 Beatgrid の幅が狭まります。

(9) **x2**: サンプルのテンポを倍にします。

(10) **/2**: サンプルのテンポを半分にします。

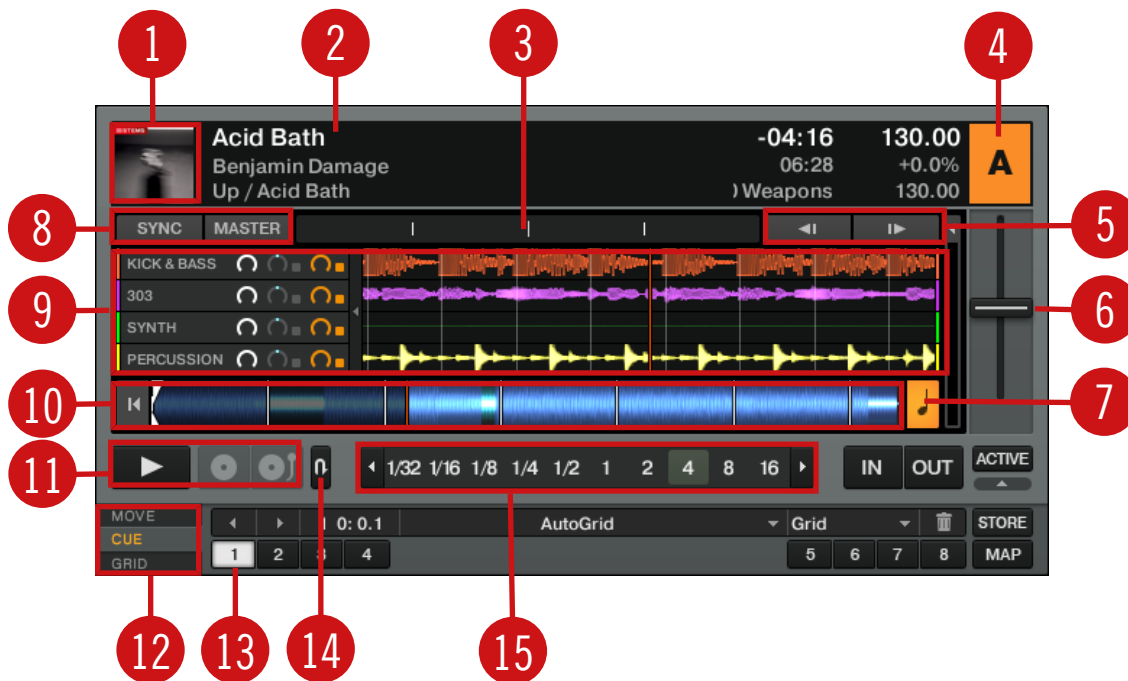
(11) **GAIN**: Sample Grid の各セルにはそれぞれ独自のゲイン値を設定することができます。この値を変更するには編集対象となる任意の Sample を選択してから、**GAIN** ノブを調節します。

(12) **PITCH**: Sample Grid の各セルにはそれぞれ独自のピッチ値を設定することができます。この値を変更するには編集対象となる任意の Sample Cell を選択してから **PITCH** ノブを調節します。サンプルのピッチはスロットで Keylock を有効にしている状態で変更することができます。Keylock が有効ではない場合、サンプルのピッチはデッキの再生速度によって変化し、**KEY** コントロールを使用しても変化は起きません。



Remix Decks の使用に関するチュートリアルは [↑ 15.8](#), [ミックスで Remix Decks を使用する](#) にあります。

6.1.3 ステムデッキ(Stem Deck)



Stem Deck 概観

(1) **Deck Cover Artwork:** トラックデッキ、またはステムデッキのステムファイルにロードしたトラックのアートワークを表示します。

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

(3) **Phase Meter:** デッキで再生しているビートと、Master Deck または Master Clock のビートとのずれを表示します。

(4) **Deck Focus:** Deck Flavor の選択とデッキの再生方法に関するメニューを備えています。デッキレター (アルファベット) をクリックして Deck Flavor と再生方法を変更します。編集対象となったデッキのレターはオレンジに表示されます。(デッキレターがハイライト表示されていない場合は、環境設定でこの機能が無効になっている可能性があります)。この設定を有効にするには *Global Settings > Deck Focus > Software* での環境設定 (Preferences) ウィンドウで設定を行います。

(5) **Bend:** 一時的にデッキのスピードを速く/遅くさせます。

(6) **Tempo Fader:** スライダーを上下することでトラックの再生テンポの緩急を調節します。

(7) **Key:** キーロック機能を起動/起動解除します。

(8) **SYNC button:** テンポマスターに現在再生しているトラックを同期させます。**MASTER ボタン:** このボタンでデッキを同期用テンポマスターにします。

(9) **波形ディスプレイ:** Stem Deck の波形ディスプレイは視覚的にローカライズされた DAW Stem View を表示、ロードした Stem File のステムコントロールにも活用できます。DAW Stem View の詳細は [↑ 6.1.3.1, DAW Stem View](#) を参照してください。

(10) **Stripe:** ストライプではロードした StemFile の波形全体を表示します(キューポイントとループを含む)。

(11) **Transport:** 再生/一時停止、**CUE** (Cue/Play) と **CUP** (Cue/Pause) ボタンを含んでいます。

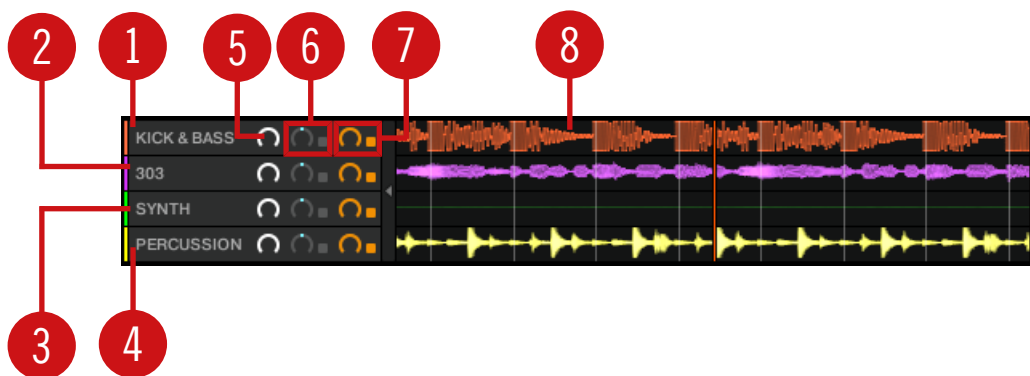
(12) **Advanced Panels:** **MOVE** (Loop move と beat jump)、**CUE** (Cue Point と Loop Management)、**GRID** (Beatgrid) 各パネル用詳細コントロールオプションを含んでいます。

(13) **Hotcues:** ここでトラックに対して 8 個のユーザー Cue/Loop In Points を設置可能です。

(14) **Flux ボタン:** このボタンがオレンジに表示されると、このデッキで Flux モードが起動していることを意味します。

(15) **Loop Controls:** ここでオートループとループのサイズ設定を行います。

DAW Stem View



DAW Stem View です。

(1) - (4) **Stem Channel 1 - 4**: 4 段分の Stem Channel にはステム名称も表示されます。

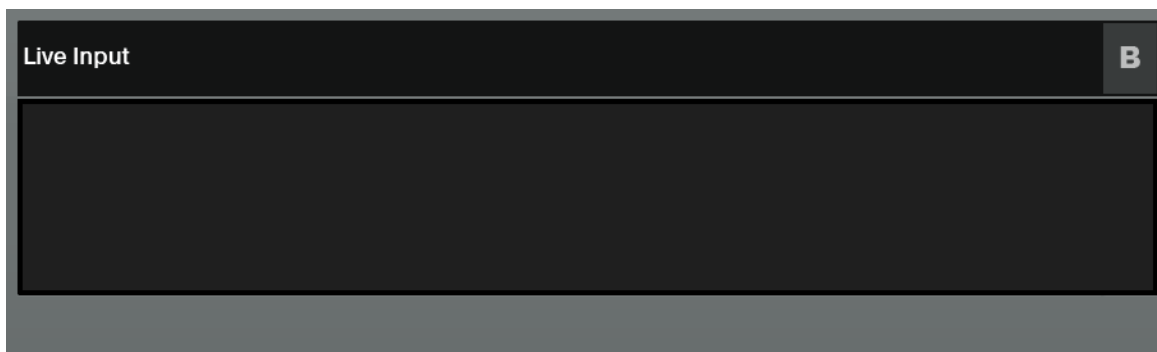
(5) **VOLUME コントロール**: 各 Stem Channel には VOLUME コントロールがあり、ここで各ステムの音量をコントロールします。

(6) **FILTER コントロール**: 各 Stem Channel チャンネルには FILTER コントロールがあります。FILTER ボタンでフィルターを適用し、FILTER ノブで FILTER 適用量を設定します。

(7) **FX SEND コントロール**: 各 Stem Channel には FX SEND コントロールがあります。FX SEND ボタンで FX SEND を各 Stem Channel に適用し、FX SEND ノブで FX SEND の量を設定します。

(8) **波形**: 各 Stem Channel では波形を異なる色で表示します。

6.1.4 ライブインプット (Live Input)



Live Input Deck です。

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

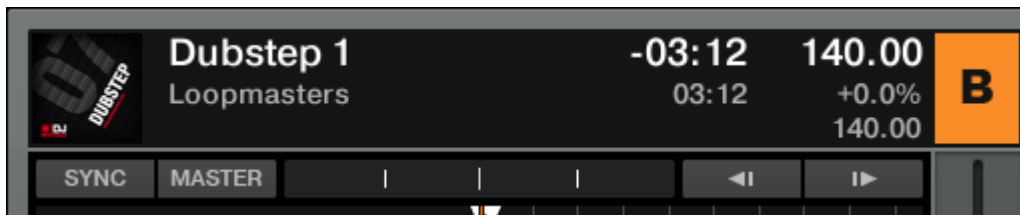
6.2 トラック、Stem ファイル、Remix セットのロード

デッキに Stem ファイルのロード、Remix Set をロードする方法は以下となります。

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

6.3 デッキヘッディング

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



Track Deck B の先頭部分です。

6.3.1 デッキフォーカス (Deck Focus)

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

6.3.2 Deck Flavor

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

6.3.3 再生モード (Playback Mode)

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

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



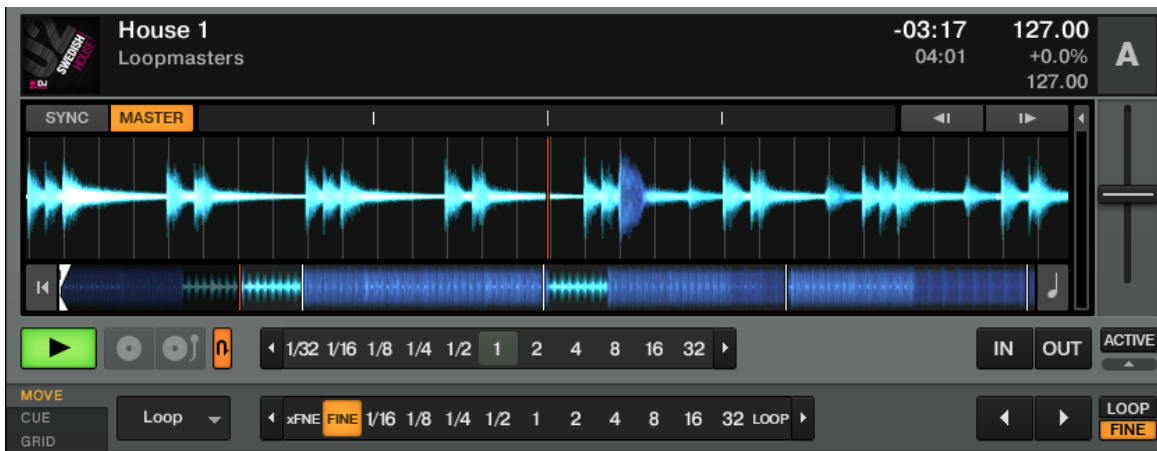
再生トラッキングモード(Absolute、Relative、Internal) に関しては [↑ 12.6, トラッキングモード](#) を参照してください。



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

6.3.4 Flux Mode

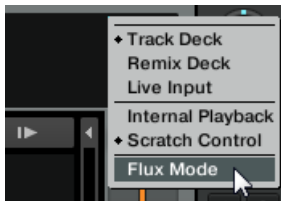
Flux モードでトラックのフレーズ感を損なうことなくキューポイントやループに移動することが可能となります。このモードはタイムラインベースのトランスポート技術を用いており、TRAKTOR のトランスポートコントロールと連動してタイムライン上での移動がなかったものとして 制御されます。言い換えると、TRAKTOR がループ処理、またはキューポイントにジャンプしていてもこの機能によってバーチャルプレイヘッドはそのまま再生を続ける、ということになります。対応するキュー/サンプルトリガーボタン (1 - 4) を放してループ (またはキューポイント) を解除することでジャンプ前の位置からループ等にかかった時間分だけ進行したプレイヘッドの位置から再生を始めます。ループが長くなるほどプレイヘッドの位置は先に進むので、キュー/サンプルトリガーボタンを放すとその分曲は先に進んだ状態で元に戻ります。バーチャル Flux モードタイムラインは波形ビューでは緑のプレイヘッドで表示されます。更に [Flux Mode](#) インジケーターがデッキヘッダで点灯します。



保存したキューポイントからトラックを再生すると、バーチャルタイムラインが緑のプレイヘッドで表示され、デッキヘッダでは Flux Mode インジケータが点滅します。

Flux モードの起動方法は以下となります。

- ▶ デッキレターをクリックし、 リスト下部にある *Flux Mode* エントリーを選択します。



6.3.5 デッキレイアウト (Deck Layout)

Full または **Advanced** Decks を使用すると、ロードしたトラック、Remix Set の Phase Meter、Tempo と Cover Art をデッキのヘッダで確認することができます。 *Preferences > Decks > Deck Heading* と進んでデッキヘッディングで表示する内容をカスタマイズすることも可能です。



デッキレイアウトを変更するにはデッキ上部の境界線をダブルクリックします。ダブルクリックすることにより異なるデッキレイアウトに切り替わります (**Micro**、**Small**、**Essential**、**Full**、**Advanced**)。



ME 2 に Deck Heading インフォ機能はありません。

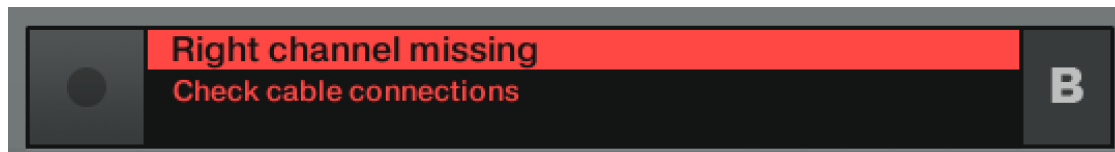
6.3.6 TRAKTOR インフォーマー: デッキヘッダ警告メッセージ

TRAKTOR は警告メッセージに関連する重要なデッキをデッキヘッダで直接表示します。警告メッセージはデッキヘッダで点灯します。メッセージは 2 種類あり、通常の警告 (オレンジで表示) と、重大な警告 (赤で表示) となります。これらのメッセージは TRAKTOR が警告するだけでなく、何らかの対処が必要となる場合があります。以下がその例です。

- 通常警告メッセージ: [Deck Locked>Stop deck to load new track](#)



- 深刻な警告メッセージ: [Right channel missing>Check cable connections](#)



TRAKTOR は警告メッセージが多すぎる場合は、重要なメッセージを優先してデッキヘッダーが点灯します。警告メッセージを表示しないようにする方法は、[↑13.13, グローバルセッティング](#) を参照してください。

6.3.7 デッキオーディオドラッグアンドドロップ

- トラック、Stem ファイル、Remix Set をデッキにロードしている場合、デッキヘッディングからドラッグアンドドロップすることで他のデッキにコピーすることができます。トラック/ Remix Set を再生している最中でもこの動作を行うことができます。
- Track Deck からトラックを Remix Deck の Sample Slot にドラッグアンドドロップすることも可能です。
 - 現在の再生位置が起動しているループ内である場合は、サンプルはそのループのコピーとなり、サンプルスロットの再生位置もループ内の再生位置と同じとなります。

- 現在の再生位置が起動しているループの範囲外の場合は、サンプルは現在の再生位置から開始し、サイズは選択してあるループサイズのものとなります (ループサイズディスプレイでサイズを確認してください)。



ロードしてあるトラックからサンプルをインポートする場合、メインミックスで 3 回サンプルを再生すると、そのサンプルは自動的にコレクションに保存されます。サンプルを再度利用の場合は、ブラウザの 'All Samples' フォルダを閲覧してください。



サンプルスロットに音声をドラッグすることで複雑なミックスを素早く構築することが可能となります。Filter LFO や Gater 等のエフェクトを短いサンプルに対して使用することで、これらのサンプルがミックス内でテンポと同期するシンセとして機能します。テンポと同期するミックスを行うにはマスターパネルで Snap (S) と Quantize (Q) を起動してください。

Remix Decks のチュートリアルは [↑ 15.8](#), ミックスで [Remix Decks](#) を使用する にあります。

6.4 波形ディスプレイとストライプビュー



トラックデッキの 波形ディスプレイとストライプビューです。

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

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

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

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

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



ME 2 の Stripe View は Track Deck モードのみで使用可能です。

6.5 トランスポートコントロール (Transport Controls)



トラックデッキのトランスポートコントロールです。

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

Play: Play/Pause をクリックすることでトラックを再生、一時停止します。

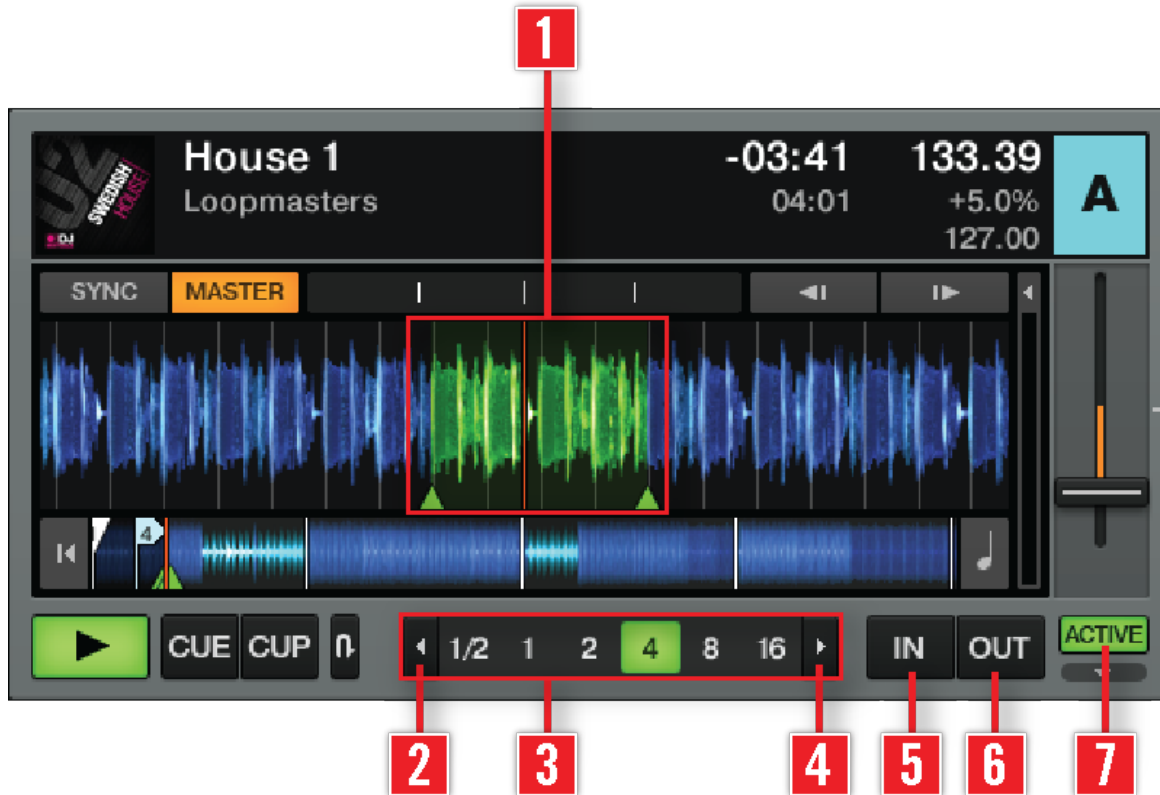
CUE: このボタンはトラックの再生状態によって複数の機能を果たします。

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

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

- 停止状態のデッキで **CUP** をクリックすると、フローティングキューポイントを作成し、ボタンを離すとそこから再生します。
- 再生中に **CUP** をクリックすると、クリックした手前にあるフローティングキューポイントに移動し、その位置で停止します。ボタンを離すと再生を再開します。
- **Flux:** デッキが Flux モードの場合、ボタンはオレンジでハイライト表示されます。

6.6 ループコントロール



トラックデッキループコントロール

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

Auto Looping :

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

- **loop (1)** を起動すると、波形ディスプレイでも緑に表示されます。
- ループを停止するには同じループの長さの数字をクリックするか、**ACTIVE ボタン (7)** をクリックします。
- 起動しているループのサイズを瞬時に変更するには、**Loop Size control (3)** で他の数字を選択します。
- **Loop Size control (3)** の両端で**矢印ボタン (2 または 4)** をクリックして各設定値を確認します。現在選択している範囲が大きすぎて表示しきれない場合、この矢印ボタンが点滅します。

Manual Looping :

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



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

6.7 テンポコントロール

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

6.7.1 マニュアルテンポコントロール



テンポコントロールです。

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

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

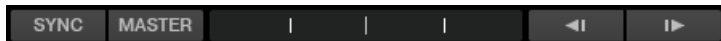
(2) **Tempo Bend Buttons:** テンポベンド (Tempo Bend) ボタンは 2 曲のトラックを同じテンポで再生しているのに、トラック同士がずれている場合に使用します。この機能はレコードを使用してビートマッチする際に、指でレコードに少し触れてテンポを合わせる動作と同様です。

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

6.7.2 フェイズメーター

フェイズメーター (Phase Meter) はトラック同期の視覚表示機能です。ここではトラックが、マスターデッキまたはマスタークロックと同期しているかその状態を表示します。フェイズメーターはビートの長さを定規のようにしるしてあり、この定規の区切り線が4分の一ビートとなります。

- 各トラックのフェイズが同期している場合は、メーターが中心部に留まります。



- トラックのフェイズが後方にずれていく場合は、黄色のストライプはマーカースの中心よりも左に現れます。この例では、デッキのフェイズが Master Clock / Master Deck が刻むテンポよりも少しずれています。



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



フェイズメーター (Phase Meter) 内をクリックし、手動でマーカースの中心に移動させることでフェイズ調節が可能です。この調節はマウスのスクロールホイールを使用して行うことも可能です。

- ▶ *Preferences > Decks > Deck Heading > Show Phase Meter* と進んでフェイズメーター機能全体の起動/起動停止を制御可能です。

6.7.3 ビートシンク

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

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

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

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

- 選択したデッキがマスターである場合。
- ループの尺が1ビートよりも小さい場合 (フェイズシンクができないため)。

これらの状況の解決策として、他のデッキを選択する、1 ビート以上のループ尺を選択する、ループを解除する、有効なビートグリッドを含むトラックをロードする、環境設定でテンポフェーダーの可変幅を変更する、他のトラックテンポに近いトラックをロードすると、**SYNC** ボタンが完全点灯し、同期機能が復帰します。トラックが有効なビートグリッド情報を持たない場合は、**SYNC** は機能しません。トラックはデッキに始めてロードする際に自動的に分析されます。トラックがビートグリッドを持たない場合、またビートグリッドが正確ではない場合は、手動でビートグリッドを設定する必要があります。詳細は [↑ 15.11, 同期](#) を参照してください。

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

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



ME 2 ではシンクモードは BeatSync のみとなります。

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

マスターデッキ

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



環境設定の Transport セクションの 関連オプションを解除することで Remix Decks が Master Deck にならないように設定することも可能です。詳細は [↑ 13.8, Transport \(トランスポート\)](#) を参照してください。

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

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

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

状況によってはシンク機能がうまく機能しない場合があります。収集する情報は以下となります。

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



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

ビートシンク (Beat Syncing) の参考チュートリアルは [↑6.8.6, ビートグリッドパネル\(GRID\)](#) にあります。

6.8 Advanced Panel (詳細パネル)

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

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

- ▶ **Full** デッキレイアウトモードでアドバンスドパネルを開くには **ACTIVE** ボタンの下の **Advanced Open/Close ボタン** をクリックしてください。
- ▶ アドバンスドパネルを常に表示する場合は、*Preferences > Decks Layout > Deck Layout* と進んで **Advanced** デッキレイアウトモードを選択します。

その後 3 種のサブパネル **MOVE**、**CUE**、**GRID** を選択することも可能です。

6.8.1 ビートジャンプとループムーブパネル(MOVE Panel)

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

- この機能には、以下で解説する 4 つのモードがあります。Move Mode メニューを使用してモードを変更します。

- アマウントコントロール (Amount Control) は全てのモードで使用可能です。この機能を使用して、ビート、またはループジャンプのサイズを選択します。黄色の値で選択したサイズを設定します。左右ボタンを使用してムーブサイズ間を移動します。



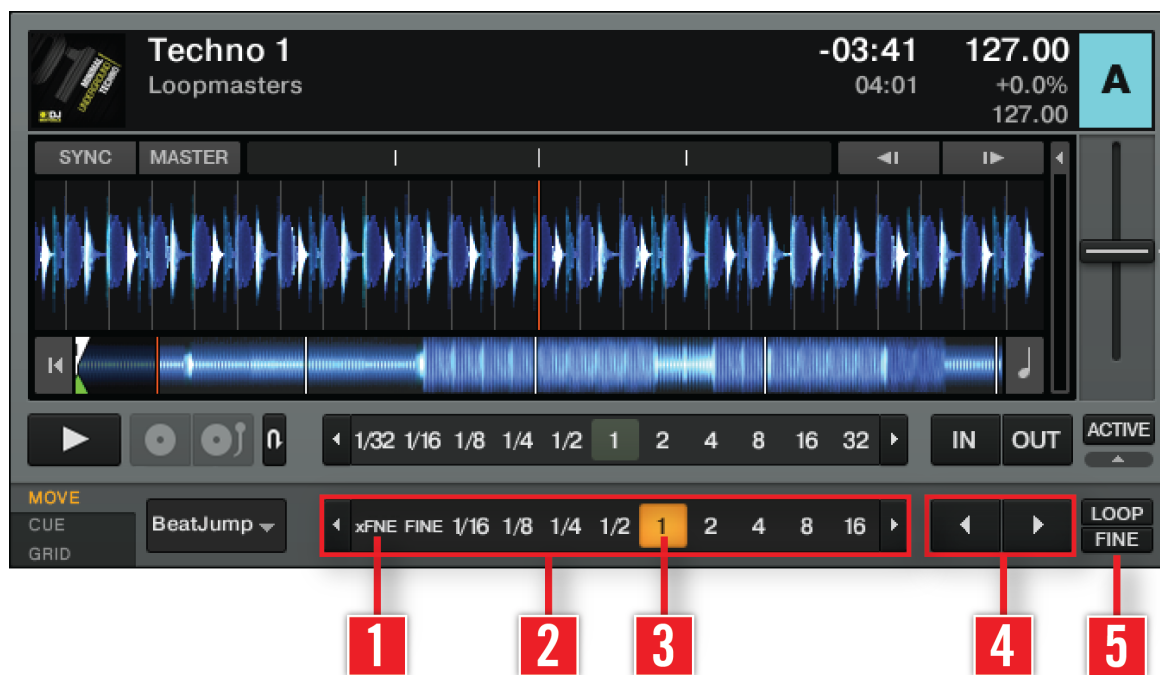
LE 2 に BeatJump と Loop Move パネルはありません。



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

MOVE パネルには 4 つのオプションがあります。

Move—BeatJump

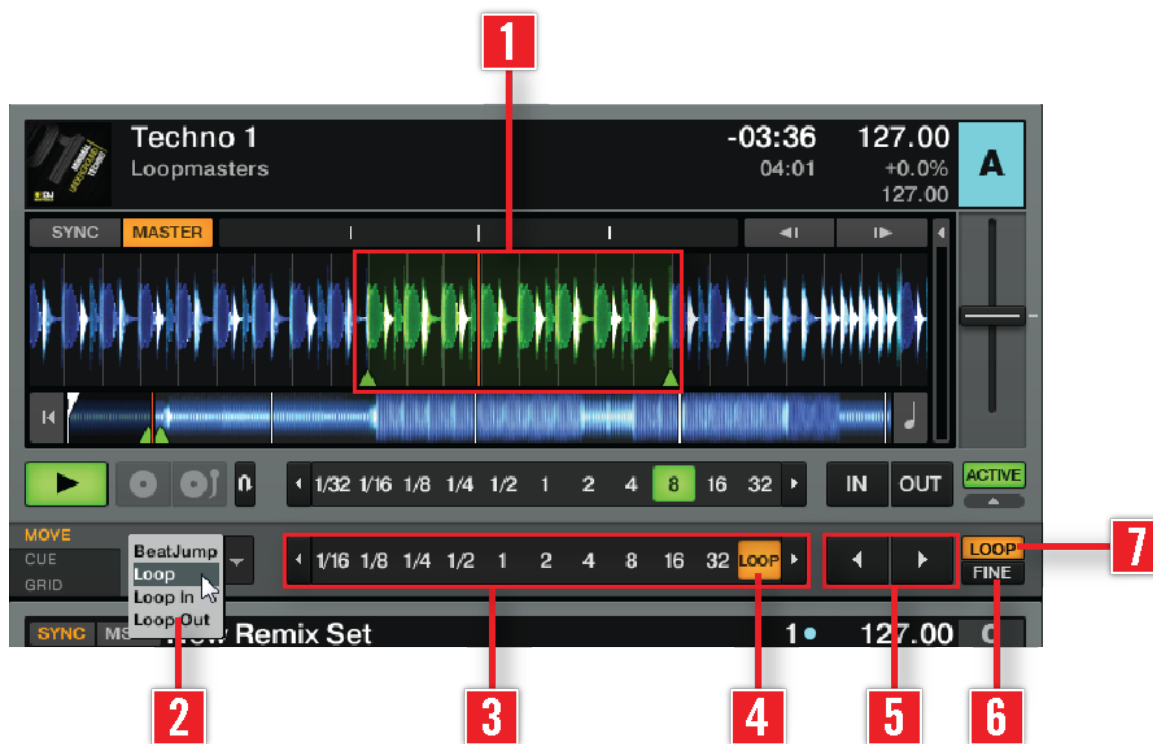


Move BeatJump アドバンスドパネルです。

この Move モードでトラック内を前後移動します。

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

Move—Loop



Move Loop Mode アドバンスドパネルです。

この Move モードでループ全体を移動します。**起動しているループ (1)** は緑にハイライト表示されます。

- ▶ **Move Mode メニュー (2)** で *Loop* を選択します。
- ▶ **Move Amount Control (3)** を使用して移動サイズを設定します。
- ▶ **Move ボタン (5)** をクリックし、選択した **MOVE サイズ (4)** でループを移動します。
- ▶ **LOOP (7)** を起動すると、ループ尺分ループが移動します。**Move Amount コントロール (3)** は **LOOP (4)** ボタンをクリックすると **LOOP (7)** が自動的に切り替わります。
- ▶ **FINE ボタン (6)** を起動すると、ループを正確に移動することが可能となります。**xFNE** を選択すると、更に緻密なループジャンプの設定が可能です。



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

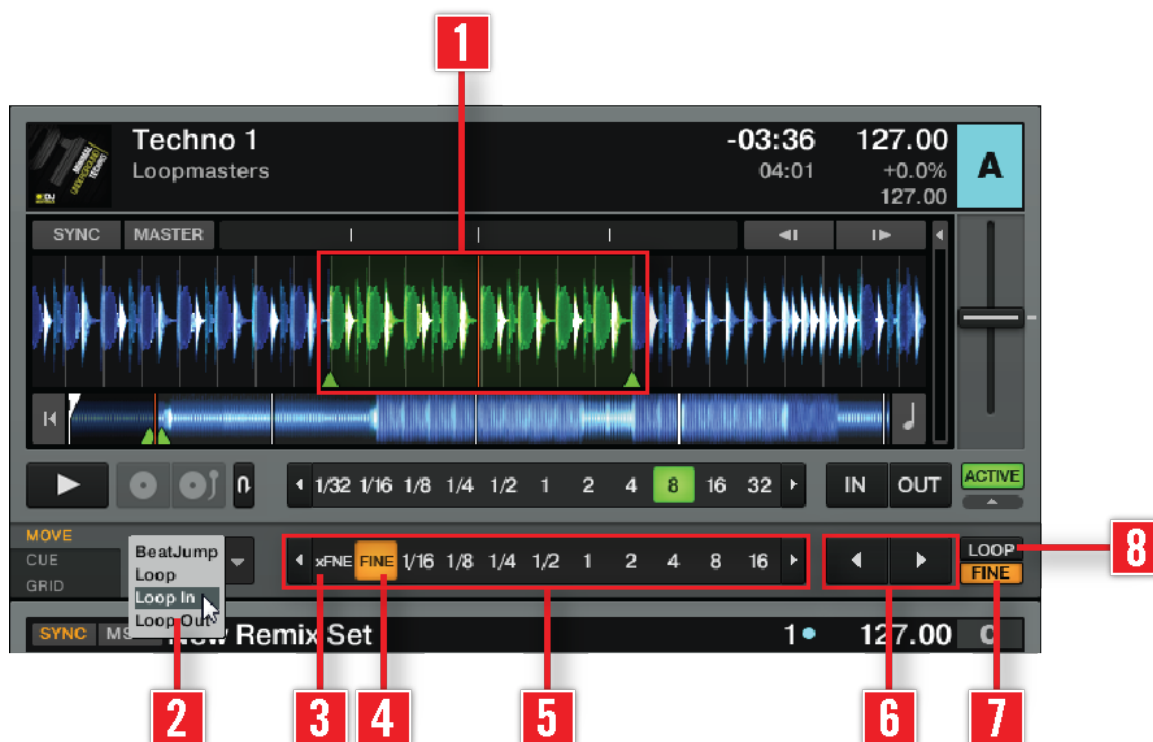


好きなループが見つかったら、デッキヘディングからクリックドラッグして Remix Deck スロットにループをコピーします。Remix Deck の詳細は [↑ 15.8, ミックスで Remix Decks を使用する](#) で参照してください。



ME 2 に Move Loop 機能はありません。

Move—Loop In



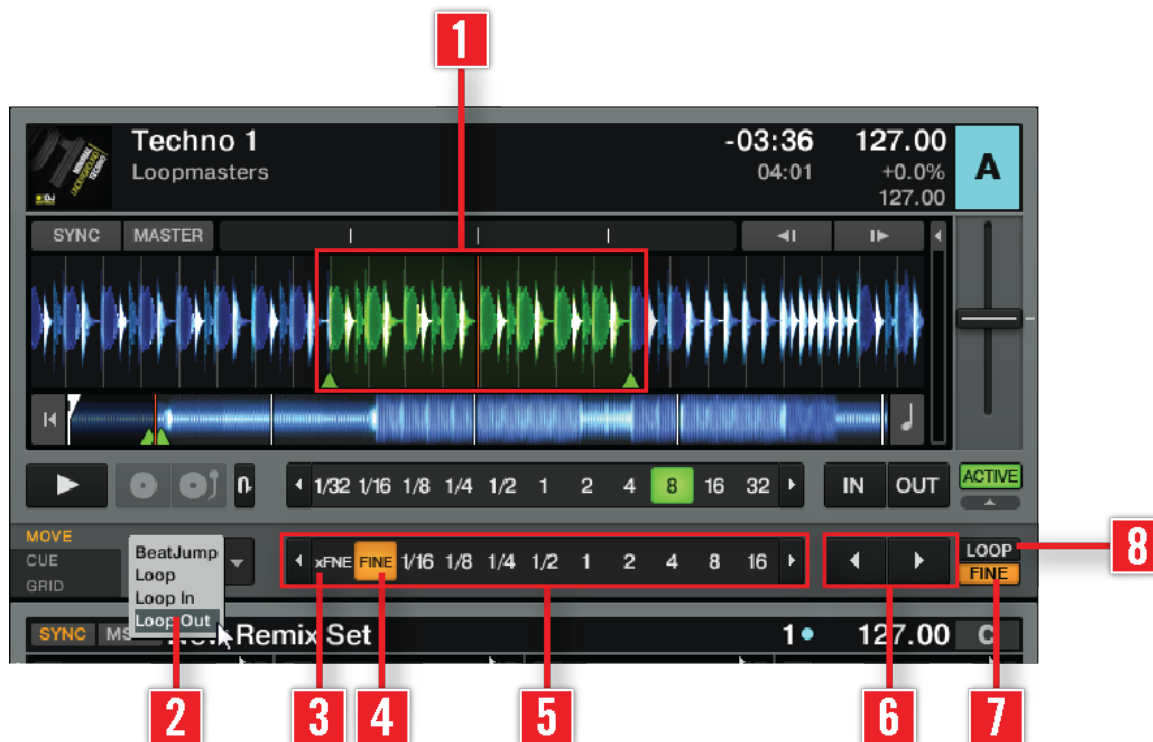
Move Loop Mode アドバンスドパネルです。

この Move モード でループのインポイントを移動します。これにより MOVE 前後ボタンをクリックすることでループサイズを大小に変更することができます。**起動しているループ (1)** は緑にハイライト表示されます。

- **Move Mode メニュー (2)** で *Loop In* を選択します。
- **Move Size Control (5)** を使用してムーブサイズを選択します。
- **CUE MOVE Back/Forward ボタン (6)** を使用して選択した設定値で Loop In Point を移動します。
 - **LOOP (8)** を起動して **CUE MOVE Back/Forward ボタン (6)** を使用することでループ尺が半分/倍になります。

- **FINE ボタン (7)** を起動すると、Loop In Point を移動することで、**loop size (1)** を正確に編集することが可能となります。**MOVE Size Control (5)** は自動的に **FINE (4)** に切り替わります。更に正確な編集を行う場合は **xFINE (3)** を使用します。

Move—Loop Out



Move Loop Mode アドバンスドパネルです。

この Move モード でループの**アウトポイント**を移動します。これにより MOVE 前後ボタンをクリックすることでループサイズを大小に変更することができます。**起動しているループ (1)** は緑にハイライト表示されます。

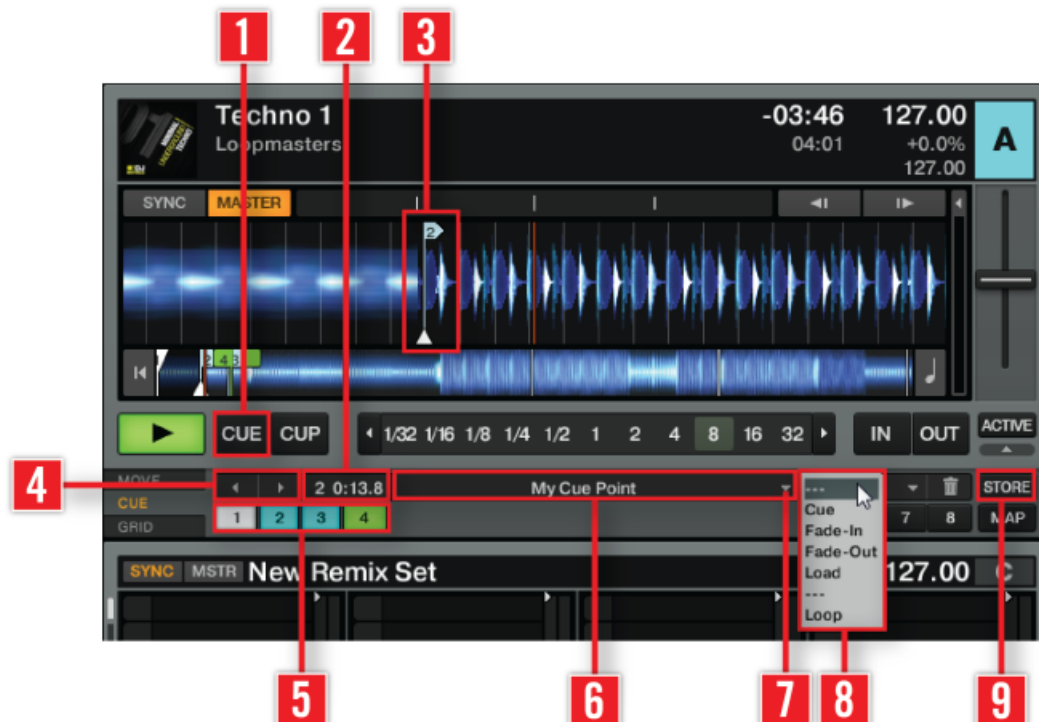
- **Move Mode メニュー (2)** で *Loop Out* を選択します。
- **Amount コントロール (5)** で移動サイズを設定します。
- **CUE MOVE Back/Forward ボタン (6)** を使用して選択した設定値で Loop In Point を移動します。

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

関連項目

📖 Analyze Options [→ 196]

6.8.2 キューポイントとループマネジメントパネル(Cue Panel)



Move Loop Mode アドバンスドパネルです。

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

- フローティングキューポイントは常にキューポイントとループを保存する為の起点として活用します。
- 各トラックで最大 32 のキューポイントとループを保存することができます。

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



LE 2 で Cue Point と Loop Management パネルは使用できません。

キューポイントの保存方法：

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

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



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

- ▶ **Cue Name display (6)** で **Cue Point (3)** の名称を設定します。このディスプレイをクリックし、名称をハイライト表示した後、新規名称を入力します。
- ▶ **キューネームディスプレイ** (Cue Name、**6**) の右の**ドロップダウンメニュー (7)**、または**ホットキューボタン** (Hotcue、**5**) を使用して、保存してあるキューポイントにスキップ可能です。
- ▶ **キュータイプセクター (8)** メニューでタイプを変更することで、キューポイントに別の性質をアサインすることが可能です。

以下の Cue Point Types をメニューから選択可能です。

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



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

6.8.3 キューポイントタイプ

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

In と Out (フェードイン/フェードアウトキューポイント)



フェードイン/フェードアウトキューポイントの設定

フェードイン/フェードアウトキューポイントは2つのトラックを自動的にキュー/再生する機能です。この機能を使用するにはフェードインキューポイントを一つのデッキに設置し、もう一つのデッキにフェードアウトキューポイントを設置する必要があります。フェードインとフェードアウトキューポイントは**オレンジ**で表示されます。設定方法

1. **デッキ A** にトラックをロードします。
2. トラックの最後に向かってスクロールします。
3. **CUE (1)** をクリックしてフローティングキューポイントをこの位置に移動します。
4. **STORE (4)** をクリックしてキューポイントを保存済みキューポイントにします。
5. **Cue Type Selector (3)** メニューで *Fade-Out* を選択します。
6. オレンジの **Fade Out Cue Point (2)** が波形ディスプレイとストライプビューに表示されます。
7. **デッキ B** にトラックをロードします。
8. **STORE (6)** をクリックしてトラックのイントロ部分に保存されているキューポイントを設置します。
9. **キュータイプセレクター (5)** のドロップダウンメニューから *Fade-In* を選択します。
10. オレンジの **Fade In Cue Point (7)** が波形ディスプレイとストライプビューに表示されます。
11. **デッキ A** のフェードアウトキューポイント (2) 以前からトラックを再生します。
12. **デッキ A** のフェードアウトキューポイント (2) を通過すると、**デッキ B** のトラックのフェードインキューポイント (7) から自動的に再生を開始します。

メモ

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

Load (ロードキューポイント)

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

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

Grid (ビートマーカ)

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

ループ (Loop In Point)

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

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



保存されたループには保存されたキューポイントと同じ方法でアクセスします。

6.8.4 保存されたキューポイント、またはループの削除



保存したキューポイント、またはループを削除します。

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

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

6.8.5 ホットキューマッピング(Hotcue Mapping)

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

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



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

ホットキューの使用方法

ホットキューボタンの性質はトラックの再生状態によって異なります。

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



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

6.8.6 ビートグリッドパネル(GRID)

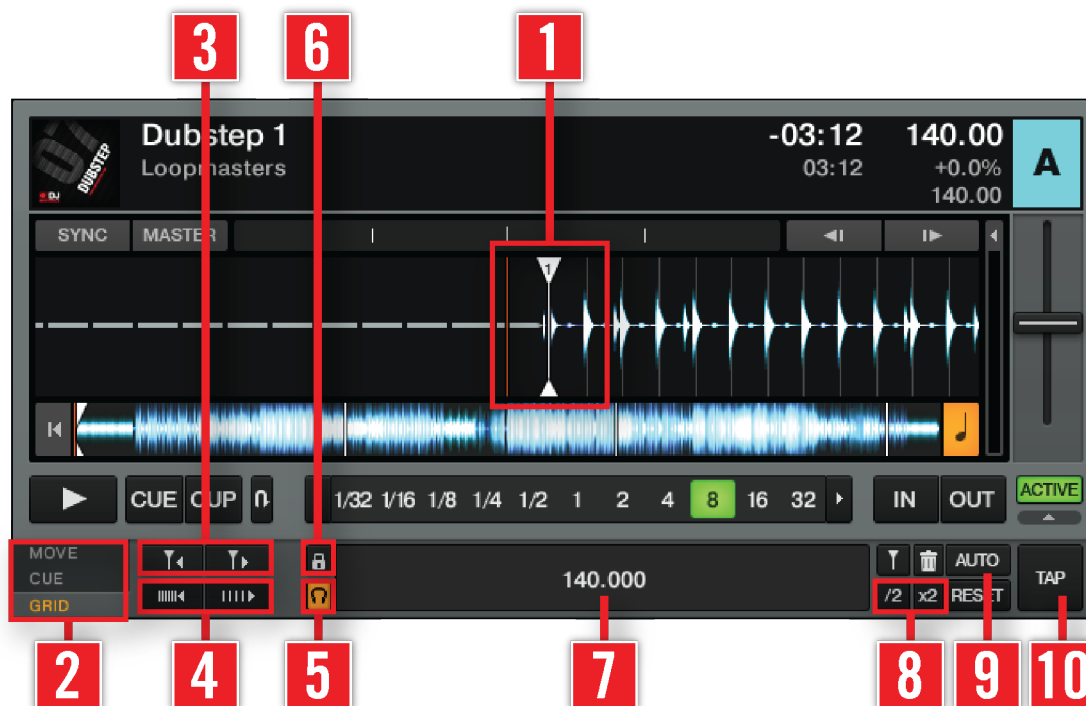
ビートグリッド (Beatgrid) は完璧なループを設定する為の基礎となる機能です。ビートグリッド (Beatgrid) はトラックテンポを視覚的に確認するために有効な機能となります。

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



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

ビートグリッドの活用



Beatgrids の活用

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

1. トラックを分析し (↑ 5.10.2, 分析 (Analysis) 参照)、デッキにロードします。Preferences > File Management > File Management と進んでこの機能を自動で行うよう設定しておくことも可能です。
2. 波形ディスプレイの + シンボルをクリックして明確に表示します。マウスを波形ディスプレイ上に動かすと + シンボルが表示されます。
3. トラックの最初の ビートマーカ (Beatmarker、1) を確認してください。もしビートマーカがビートの上でない場合は、Move Grid ボタン (3) で修正します。更に CUE パネル (2) を使用して、任意の位置にビートマーカを設置することも可能です。オートビートマーカをマニュアルに設定する場合は、オートボタン (AUTO、9) を押します。

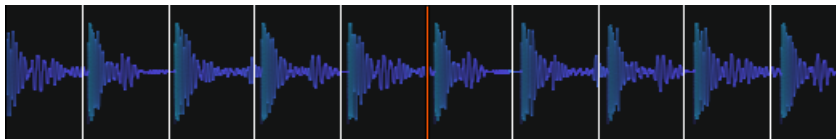
4. ビートマーカーからトラックを徐々に前に移動することで (波形ディスプレイ上でのドラッグ) ビートグリッドがビート上に正確に配置してあるか確認します。スナップモード (Snap Mode) の時は、ウェーブフォームをクリックしてビートグリッドの位置を音で確認します。マスタークロック (グローバルセクション) の **TICK (5)** ボタンを起動して音声を再生しながらビートグリッドを確認することも可能です。
5. **BPM Increase** と **Decrease ボタン (4)** を使用してグリッドを正確に調節します。
6. **x2** と **/2 ボタン (8)** でテンポを倍/半分にしたり、**TAP ボタン (10)** で正確なテンポを叩き出します。他にも **Tempo ディスプレイ (7)** をダブルクリックして手動で BPM 値を入力することも可能です。(トラックのテンポに合わせて **TAP ボタン (10)** を 4 回クリックすることでビートグリッドを素早く設定することも可能です。アドバンスドパネルで他のコントロール部を設定するよりも、この方法でより少ない時間で正確なテンポとダウンビートを設定することが可能となります)
7. この作業をトラックの最後まで行います。トラック全体でのビートグリッドの正確な配置が終了したら、**ロックビートグリッドボタン (6)** をクリックします。これでこのトラックに対する正確なビートグリッド配置が完了しました。

ビートグリッド作成時に気をつけるポイントは以下となっています。

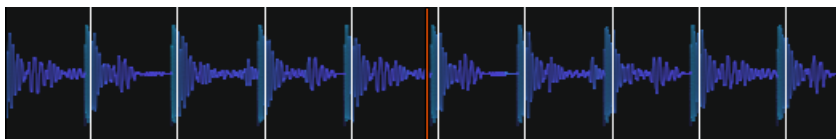
- ▶ 外部ミキサーモードでは、**ビートティック** (ビート音またはクリック音、**5**) を聞くために内部ミキサー内のキューボタンを有効にする必要があります。
- ▶ ラップトップの内蔵サウンドカードを使用する場合は、内部ミキサーのキューボタンを起動し、アウトプットモニターセッティングを設定してビート音が聞こえるようにする必要があります。*Preferences > Output Routing > Output Monitor* と進んでモニターセッティングを調節します。
- ▶ **Move Beatmarker ボタン (3)** を押しながら左クリックすることでビートマーカーを細かく移動し、右-/[Ctrl]-クリックで大きく移動します。
- ▶ **BPM Increase** と **Decrease ボタン (4)** を押しながら左クリックすることでグリッドを細かく変更し、右 -/[Ctrl]-クリックで大きく変更します。
- ▶ ビートマーカーを配置していない状態で *Preferences > File Management > BPM Detection* と進んで [Set Beat-Grid when detecting BPM](#) を起動します。
- ▶ ハイライト表示された **Lock Beatgrid ボタン (6)** を押してロックされたビートグリッドのロックを解除します。

- ▶ やり直す場合は **RESET ボタン** を押します。

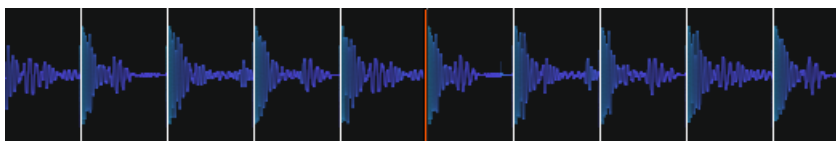
Beatgrid 例



ビートグリッドの間隔が狭すぎる場合は、間隔を広げる必要があります。



ビートグリッドの間隔が広すぎる場合は、間隔を狭める必要があります。



これは完璧な Beatgrid 設定例です。



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

オートビートマーカ

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

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

マニュアルビートマーカー



手動で Beatmarker を設定する

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

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



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

ビートマーカーの削除

ビートマーカーの削除は CUE パネルで行います。

1. 前後キューポイント (**Next/Previous Cue Point ボタン**)、または キューネームディスプレイ (**Cue Name Display**) の横にあるドロップダウンメニューでビートマーカーを選択します。

2. 削除 (ゴミ箱) ボタンをクリックしてビートマーカを永久に削除します。

ビートグリッドのロック

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

1. ロック (Lock) ボタンをクリックすると、GRID パネルの全ボタンが無効の状態となります。
2. 保存したテンポ (BPM) はロックされるので、ロック (Lock) をクリックしてロック解除するまでテンポ変更はできません。
3. ロックされたビートグリッドがあるトラックには小さなロックアイコン (Lock Icon) がブラウザアイコンとして表示されます。

Tick (ビートグリッドに対応するクリック音声)

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



Beatgrid 音声の設定

- (1) **Cue**: 内部 TRAKTOR ミキサーでトラックを試聴します。
- (2) **Tick**: ティックボタン (小さなヘッドフォンアイコンです) を起動するとメトロノームと同様に機能する音声を発音するので、ビートグリッドの編集時に便利です。
- ▶ 内部ミキサーモードでティックは、ヘッドフォンでキューした場合のみで確認できます。
 - ▶ 外部ミキサーモードでティックは、内部ミキサーモードのヘッドフォンキュー (Cue) が有効な場合にデッキチャンネルシグナルとともに再生されます。
- (3) **MIX**: **MIX** ノブでヘッドフォン内のマスターシグナルとキューシグナルをミックスします。
- (4) **VOL**: **VOL** ノブでヘッドフォン用モニターアウトプットボリュームを調節します。
- ▶ ラップトップの内蔵サウンドカードを使用する場合は、内部ミキサーのキューボタンを起動し、アウトプットモニターセッティングを設定してビート音が聞こえるようにする必要があります。 *Preferences > Output Routing > Output Monitor* と進んでモニターセッティングを調節します。

6.9 FREEZE モードとスライサーモード

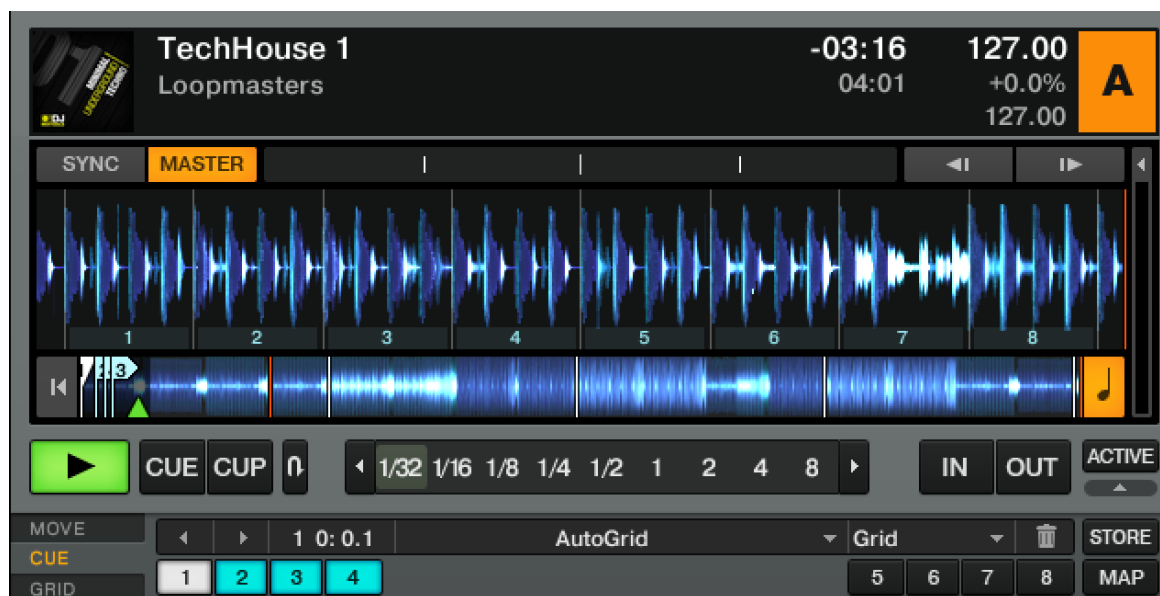
このセクションでは **Freeze Mode** とその機能の延長上にある **Slicer Mode** について解説します。Freeze Mode と Slicer Mode を使用する前に、以下の注意点を読んでください。

- Freeze Mode は TRAKTOR KONTROL S8 等の MIDI アサインが可能なコントローラー上で機能します。Freeze Mode コントロール部はデフォルトで TRAKTOR KONTROL S8 コントローラーにアサインされる仕様となっています。TRAKTOR KONTROL S8 以外の MIDI アサインが可能なコントローラーで Freeze Mode を使用する際は、ユーザーによる MIDI ハードウェアマッピングを行う必要があります。MIDI ハードウェアマッピングに関しては [↑ 13.22, コントローラーマネージャー \(Controller Manager\)](#)を参照してください。
- Freeze Mode の使用方法に関しては TRAKTOR KONTROL S8 マニュアルを参照してください。ここでは Freeze Mode と Slicer Mode の包括的な使用方法を紹介します。TRAKTOR KONTROL S8 マニュアルは、TRAKTOR ソフトウェアの [Help](#) メニューの *Open Manual...* エントリを選択して表示します。
- Freeze Mode のアサイン可能な MIDI コントロール部 に関しては [↑ 20.1, Deck Common](#) の Deck Common 表を参照してください。

- Slicer Mode にアサイン可能な MIDI コントロールはありません。この機能は Freeze Mode のアサイン内容によって各機能が従属します。

Freeze モード

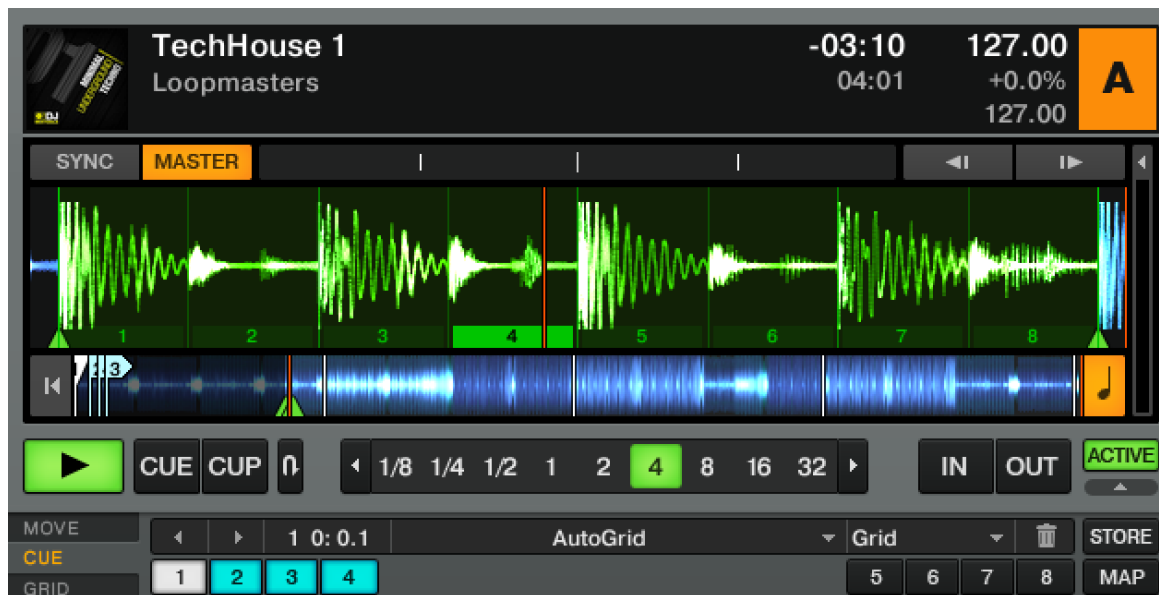
Freeze Mode で Track Deck または Remix Deck に一時的にキューマーカーを設置することができます。各スライスは一リアルタイムで発音し、その機能内容は HotCues のトリガーに似ています。Freeze Mode を起動すると、MIDI アサイン可能なコントローラー上で指先によるドラム演奏のように各スライスを演奏することができるようになります。スライスの大きさは 1/4 ビートから 4 ビートまでの間で設定できます。スライスの総数は Controller Manager の“Freeze Slice Count Adjust”コントロールで設定します。最大 16 パッド分のアサインが可能となります。例えば TRAKTOR KONTROL S8 で 8 個のスライスを用いて Freeze モードを起動することで、コントローラーの 8 個のパッドにスライスが作成されます。TRAKTOR KONTROL F1 コントローラー使用時には“Freeze Slice Count Adjust”コントロールの設定値を “16” にすることができるようになります。



デッキが Freeze Mode の状態です。

スライサーモード

Freeze Mode の拡張機能が **Slicer Mode** です。Slicer Mode で有効なループをスライスします。Freeze と Loop をデッキで同時に起動すると、Slicer Mode となります。Slicer エリアはデッキの選択したループのサイズによって決定されます。リアルタイムにスライスをトリガーでき、有効なループの異なるセクションにジャンプすることができます。スライスがトリガーされると、パッドを押している間は、選択したスライスをループします。ループを解除するまで有効なループエリアの再生が続きます。



デッキが Slicer Mode の状態です。

7 内部ミキサーとクロスフェーダーの使用

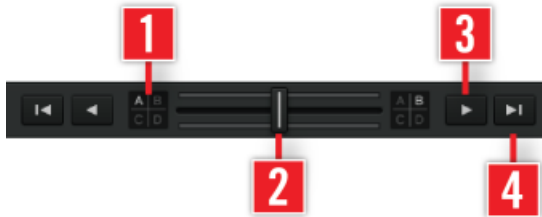
内部ミキサーは TRAKTOR の中心部です。内部ミキサーを使用して、ミックスのコントロールとサウンドの変化に富んだ調節を行います。

7.1 チャンネルフェーダー

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

- ▶ チャンネルフェーダーは **Micro**、**Essential**、**Full**、**Advanced** デッキレイアウトを選択した場合に表示されます。デッキヘッディングをダブルクリック、または *Preferences > Decks Layout > Deck Layout* と進んでこれらのレイアウトモードを選択します。
- ▶ TRAKTOR ヘッダのレイアウトセクターから **Mixer** を選択します。デフォルトでチャンネルフェーダーはこのレイアウトでは表示されます。

7.2 クロスフェーダー



クロスフェーダーです。

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

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

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

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

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

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

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

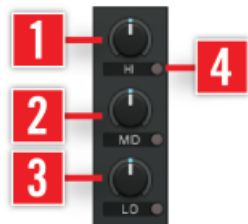
(4) **Automatic Crossfade**: クロスフェーダームーブボタンを使用してクロスフェードを自動で行います。 クロスフェーダームーブ (Crossfader Move) ボタンをクリックするとクロスフェーダー (Crossfader) が自動的にフェードを開始します。

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

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

7.3 イコライザー

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



クラシックな 3-Band EQ です。

- (1) **HI**: このダイヤルを使用して高周波数帯域を調節します。
- (2) **MID**: このダイヤルを使用して中域を調節します。
- (3) **LO**: このダイヤルを使用して低域を調節します。
- (4) **キルスイッチ**: このスイッチを使用して各周波数帯域を全カットします。各帯域では独立したキルスイッチを装備しています。



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

各イコライザータイプ

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



LE 2 で EQ の種類を選択することはできません。



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

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

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

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

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

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



ME 2 では Classic EQ のみが使用可能です。

GAIN、Cue と PAN



ゲイン、キュー、パンを備えたミキサーです。

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

- **GAIN** はフルサイズデッキレイアウトのみで表示します。 **GAIN** が表示されない場合は *Preferences > Decks Layout* と進んでレイアウトを変更してください。
- TRAKTOR は *Preferences > Mixer* で設定可能な強力なオートゲイン機能を装備しています。この機能は分析処理で算出された数値を基にしています。分析中に **GAIN** ノブでトラック分析中にいつでも Autogain を調節することができます。そのためには **GAIN** とある部分の隣の小さなボタンをクリックする必要があります。表示が **AUTO** となり、ノブが Autogain モードになります。既に設定した Autogain も調節することができます。新規 Autogain 値はトラック情報として保存されます。

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

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

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

- ▶ **PAN** ノブはトラックデッキアドバンスドパネルを有効にすると表示されます。

7.4 FILTER、KEY と エフェクトインサート



FILTER、KEY と エフェクトインサートを備えたミキサーです。

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

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

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



ME 2 で使用可能なフィルターは Xone:92 のみです。

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

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



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

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

- ▶ 中心位置で音程はオリジナルのままとなります。
- ▶ 左右に回すことで音程を調節します。



LE 2 に **KEY** ノブはありません。

7.5 ヘッドフォンコントロール



ヘッドフォンコントロールです。

(1) **CUE**: 内部 TRAKTOR ミキサーでトラックを試聴します。

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

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

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

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

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

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

7.6 外部ミキサーモード時の内部ミキサー

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

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

外部ミキサー使用時に使用可能な内部ミキサーの機能は、以下となります。

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



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



TRAKTOR の内部 EQ は外部ミキサーモードでも使用可能です。

8 外部ミキサーと TRAKTOR の併用

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

8.1 動作環境

セットアップ内容により、ハードウェアの設定内容が異なります。

8.1.1 ミキサー

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

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

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

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

8.1.2 オーディオデバイス (Audio Device)

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

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

使用しているハードウェアに十分なチャンネルがある場合は、プレビュープレイヤーもサウンドカードのアウトプットに接続することも可能です。



Native Instruments 社製のオーディオインターフェイスとコントローラーは TRAKTOR の使用に最適な設計が施されています。これらの機器の情報は <http://www.native-instruments.com/traktor> を参照してください。

TRAKTOR SCRATCH PRO

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

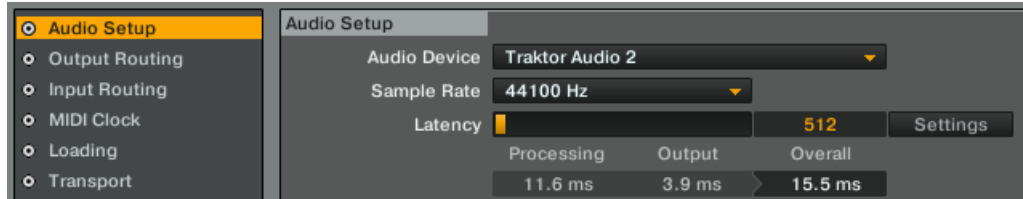
8.2 ハードウェアのセットアップ

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

8.3 ソフトウェア設定

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

1. セットアップウィザードで外部ミキサー (**External Mixer**) オプションを選択します。
2. **OK** をクリックし、選択を確認します。 この動作で環境設定の **Audio Setup (オーディオセットアップ)** ページを開きます。



3. オーディオデバイス (**Audio Device**) ドロップダウンリストで外部オーディオインターフェイスを選択します。
4. 使用しているシステムの許容範囲内のレイテンシーとサンプリングレートを設定します。 まずは 15 ms 程度の高いレイテンシーから試すことをお勧めします。 (ここではレイテンシーの設定はほどほどにし、後に丁寧にレイテンシーの設定を行い、使用しているシステムの限界をテストしてください。)
5. アウトプットルーティング (**Output Routing**) ページを開き、TRAKTOR のアウトプットからオーディオインターフェイスのアウトプットに出力するようにアサインします。
6. **Mixing Mode** セクションで **External** を選択します。
7. **アウトプットデッキ A、B、C、D** をミキサーに接続されている外部オーディオインターフェイスの全てのアウトプットにアサインします。 各チャンネルにアウトプットのセットを接続する必要があります。 **デッキ A** には使用するオーディオインターフェイスのアウトプット 1 と 2 に接続し、**デッキ B** に

アウトプット 3 と 4 を接続するといった具合です。センドエフェクトを使用するには [Output FX Return](#) を (典型的にはミキサーの FX Return に接続してあるチャンネルに) アサインする必要があります。

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



Post Fader モードにしたエフェクトは、外部ミックスに切り替えるとエフェクト効果を得ることができなくなります。



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



ME 2 に FX Send はありません。

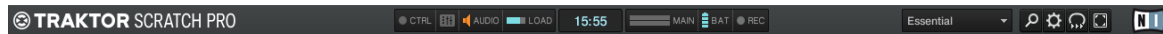
TRAKTOR SCRATCH PRO 2

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

9 ヘッダとグローバルセクション

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

9.1 ヘッダ (Header)



TRAKTOR のヘッダです。

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

9.1.1 TRAKTOR ロゴ



TRAKTOR ロゴです。

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

9.1.2 ステータスインジケーター



ステータスインジケーターです。

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

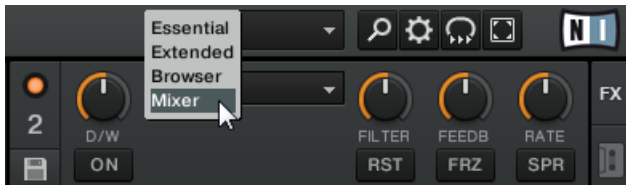
- **CTRL インジケーター**: 入力 MIDI と Native (NHL) シグナルを表示します。シグナルを受信すると、青く点滅します。
- **コネクション**: 全てのリストアップされたコントローラーを表示します (青は全て接続してあることを意味し、オレンジはいくつかのコントローラーを接続していない、無点灯で接続が無いことを意味します)。
- **AUDIO インジケーター**: オーディオインターフェイスの接続状況を表示します (青は接続された状態、赤で接続していない状態、オレンジは内蔵サウンドカードを選択していることを意味します)。

- **LOAD indicator:** ここで TRAKTOR がオーディオデータを処理している状況を示します。ここで
の値はオーディオ処理の負荷で、オーディオ自体に支障が出るまでの残量を示す役割も果たします。シ
ステムに負荷がかかりすぎて LOAD インジケーターが赤く表示されないようにしてください。
- **システムクロック:** システム時刻による現在の時刻を表示します。
- **MAIN:** マスターアウトレベルを表示します。表示色は 3 色で、青、オレンジ、赤となります。
MAIN レベルを調節し、ピークがオレンジの部分に到達しても、赤表示されないようにします。
- **BAT インジケーター:** コンピューターの バッテリー残量を示します。電源アダプターを使用している
場合は青く点灯しますが、バッテリーを使用している場合は赤く表示されます。
- **REC インジケーター:** TRAKTOR のオーディオレコーダーの状態を表示します。録音中は赤くなり
ます。



LE 2 に REC インジケーターはありません。

9.1.3 レイアウトセクター



レイアウトセクター

下向きの 矢印 をクリックしてドロップダウンメニューを開き、デフォルトレイアウトの一つを選択します。
環境設定(Preferences)でレイアウトの削除、定義、自身で作成したレイアウトの保存が可能です。



Layout のカスタマイズと管理を LE 2 で行うことはできません。



ME 2 に Layout の管理と選択機能はありません。

9.1.4 ユーティリティ (Utility) ボタン



ユーティリティ (Utility) ボタン

左から右に以下となります。

- **ブラウザ最大化**：このボタンを一度クリックすることでブラウザを大きく表示し、膨大なリストからトラックを検索する為の手助けとなります。
- **Preferences**：ここで環境設定 (Preferences) を開き、TRAKTOR の全設定を行います。
- **Cruise**：クルーズモードでプレイリスト、またはトラックコレクションを自動的に連続再生する機能です。クルーズ (Cruise) を起動すると、トラックが途切れることなくこの再生モードが開始します。
- ▶ クルーズモードを起動するには、ヘッダのクルーズ (Cruise) ボタンをクリックします。



LE 2 にクルーズモードはありません。

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

メモ

- ▶ クルーズモードを起動するには最低でも 1 曲のトラックを再生している必要があります。
- ▶ トラック間の音量差による違和感を避ける為に、再生しているトラックのチャンネルフェーダーを最大にしておきます。代わりにマスターパネルの **MAIN** ノブを下げておきます。
- ▶ プレイリストを使用して自動再生するトラックのリストを作成します。

- ▶ フェードとロードマーカークルーズモードを併用してトラックのつながりをコントロールすることも可能です。そのために、*Preferences > Loading > Loading* と進み、*Activate Fade In & Out Markers* を選択します。
- ▶ 現在再生しているトラックのチャンネルフェーダーを下げて、次のトラックへのつながりを手動で開始することも可能です。



クルーズモードは外部ミキサーモードでも使用可能です。

- **フルスクリーン** : フルスクリーンモードを起動し、ソフトウェアを全面表示します。

9.2 グローバルセクション (Global section)



グローバルセクション (Global section) です。

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



Loop Recorder と Master Clock は無効となります。LE 2 ではさらに Snap と Quantize ボタンも使用することはできません。



ME 2 で Loop Recorder は使用できません。

9.2.1 マスターパネル

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



MAIN ノブと MAIN レベルメーターを備えたマスターパネルです。

メインレベル

MAIN ノブ (MAIN) でメインボリュームアウトプットをコントロールします。

- デフォルト位置は (0db) で、2 時の方向です。
- MAIN レベルを調節し、ピークがオレンジの部分に到達しても、赤表示されないようにします。
- 外部ミキサーモードでは MAIN ノブで、外部ミキサーのインプットに送る TRAKTOR の音量全体を調節します。

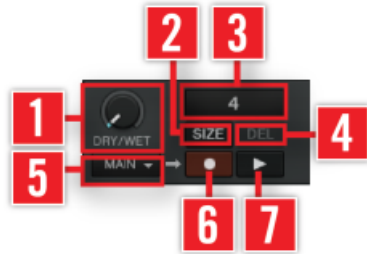
コントロールモード

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

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

- S (Snap): グローバルセクションのマスターパネルにあるスナップボタンはキューポイント、またはループの設定に影響します。スナップをオンにすると、キューポイントまたはループは常に最も近くにあるビート上に設定されます。
- Q (Quantize): この機能でキューポイントと保存したループ間を同期したまま自然に移動します (ホットキューでも同様に機能します)。クオンタイズモードでのトラック内の移動は、同期したまま次の再生位置への移動が可能です。

9.2.2 ループレコーダー



ループレコーダー — マスターパネル

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

- *Main* で TRAKTOR のシグナル全てを録音します。
- *Cue* でヘッドフォンキューボタンを押してあるチャンネルの音声を録音します。
- *Ext* で TRAKTOR の Input Send チャンネルにアサインしてある音声を録音します。
- *Aux* で TRAKTOR の Aux チャンネルにアサインしてある音声 (マイクインプット等、マイクの使用方法については [↑ 18.6, マイクの追加](#) を参照してください) を録音します。

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

- ▶ ループレコーダー (Loop Recorder) の詳細は [↑ 15.10, Loop Recorder の使用](#) を参照してください。
- ▶ ループレコーダー機能を使用してマイク録音する方法は [↑ 18.6.1, マイクを用いた Loop Recorder の使用](#) を参照してください。

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

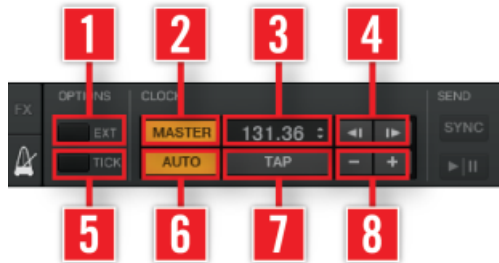


ME 2 で Loop Recorder は使用できません。

9.2.3 マスタークロックパネル

マスタークロックは TRAKTOR の心臓部で、エフェクトと同期機能のに関するテンポの指標となります。ここでは MIDI クロック信号を外部ハードウェアとソフトウェアに送信する役割も果たします。

マスタークロックパネルを表示するには、グローバルセクションの左にあるメトロノームアイコンをクリックします。



マスタークロックパネルです。

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

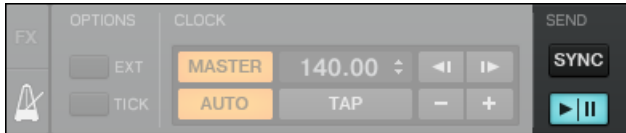
▶ マスタークロックパネルの使用例に関しては [↑15.11, 同期](#) を参照してください。



LE 2 にマスタークロックパネルはありません。

9.2.4 MIDI クロックセンド (MIDI Clock Send)

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



マスタークロックパネル — MIDI クロックセンドです。

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



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



ME 2 に MIDI Clock Send はありません。

9.3 エフェクトパネル

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

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

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

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

- ▶ エフェクトの使用方法詳細は [↑ 15.7, FX の追加](#) を参照してください。
- ▶ エフェクトパラメーター詳細に関しては [↑ 13.14, エフェクト \(Effects\)](#) を参照してください。
- ▶ エフェクトの設定リストに関しては [↑ 14.4, 各エフェクト詳細](#)を参照してください。



ME 2 では 2 つの FX ユニットのみに使用可能です。

9.3.1 グループモード



2 FX ビューです。



4 FX ビューです。

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

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

- ▶ エフェクトのデフォルトセッティングを呼び出す場合は、エフェクトノブをダブルクリックします。



LE 2 と ME 2 で 4 FX は使用できません。

9.3.2 シングルモード (Single Mode)



2 FX ビューです。



4 FX ビューです。

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

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

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

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



LE 2 と ME 2 に Single モードはありません。

センドエフェクト (Send Effects)

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

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



LE 2 と ME 2 に Send エフェクトはありません。

FX Pre セレクション

- ▶ 選択したエフェクトのみを使用し、その他のエフェクトを使用しない場合は、以下の方法で設定してください。 *Preferences > Effects > FX Pre-Selection* と進んでエフェクトを選択します。この設定によって選択したエフェクトのみを、エフェクトパネルで表示します。
- ▶ エフェクトの設定リストに関しては [↑ 13.13, グローバルセッティング](#) を参照してください。

9.3.3 オーディオレコーダーパネル (Audio Recorder Panel)

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



LE 2 に Audio Recorder パネルはありません。

ミックスの録音



オーディオレコーダーです。

- ▶ 録音を開始する前に、 *Preferences > Mix Recorder* と進んでどのチャンネルを録音するか選択し、また録音音声の保存場所を指定する必要があります ([↑ 13.15, ミックスレコーダー \(Mix Recorder\)](#) 参照)。
- ▶ オーディオレコーダーを表示するには、グローバルセクションの右にある **テープアイコン (7)** をクリックします。

- ▶ **GAIN ノブ (2)** で録音レベルを調整します。 **Recording メーター (5)** を参考にして録音レベルを設定してください。
- ▶ 赤い**録音ボタン (4)** をクリックして録音を開始します。 もう一度クリックすると録音をやめ、オーディオレコーディングフォルダに録音ファイルを保存します。
- ▶ **ディスプレイ (3)** ではファイルサイズと録音時間を表示します。
- ▶ **CUT (6)** をクリックすると TRAKTOR がそこまでの録音内容を保存し、途切れることなく新規録音を開始します。
- ▶ 青い**配信ボタン (1)** をクリックすることでミックスを配信することができます (サーバーのインストールと設定が必要です)。 詳細は [↑ 13.16, ループレコーダー](#) を参照してください。

9.3.4 配信 (Broadcasting)

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

- ▶ 配信を開始するにはオーディオレコーダーパネルを起動し、配信 (Broadcast) ボタンをクリックします。
- ▶ 配信を行うには、*Preferences > Broadcasting* と進んで設定を行ってください。 使用するネットワークとサーバーの設定によって設定内容が異なります。
- ▶ 詳細は [↑ 13.17, 配信 \(Broadcasting\)](#) を参照してください。



LE 2 と ME 2 に 配信機能はありません。

10 フェーダーとノブ用マウスコントロール

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

10.1 基本操作

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

マウสดラッグ

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

スクロールホイール

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



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

プラス/マイナスボタン

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

10.2 アドバンスドコントロール

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



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

感度

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

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



ME 2 に Sensitivities はありません。

右-クリック/[Ctrl]-クリック機能

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

11 キーボードと MIDI ホットキーによるコントロール

TRAKTOR 内の全コントロール部は、使用しているコンピュータのキーボードまたは MIDI コントローラーで 사용할 수 있습니다. TRAKTOR では、使用しているキーボードと MIDI コントローラー의 각 매핑을 저장하기 위해, 설정 파일 (*.tsi) 을 사용합니다.



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

11.1 キーボードホットキー (Keyboard Hotkeys)

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

その他のキーボードマッピングは環境設定からロード可能です。

1. Application Menu Bar (または TRAKTOR のヘッダの環境設定ボタンをクリックしてから環境設定/Preferences ウィンドウの **Controller Manager** をクリック) から *File > Preferences > Controller Manager* と進んで Controller Manager を開きます。
 2. **Device Setup** セクションで **Add...** をクリックします。
 3. ドロップダウンメニューで *Import* を選択します。
 4. *My Documents\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings\Keyboard* (Windows) または *Users/~\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings* (Mac OS X) で日本語用 .tsi ファイルと TRAKTOR バージョンを選択します。
 5. 環境設定ウィンドウの右下にある **Close** をクリックします。
 6. 使用しているコンピュータのボタンを使用し、TRAKTOR をコントロールします。
- ▶ マッピングをカスタマイズする方法は [↑ 13.21, Analyze Options](#) を参照してください。
 - ▶ *Application Menu > Help > Downloads* と進んで Native Instruments ホームページの TRAKTOR ダウンロードウェブサイトを開きます。ここでは、その他のキーボードマッピングをダウンロード可能です。



LE 2 にキーボードホットキーはありません。

11.2 MIDI ホットキー

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

設定方法は以下の通りです。

1. MIDI コントローラーをマニュアルに従って使用しているコンピュータに接続します。
 2. TRAKTOR を開き、*Preferences > Controller Manager* と進みます。
 3. **Device Setup** セクションで **Add...** をクリックし、ドロップダウンメニューで起動するコントローラーを選択します。
 4. 環境設定ウインドウの左下にある **Import** ボタンをクリックします。
 5. *My Documents\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings\Controller* (Windows) または *Users/~\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings* (Mac OS X) を選択し、コントローラーに合う .tsi ファイルを選択します。
 6. 環境設定ウインドウの右下にある **Close** をクリックします。
 7. MIDI コントローラーを使用して、TRAKTOR を操作します。
- ▶ 使用しているコントローラーにセッティングファイルがない、またはマッピングのみを設定する場合は、[↑ 13.21, Analyze Options](#) 章でマッピング作成方法に関して参照してください。
 - ▶ アプリケーションメニューバーから *Help > Downloads* と進み、Native Instruments ホームページの TRAKTOR ダウンロードウェブサイトを開きます。ここでは、その他の MIDI マッピングをダウンロード可能です。



LE 2 に MIDI ホットキーはありません。



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

高解像 (14 Bit) MIDI サポート

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

12 TRAKTOR SCRATCH の設定

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

TRAKTOR AUDIO 6/10 のユーザーであればデフォルトで TRAKTOR デッキが無効となっていることに気づくでしょう。これはサウンドカードのアウトプットチャンネルが **Direct Thru** となっているためです。

デッキモードメニューにはデッキのアルファベットの部分をクリックしてアクセスします。

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



LE 2 と ME 2 に Scratch 機能はありません。

12.1 ターンテーブルセットアップ

ここではターンテーブルの接続方法について解説します。

12.1.1 ターンテーブル用接続

オーディオドライバとともにインストールされている資料を参照してターンテーブルの接続方法を確認してください。マニュアルは以下の場所にあります。

- Mac OS X: *Macintosh HD/Applications/Native Instruments/Traktor Audio 6/10 Driver*
- Windows: *Start > All Programs > Native Instruments > Traktor Audio 6/10 Driver*

ここでは TRAKTOR SCRATCH システムを起動し、オーディオルーティングも正しく設定してあるものとします。TRAKTOR SCRATCH 2 には自動インターフェイス検知機能があるのでさほど気にかける必要はありません。問題がある場合は、**Setup Guide** を参照してハードウェアの設定方法を確認してください。

12.1.2 TRAKTOR SCRATCH とターンテーブルの試奏

1. TRAKTOR SCRATCH を起動します。
2. *Deck* と書かれた場所の下にある下向きの矢印をクリックし、*Scratch Control* をインプットソースとして選択しているか確認します。
3. コントロールレコードをターンテーブルの上に起きます。

4. オーディオインターフェイスの入力感度が PHONO となっているか確認してください。そうではない場合はコントロールパネルで PHONO に切り替えてください。詳細はオーディオインターフェイスの資料を確認してください。
5. デモプレイリストからデッキ A にトラックをロードし、ターンテーブルをスタートし、コントロールレコードに針を落とします。
6. TRAKTOR SCRATCH がタイムコードコントロール信号を検知すると、青いアブソルートモード (Absolute Mode) ボタンが点灯し、トラックが再生されます。

問題が生じる場合は、オーディオインターフェイスの資料も参照、または [↑ 12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 トラブルシューティング](#)を確認してください。

12.1.3 ヴァイナル上のコントロールゾーン

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

リードイン (Lead In) – レコードの最初の数ミリ程度の無音部分

- ▶ レコードのリードインゾーンに針を落とすと、トラックの最初の位置にスキップします。
- ▶ Relative Control Reading モードで再生している場合、この部分を使用してトラックの先頭部分に戻ります。

PLAYBACK – レコードのメイン部分

- この部分は A 面が 10 トラック分、B 面は 15 トラック構成となっています。このゾーンでトラックの通常再生を行います。
- 区分線は 1 分を示すもので、この線を通過しても再生に支障はありません。



TRAKTOR はヴァイナルの終わりに到達すると、内部モードに切り替わります。

BROWSE – レコードの最後のトラック

- ▶ スクロールゾーンに針を落とすと、レコードを手動前後回転することにより、プレイリスト内を前後することが可能です。
- ▶ 選択したトラックを再生するには、プレイゾーンに再度針を落とします。

12.2 CD プレイヤーの設定

ここでは CD プレイヤーの接続方法について解説します。

12.2.1 接続作業

オーディオドライバとともにインストールされている資料を参照して CD プレイヤーの接続方法を確認してください。マニュアルは以下の場所にあります。

- Mac OS X: *Macintosh HD/Applications/Native Instruments/Traktor Audio 6/10 Driver*
- Windows: *Start > All Programs > Native Instruments > Traktor Audio 6/10 Driver*

ここでは TRAKTOR SCRATCH システムを起動し、オーディオルーティングも正しく設定してあるものとします。TRAKTOR SCRATCH 2 には自動インターフェイス検知機能があるのでさほど気にかける必要はありません。問題がある場合は、**Setup Guide** を参照してハードウェアの設定方法を確認してください。

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

1. TRAKTOR SCRATCH を起動します。
2. *Deck* と書かれた場所の下にある下向きの矢印をクリックし、*Scratch Control* をインプットソースとして選択しているか確認します。
3. コントロール CD を CD プレイヤーに挿入してください。
4. オーディオインターフェイスの入力感度が LINE となっているか確認してください。そうでない場合はコントロールパネルで LINE に切り替えてください。詳細はオーディオインターフェイスの資料を確認してください。
5. デモプレイリストからデッキ A にトラックをロードし、CD をスタートします。
6. TRAKTOR SCRATCH がタイムコードコントロールシグナルを検知すると、青いアブソルートモード (Absolute Mode) ボタンが点灯し、トラックが再生されます。

問題が生じる場合は、オーディオインターフェイスの資料も参照、または [↑ 12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2](#) [トラブルシューティング](#)を確認してください。

12.2.3 CD 上のコントロールゾーン

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

- **CD Track 1: LEAD-IN—(0:04 min)**

CD Track 1 にスキップすると、ロードしたトラックのリードインにスキップします。トラック 2 の最初のビートでスクラッチすることも可能です。

- **CD Track 2: PLAYBACK—(25:00)**

このトラックで、通常再生を行います。



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

▪ CD Track 3: BROWSE—(5:00)

プレイリストの曲選択を、例えば、CD Track 3 への移動を、CD プレーヤーのジョグホイールを前後に手動移動することで行います。

選択したトラックを再生するには、CD プレーヤーの曲移動ボタンを押して CD Track 2 にスキップします。

12.3 ターンテーブル、CD プレーヤーの両方を使う

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

12.4 デッキの起動

TRAKTOR AUDIO 6/10 のユーザーであればデフォルトで TRAKTOR デッキが無効となっていることに気づくでしょう。これはサウンドカードのアウトプットチャンネルが **Direct Thru** となっているためです。

デッキモードメニューにはデッキのアルファベットの部分をクリックしてアクセスします。

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

12.5 Calibration (キャリブレーション)

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



回転プレートがタイムコードレコードの動きと同調します。



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

ソフトウェアの回転プレートがターンテーブルの回転と同期しない場合、またはプレート、またはスコープディスプレイでエラーメッセージが表示される場合は、[↑ 12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 トラブルシューティング](#)にあるトラブルシューティングを確認してください。

12.6 トラッキングモード

以下のセクションではタイムコードについて解説します。

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

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

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



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

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

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

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



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



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

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

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



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

12.7 タイムコード環境設定 (Timecode Preferences)

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



環境設定ボタンです。

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

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



これは例えば飛行機の中で次のセットを準備する場合に便利な機能です。

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

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

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

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

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

12.8 TRAKTOR SCRATCH PRO 2 トラブルシューティング

この章ではタイムコード使用時の一般的な問題に関して解説します。更なるトラブルシューティングは↑[16, トラブルシューティング](#)を参照してください。

12.8.1 キャリブレーショントラブルシューティング

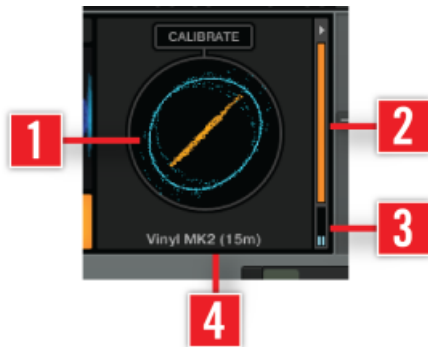
まず TRAKTOR を設定する際には、常に Scope パネルを確認してタイムコードコントロールが正常に機能しているか確認して下さい。デッキプレートがターンテーブルや CD プレーヤーの動きに同調していない場合は、特にここを確認することが重要です。

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



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

パネルには 4 つの表示部があります。



Scope パネルの 4 つの表示部分です。

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

さらに **CALIBRATE** ボタンでタイムコードのキャリブレーション設定をリセットします。TRAKTOR 起動時にこの機能が自動的に起動します。

以下の図では最も一般的な設定を紹介しています。

キャリブレーションが正しく行われた場合

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



Vinyl MK2 (15/10 min)



CD MK2



Vinyl MK1 (15/10 min)



CD MK1



CD MK1 (特定の再生スピードに合わせ、点線が表示されます)

Scratch を使用できない

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

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



Scratch disabled

原因: Scratch 用機器を選択していないことが原因です。

解決策: *Preferences > Audio Setup* で、TRAKTOR SCRATCH PRO 2 をサポートする各オーディオインターフェイス (TRAKTOR AUDIO 6/10、AUDIO 4/8 DJ、TRAKTOR KONTROL S4、S8、または認定されたミキサー) 用に正しいオーディオドライバを選択してください。

インプットが反応しない

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



TRAKTOR が待機しています。

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

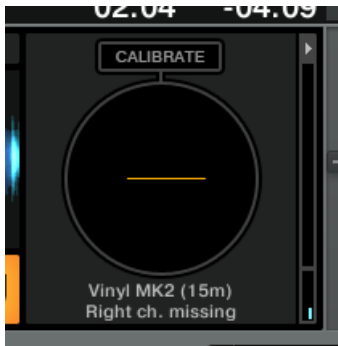
解決策: ターンテーブルや CD プレーヤーの RCA ケーブルが正しく接続されているか確認し、またインพุット感度がターンテーブル用に Phono、または CD プレイヤー用に Line となっているか確認してください。クオリティーインジケーターの下の各チャンネル用レベルメーターが反応しているか確認してください。また、環境設定でデッキへの各インพุットアサインが正しく設定されているか確認してください。

チャンネルがない

- **SCOPE:** 水平線、または垂直線となります。
- **QUALITY:** 空欄
- **INPUT:** 1 チャンネルのみ
- **TEXT:** "Waiting... Left/Right ch. missing"



左チャンネルが反応していません。



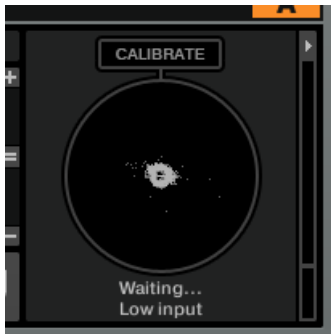
右チャンネルが反応していません。

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

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

インプット感度が低すぎる

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



ターンテーブルが CD/Line インプットに接続されています。

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

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

インプット感度が高すぎる

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



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



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

原因: CD プレイヤー、またはラインレベル音源がフォノプリアンプインプットに接続されています。

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

グラウンドハム警告表示

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

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



Vinyl MK2 (10 min)



Vinyl MK1 (15 min)

原因: ターンテーブルのグラウンドの不備によるものです。

解決策: ターンテーブルのグラウンド線をミキサー、またはオーディオインターフェイスのグラウンド用端子に正しく接続されているか確認し、ターンテーブルとケーブルにも故障や不備が無いか確認してください。普通の音源入りレコード再生時や、CD プレイヤーを Phono インプットに接続した場合にこの警告が表示される場合があります。こういった場合、この警告は無視してください。

ノイズが出る

- **SCOPE:** 不安定
- **QUALITY:** フル

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



Vinyl MK2 (15 min)



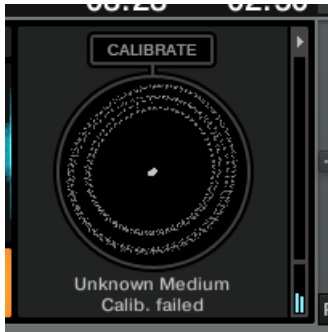
Vinyl MK1 (15 min)

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

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

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

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



Vinyl MK1 のキャリブレーションに失敗しました。

原因は以下が考えられます。

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

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

または

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

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

問題があるルーティングによるモノインプット

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



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

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

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

再キャリブレーションを行わずにタイムコードメディアを取り替える

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



Vinyl MK1 を MK2 としてキャリブレーションします。



CD MK2 を MK1 としてキャリブレーションします。



CD MK1 を MK2 としてキャリブレーションします。



Vinyl MK2 を MK1 としてキャリブレーションします。

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

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

キャリブレーション失敗の他の原因

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



Vinyl MK2 のキャリブレーションに失敗しました。

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

12.8.2 オーディオトラブルシューティング

音声に支障がある場合は、まず [↑ 16.2, レイテンシーの問題](#) 章で基本的な音声向上につながるヒントを参照してください。

13 環境設定 (Preferences)

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

外部 Native Instruments 社製コントローラーをコンピュータに接続している場合 (TRAKTOR KONTROL S2/S4)、専用環境設定項目が環境設定ウインドウの左側に表示されます。これらの環境設定項目の詳細は、各ハードウェアコントローラーのマニュアルを参照してください。

13.1 環境設定ウインドウ

TRAKTOR カスタマイズオプション設定の殆どは **環境設定ウインドウ**で行います。



LE 2 の環境設定セクションは一つのみとなります。



TRAKTOR ウインドウの右上にある環境設定ボタンです。

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



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

セットアップウィザード (Setup Wizard)

環境設定ウインドウの左下隅にはセットアップウィザード (Setup Wizard) を起動するボタンがあります。セットアップウィザード() で簡単に TRAKTOR 2 セットアップを行うことができます。 Setup Wizard で以下の 2 つを行います。

- ここで基本的なオーディオ、MIDI、セットアップを行い、あわせて自動的に対応する有効なオプションを設定します。
- TRAKTOR の全設定をデフォルトの状態にリセットします。



セットアップウィザードの詳細に関しては [↑ 3, TRAKTOR のセットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) 章を参照してください。

グローバルインポートとエクスポート

環境設定ウィンドウの左下隅にはインポート、エクスポート () ボタンもあります。これらのボタンで**全ての**環境設定内容をハードディスクを介してロード (**Import**)、保存 (**Export**) することができます。エクスポートした設定内容を必要に応じてより分けること (フィルター、フィルタリングともいいます) も可能です。

- **Import:** インポート用にハードディスクのセッティングファイルを選択すると、インポートフィルター (Import filter) が表示され、どのセッティングをインポートするか正確に指定することができます。
- **Export:** これでハードディスクに全てのプリファレンスを保存します。エクスポートフィルターが表示され、セッティングファイルに書き込むプリファレンスを正確に指定することが可能です。
- **Import and Export Filters:**
 - **Keyboard Mappings:** *Preferences > Controller Manager* で設定したキーボードマッピングのフィルターセッティングです。
 - **Controller Mappings:** *Preferences > Controller Manager* で設定したコントローラーマッピングのフィルターセッティングです。
 - **GUI Layout:** *Preferences > Layout Manager* で設定した GUI レイアウトのフィルターセッティングです。
 - **File Load- And Write- paths:** filter settings for file directories as configured in *Preferences > File Management > Directories* で設定したファイルディレクトリのフィルターセッティングです。
 - **Favorites:** *Preferences > Browser Details* で設定したお気に入りブラウザ詳細をフィルタリングします。
 - **Broadcasting:** *Preferences > Broadcasting* で設定したプロキシ、サーバー、メタデータセッティングをフィルタリングします。
 - **Audio Device Settings:** *Preferences > Audio Setup* のオーディオセットアップ機器詳細をフィルタリングします。
 - **MIDI Clock settings:** *Preferences > MIDI Clock* の MIDI クロックセッティングをエクスポートします。
 - **Effect Settings:** *Preferences > Effects* で設定した FX ユニットルーティング、FX ユニットモード、FX プレセクションを含むエフェクトをエクスポートします。
 - **Other Preferences and setting:** その他の環境設定とセッティング (例、グローバルセッティング、ツールティップスのオン/オフ、TRAKTOR をフルスクリーン起動するか...等) をエクスポートします。

13.2 オーディオ設定 (Audio Setup)

この章では TRAKTOR の各オーディオ オプションについて解説します。

13.2.1 オーディオデバイス (Audio Device)

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

13.2.2 Phono / Line

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

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



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

13.2.3 Routing (ルーティング)

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

13.2.4 内蔵サウンドカード (Windows のみ)

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

13.2.5 マルチコア

オプション、[Enable Multi-Core Processor Support](#) を起動すると、全デッキのキーロック起動等の必須タスクに要するアプリケーション負荷が軽減されます。

使用しているコンピュータでリアルタイムアプリケーションを複数起動する場合、この機能は無効の状態にしてください。

13.3 アウトプットルーティング(Output Routing)

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

ミキシングモード (Mixing Mode)

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

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



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

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

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



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

13.4 インプットルーティング (Input Routing)

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

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

13.5 MIDI クロック (MIDI Clock)

MIDI クロックの送信

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



LE 2 と ME 2 に MIDI クロック機能はありません。

13.6 タイムコードセットアップ (Timecode Setup)

タイムコードインプット

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



LE 2 と ME 2 に タイムコードセットアップはありません。

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

デコーダゲイン(Decoder Gain)

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

トラッキング(Tracking)

- **Track Start Position:**ここでトラッキングの開始位置を選択します。この機能は、レコードの擦り切れている場所やスクラッチする場所にシールを貼る場合に有効です。
- **Turntable Speed:**45 RPM と 33 RPM の回転数のどちらかを選択します。
- **Tracking Alert:**タイムコードコントロールシグナルが正常ではない場合は、トラッキングボタンが赤く点滅します。レコードを手動で前後に移動している場合に赤点滅するのは正常な動作ですが、通常再生時にこの現象が起きる場合、通例針に埃がたまっています。
- **Load next track when flipping record:**このオプションをチェックすると、レコードを裏返しにすると、プレイリストにある次のトラックをロードします。
- **Use playlist scrolling zone:** このオプションでプレイリストの曲選択を行う、例えば CD トラック 3 への移動を、CD プレーヤーのジョグホイールを前後に手動移動することで行う、といったことが可能となります。詳細は [↑ 12.2.3, CD 上のコントロールゾーン](#) を参照してください。
- **Switch to Absolute Mode in lead-in:**コントロールヴァイナルのリードインに針を置く、またはコントロール CD の最初のトラックにスキップすると、トラッキングモードがアブソルートモードに切り替わります。プレイバックモードの詳細は [↑ 12.6, トラッキングモード](#) で確認してください。

- **Switch to Absolute Mode when loading:**トラックをロードすると、アブソルートモードに切り替わります。プレイバックモードの詳細は [↑ 12.6, トラッキングモード](#) で確認してください。

13.7 ロード

ロード

- **Loading only into stopped Deck:** 再生中のデッキへのトラックのロードを防ぎ、アクシデントによる意図していないデッキへのトラックのロードを防ぎます。
- **Stop playback at end of track:** トラックが最後まで再生されると、デッキの再生が停止します。
- **Duplicate Deck when loading same track:** デッキにトラックをロードしている場合、デッキヘッディングをマウスでホールド、ドラッグアンドドロップして他のデッキにトラックとその再生位置情報をコピーすることができます。この動作の詳細は [↑ 6.3.7, デッキオーディオドラッグアンドドロップ](#) を参照してください。
- **Load next at end of track:** この機能で TRAKTOR は自動的に現在有効なプレイリスト (現在再生しているトラックを含むプレイリスト) 内のトラックをロードします。再生中に他のプレイリストに切り替えても他のプレイリストに切り替わることはありません。
- **Initially cue to Load Marker:** このオプションを有効にしてトラックをロードすると、自動的に設置してあるロードマーカーにキューします。



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

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



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

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



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

各コントロールのリセット (Resetting Controls)

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

13.8 Transport (トランスポート)

テンポ

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

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



LE 2 に Tempo Fader Range はありません。

テンポベンド感度 (Tempo Bend Sensitivity)

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

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

感度設定値幅は 0-200% です。

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

シンク (同期) モード

トラックの同期には二通りあり、それらは **TempoSync** と **BeatSync** となります。

- **TempoSync:** トラック同士のテンポのみの同期を行います。各デッキのフェイズ (位相) は **SYNC** ボタンがオンの状態で修正され、デッキのトラックにずれが生じると、**SYNC** が薄く点灯します。このモードではテンポは同期したままとなります。

- **BeatSync:** トラック同士のテンポと位相を同期させます。 **SYNC** ボタンをオンにすることでデッキの位相が修正されます。 手動でトラックの位相をずらすと **SYNC** が薄く光りますが (スクラッチやジョグホイールを手で押さえる等の動作)、デッキを通常再生する (レコードやジョグホイールから手を放す等の動作) と TRAKTOR はトラック間の位相を再度修正します。

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

リミックスデッキをテンポマスターとして起動するオプションと、演奏中のデッキのみをテンポマスターにするオプションがあります。

- **Remix Decks can be Tempo Master:** このオプションを起動することで、Remix Decks がデッキと同様に機能、例えばミックス内のテンポマスターとして機能するようになります。 Remix Decks をテンポマスターとして使用しない場合は、この機能を起動解除しておきます。
- **Only On-Air Decks can be Tempo Master:** Master Clock パネル ([↑9.2.3, マスタークロックパネル](#)) の Auto モードを使用することで TRAKTOR のデッキが自動的にシンクシステムをフォローしテンポマスターを切り替えるようになります。 この場合、デッキにトラックをロード、または再生中にしている時にテンポマスターとなります。 現在のテンポマスターを停止すると、TRAKTOR が再生中のデッキを検知し、そのデッキをテンポマスターに設定します。 デッキが現在再生され、マスターアウトから出力していることもテンポマスターとして検知される条件に含まれます。

現在出力している音声を常にテンポマスターとして扱いたい場合は、このオプションを起動しておく、テンポがずれたトラックが出力されることがないので便利でしょう。

スクラッチルーティーンを行っている場合では特にこの設定を無効にしておく、と良いでしょう。 そうすることで、TRAKTOR の他のデッキをテンポマスターに設定することを気に掛けずにスクラッチすることができるでしょう。



ME 2 にシンクモードはありません。

Key Lock

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

Quality

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

Mode

- **Scratch** モードを起動すると、再生スピードが -30 % 以下または +50 % 以上になると Key Lock が機能しなくなります。タイムコードメディアやジョグホイールでスクラッチルーティーンをプレイするときに音声がより自然になります。
- **Normal** モードを起動すると、全テンポレンジで Key Lock が起動します。



LE 2 に Key Lock Quality 機能はありません。



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

ループ (Loops)

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

再生カウント (Play Count)

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

ビートカウンター (Beat Counter)

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

マウスコントロール (Mouse Control)

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

- **Vinyl:** 波形をクリックすると、レコードの上に指を置いたように波形が停止します。マウスをホールドしたまま動かすと、レコードのスクラッチやスピンと同等の動きが再現可能です。

- **Snap:** マウスの矢印が常にロードしたトラックのビート上に移動します。
 - ウェーブフォーム (波形) 内をクリックすると、再生位置がクリックした場所の次のビートへと移動し、再生停止します。
 - デッキの停止中に波形内でマウスでクリックしホールドすると、Cue ボタンのように機能します。
 - 波形を右クリックすると、デッキ再生ボタンと同様に機能します。

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



LE 2 と ME 2 にマウスコントロール機能はありません。

Cue Play (CUP) モード

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

13.9 デッキレイアウト (Decks Layout)

Deck Flavor

- 各デッキを Track Deck、Remix Deck、Live Input に切り替えます。

デッキレイアウト (Deck Layout)

- Micro、Small、Essential、Full、Advanced Decks の内、用途に合わせて任意の画面を選択します。 Micro と Small Decks では 波形ディスプレイとアドバンスドコントロールは表示されません。 アドバンスドデッキを選択して詳細コントロール部を表示します。
- **Enable Deck C&D:** デッキ C と D のオンオフ切り替えです。 ここをチェックしないと、デッキ C と D が隠れてミュートの状態となりますが、その場合でもライブインプットは常時有効となります。

テンポフェーダー

- どのデッキのテンポフェーダーを表示するか選択します。

Platter / Scope

- TRAKTOR SCRATCH 使用時に Minimized、Platter、Scope Scratch の各パネル表示を切り替えます。 このパネルをオフにしておくことも可能です。

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



ME 2 に Platter パネルはありません。

その他 (Miscellaneous)

- **Grid Mode:** ビートマーカの見た目を *Full*、*Dim*、*Ticks*、*Invisible* から選択します。
- **Show Minute Markers:** 全デッキに対するミニットマーカのオンオフ機能です。ミニットマーカはストライプ上でトラックを毎分表示する機能です。
- **Color Mode:** 4 つの選択肢 (*Ultraviolet*、*Infrared*、*X-Ray*、*Spectrum*) から選択してください。

デッキヘッダ (Deck Header)

- **Show Cover Art:** カバーアートアイコン表示のオンオフです。
- **Show Phase Meter:** 全デッキに対するフェーズメーターのオンオフです。

13.10 Track Decks (トラックデッキ)

デッキヘッダ (Deck Header)

Top/Middle/Bottom Row: ここでデッキヘッディング内で表示する、ロードしたトラックの各情報を選択します。ここには 9 つのフィールドがあります。上から下へと欄は小さくなっており、情報の重要度に準じて整理されます。



ME 2 に編集可能な Deck Heading はありません。

アドバンスドタブ (Advanced Tabs)

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

その他 (Miscellaneous)

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

13.11 リミックスデッキ (Remix Decks)

Remix Deck Layout

- **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:** ここで Remix Deck にサンプルをロードするときに、サンプルに保存してある Auto-Gain 値を TRAKTOR が使用するかどうかを決定します。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。

Behaviors

- **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。

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。

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。

13.12 Mixer



LE 2 にミキサーはありません。

EQ セレクション

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



ME 2 に EQ セレクションはありません。

フィルターセレクション (Filter Selection)

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



ME 2 に Filter セレクションはありません。

クロスフェーダー

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

Level

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

- **Headroom:** この設定項目は TRAKTOR で複数のトラックや音源をミックスする際、ミックスの最終アウトプットで加えられていく音量を制御するのに便利な機能です。この機能を使用することで、TRAKTOR はデジタルヘッドルームを保つためにアウトプット音量を減衰し、これにより **MAIN** ノブでマスターボリュームを絞る必要がなくなります。2 つのデッキのみを使用する場合は -3 dB に設定しておけば十分です。4 つのデッキを使用、または複数のサンプルを使用してミックスを行う場合は、-9 dB にしておくことを推奨します。

ミキサーレイアウト

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

13.13 グローバルセッティング

グローバルセクション (Global section)

- **Show Global Section:** このオプションを起動/起動解除してグローバルセクションを表示/非表示にします。
- **Left:** グローバルセクションの左にあるエフェクト 1 またはマスタートラックをデフォルトで表示するかここで選択します。
- **Right:** グローバルセクションの右側にあるエフェクト 2 またはレコーダーをデフォルト表示するかここで選択します。

その他 (Miscellaneous)

- **Fullscreen Resolution:** フルスクリーン表示の TRAKTOR の拡大具合を調節します。Desktop と設定した場合、TRAKTOR はコンピュータの解像度を 1:1 で使用します。他のオプションを使用する場合は、TRAKTOR が低スクリーン解像度を認知、フルスクリーン表示画面は元のサイズよりも大きめの見た目となります。選択肢の内容は使用しているハードウェアによって異なります。
- **Switch to Fullscreen on Startup:** これを選択すると、TRAKTOR を起動するごとにフルスクリーンモードで表示します (TRAKTOR ウィンドウの最大表示)。
- **Show Tooltips:** ツールティップを表示/非表示します。TRAKTOR に慣れたい場合はツールティップ (Tool Tips) を有効にして随時表示されるインターフェイスの解説を参考にしてください。
- **Deck Focus:** 以下のメニューからデッキフォーカスのコントロールを選択してください。

- *Software*: ソフトウェアにデッキフォーカスをコントロールさせます。
- *Hardware*: ハードウェアにデッキフォーカスをコントロールさせます。
- *None*: デッキフォーカスを無効にします。
- **Show value when over control**: このオプションをチェックすると、ゲインやマスターボリュームまたはエフェクトノブの上に移動すると、ノブの実際の値を表示します。
- **Enable Deck Header Warnings**: デフォルトで TRAKTOR は警告メッセージに関連する重要なデッキをデッキヘッダで直接表示します。警告メッセージを表示しない方法は以下です。
 1. TRAKTOR で preferences>Miscellaneous と進みます。
 2. **Enable Deck Header Warnings** のチェックを外します。デッキヘッダでの警告メッセージを解除しても TRAKTOR のステータスバーでは引き続き警告メッセージが表示されます。
- **Reset Hidden Dialogs**: **Reset** ボタンで、“Don’t Show This Again”チェックボックスをクリックして隠していた全ダイアログを再表示します。

Usage Data

使用データトラッキングはいつでも有効/無効にし、匿名データの共有ができます。

- **Yes, enable Usage Data Tracking**: ここをチェックするとデータトラッキングが行われます。
- **No, I don't want to contribute**: ここにチェックを入れるとデータトラッキングが解除されます。

使用データトラッキングの詳細はナレッジベースのこの記事を参照してください。 <https://www.native-instruments.com/en/support/knowledge-base/show/4519/what-is-usage-data-tracking>



Usage Data Tracking 技術は各コンピュータで独自に起動、起動解除することができます。これは TRAKTOR を複数のコンピュータで起動した場合にか各コンピュータで起動、起動解除設定する必要がある、ということを意味します。

13.14 エフェクト (Effects)

FX ユニットルーティング

TRAKTOR は全てのエフェクトをインサートまたはセンド、またはポストフェーダーエフェクトとしてルーティング可能です。

- **Insert**: インサートモードでエフェクトは、チャンネルフィルターの手前のシグナルチェーンにインサートされます。ダイレクトシグナル (Dry) とエフェクトシグナル (Wet) のバランスはエフェクトパネルにある、**D/W**-ノブで調節可能です。

- **Send:** センドモードでエフェクトユニットは TRAKTOR の内部シグナルフローから独立します。エフェクトユニットは *Preferences > Input Routing* と進んで選択したオーディオインターフェイスの入力のひとつからインプットを受信します。エフェクトセンドのアウトプットは *Preferences > Output Routing* と進んで選択したオーディオインターフェイスのアウトプットのひとつに送られます。各 1 個のサウンドカードインプットとアウトプットがサポートされています。1 つ以上のセンドエフェクトを使用する場合は、1-2-3-4 とチェーンされます。
- **Post Fader:** ポストフェーダーモードでエフェクトはシグナルチェーン内のチャンネルのボリュームフェーダーの後にインサートされるのでチャンネルのボリュームを下げきってもエフェクト音声が残ります。ダイレクトシグナル (Dry) とエフェクトシグナル (Wet) のバランスはエフェクトパネルにある、**D/W**-ノブで調節可能です。ポストフェーダーエフェクトは外部ミキサーモード (External Mixer Mode) では使用できません。
- **2 FX Units/4 FX Units:** 2 個または 4 個のエフェクトユニットのいずれかを選択します。
- **Restore Parameters when switching FX:** このオプションを有効にするとエフェクトを切り替えたときにエフェクトをデフォルト設定にリセットします。



LE 2 と ME 2 にエフェクトユニットルーティング機能はありません。

FX パネルモード (FX Panel Mode)

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

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



LE 2 と ME 2 に FX パネルモードはありません。

エフェクトプレセクション (Effect pre-selection)

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

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

- ▶ プレセクションに有効なエフェクトを追加するには、選択したエフェクトの **Add** ボタンを押すか、ダブルクリックします。
- ▶ ドロップダウンメニューに表示されるエフェクトの順番を変更するには、リスト内の選択したエフェクトを **Up**、**Down** ボタンを使用して移動します。

13.15 ミックスレコーダー (Mix Recorder)

Source

- **Source:** TRAKTOR の内部マスターアウトプットを録音するには、**Internal** を選択し、ターンテーブル、マイク、または外部ハードウェアミキサー等の外部音声を録音するには、**Extern** を選択します。
- **External Input:** 外部オーディオを録音する TRAKTOR のインプットを選択します。このドロップダウンメニューには以下のオプションがあります。
 - *Deck A*
 - *Deck B*
 - *Deck C*
 - *Deck D*
 - *Input FX Send (Ext.)*

File

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



LE 2 に録音機能はありません。

13.16 ループレコーダー

Latency (レイテンシー)

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

オーバーダブ

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

13.17 配信 (Broadcasting)



LE 2 と ME 2 に 配信機能はありません。

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

- ▶ サーバーを正確に設定し、配信前にはサーバーを起動しておく必要があります。 サーバーの設定と配信に関しては [↑ 14.3, 配信 \(Broadcasting\)](#) を参照してください。

配信環境設定ページ詳細は以下となります。

プロキシ設定 (Proxy Settings)

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

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

サーバー設定 (Server Settings)

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

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



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

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

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

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

メタデータセッティング (Metadata Settings)

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

- **Stream URL:** この URL (User Resource Location) で自身の配信が行われるので、この URL をリスナーに教える必要があります。
- **Stream Name:** 配信の名称を入力します。
- **Stream Description:** 配信内容を入力します。
- **Stream Genre:** 配信する音楽のジャンルを入力します。

13.18 ブラウザ詳細 (Browser Details)

編集

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

ブラウザ詳細 (Browser Details)

- **Show Preview Player:** プレビュープレイヤーのオンオフです。
- **Show Cover Art:** カバーアートウィンドウのオンオフです。

- **Show Playlist Favorites:** コレクションブラウザの最上部にある、ブラウザフェイバリットのオンオフです。
- **Show Track Info:** インフォウインドウのオンオフです。
- **Show Status Bar/Error Messages:** ステータスバーのオンオフ切り替えです。ここではエラーメッセージも表示します。



LE 2 に Browser Details 機能はありません。

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

13.19 レイアウトマネージャー (Layout Manager)

この章で TRAKTOR のレイアウトの調節方法を理解してください。



LE 2 と ME 2 に Layout Manager 機能はありません。

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

13.20 ファイル管理 (File Management)

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

ファイル管理 (File Management)

- **Import Music-Folders at Startup:** これを選択すると、TRAKTOR を起動する度に、これまでにインポートされていない曲を含む音楽フォルダの全トラックを自動インポートします。

- **Determine track-time automatically (before analysis):** このオプションをチェックすると、TRAKTOR はトラックを分析する前に、おおよそのトラックタイムを算出します。
- **Analyze new imported tracks:** コレクションにトラックをインポートすると自動的に新規トラック分析を行います。
- **Analyze new tracks when loading into Deck:** このオプションでトラックをデッキにロードするときのみに分析を行います。TRAKTOR 下部にあるプログレスバーで分析経過の表示と分析に問題がある場合の警告を行います。



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

- **Save created Loops and Samples automatically:** TRAKTOR で作成したループとサンプルを自動的に保存します。
- **Show Consistency Check Report on Startup:** これを選択すると、TRAKTOR を起動するたびに整合性チェックリポートが表示されます。このリポートはトラックコレクション情報とそれらの情報を管理するためのオプションを備えています。



LE 2 にファイル管理機能はありません。

ファイルストラクチャーモード (File Structure Mode)

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

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

ディレクトリ (Directories)

- **Root Dir:** ここが *Collection/Playlists/Settings/History/Mappings files* へのパスです。フォルダは変更可能です。変更するには、...! ボタンをクリックし、任意のフォルダパスを指定します。Default Dir をクリックして、各パスをデフォルトの状態に戻します。

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

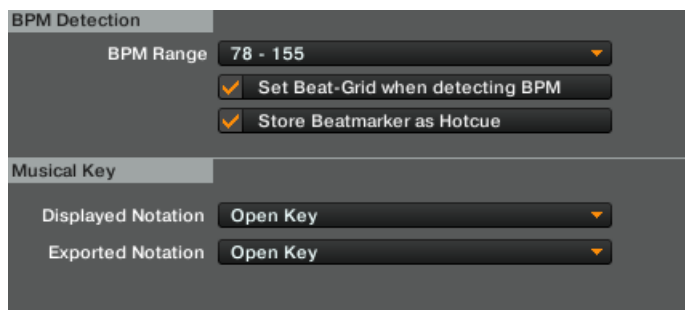
音楽フォルダ (Music Folders)

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

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

13.21 Analyze Options

このセクション ではオーディオファイルのインポート、分析時の Analyzis 機能の各オプションを装備しています。



Analyze Options です。

BPM 検出

- **BPM Range:** トラック分析用 (BPM) 値幅を設定します。この値は TRAKTOR の BPM 分析機能が正確な BPM を検出するのに役立ちます。Automatic セットアップでは最新の人工知能技術が採用され、テンポ/ダウンビート検出が向上しました（例えば Drum & Bass トラックは 85BPM の代わりに 170BPM が検出されるようになりました）。この更新内容は新規分析するトラックに対して採用されます。トラックに必要な Beat Grids が施されていれば再度分析を行う必要はありません。



このセッティングは音楽コレクションのジャンルが多岐にわたり、これらを一括して分析する際に便利です。

- **Set Beatgrid when detecting BPM:** このオプションにチェックを入れることで TRAKTOR はトラック上のダウンビート部分に Beat Grid を設定します。トラックに Beat Grid が既にある場合、TRAKTOR は必要に応じてビートグリッドをよりダウンビートに近い部分に修正します。
- **Store Beatmarker as Hotcue:** TRAKTOR がトラックを分析する際、Beat Grid 用にビートマーカーを作成します。このオプションを有効にすると、ビートマーカーはホットキュー (HotCue) として活用することも可能となります。このオプションを無効にしておくことでアクシデントによる (ホットキューとして使用している) ビートマーカーの削除を避けることが可能となります。

Musical Key

TRAKTOR は自動的にトラックのキーも分析するようになり、音楽ノート、または Open Key 形式で表示することができます。選択したノート形式は以下の設定によってコントロールすることができます。

- **Displayed in Traktor:** このドロップダウンメニューでブラウザの **Key** 欄にノートを表示することができます。このオプションはいつでも変更可能で、TRAKTOR のキーの表示方法を変更します。選択肢は以下となります。
 - *Musical*
 - *Musical (all sharp)*
 - *Open Key*
- **Written to FileTags:** トラックのインポート時にメタデータとしてどの表示形式を含むか選択します。選択肢は以下となります。
 - *Musical*
 - *Musical (all sharp)*
 - *Open Key*
 - *Key Text*



第三社製ソフトウェアアプリケーションでトラックのキー検出を行っている場合、*Key Text* オプションにチェックを入れ、TRAKTOR からエクスポートする際に ID3 情報が変更しておくといでしょう。

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

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



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

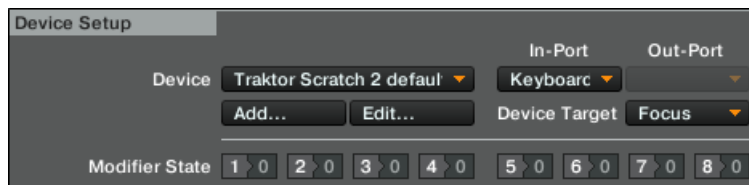
13.22.1 概要

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

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

13.22.2 デバイスセットアップ (Device Setup)

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



Device Setup セクションです。

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

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

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



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

- **Out-Port:** 選択したマッピングの MIDI Out ポートを指定します。デフォルトでは *All* となっており、この設定を実際の MIDI out-ポート、またはバーチャル MIDI ポートに切り替えます。
- **Add...:** これで以下のオプションを備えたドロップダウンメニューが表示されます。
 - *Generic Keyboard:* ここで TRAKTOR をコンピューターのキーボードでコントロールするためのマッピングを作成します。
 - *Generic MIDI:* TRAKTOR を MIDI コントロールでコントロールする為のマッピングを作成します。
 - *Import:* ここでハードディスクからデバイスリストにマッピングを追加します。既にロードしてあるマッピングが上書き、または削除されることはありません。この機能は常に新規デバイスを作成するので、デバイスの同時使用を避けたい場合は、リストから他のデバイスを削除する必要があります。
 - *Add...* メニューはこのバージョンの TRAKTOR がサポートしている専用機器の全マッピングを含んでいます。
- **Edit...:** これで以下のオプションを備えたドロップダウンメニューが表示されます。
 - *Edit Comment:* マッピング名称にコメントを追加します。これはデバイスリストのマッピング名称の最初に表示されます。
 - *Duplicate:* 現在選択しているマッピングをコピーします。
 - *Export:* ハードディスクにファイルとして現在選択しているマッピングを保存することが可能です。
 - *Delete:* 現在選択しているマッピングを削除します。
 - *Show Version:* TSI ファイルのバージョンを表示します。
- **Device Target:** コントロールするデバイスを選択します。有効なオプションは Decks A - D、またはデッキフォーカス (Focus) です。

- **Modifier State:** ここで現在のマッピング内の各 8 個のモディファイヤーの現在の値を表示し、それらは主に複雑なマッピングのデバッグ用ツールとして用いられます。モディファイヤーを使用している場合、モディファイヤーに現在アサインされている値を知ることは重要で、不具合の解決する際に便利です。

13.22.3 アサインテーブル (Assignment Table)

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

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

アサインテーブルです。



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

- **Control:** これが機能アサインの名称です。 *Add in...*、*Add Out...* ボタンでコントロールを追加します。全てのコントロールの全リストとそれらの内容に関しては TRAKTOR マニュアルの 20 章を参照してください。
- **I/O:** コントロールをインプット (ノブ、ボタン、エンコーダー) として使用した場合、またはアウトプット (LED、レベルメーター) として使用する場合にここが反応します。
 - TRAKTOR 各部を外部 MIDI コントローラー部 (MIDI コントローラーのノブ等) にアサインしたい場合に MIDI input Control (In) を使用します。
 - MIDI アウトプットコントロール (Out) は主にコントローラーが LED アウトプット等に反応し、ソフトウェアのユーザーインターフェイスの現在の状況を表示する場合に使用します。

- **Assignment:** ここではマッピングディテール (Mapping Details) セクション内のアサイン (Assignment) で特定した対象を表示します。対象はデッキコントロール用の *Deck A* から *D*、または *Device Target*、及び他のコントロールとモディファイヤー用の *Global* となります。これらのセッティングは以下のマッピング詳細 (Mapping Details) のセクションで解説しています。
- **Mode:** マッピング詳細 (Mapping Details) セクション内でコントロール用に設定したインタラクシオンモードを表示します。使用可能なモードはコントロールの種類によって異なります(例、ボタンフェーダー/ノブ、エンコーダー)。インタラクシオンモードに関しては以下のマッピング詳細 (Mapping Details) のセクションで解説しています。
- **Mapped to:** コントロール (インプット機器) 用ソース、またはターゲット (アウトプット機器) を表示します。
- **Cond1 / Cond2:** マッピング詳細 (Mapping Details) セクション内で設定した一番目と二番目のの状態を各値で表示します。モディファイヤー (Modifiers) は以下のマッピング詳細 (Mapping Details) のセクションで解説しています。
- **Comment:** ここにコントロールアサインと共に保存されるコメントを書き込みます。

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

13.22.4 デバイスマッピング (Device Mapping)



デバイスマッピング (Device Mapping) セクションです。

- **Learn:** ここで関係するインプットパラメーターを回す/押す/叩く動作で任意のノブ/ボタン/キーにコントロールをマッピングすることが可能です。
 - ラーン (Learn) 機能は MIDI インプットコントローラーと HID コントロール(キーボード、マウス等)に対して有効です。
 - ラーンモードはもう一度このボタンを押すまで有効となります。これによって一度にいくつかのコントロールをアサインすることが可能です。
 - 必要ないアサイン処理を避ける為にラーン機能を解除することを忘れないでください。
- **Assignment Drop-Down menu:** ここで手動によるコントロールのアサインを行います。

- MIDI アウトプットコントローラー、HID (キーボード、マウス等)をアサインするにはこの方法を用います。 ドロップダウンリストの初めの項目で MIDI チャンネル(1-16)を選択します。 アサインが何も機能しない場合は、MIDI コントローラーの MIDI チャンネル、または HID が MIDI を受信する設定にしてあるか確認してください。
- **Reset:** このボタンで現在のアサインを削除します。
- **Comment:** ここにコントロールアサインと共に保存されるコメントを書き込みます。

13.22.5 マッピング詳細 (Mapping Details)

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

マッピング詳細 (Mapping Details) セクションです。

- **Modifier:** モディファイヤー (Modifier) でいくつかの条件で他のコントロールを操作する為のコントロール部となる MIDI メッセージ、またはキーボードキーを指定します。
 - 各モディファイヤーは If コマンドとして機能します。 コントロールを行うには、モディファイヤーの値が条件を満たす必要があり、そのためにモディファイヤーと値の条件をここで設定する必要があります。 一度この条件を設定すると、Mod1 と Mod2 (例、M1=0) 欄の下のアサインテーブル内に対応するコントロールの値が表示されます。

モディファイヤーは常にマッピングの一部として機能します。 モディファイヤーをマッピングの外で使用することはできません。 各マッピングで最大 8 個のモディファイヤーを使用可能です(M1 から M8)。

- **Assignment:** 有効なオプションは *Deck A* から *D* と デッキコントロール用 *Device Target*、他の Controls と Modifiers 用の *Global* です。
 - ここでデッキの一つを選択すると、コントロールは常にこのデッキにルートされます。 *Device Target* を選択すると、上にある Device Setup セクションの実際のターゲットを指定することができます。



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

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



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

13.22.6 有効なコントローラータイプ

コントロールターゲットによって有効なタイプが異なる点にご注意ください。

Button



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

ボタンのインタラクションモードは以下です。

- **Toggle:** MIDI ボタンまたは Key を押して、放すと、TRAKTOR のボタンが有効となり、もう一度ボタンを押して放すと、解除されます。
- **Hold:** これはボタンのデフォルトセッティングです。MIDI ボタンまたはキーを押した状態で、TRAKTOR ボタンが押したままの状態となります。MIDI ボタン/キーを放すと、TRAKTOR ボタンも放した状態となります。
- **Invert:** 動作を反転させます。インプットコントローラーにおいてこれは MIDI または キーボードボタンを放すと TRAKTOR ボタンを押した状態となります。
- **Direct:** これを選択すると、以下のボタンオプションで 0 または 1 を指定可能となります。現在の TRAKTOR の状態とは関係なく特定の MIDI ボタン、またはキーで常に TRAKTOR ボタン操作を設定する場合に用います。例、デッキ A 用の Play/Pause コントローラーを指定し、インタラクションモードを Direct にし Direct モードの値を 1 にします。MIDI ノートまたはキーボードノートを MIDI ラーン機能を用いてアサインします。現在の Deck A Start ボタンの設定(押す、押していない状態)に関わらず指定した MIDI ボタンまたはキーを叩くと、デッキ A のトラックを再生し、Start ボタンを押すことなく再生が開始され、既に再生している場合は何も起こりません。

各ボタンオプション

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

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

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

フェーダー/ノブ

フェーダーまたはノブは以下のインタラクションモードの一つを使用可能です。

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

フェーダー/ノブオプション

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

エンコーダー (Encoder)

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

エンコーダーオプション

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

14 TRAKTOR の詳細設定

この章では TRAKTOR の更なる詳細機能について解説します。

14.1 TRAKTOR Profiles

14.1.1 TRAKTOR ルートフォルダ

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

ルートフォルダのデフォルトパスは以下となっています。

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



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

そこでは以下のファイル形式を管理しています。

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

ルートフォルダを複製しておくと、以下の用途で活用可能です。

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

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

14.1.2 レコーディングフォルダ

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

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

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

14.1.3 完全バックアップ

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

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

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

Preferences > File Management > Directories と進みます。

Root Dir フィールドの隣にある "...!" をクリックします。

ファイルブラウザがルートフォルダの現在地を表示します。

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

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

14.1.4 バックアップからの TRAKTOR の復元

メソッド 1:

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

この作業は TRAKTOR を起動せずに行ってください。

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



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

メソッド 2

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

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

14.1.5 簡易バージョンの TRAKTOR の作成

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

コンピュータ 1 での作業

この作業は TRAKTOR を起動せずに行ってください。

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

コンピュータ 2 での作業

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

ドライバ (Windows) の名称と表示内容、カスタマイズしたユーザーディレクトリ (Mac OS X) の位置が変わらない場合は、再インストール前と設定内容が変わることはありません。

変更先となるドライブが以前と異なる場合は全てのトラックに保管場所が不明であることを意味する感嘆符 (!) が付きます。Relocate 機能を使用して新規ドライブレー、またはボリュームを指定します。

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

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

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

14.1.7 破損したコレクションの修正

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

1. TRAKTOR ルートフォルダファイル **collection.nml** を、**collection_original.nml** に名称変更してください。
 2. TRAKTOR を再起動すると、新規コレクションを作成します。
 3. 上記の手順に沿って、コレクションのバックアップをインポートしてください。
- ファイルのダメージが激しい場合、この方法ではファイルが復帰しない場合もあります

14.2 MIDI クロックによる同期

TRAKTOR で外部のハード/ソフトウェアを同期させることが可能です。この機能には MIDI クロックシグナルと、グローバルセクションのマスタークロックパネルを使用します。



ME 2 に MIDI Clock はありません。

14.2.1 テンポソースとしての TRAKTOR (MIDI Clock send)

テンポソース (マスタークロック) として TRAKTOR を使用する場合は、MIDI クロックシグナルを外部ハードウェア、またはソフトウェアに送信する必要があります。

1. *Preferences > Controller Manager* と進んで新規 MIDI デバイスを作成します。MIDI クロックシグナルを送るデバイスに **Out-Port** をアサインします。
2. MIDI クロックを送るには *Preferences > MIDI Clock* に進んで **Send MIDI Clock** オプションにチェックを入れます。
3. グローバルセクションで、メトロノーム (Metronome) をクリックして、マスタークロックパネルを開きます。
4. **AUTO** または **MANUAL** モードを選択します。
5. MIDI クロックシグナルの送信を開始するには、**Start/Stop** ボタンをクリックします。再度クリックすると送信を停止します。MIDI クロックが有効な場合は、**Start/Stop** ボタンが青く点灯します。
6. テンポディスプレイで、MIDI クロックシグナルを BPM で表示します。
7. シンク **SYNC** ボタンをクリックすると、TRAKTOR が MIDI クロック停止メッセージを直ちに発信し、その後 MIDI クロックスタートメッセージが発信し、外部ハード、ソフトウェアを再同期させます。
8. TRAKTOR と、シグナルを受信するハード/ソフトウェア間のずれを修正する必要がある場合があります。修正には *Preferences > MIDI Clock* と進んで **Sending Offset** スライダーを使用します。



MIDI クロックで外部ハードウェアを同期する場合は、マスタークロックをマスターテンポソースとして選択する必要があります。

14.2.2 外部 MIDI クロックシグナル (External Sync) に TRAKTOR を同期させる

TRAKTOR は他のコンピュータで起動している TRAKTOR、他のアプリケーション、または MIDI クロックを送信しているハードウェアから MIDI クロックシグナル(クロックスレーブ)を受信することが可能です。

1. *Preferences > Controller Manager* と進んで新規 MIDI デバイスを作成します。MIDI クロックシグナル入力情報を受信するために用いるデバイスに **In-Port** をアサインします。
2. グローバルセクションで、メトロノーム (Metronome) をクリックして、マスタークロックパネルを開きます。
3. **EXT** ボタンをクリックして外部モードを選択します。このモードで TRAKTOR のマスタークロックが、外部 MIDI クロックシグナルをスタートすると同期します。

4. アプリケーション、または MIDI クロックシグナルを送信しているハードウェアのクロックと同期するには、シグナルを送信している機器をスタートします。
5. TRAKTOR と送信ソフトまたはハードとの間にオフセット (ずれ) が生じる場合は、そのずれを送信デバイス (マスター) 内で調節する必要があります。

14.2.3 異なるバージョンの TRAKTOR の同期

異なるコンピュータで起動している、異なるバージョンの各 TRAKTOR を同期させるには、以下の手順に従ってください。

MIDI クロックシグナルを送受信するために、2 台のコンピュータを MIDI 接続してください。

1. クロックマスターとなるコンピュータを決め、以下の章の手順に従ってください ([↑9.2.3, マスタークロックパネル](#) 章参照)。
2. もう一台のコンピュータでも、以下の手順に従って設定を行ってください ([↑9.2.3, マスタークロックパネル](#) 章参照)。
3. 両方のコンピュータを同期するには、マスタークロックパネルの **TICK** ボタンを押してください。
4. 2 つのクリックが聞こえるようになったら、テンポ送信コンピュータの **SYNC** ボタンを押して、受信コンピュータをリセットします。
5. *Preferences* > *MIDI Clock* と進んで MIDI Clock Sending Offset スライダーを調節し、2 つのクリック音が完全に同期するようにします。
6. 調節ができたらクリックを解除し、これで同期使用可能な状態となります。

14.3 配信 (Broadcasting)

TRAKTOR を使用して、あなたのミックスをインターネット上で配信することが可能です。基本的にマスターアウトプットから聞こえる音声インターネットに流れ、世界中のリスナーが同時にそのミックスを視聴可能となります。



ME 2 に 配信機能はありません。

14.3.1 ストリーミング プロトコル (Streaming Protocol)

TRAKTOR は Icecast というストリーミングプロトコルを使用します。TRAKTOR ソフトウェアは Icecast サーバーにデータを送信可能な、Icecast クライアントを装備しています。

この機能を使用するには、Icecast サーバーとして起動しているコンピュータへのアクセスが必要となります。使用しているコンピュータに、最低でも 128 kb/s のアップストリーム能力が必要です。有効なバンドウィズをリスナー間で共有するので、常に高いストリーム能力を必要とします。

- ▶ Icecast サーバーの設定方法に関しては、以下のウェブサイトの "Docs" エリアを参照してください。

<http://www.icecast.org/docs.php>



このストリーミングプロトコルとサーバーの設定に関する詳細は、オフィシャル Icecast ホームページ(www.icecast.org)で確認してください。



Mac OS X ユーザーの方へ : Icecast は Windows と Linux のみで使用可能です。マックからの配信は、rogue amoeba から Nicecast を選択してください。: rogueamoeba.com/nicecast/

14.3.2 TRAKTOR の設定

配信機能を使用する前に、ローカルクライアントがサーバーに接続でき、ラジオストリームが正確なメタデータをやり取りできるように、TRAKTOR を設定する必要があります。

1. TRAKTOR で *Preferences* > *Broadcasting* と進みます。
2. 現在のインターネットの設定に基づき、プロキシを設定します。プロキシを使用しない場合は **None** を選択します。
3. 次に、接続したい Icecast のサーバーのアドレスを入力します。ここで入力する内容はホストネーム、または IP アドレスとなります。
4. サーバーを使用するポートを指定します。殆どのサーバーはデフォルトで 8000 と設定されています。
5. Icecast 用のパスとパスワードを入力します。この情報は、icecast サーバーのホストと、そこからデータをストリームする許可されたクライアントのみが所有可能です。
6. ストリーミング形式を選択します。ビットレートが高いほど、各単体のストリームに使用される情報処理能力 (バンドウィズ) が高くなります。ここでの調整によって、視聴できる人数の総数が異なる結果となります。
7. 最後にクライアントのメタデータをまとめます。ここでの情報がサーバーとリスナーに送信されます。



明確で、リスナーに判り易い解説を明記することをお勧めします。

14.3.3 配信のスタート

必要な各設定が済めば、いよいよ配信のスタートが可能です。

1. Global セクションの、[Audio Recorder](#) パネルを開きます。
2. 配信 (Broadcast) [On/Off](#) ボタンをクリックします。
3. ボタンが点灯すると、サーバーに接続されていることを意味し、配信を開始可能となります。
4. シンボルが点滅している場合は、icecast サーバーへの接続が失敗したことを意味します。設置項目をもう一度見直し、すべての入力情報が正しく設定されているか確認してください。

14.3.4 配信用にマイクを設定する

配信の際にマイクを使用し、更にマイク音声にエフェクトを使用することも可能です。

この例ではデッキ C をインプットデッキとします。

1. *Preferences > Decks Layout > Deck Layout* と進んで [enable C&D](#) を選択します。
2. *Preferences > Decks Layout > Deck Flavor* と進んで デッキ C で [Line Input](#) を選択します。
3. マイクをオーディオインターフェイスの Mic または Line インプット (ゲインを調節する必要があります) に接続します。
4. *Preferences > Input Routing > Input Deck C* と進み、ドロップダウンリストからマイクを接続したインプットを選択します。



インプットデッキで FX slot 1 または FX slot 2 を選択してマイク音声にエフェクトを使用します。

14.4 各エフェクト詳細

14.4.1 イントロダクション

この章 では TRAKTOR の各エフェクト詳細に関して解説します。 個々の FX とそのパラメーター詳細に関して解説する前に、FX ユニットの仕組みについて解説します。

FX ユニットにはグローバルセクションからアクセスします。 左にある FX Unit 1 は Master Clock パネルと同様に右の FX Unit 2 にはオーディオレコーダーがあります。 FX ユニットにアクセスするには [FX](#) ボタンを押します。

TRAKTOR には 4 つの FX ユニットがあります。 デフォルトでは 2 つの FX ユニットが起動した状態となっています。 全ての FX ユニットはミキサーのチャンネル A-D に自由にアサインすることが可能です。

TRAKTOR では 2 種類の異なる FX ユニットモードを選択することができます。Single FX を選択して各 4 つのボタンとノブを使用して単体のエフェクトを制御するか、Group FX を選択して一つのノブを使用して 3 つのエフェクトを同時にコントロールします。グループモードのエフェクトは連結した状態で使用します。



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



LE 2 では一つの Group FX のみを使用可能で、エフェクト総数もフルバージョンより少なくなっています。

14.4.2 FX パネルモード

Single (シングル)

Single モードで FX ユニットに単体のエフェクトをロードし、4 つのパラメーターを使用して選択したエフェクトを緻密に設定することが可能となります。エフェクトをロードするにはドロップダウンメニューを開いて任意のエフェクトを選択します。

シングルモードの FX ユニットの見た目はこのようになります。



Single モードの FX ユニットです。

- ▶ エフェクトを起動するには **ON** ボタンを使用します。
- ▶ 効果を強調するには **D/W** (Dry/Wet) ノブを右に回します。
- ▶ 各エフェクトには独立したパラメーターが装備されます。以下の各詳細を参照してください。
- ▶ **RST** ボタンを使用してエフェクトをリセットします。

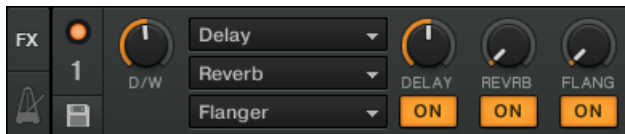


ME 2 に Single モードはありません。

Group (グループ)

Group モードで FX ユニット内で最大 3 種のエフェクトを使用することが可能となり、各エフェクトで利用できるパラメータは一つとなります。エフェクトをロードするには各スロットでドロップダウンメニューを開き、使用するエフェクトを選択します。選択したエフェクトの順序によってシグナルの鳴り方が変化します。もともとのシグナルは最初のエフェクトによって加工され、このシグナルが次のエフェクトに送られる、といった具合です。

グループモードの FX ユニットの見た目はこうなります。



Group モードの FX ユニットです。

- ▶ ON ボタンをクリックするとエフェクトが起動します。
- ▶ 効果を強調するには D/W (Dry/Wet) ノブを右に回します。
- ▶ ON ボタンをクリックして個々のエフェクトを起動します。



TRAKTOR では多くのエフェクトを装備しています。有効なエフェクトの数を減らすとより効率よくエフェクトを選択することができて便利な場合があります。追加/削除可能なエフェクトの総数を減らしてドロップダウンメニューを簡潔に表示させるには *Preferences > Effects > FX Pre-selection* と進んでメニュー上の選択肢となるエフェクトを事前を選択しておきます。

TRAKTOR で 4 つの FX ユニットを選択できるように設定した場合は FX ユニットの表示画面の見た目が少々変わります。



4 種類の FX ユニットを使用した状態のシングルモードの FX ユニットです。



4 種類の FX ユニットを使用した状態のグループモードの FX ユニットです。

- ▶ *Preferences > Effects* と進んで各 FX をインサートエフェクト、センドエフェクト、ポストフェーダーエフェクトとして設定することも可能です。
- ▶ エフェクトの実際の使用方法に関しては [↑ 15.7, FX の追加](#) を参照してください。
- ▶ エフェクトの詳細に関しては [↑ 14.4, 各エフェクト詳細](#) を参照してください。
- ▶ エフェクトの設定リストに関しては [↑ 13.13, グローバルセッティング](#) を参照してください。



Preferences > Controller Manager と進み、コントローラーマネージャー (Controller Manager) を使用してコントローラーに各パラメーター等をアサインすることで MIDI による FX ユニットのコントロールが可能となります。

14.4.3 共通のパラメーター

全てのエフェクトは一貫して以下のパラメーターのセットを備えています。

- **D/W** (Dry/Wet): 全エフェクトにおいて、このパラメーターでダイレクトシグナル (Dry、左方向) と、エフェクト効果付加後のシグナル (Wet、右方向) とのバランスを調整します。

いくつかのエフェクトは非常に単純で、D/W ノブのみで処理加工することも可能です。これらのエフェクトにおいてこのノブは、D/RNG (Dry-Range) と呼ばれてます。

- **ON:** 全てのエフェクトにおいて、このボタンでエフェクトのオンオフ切り替えを行います。ディレイやリバーブのようなバッファを用いたエフェクトオフにした後ある程度エフェクト音声を発音し続ける場合があります。特定のチャンネルでエフェクト効果を完全に無効にするにはミキサーストリップの Effect Assign ボタン (FX ボタン 1、2、3、4) を使用します。

エフェクトによっては、ON ボタンを押すことを合図にエフェクトバッファを満たすサンプル処理を開始する場合があります。これらのエフェクトは OFF の状態から開始する必要があります。この場合エフェクトを ON にした状態から音声を再生しても、シグナルは発音されません。

- **RST** (リセット): 全エフェクトにおいて、**RST** ボタンでエフェクトパラメーターをデフォルト値にリセットします。エフェクトを入れ替えると、新しいエフェクトがデフォルトの状態ロードされます。
- **Snapshot:** 新規デフォルト値はエフェクトパネルのスナップショットボタン (フロッピーディスク) を押すことで保存することができます。 **RST** を押すことでスナップショットをいつでも再現することができます。



ME 2 の FX パラメーターには制限があります。

14.4.4 Delay

クラシックテンポシンクディレイでフリーズボタン (Freeze Button) 付きです。ディレイのレートは TRAKTOR のマスタークロックによって制御されており、ディレイ具合はテンポ変更時にあわせそのテンポ値に同期します。

シングルモード (Single Mode)

- **FILTER:** 内部で結合したハイ、ローパスフィルターです (バンドパスフィルターに近い機能です)。ノブが左端に位置した状態で、フィルターが開いた状態となり、ノブを右に回すほどロー/ハイの各フリークエンシーをカットします。
- **FEEDB** (フィードバック): ディレイのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **RATE:** ディレイタイムをコントロールします。7 種の選択肢を使用して、コントロールします。各選択肢は最小値から最大値まで 1/32、1/16、1/8、3/16、1/4、3/8、4/4 となっています。

RATE ノブはフリーズモードでも機能し、マッシュアップを表現することが可能です。ノブの値を下げるのは一瞬にし、バッファがなくならないようにしてください。



エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、フィードバックを最大値とすることでディレイがフリーズします。フィードバックループに対して、フィルターを使用することも可能です。フリーズをエンドレスにするには、FILTER ノブは左端まで絞っておく必要があります。



フリーズモードであってもディレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。

- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右ディレイタイムのずれを作ることでエフェクトの奥行き間を演出します。ディレイタイムは: L Min — Max: 1/32、1/16、1/8、3/16、2/4、3/8、4/4 R Min — Max: 1/32、1/8、3/16、3/8、3/8、2/4、4/4 となっています。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードの **RATE** ノブのフィードバック値を中間地点に設定した場合と同等です。

14.4.5 Reverb

クラシックリバーブ で、ルームサイズ変更機能、ローとハイパスフィルターおよび、フリーズ機能を備えています。

シングルモード (Single Mode)

- **HP**: エフェクトループ用ハイパスフィルターです。左いっぱいに戻すと完全にフィルターが開きます。
- **LP**: エフェクトループ用ローパスフィルターです。右いっぱいに戻すと完全にフィルターが開きます。
- **SIZE**: 設定したリバーブに、大小のルームサイズを適用します。
- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、アウトプットを開放したままにすることでリバーブをフリーズします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードの **SIZE** と同等です。

14.4.6 Flanger

テンポベース、フリーレートコントロール、ステレオ位相調整が可能なスタンダードなフランジャーです。

シングルモード (Single Mode)

- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右ステレオチャンネルの位相をコントロールし、ステレオ幅を広げます。Min はフェイズオフセットがない状態、Max でフェイズオフセットが最大の状態です (1/2 ピリオド)。
- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min でフィードバックなし、Max で強いフィードバック
- **RATE**: フランジャーオシレーションのレートを調節します。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars、8 bars、4 bars、2 bars、4/4、2/4、3/8、1/4、3/16、1/8、1/16 となります。
- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: 30 秒 (Min) から 1/30 sec (Max) のレンジ間を、テンポとは関係なく自由にレートをコントロール可能です。
- **LFO RESET** (マスターパネル): オシレーションをリセット、DN/UP の調整による、最低値/最高値もリセットします。



マスターパネルの LFO RESET ボタンで低周波オシレーションフェイズ (low frequency oscillation phase) を 0 とします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

- ▶ フランジングサウンドのアップ、ダウンのレートをコントロールするノブです。ノブはシングルモードの、フリーランモードを起動した時の **RATE** ノブと同じように機能します。

14.4.7 Flanger Pulse

革新的なセミオートフランジャーで、音声のピークに反応して興味深い効果を発揮するエフェクトです。この機能の付属オシレーションはその効果が無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SHAPE**: フランジャーパルスのシェイプをコントロールします。コントローラーのレンジが多数のパターンを処理可能で、常に斬新なエフェクト効果を生み出します。 **FEEDB** と **AMNT** ノブとの併用でこのノブの可能性を追求、気に入った設定ができれば、保存することも可能です。

- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **AMNT** (アマウント): ノブには中央部から左右 2 つの処理ゾーンがあり、そこでフランジャーフリークエンシーの、モジュレーションアマウントをコントロールします。
- **FB-** (反転フィードバック): 奇数のハーモニクスのみを通過させ、フランジングエフェクト効果に深みを与えます。
- **SPR** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフランジングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブには中央部から左右 2 箇所の処理ゾーンがあります。ノブはシングルモードの **AMNT** と同じように作用します。

14.4.8 Flanger Flux

フランジャーの手動コントロールにはジョグホイールの使用が適しています。

シングルモード (Single Mode)

- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **PITCH**: エフェクトのピッチをコントロールします。ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フランジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適用します。
- **FB-** (反転フィードバック): 奇数のハーモニクスのみを通過させ、フランジングエフェクト効果に深みを与えます。
- **SPR** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフランジングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブでエフェクトの **PITCH** をコントロールします。ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フランジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適用します。

14.4.9 Gater

ゲーターはリズムカルに音声をミュートする機能です。マスタートロックがミュートするタイミングの基礎テンポとなります。リズムパターンに、ヒスノイズを追加することも可能です。

Gater と音楽のビートをあわせるには、ビートグリッド処理を正確に行い、マスタートラックがトラックのテンポをオートモードで追従するようにしておく必要があります。

シングルモード (Single Mode)

- **NOISE** (ノイズレベル): ゲートに付加されるヒスノイズの量を調節します。Min: でヒスノイズが無い状態、Max: でヒスノイズが付加された状態です。
- **SHAPE**: ゲートのシェイプをコントロールします。最小値から中央までが 1% Hold、0% Decay — 50% Hold、0% Decay 、となっており、中央から最大値までが 50% Hold、0% Decay — 0% Hold、100% Decay となります。
- **RATE**: ゲーターのレートをコントロールします。5 種の選択肢を使用して、ノブでコントロールします。選択肢は最小から最大まで Off—1/4—1/8—1/16—1/32 となります。
- **MTE** (ミュート): 音楽を完全にミュートし、ヒスノイズのみを出力します。

ノイズレベルが 0 の状態で MTE を使用すると、オーディオアウトはありません。

- **STT** (スタッター): 3/16 のゲートタイムでスタッター効果を再現します。

STT を起動すると、**RATE** ノブの効果はなくなります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブでゲーターのレートをコントロールすることで、シングルモードの **RATE** ノブと同じように機能します。

14.4.10 Beatmasher 2

ビートマッシャー 2 はバッファエフェクトで使用しているオーディオ素材から短いループを抽出してマッシュアップ加工するエフェクトです。

シングルモード (Single Mode)

- **ON**: このエフェクトをオンにすると、マスタートラックテンポを基に、1 小節分の音声をサンプリングします。新しくオーディオをサンプルするには、このスイッチをオフにし、もう一度オンします。

エフェクトはオフの状態から使用開始し、現在の音声をサンプル開始する場合はオンにします。

- **GATE**: サンプル素材をミックス、ゲート加工する複合コントロール機能です。
 - 左端でエフェクトをバイパスします。左端から中央部までは、バッファ化されたオーディオサイズが徐々に大きくなります。
 - 中央部ではバッファ化されたオーディオを再生します。中心から右に移動していくと、オーディオをゲートしていきます。

- **ROT** (ロテート): 1/8 音符単位で、サンプルしたオーディオがオリジナルのオーディオへと変化します。ロテートノブを最小値に設定すると、連続的にサンプルをロテートさせます。
- **LEN** (レングス): バッファから再生しているオーディオの長さ (レングス) をコントロールします。
- **WRP** (ワープ): 音楽的に各小節でエフェクトを再同期させます。
- **REV** (リバース): バッファ化されたオーディオサンプルを逆再生します。

Group Mode (1 ノブコントロール)Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルモードの **LEN** (レングス) と同じように作用します。

14.4.11 Delay T3

クラシックなテンポシンクディレイでフリーズボタン付きです。ディレイのレートは TRAKTOR のマスタークロックによって制御されており、ディレイ具合はテンポ変更時にあわせそのテンポ値に同期します。

シングルモード (Single Mode)

- **FILTER**: 内部ハイパスフィルターとローパスフィルターです(バンドパスフィルターに近い機能です)。(バンドパスフィルターに近い機能です)ノブを中心位置にすると、フィルターが開きます。右回しで低周波数を切り、左回して高周波数を切ります。
- **FEEDB** (フィードバック): フランジャーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。
 - Min で少ないフィードバックとなります。
 - Max で強いフィードバックとなります。
- **RATE**: ディレイタイムをコントロールします。以前の TRAKTOR バージョンと比べて、ノブは Min で長いディレイタイム、Max で短いディレイタイムとなります。7 種の選択肢を使用して、コントロールします。ノブの位置はボールド字体で表示します。
 - Min - Max: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32

エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止している間、設定したフィードバック値でディレイを再生し、ディレイをフリーズします。フィードバックループに対して、フィルターを使用することも可能です。フリーズをエンドレスにするには、**FILTER** ノブ中心位置に固定しておく必要があります。



フリーズモードであってもディレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。



RATE ノブはフリーズモードでも機能し、興味深いマッシュアップを表現することが可能です。ノブの値を下げるのは一瞬にし、バッファを紛失しないようにしてください。

- **FR.R** (フリーラン): ここを押すとディレイタイムは同期せずに連続的に変化させることができます。ディレイを使用している時に、ディレイタイムを変更する場合は、ピッチとリズムが急に変化します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードの **RATE** ノブのフィードバック値を中間地点に設定した場合と同等です。

14.4.12 Filter LFO

テンポシンク LFO を備えたクラシックなラダーフィルターです。LFO はビートグリッドを基準にトラックと同期、またはフリーランモードを使用可能です。



フリーランモード(**FR.R**)で、フランジャーオシレーションのレートは音楽自体のテンポを無視し、設定レンジが 30 秒(Min)から 1/30 秒(Max)となります。

シングルモード (Single Mode)

- **D/RNG** (Dry-レンジ): Dry-Wet と LFO-レンジの組み合わせでエフェクトの効き具合をコントロールします。左端に設定すると、フィルターは完全にバイパスされます。左端から徐々に移動すると、フィルターが効き始め、右に動かすほど LFO のレンジ幅も大きくなります。
- **SHAPE**: LFO のシェイプをコントロールします。左端でシェイプはトライアングル、右に動かすほど鋸波形へと変化します。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。
- **RATE**: フィルターオシレーションのレートをコントロールします。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars、8 bars、4 bars、2 bars、4/4、2/4、3/8、1/4、3/16、1/8、1/16 となります。



LFO **RST** ボタンで低周波数オシレーションフェイズをゼロ (最も高いポイント) にリセットします。

- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: フリーランモード (**FR.R**) でフェーザーオシレーションのレートは音楽のテンポとは関係なくなり、30 秒 (Max) から 1/30 秒 (Min) まで連続的に設定レンジを変化させることが可能となります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードのフリーランモードの **RATE** ノブと同様に機能します。

14.4.13 Filter Pulse

革新的なラダーフィルターを基礎とした、オートコントロールフィルターエフェクトで、音声のピークに反応して興味深い効果を発揮するエフェクトです。

この機能のオシレーションはその効果を無声部分がある音楽で発揮することから、ドラムループ等に対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SOFTEN**: カットオフエンベロープの滑らかさをコントロールします。右に回すほど、フィルタースロープの効きが柔らかくなります。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。
- **AMT**: フィルター使用に伴う周波数をコントロールします。通常のフィルターと比べて、フィルターフリークエンシーは音声のピークによってコントロールされ、結果興味深いパターンやフィルタースウィープを生成します。中心ではモジュレーション効果は生まれず、右回しでモジュレーションは上向きに、左回しで下向き変調します。
- **P.SN** (ピーク感度): ここでピークエンベロープフォロワーのスレッシュホールドを 50% から 80% に上げます。
- **P.MD** (ピークモード): ここでピーク感度を起動します (上記参照)。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブはシングルモードの **AMNT** と同じように作用します。

14.4.14 Filter

ラダーフィルターを基礎とする、各 2 ノブ、シングルノブモードを使用可能な、クラシックフィルターです。

シングルモード (Single Mode)

- **HP** (ハイパス):
 - ローカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 左端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。

- **RES:** フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。
- **LP** (ローパス):
 - ハイカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 右端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
- **BRJ** (バンドリジェクト): フィルターをバンドリジェクとモードに切り替えます。このモードでは、2つのカットオフフリークエンシーの間の周波数帯成分がカットされます。
- **DJM** (DJ モード):
 - パネルを 1 ノブフィルターコントロールに切り替えます。LP ノブがロー、ハイ各周波数帯をコントロール可能な、バイポラーコントロールになります。
 - 中心で全周波数帯をパスします。
 - 中心から左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
 - 中心から右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。



DJ モード(DJM)で LP ノブの表示が LP/HP となり、ローカット、ハイカット周波数の両方の機能を持ったコントロール部となります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブは・DJ モードでのエフェクトをコントロールし、シングルモードの LP/HP ノブと同じように機能します。

14.4.15 Filter:92 LFO

このフィルターは、Allen & Heaths Xone:92 ミキサーを元にデザインされ、LFO テンポシンクが付属しています。LFO はビートグリッドを基準にトラックと同期、またはフリーランモードを使用可能です。

シングルモード (Single Mode)

- **D/RNG** (Dry-レンジ): Dry-Wet と LFO-レンジの組み合わせでエフェクトの効き具合をコントロールします。左端に設定すると、フィルターは完全にバイパスされます。左端から徐々に移動すると、フィルターが効き始め、右に動かすほど LFO のレンジ幅も大きくなります。
- **SHAPE:** LFO のシェイプをコントロールします。左端でシェイプはトライアングル、右に動かすほど鋸波形へと変化します。
- **RES:** フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。

- **RATE**: フィルターオシレーションのレートをコントロールします。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars、8 bars、4 bars、2 bars、4/4、2/4、3/8、1/4、3/16、1/8、1/16 となります。



LFO **RST** ボタンで低周波数オシレーションフェイズをゼロ (最も高いポイント) にリセットします。

- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: フリーランモード (**FR.R**) で LFO オシレーションのレートは音楽のテンポとは関係なくなり、30 秒 (Max) から 1/30 秒 (Min) まで連続的に設定レンジを変化させることが可能となります。

14.4.16 Filter:92 Pulse

これは、革新的な Allen & Heaths Xone:92 ミキサーのフィルターを基礎としたオートフィルターエフェクトで、音声のピークに反応して興味深い効果をもたらします。

この機能の付属オシレーションはその効果を無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SOFTEN**: カットオフエンベロープの滑らかさをコントロールします。右に回すほど、フィルタースロープの効きが柔らかくなります。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。
- **AMT**:
 - フィルター使用に伴う周波数をコントロールします。通常のフィルターと比べて、フィルターフリークエンシーは音声のピークによってコントロールされ、結果興味深いパターンやフィルタースウェーブを生成します。
 - 中心ではモジュレーション効果は生まれず、右回しでモジュレーションは上向きに、左回しで下向き変調します。
- **P.SN** (ピーク感度): ここでピークエンベロープフォロワーのスレッシュホールドを 50% から 80% に上げます。
- **P.MD** (ピークモード): ここでピーク感度を起動します (上記参照)。

14.4.17 Filter:92

このフィルターは、Allen & Heath's Xone:92 ミキサーのフィルターを元にデザインされています。

シングルモード (Single Mode)

- **HP** (ハイパス):
 - ローカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 左端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。
- **RES**: フィルターのレゾナンスをコントロールします。 高いレゾナンスで、フィルターサウンドが強調され、色合いを増します。 Min: で低レゾナンス、Max: で高レゾナンスとなります。
- **LP** (ローパス):
 - ハイカットオフフリークエンシーをコントロールします。
 - 右端で全周波数帯をパスします(バイパス)。
 - 左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
- **BRJ** (バンドリジェクト): フィルターをバンドリジェクとモードに切り替えます。 このモードでは、2つのカットオフフリークエンシーの間の周波数帯成分がカットされます。
- **DJM** (DJ モード):
 - パネルを 1 ノブフィルターコントロールに切り替えます。 **LP** ノブがロー、ハイ各周波数帯をコントロール可能な、バイポラーコントロールになります。
 - 中心で全周波数帯をパスします。
 - 中心から左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
 - 中心から右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。



DJ モード(DJM)で **LP** ノブの表示が **LP/HP** となり、低周波、高周波の両方をコントロール可能となります。

14.4.18 Phaser

テンポベース、フリーレートコントロール、ステレオ位相調整が可能なスタンダードなフェイザーです。フェイザーのコントロール方法は、フランジャーと同じです。

シングルモード (Single Mode)

- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右ステレオチャンネルの位相をコントロールし、ステレオ幅を広げます。Min でフェイズオフセットがない状態、Max でフェイズオフセットが最大の状態となります(1/2 ピリオド)。
- **FEEDB** (フィードバック): フェイザーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min でフィードバックなし、Max で強いフィードバックとなります。
- **RATE**: フェイザーオシレーションのレートをコントロールします。11 種の選択肢を使用して、コントロールします。設定値は 最大から最小値まで 16 bars、8 bars、4 bars、2 bars、4/4、2/4、3/8、1/4、3/16、1/8、1/16 となります。
- **UP**: ここを押すと、オシレーションの向きが反転し、一番低い周波数から高い周波数へと移動を開始します。
- **FR.R**: 30 秒 (Min) から 1/30 sec (Max) のレンジ間を、テンポとは関係なく自由にレートをコントロール可能です。
- **LFO RST**: オシレーションをリセット、**DN/UP** の調整による、最低値/最高値もリセットします。



RST ボタンで低周波数オシレーションフェイズをゼロ (最も高いポイント) にリセットします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

フランジングサウンドのアップ、ダウンのレートをコントロールするノブです。ノブはシングルモードの、フリーランモードを起動した時の **RATE** ノブと同じように機能します。

14.4.19 Phaser Pulse

革新的なオートフェイザーで、音声のピークに反応して興味深い効果を発揮するエフェクトです。この機能の付属オシレーションはその効果が無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **SHAPE**: フェイザーパルスのシェイプをコントロールします。コントローラーのレンジが多数のパターンを処理可能で、常に斬新なエフェクト効果を生み出します。**FEEDB** と **AMNT** ノブとの併用でこのノブの可能性を追求、気に入った設定ができれば、保存することも可能です。
- **FEEDB** (フィードバック): フェイザーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。

- **AMNT** (アマウント): ノブには中央部から左右 2 つの処理ゾーンがあり、そこでフェイザーフリークエンシーの、モジュレーションアマウントをコントロールします。
- **8PL** (8 ポール): エフェクトの効き具合を替える、6 ポールと 8 ポールフィルターの切り替えです。
- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフェイジングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ノブには中央部から左右 2 箇所の処理ゾーンがあります。ノブはシングルモードの **AMNT** と同じように作用します。

14.4.20 Phaser Flux

フェイザーの手動コントロールにはジョグホイールの使用が適しています。Phaser Flux の内容は上記した Flanger Flux と同等ですがこのエフェクトでは 8 Pole スイッチを採用しています。

シングルモード (Single Mode)

- **FEEDB** (フィードバック): フェイザーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **PITCH**: エフェクトのピッチをコントロールします。ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フェイジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適應します。
- **8PL** (8 ポール): エフェクトの効き具合を替える、6 ポールと 8 ポールフィルターの切り替えです。
- **SPRD** (ステレオスプレッド): 左右チャンネルのフェイジングエフェクト間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブでエフェクトの **PITCH** をコントロールします。ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フランジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適用します。

14.4.21 Reverse Grain

選択しているオーディオ素材からループを作り出すバッファエフェクトで、逆再生機能と各オプションからなるマッシュアップ機能を備えています。

エフェクトはオフの状態から使用開始し、現在の音声をサンプル開始する場合はオンにします。

シングルモード (Single Mode)

- **ON:** オーディオをサンプリングし、バッファを逆再生します。
- **PITCH:**
 - サンプルしたオーディオのピッチをコントロールします。
 - 右端で通常のピッチです。左に動かすほどピッチが徐々に下がります。
 - 設定範囲は 0 から 100 までです。
- **GRAIN:** オーディオグレインのサイズをコントロールします。 **SPEED** ノブとのコンビネーションで、興味深い効果を得られます。
- **SPEED:**
 - サンプルオーディオグレインの再生速度をコントロールします。
 - 右端で通常再生スピードです。
 - 左に移動するほど、再生速度が遅くなります。
- **INV (反転):** グレインを逆再生します。
- **FWD :** 逆再生から再生方向を反転します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの **GRAIN** ノブと同じように機能します。

14.4.22 Turntable FX

このエフェクトでレコードスピニングバックとスローダウンを再現します。

エフェクトはオフの状態から使用開始し、現在の音声をサンプル開始する場合はオンにします。

シングルモード (Single Mode)

- **BRK (ターンテーブルブレイク):**
 - ターンテーブルをオン/オフした状態を再現します。
 - ターンテーブルブレイクのスピード **B.SPD** ノブでコントロールします。
 - **BRK** をオンにして **B.SPD** ノブのポジション調節を行い、スピードアップとスピードダウンタイムを別に調節します。
- **AMNT:** **RCK** ボタンで起動するロッキングモーションの度合いを調節します。
- **R.SPD (ロッキングスピード):** **RCK** ボタンで起動するロッキングモーションのスピードを調節します。
- **B.SPD (ブレーキスピード):** **BRK** で起動するブレーキモーションのスピードを調節します。
- **RCK (ロック):** ターンテーブルのロッキングモーションを起動します。
- **REW:** 巻き戻しエフェクトを起動します。 リワインドの速さは **B.SPD** ノブで調節します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

ON ボタンは **BRK** ボタンのように機能し、ノブはシングルモードの **B.SPD** ノブのように機能します。

14.4.23 Iceverb

アイスバーブ (Iceverb) は革新的なリバーブで自発的にオシレートするフィルターを備えており、カラフルなエフェクトを演出します。アイスバーブのフィルターはフィードバックループ外に位置しており、フィルターの設定とは独立したディケイ設定が可能です。

シングルモード (Single Mode)

- **ICING**: フィルターのレゾナンスをコントロールし、リバーブカラーの強さを調節します。
- **COLOR**: フィルターのカットオフフリークエンシーをコントロールし、リバーブのカラーを調節します。
- **SIZE**: 設定したリバーブに、大小のルームサイズを適用します。
- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、アウトプットを開放したままにすることでリバーブをフリーズします。 **SIZE** コントロールはフリーズモード時でも有効で、興味深いピッチエフェクトが使用可能です。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードの **SIZE** と同等です。

14.4.24 Reverb T3

クラシックリバーブで、ルームサイズ変更機能、ローとハイパスフィルターコントロールおよび、TRAKTOR 3 と TRAKTOR SCRATCH 各バージョンにある、フリーズ機能を備えています。

シングルモード (Single Mode)

- **LP**: エフェクトループ用ローパスフィルターです。左端に回すことで完全にフィルターが開きます。
- **HP**: エフェクトループ用ハイパスフィルターです。右端に回すことで完全にフィルターが開きます。
- **SIZE**: 設定したリバーブに、大小のルームサイズを適用します。
- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、アウトプットを開放したままにすることでリバーブをフリーズします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

- ▶ シングルモードの **SIZE** と同等です。

14.4.25 Ring Modulator

リングモジュレーターはオーディオシグナルの高周波成分を変調するエフェクトです。

シングルモード (Single Mode)

- **AM-RM**: 音量モジュレーション(アンプリチュードモジュレーション)からリングモジュレーションへとモーフします。左から右へと移動することでリングモジュレーションの度合いが強くなります。 アンプリチュードモジュレーションはリングモジュレーションと比べ、柔らかい音となっています。
- **RAW**: モジュレーションオシレーターのシェイプをコントロールします。 左はサインウェーブで、柔らかく、右移動するほど音がスクエア波となり、激しい音となります。
- **PITCH**: モジュレーションオシレーターの周波数を左の値から右へと移動して調節します(100 Hz から 8371 Hz まで)。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードにある **RAW** と **PITCH** コントロールとの併用が可能です。

14.4.26 Digital LoFi

デジタルローファイで音声の、ビットデプスとサンプルレートを調節します。

シングルモード (Single Mode)

- **BIT** (Bit Depth): フルビットレート(左いっぱい)、1 ビット(右いっぱい) までの調節値幅によるビットレートを調節します。
- **SMTH** (サンプルレートスムース): サンプルレートリダクションにずれを付加することでエフェクトを滑らかにします。
- **SRTE** (サンプルレート): 左端でリダクションなし、右端で 100 Hz のサンプリングレートリダクションレンジを持つコントローラーです。

このノブは SMTH (サンプルレートスムース) と併用することで効果を発揮します。

- **SPREAD**: 左右チャンネルの再生成されたサンプル間のオフセットを調節し、左右の広がりを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードで、**SRTE** と **BIT** ノブを併用した状態と同様です。

14.4.27 Mulholland Drive

ムルホランドドライブは非常に繊細なオーバードライブで、2 期の独立したオーバードライブユニットと、ランダムオシレーターを備えています。 フィードバックを適用すると、この機能の付属オシレーションはその効果は無声部分で発揮することから、ドラムループに対し最も効果的に機能します。 フィードバックなしの状態では、通常のオーバードライブと同様に機能します。

シングルモード (Single Mode)

- **TONE:**
 - フィードバックトーンの周波数をコントロールします。
 - 一定量以上のフィードバックを使用すると、効果が顕著になります。
 - FEEDB ノブと併用すると、トーンの表現力が増します。
- **FEEDB** (フィードバック): エフェクト内のフィードバック量を 0 から 100% の設定値でコントロールします。 左端でフィードバック効果はなくなり、右端でチューブディストーションを使用したときのようなサウンドとなります。
- **DRIVE** (オーバードライブ): 2 つのオーバードライブ各のドライブ供給量を調節します。 2 つのオーバードライブユニットがあり、DRIVE を左右にコントロールすることで、インプットシグナルが各ユニットに供給される量を調節します。
- **FB-** (反転フィードバック): 奇数のハーモニクスのみを通過させ、エフェクト効果に深みを与えます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの **DRIVE** ノブと同じように機能します。

高い **DRIVE** と **FEEDB** の設定値で、インプットが無い状態でもサウンドを生成します。

14.4.28 Transpose Stretch

トランスポーズストレッチは、グレインサイズコントロールとタイムストレッチを備えたピッチシフターです。

シングルモード (Single Mode)

- **STRCH** (タイムストレッチ): 左端からノブを動かすと、インプットが 1 小節ごとに (“Tx2” を選択した場合は 2 小節) 録音され、エンドレスにループ再生します。 ノブを更に右に動かすことで、更にタイムストレッチされます。

STRCH ノブを左端に設定し、エフェクトをインプットしてください。 **STRCH** ノブを左端に設定して、エフェクトをロードしてください。

- **GRNSZ** (グレインサイズ):
 - このノブは **GRN** ボタンを使用している場合のみ有効で、グレインのサイズをコントロールします。そうでない場合、グレインサイズは自動調整されます。
 - 左にすると大きなグレイン (333 ms) 右にすると小さなグレイン (5 ms) となります。
 - 非常に小さなグレインサイズで、FM/リングモジュレーションのようなメタリックなサウンドとなります。右に回しきってこの機能特有の伸びきったサウンドを生成します。
- **KEY**:
 - グレインのピッチをコントロールします。
 - 中心にするとニュートラルとなり、オリジナルピッチで再生します。
 - 右に動かすとピッチが上がり、最大で+1 オクターブとなります。
 - 左に動かすとピッチが下がり、最大で-5 オクターブとなります。
- **GRN**: ここでグレインサイズコントロールを有効にします。
- **ST.2**: **STRCH** モードで、1 小節の代わりに 2 小節再生します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルモードの **KEY** と同等です。

14.4.29 BeatSlicer Buffer

ビートスライサーバッファで 2 小節分の音声をサンプリングし、分割してそれらを異なる順序でリズムカルに再構成、再生します。この機能で異なる 20 のパターンを 5 種類分扱えます。効果は 2 小節をサンプリングしてから発音し、テンポを変更しても、マスタートロックに同期します。

シングルモード (Single Mode)

- **BUZZ**: 現在のパターンのビートの繰り返し (ビートルール) 率をここで調節します。
- **STYLE**: 5 つのパターングループから 1 つを選択します。
- **PAT** (パターン): グループ内の異なるパターンに切り替えます。グループの最初のパターンは常にニュートラルの状態です。
- **GO**: **GO** を押すと、オーディオがバッファ化され、同時にコントロール可能となります。バッファグループのサイズは 1 小節分です。
- **2 BAR**: この **2 BAR** ボタンを有効にすると、2 小節分のバッファ全てがスライス対象となります。無効にすると通常通りスライスの最初の小節をスライスします。

グループモード

このノブはシングルエフェクトモードの **PAT** (パターン) ノブと同等です。

14.4.30 Formant Filter

フォルマントフィルター は 3 つのバンドパスフィルターを使用することで人の母音を模倣するフィルターです。

シングルモード (Single Mode)

- **SHARP**: 母音発音を明確にします。
- **TALK**: 5 つの母音間をモーフします。左に移動すると暗く、右で明るい音声となります。
- **TYP**: ボタンを無効にすると、母音がドイツ人発音に近くなります。このボタンを起動すると、母音が英語発音に近くなります。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの **TALK** ノブと同等です。

14.4.31 Peak Filter

このピークフィルターでオリジナル音声の特定の周波数にピークを付け足します。このピークによりオリジナル音声の 4 倍の音量ピークを付加することが可能です。ブリックウォールリミッターで増幅された音量 (db) を 0 db に抑えることも可能です。

シングルモード (Single Mode)

- **D/W**: D/W でエフェクトを付加した音声と、オリジナル音声とのバランスをとるだけでなく、ピークのフィルターフリークエンシーを増幅させます。
- **PUMP**: エフェクト音声にブリックウォールリミッターをかけます。
- **EDGE**: レゾナンスを増幅させることで、ピーク幅を変調します。右に回すと強調している周波数が更に強調されます。
- **FREQ**: 強調する周波数を設定します。
- **KILL**: ピークを反転し、エフェクトをノッチフィルターに近い状態にします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

シングルエフェクトモードの **FREQ** ノブと同等です。

14.4.32 Tape Delay

テープサチュレーションを含んだ テンポに同期するアナログテープディレイのエミュレーションです。エフェクトではディレイ信号にフィルターを使用することも可能で、信号をホールドするフリーズ機能も付いています。

シングルモード (Single Mode)

- **FILT (Filter)**: 内部ハイパスフィルターです。ノブを左端に位置した状態で、フィルターが開いた状態となり、ノブを右に回すほどローフリークエンシーをカットします。
- **FBK (フィードバック)**: ディレイのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。
- **SPEED**: テープディレイのスピードをコントロールします。

エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ (フリーズ)**: インプットを停止し、フィードバックを最大値とすることでディレイがフリーズします。フィードバックループに対して、フィルターを使用することも可能です。フリーズをエンドレスにするには、**FILTER** ノブは左端まで絞っておく必要があります。



フリーズモードであってもディレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。

- **ACCL**: テープスピードを高速化します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **ACCL** ノブと同等に機能します。

14.4.33 Ramp Delay

調整可能な変化値で ディレイを生成し、異なるディレイレートで変化させます。

シングルモード (Single Mode)

- **FILTER**: 低/高周波数帯をコントロール可能な、バイポーラコントロールになります。中心で全周波数帯をパスします。中心から左に回すと、ハイからローへと徐々に周波数帯をカットします。中心から右に回すと、ローからハイへと徐々に周波数帯をカットします。
- **DURATION**:

- ディレイランプ (起伏) の長さを調節します。ここでの調整値が異なるディレイレートへと移り変わっていく為の参照値となります。
- 7 種の選択肢を使用して、コントロールします。ノブ位置はボールド字体で表示します。設定選択肢は最小から最大まで 1/4、2/4、4/4、2 BARS、4 BARS、8 BARS、16 BARS となります。
- **RATE:**
 - ランプディレイのスピードを調節します。
 - 7 種の選択肢を使用して、コントロールします。ノブ位置はボールド自体で表示します。設定選択肢は 4/4、3/8、1/4、3/16、1/8、1/16、1/32 となります。

エフェクトレートは、オーディオのグリッチ等の発生の心配なく切り替えることが可能です。

- **FRZ** (フリーズ): インプットを停止し、フィードバックを最大値とすることでディレイがフリーズします。フィードバックループに対して、フィルターを使用することも可能です。フリーズをエンドレスにするには、**FILTER** ノブは左端まで絞っておく必要があります。



フリーズモードであってもディレイはマスタークロックに忠実なので、フリーズを解除してもノイズや音切れ等の心配がありません。

- **FB+** (Feedback): フィードバックを 90% にまで上げます。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **RATE** ノブを 2 小節で設定してある場合と同等の機能を果たします。

14.4.34 Auto Bouncer

オートバウンサー はバッファを使用するエフェクトで 1 小節を参照してそこからあらかじめ設定してある 5 つのパターンを用いて再構築します。

シングルモード (Single Mode)

- **TRANS** (トランスポーズ): トランスポーズ回数を設定します。真ん中から右に回すとパターン内のトランスポーズ回数が増えます。真ん中から左に回すとパターン内のトランスポーズ回数が減ります。
- **BEND**: 繰り返し回数をここで調節します。真ん中から右に回すとパターンのスピードが落ちます。真ん中から左に回すとパターンのスピードが上がります。
- **PATTERN**: 5 つのパターンには 0-4 間で番号が振ってあります。
- **X2**: 繰り返し密度を倍にします。
- **ALT**: 他のパターン 0-4 を起動します。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **BEND** ノブと同等に機能します。

14.4.35 Bouncer

バウンサーはバッファを使用するエフェクトで 1 小節を参照して様々なスピードやピッチで繰り返します。

シングルモード (Single Mode)

- **TRANS** (トランスポーズ): トランスポーズ回数を設定します。真ん中から右に回すと繰り返し内容のピッチが上がります。真ん中から左に回すと繰り返し内容のピッチ下がります。
- **FILTER**: ローパスフィルターで、右いっぱい回すと完全にフィルターが開きます。左に回すほど、高周波数帯をカットしていきます。
- **SPEED**: 繰り返すサンプルのスピードを設定します。
- **AUT**: ここを起動すると 2 (2/4) ビートごとにインプットをリサンプルします。
- **X2**: 現在のスピード値を倍にします。

Group Mode (1 ノブコントロール)

このノブはシングルエフェクトモードの **SPEED** ノブと同等に機能します。

15 チュートリアル

この章では TRAKTOR を使用する際に頻出する使用方法について解説します。

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

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

15.1 必要条件

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



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

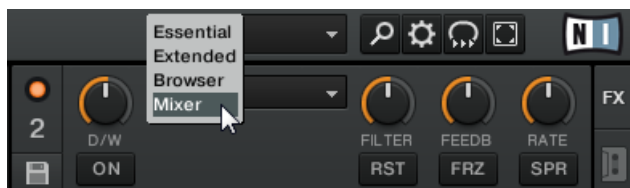
チュートリアルではインストールの際にハードディスクにコピーされたデモトラックを使用します。ですからトラックコレクションに曲をインポートしていない状態でも、以下のチュートリアル内容を進めることが可能です。トラックコレクションに曲をインポートする方法に関しては上記の [↑ 5.2, 音楽フォルダのインポート](#) 章を参照してください。

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

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

1. スクリーン上にあるメニューバーの [Help](#) メニューをクリック (Mac OS X) またはウインドウ上部 (Windows) で [Help > Start Setup Wizard](#) と進みます。
2. Setup Wizard の指示に従い機器を設定します ([↑ 3, TRAKTOR のセットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) 章参照)。TRAKTOR が工場出荷時の状態にリセットされます。

- レイアウトセクター (Layout Selector) メニューのオプションから *Mixer* レイアウトを選択します。



15.2 以下の各章での目的

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

↑ 15.3, 最初のトラックを再生する章から ↑ 15.10, Loop Recorder の使用まで

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

- [Demo Tracks](#) プレイリストに含まれるトラック *Techno 1* をデッキ A にロードし、再生を始める (↑ 15.3, 最初のトラックを再生する)。
- [Demo Tracks](#) プレイリストからトラック *Techno 2* をデッキ B にロードし再生を始める。デッキ A をテンポマスターにする (↑ 15.4, 曲のミックス)。
- デッキ B のテンポをデッキ A のテンポに同期させる (↑ 15.5, レベルの調整)。
- デッキ A に新規トラック *House 1* をロードし、↑ 15.6, [ループ機能](#) と [キュー機能](#) 再生する。デッキ B をテンポマスターにする。
- ループとキューポイントを両方のトラックで保存する。これができる場合、↑ 15.6, [ループ機能](#) と [キュー機能](#) 章は飛ばしても構いません。
- デッキに FX ユニットをアサインできる場合、Single、Group FX モードの違いが判り、FX を変更することができる場合、↑ 15.7, [FX の追加](#) 章は読みとばしても構いません。

↑ 15.10, Loop Recorder の使用章から ↑ 15.11, 同期まで

↑ 15.8, [ミックスで Remix Decks を使用する](#) 章と ↑ 15.10, [Loop Recorder の使用](#) 章では新規 TRAKTOR 機能であるリミックスデッキ (**Remix Decks**) とループレコーダー (**Loop Recorder**) を紹介します。リミックスデッキとループレコーダーの各機能を理解するには、このチュートリアルを参照してください。

↑15.11, 同期章ではマスタークロック (Master Clock) モードと**トラックの同期**について解説します。TRAKTOR からマスタークロックと同期に関する内容を更新したので、以前のバージョンの TRAKTOR で同期に関する内容を把握していても、この章は注意深く読み進めることを強く推奨します。

15.3 最初のトラックを再生する

このチュートリアルでは、トラックのロードと再生方法を解説、オーディオアウトプットの確認方法、音が出ない場合のシステムのトラブルシューティング方法について解説します。

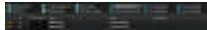
必要条件

これらのチュートリアルを始める前に TRAKTOR のセッティングを既に変更した場合は、↑15.1, 必要条件章で解説するように、TRAKTOR を工場出荷時の設定にリセットしておくことを推奨します。

15.3.1 トラックのクイックロード

デモトラックから *Techno 1* をデッキ A にロードします。

1. Demo Tracks の Favorite をクリックします。以下に Demo Tracks プレイリストが表示されます。



2. プレイリストで *Techno 1* をクリックします。トラックがハイライト表示されます。

3. トラックをデッキ A にドラッグアンドドロップします。トラックがロードされます。波形とトラック情報がデッキ A に表示されます。



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

他のロード方法

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

15.3.2 トラックの再生

- ▶ トラックをロードしたら、左デッキ下にあるプレイボタンを押します。



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



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

各デッキごとのチャンネル

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

各デッキで再生している音声はミキサーの各チャンネルで更に調整することが可能です。デッキ A にトラックをロードしているので、サウンドはチャンネル A でコントロールします。



ミキサーのチャンネル A です。

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

15.3.3 トラックが聞こえない場合

デッキでトラックが再生されているのに再生音量が十分ではない場合、または無音の場合は、以下のことを確認してください。

- ミキサーの下部分にある クロスフェーダーを左いっぱいに切っているか確認してください。



- チャンネル A のチャンネルフェーダーを上げてください。



- チャンネルメーター (チャンネルフェーダー横にある垂直方向に羅列してあるインジケーターがそれです。上図参照) が反応しているか確認してください。 反応していない場合は、 **HIMID**、**LOW** と **FILTER** ノブが中央に設定してあるか確認し、チャンネル上部にある **GAIN** GAIN エンコーダーをダブルクリックしてチャンネルインプットのゲインを 0 dB にします。
- TRAKTOR 中央上部の **MAIN** レベルメーターが反応しているか確認してください。 反応していない場合は、 **MAIN** ノブを上げてください。



MAIN レベルメーターが反応しているのに音声が確認できない場合は、セットアップガイドを参照して環境設定 (Preferences) でオーディオセットアップとオーディオルーターティングを再確認してください。TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用する場合は、外部ミキサーのマスターアウトノブ/フェーダーは TRAKTOR の **MAIN** ノブとは独立して機能します。各ノブ/フェーダーを注意深く調節し、大きな音量であると共にクリッピングが無い適切な音量を保ってください。

15.4 曲のミックス

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

必要条件

ここからの解説は、前述したチュートリアルの内容を把握しているものとします(↑15.3, [最初のトラックを再生する参照](#))。TRAKTOR が以下の状態であるか確認してください。

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

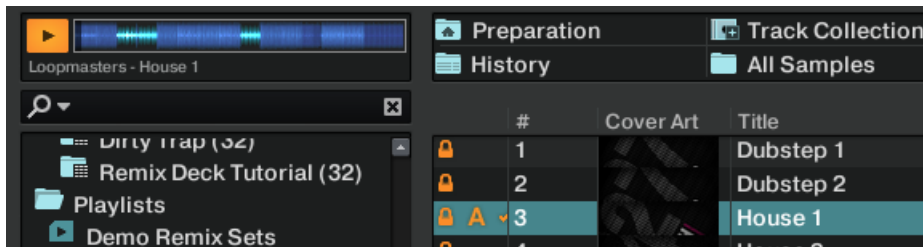
15.4.1 ミックスするトラックをプレビュープレイヤーで試聴する

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

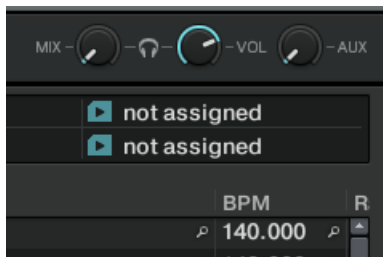
他のトラックをロードする前に、TRAKTOR のプレビュープレイヤー(Preview Player) を使用して直接ブラウザからヘッドフォンで トラックを試聴することができます。



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



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



ブラウザの上の Cue Mix と Cue Vol ノブです。

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



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

15.4.2 ミックスするトラックのロードと再生

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

1. プレビュープレイヤーからデッキ B にトラックをドラッグアンドドロップします。他のロード方法は [↑15.3.1, トラックのクイックロード](#) 章で解説しています。ロードされると、デッキ B にトラック情報と波形が表示されます。
2. 右デッキの Play ボタンを押し、再生を開始します。トラックが再生開始します。Play ボタンが点灯し、TRAKTOR のデッキ B の波形が動き出します。

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

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

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

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



チャンネル B のヘッドフォン Cue ボタンです (青く点灯します)。

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

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

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

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

15.4.4 トラック同士の同期

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



デッキの左上にある SYNC ボタンです。

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

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

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



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

15.4.5 スタートポイントとしてキューポイントをセットする

ミックストラックのスタートポイントをさらにコントロールしたい場合もあります。例えば殆どの場合、テンポだけでなく、トラックのダウンビートもマッチさせる必要があるでしょう。トラックの特定の位置から再生開始することを (ミックスインやトリガー等) “キューイング”といいます。

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



LE 2 に Cue Points 機能はありません。

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

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



- ▶ デッキ B でトラックの再生状態に関わらず点灯していないホットキューボタンをダウンビートにあわせて押すことで、ここではホットキューボタン 2 を押すと、パッドが青く点灯します。これはキューポイントを設置したことを意味し、同じホットキューボタンを押すことでこのポイントに戻ることができます。では試してみましょう。



トラック同士を揃える

両方のトラックを揃える作業は非常に簡単です。

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

15.4.6 ビートスナップ

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



グローバルセクションの Snap ボタン (S) です。

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

15.4.7 ビートスティック

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



グローバルセクションの Quant ボタン (Q) です。

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

15.4.8 備考－左のトラックが終わってしまった場合

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

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



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

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

では TRAKTOR の EQ とフィルターを試してみましょう。



EQ ノブと FILTER ノブです。

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

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

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



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

- ▶ クロスフェーダーが左にきってある状態でチャンネル B の **LO** を下げ、デッキ B のトラックの低音部を下げておきます。
- ▶ クロスフェーダーを徐々に中央に向かって動かし、チャンネル B の音声を徐々にミックスします。

- ▶ 両方のトラックが同時に鳴っており、ベースを元の状態に戻すには、両チャンネルの **LO ノブ** を使用してチャンネル A のベースを下げつつ、チャンネル B のベースを徐々に上げます。
- ▶ クロスフェーダーを徐々に完全に右に持つていくことでトラックミックスが完了します。これが TRAKTOR を使ったあなたの最初のミックスです!

15.4.10 マニュアルビートマッチ

TRAKTOR の同期機能を使用しないで手動でビートマッチを行うことも可能です。 マニュアルビートマッチを好む DJ も少なくありませんし、また状況によってはマニュアルビートマッチングを行わなくてはならない場合もあります。

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

ここでは実際にデッキ B のトラックとデッキ A の新規トラックをマニュアルビートマッチングします。ここからは デッキ B の音声スピーカーから出力している音声です。ですので、ここからはデッキ A に集中します。

最初のステップ

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



まずは似たような BPM のトラックを選択するとよいでしょう。

テンポフェーダーとフェイズメーターでテンポを調節する。

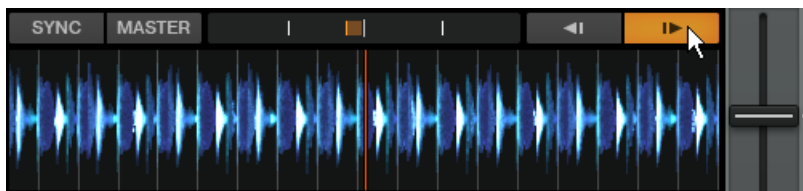
各デッキのテンポはテンポフェーダーを介してコントロールできます。



TEMPO フェーダーを使用してデッキのテンポを調節します。

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

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



フェイズメーター、またはテンポバンドボタンを使用してフェイズを調節します。

手動キューとビートアライン

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

まずは気に入ったキューポイント (例、ブレイク) を探してください。

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



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

15.5 レベルの調整

ハードウェアミキサーを使用する TRAKTOR SCRATCH PRO 2 ユーザーにとっても次のセクションで解説する内容は重要です。各解説をハードウェアミキサーに置き換えてチュートリアルを読み勧めてください。さらに 先に進む前に、ミックスでは音量調節も重要な要素であることを解説しておく必要があります。ここでは簡単なヒントを例に出すので、今後の参考にしていいただければと思います。



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

15.5.1 理論

基本としてミックスには 3 つのルールがあります

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

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

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

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

15.5.2 練習

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

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



各トラックをミックスする際の低音の制御方法例に関しては [↑ 15.4.9, チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする](#) で解説しています。ここでも音声がかリップしない様に気を使ってください。

各チャンネルで有効なダイナミックレンジをフル活用する。

各ミキサーのチャンネル部では垂直チャンネルメーターを装備しています。このメーターではそのチャンネルのプリフェーダーレベル (チャンネルフェーダーを通過する *前* の音声レベル) を表示します。レベル調整は、チャンネル最上部の **GAIN** ノブを使用します。

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



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



TRAKTOR は新規にトラックをロードするたびにトラックレベルを自動的に調節します。この「Autogain」機能はトラックから検出されたゲイン情報を元に機能します。デフォルトでこの機能は起動しており、無効にするには *Preferences > Mixer > Set Autogain When Loading Track* と進んで機能を無効にします。(Autogain レベルの調整方法に関しては [↑7.3, イコライザー](#) を参照してください)。無論、EQ、フィルター、キュートラックに適用したエフェクトによってはミックスを開始する前に音量をもう一度確認するのが賢明でしょう。更にトラック中のどこでミックスを開始するかで音量が異なるので、その部分の音量を他のトラックの音量と揃えることが重要です。

チャンネル同士のレベルを合わせる

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

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

メインアウトプットレベルのコントロール

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

全チャンネルからのシグナルはチャンネルフェーダーとクロスフェーダーの設定によるレベルでミックスされます。このミックスは TRAKTOR の [MAIN](#) アウトプットに送信されます。このセクションでは [MAIN](#) レベルメーターでミックスの全体の音量を表示し、[MAIN](#) レベルノブで調節することが可能です。

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



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



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

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



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

15.6 ループ機能 とキュー機能

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

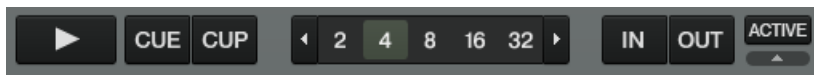
必要条件

TRAKTOR が以下の状態であるか確認してください。

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

15.6.1 ループの再生

TRAKTOR のデッキには、デッキディスプレイのすぐ下のループセクション部分に専用ループコントロール部があります。



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

ループを既定のサイズにセットする

デッキ A のトラック内にループを設置してみましょう。

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



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

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

手動でループをセットする

ループのスタートポイントとエンドポイントを手動で設定することも可能です。 この設定にはループセクションのループ IN とループ OUT ボタンを uses。



Loop IN と Loop OUT ボタンです。

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

上記のチュートリアルで Snap モードについては解説済みです(↑15.4.5, [スタートポイントとしてキューポイントをセットする](#)参照)。このモードは Loop In と Loop Out ポイントにも影響するので、この設定で各ループポイントは自動的にビートに設置されます。

ループの移動

起動しているループは **MOVE** Advanced タブを用いて素早く移動することができます。



MOVE Advanced タブです。

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



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

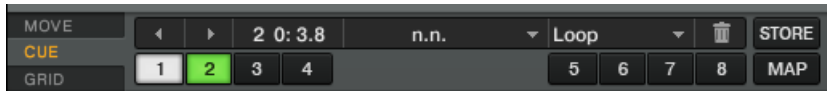


LE 2 に Moving Loops 機能はありません。

ループの保存

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

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



ループを保存した状態の緑の CUE タブです。



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



LE 2 に Storing Loops 機能はありません。

ループの解除

起動したループの起動解除の方法は以下です。

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



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

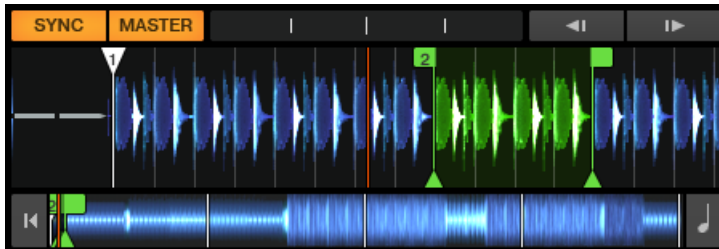
15.6.2 ホットキューの使用

すでに ホットキュー を用いたキューポイントとループの保存方法は解説しました。ここではこれらの使用方法について更に掘り下げて解説します。

- ▶ まず CUE アドバンスド タブをもう一度開きます。

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

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



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

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

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



→ これでボタンの点灯が消えるはずです。



LE 2 にホットキュー機能はありません。

ホットキューの効果的な使用方法

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

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

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

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

1. デッキ B のループセクションの各コントロールを操作し、トラックのイントロ周辺で任意のループを設定します。
2. いいループが見つかったら、点灯していないホットキューボタンを押して保存します。
3. 対応するホットキューボタンをもう一度押し、デッキ A のダウンビートにあわせたループを再生します。
4. ここまでを設定してから、例えば前述したようにループの低音成分をカットしておいて、ループのミックスを開始します (↑ 15.4.9, [チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする](#)参照)。
5. トラックが完全にフェードアウトする直前に、次にミックスするトラックで用意しておいたループを解除すればミックスが完了します。



CUE アドバンスドタブには更にオプションがあります。

15.7 FX の追加



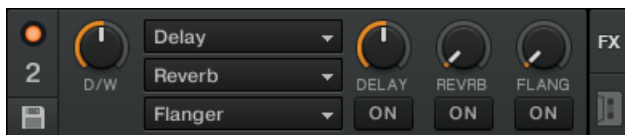
LE 2 の FX セクションはデッキごとに 1 つの Group FX 使用でき、FX 総数も他のバージョンと比べ、限られています。

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

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



Group モードの FX ユニットです。



Single モードの FX ユニットです。

必要条件

TRAKTOR が以下の状態であるか確認してください。

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

15.7.1 FX ユニットにデッキをアサインする

まず assign デッキに FX ユニットをアサインします。アサインには FX アサインボタンを使用します。



各チャンネルの FX アサインボタンです。

ここでは FX Unit 1 をデッキ B にアサインします。

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



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



LE 2 と ME 2 にこの機能はありません。

15.7.2 グループモード

まず グループモードを解説します。このモードで単一の FX ユニット内で 3 つの異なるエフェクトを同時に使用することができます。対応する FX Unit の上に 3 つのエフェクトスロットが設置されます。

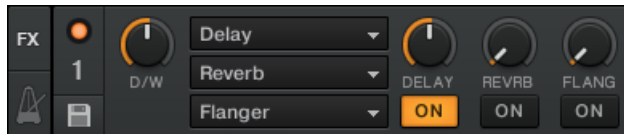


Group FX

15.7.3 FX ユニットの準備

デフォルトでは 3 種のエフェクトが両方の FX ユニットにロードされ、それらはディレイ、リバーブ、フランジャーとなります。

- ▶ 3 種のエフェクトから FX ボタンを押すことで FX ON 起動するエフェクトを選択します。



→ FX ボタンが点灯し、選択したエフェクトが起動します。

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

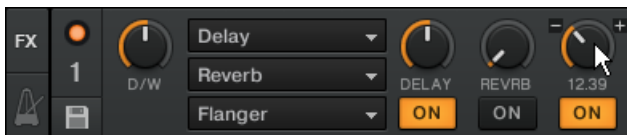
→ これでデッキ B の音声が FX Unit 2 によって加工されます。



もちろんこれら 3 つのエフェクトを全て起動して使用することも可能です。

15.7.4 FX ユニットのコントロール

各 FX ノブを回すことで FX ユニットの各エフェクトをコントロールすることが可能です。



FX ノブです。

- ▶ FX ノブ 1-3 を任意に回し、得られる音声を確認してください。

スロット内での FX の交換

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



LE 2 に Gater エフェクトはありません。

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

テンポと同調する FX

ここからは以下の手順に従ってください。

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



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

15.7.5 シングルモード (Single Mode)

各 FX ユニットをシングルモードに切り替えることもできます。各 1 個のパラメーターを備えたマルチ FX の代わりに、Single モードでは複数のパラメーターを備えた単体の FX を使用することが可能となります。ここでは FX Unit 2 を使用します。

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



LE 2 と ME 2 に Single モードはありません。

15.7.6 スナップショットの保存

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

1. FX ノブとボタンを任意の設定にします。
2. スナップショットボタンを押して (フロッピーディスクアイコン) 設定内容をスナップショットとして保存します。



- 次回この FX をロードした状態で RST (リセット) ボタンを押すと、パラメーターはこの設定値を再現します。

15.8 ミックスで Remix Decks を使用する

旧バージョンでは Sample Decks と呼んでいた機能は大幅に進化し、機能名称は Remix Decks となりました。ではこれらの各機能を見ていきましょう。(Remix Deck コントロール部の詳細は [↑6.1.2, リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#)を参照してください)。



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

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



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

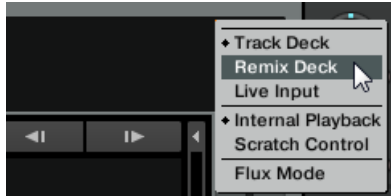


LE 2 と ME 2 に Remix Deck はありません。

必要条件

TRAKTOR が以下の状態であるか確認してください。

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

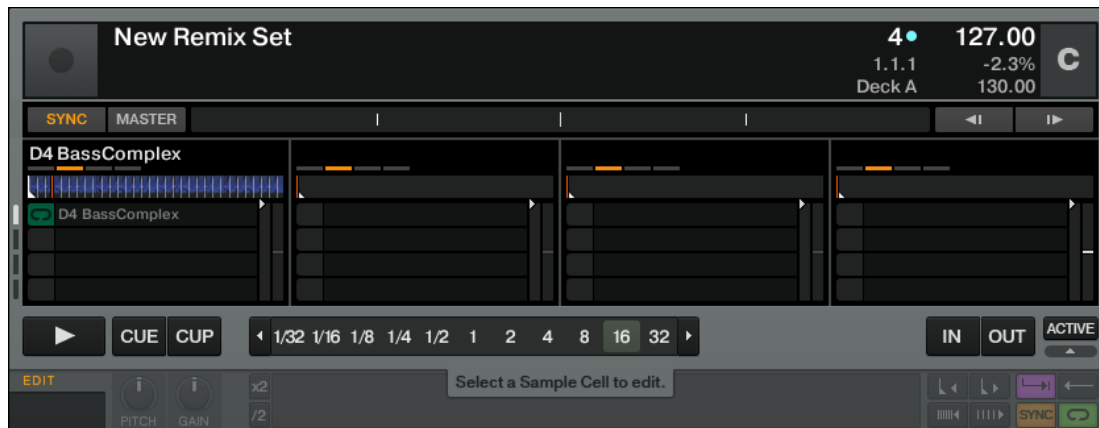


- デッキ A は停止した状態です(再生中の場合は、左デッキの **PLAY** ボタンを押してください)。
- クロスフェーダーの位置は右いっぱいとなっています。

15.8.1 コレクションからサンプルをロードする

TRAKTOR のトラックコレクションから直接サンプルをロードすることもできます。

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

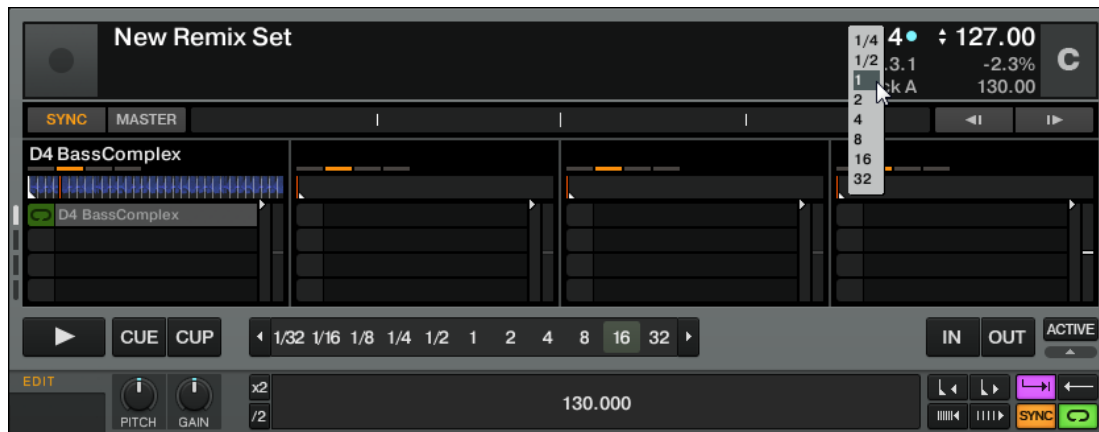


→ これでサンプルがロードされ、再生可能な状態となりました。

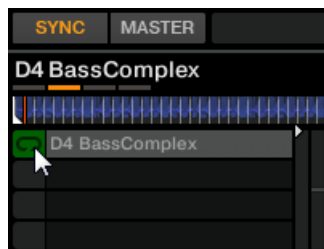
15.8.2 サンプルのトリガー

サンプルのトリガー方法は以下となります。

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



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



→ Play Type は内部タイムライン上の次のダウンビートに差し掛かるまで点滅し (クオンタイズ値によって点滅時間が異なります)、ダウンビートにあわせてデッキ B と同期しながら再生を開始します。

- ▶ サンプルを停止し、プレイマーカーをサンプル開始地点までリセットするには、[Shift] + を押しながら Sample Mode インジケーターをクリックします。サンプルはクオンタイズ値の設定内容にあわせて再生を停止します。

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。

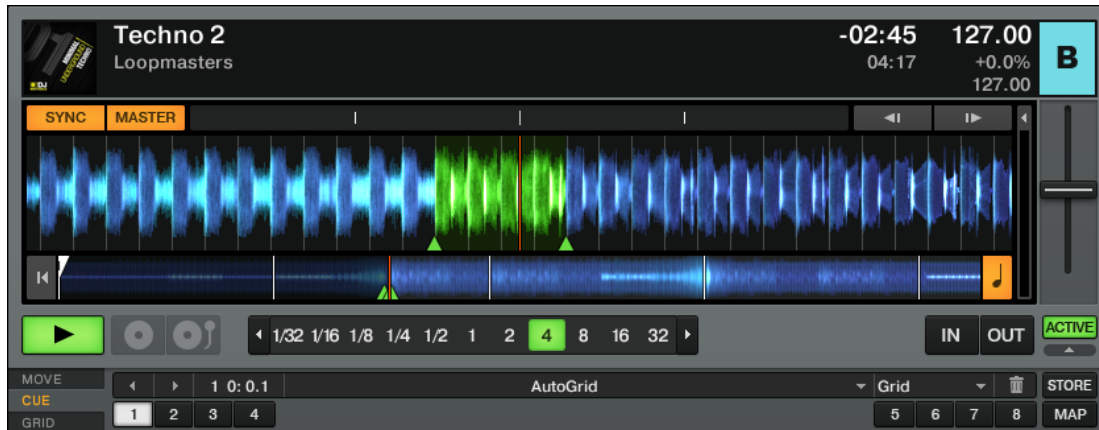
15.8.3 トラックからのサンプリング

TRAKTOR のブラウザから直接 Remix Decks にサンプルをロードする方法は解説しましたが、ここではさらに有効なパフォーマンス機能について紹介します。

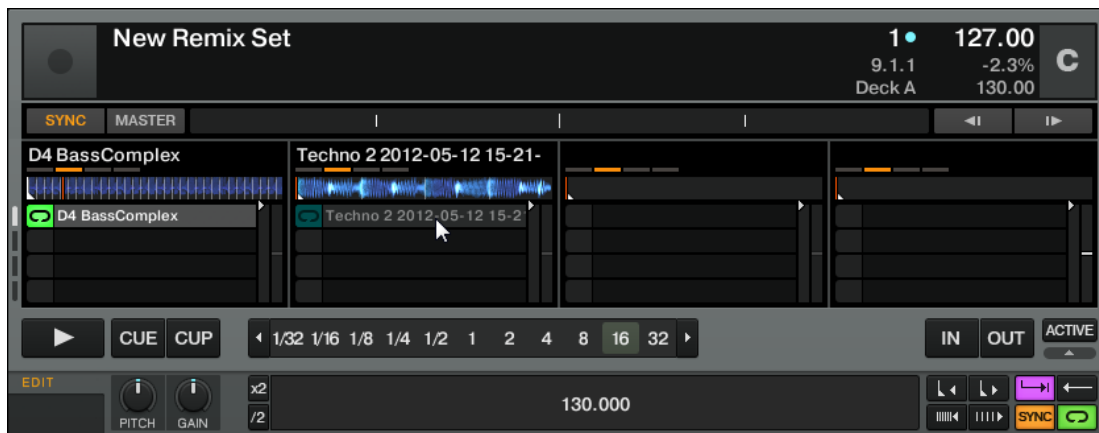
1. *Techno 2* をデッキ B で再生しているか確認してください。トラックの最後まで再生されたら、デッキの再生ボタンの上にある Skip Back to Start ボタンを押します。コンピュータのキーボードで [Shift]+G を押しても同様の操作を行えます。
2. グローバルセクションのマスターパネルでスナップモード (S) を起動しているか確認してください。



3. [↑15.6.1, ループの再生](#)で解説するようにループセクションで制御することができるよう、このトラック内でループを作成してください。



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



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



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

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

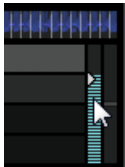
15.8.4 更なるサンプル制御機能

サンプルを Remix Deck にロードすると、このサンプル音声を制御することが可能となります。この機能の可能性はここで解説する以上のものです（[↑ 6.1.2, リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#)）、または TRAKTOR KONTROL F1 マニュアルを確認して Remix Deck のコントロール用各部の操作内容を確認してください）ので、ここではその一端を紹介するまでにとどめておきます。

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



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



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



- Sample Slot の Slot Player にカーソルをあてると、追加 Slot Parameter ボタンが表示されます。これらの設定により、関連する Sample Slot の全 Sample Cells の性質とサウンドの設定を施します。[↑ 6.1.2, リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#)で Slot Parameter 各ボタンの詳細を確認してください。

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

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



詳細は [↑6.1.2, リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#) を参照してください。

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

リミックスデッキ (Remix Deck) ホットキー

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

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

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

さらにサンプルを再生している状態のホットキーの操作内容は以下となります。

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

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

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

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

15.8.5 Remix Set の保存

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

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

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

15.9 ミックスで STEM Decks を使用する

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



LE 2 と ME 2 に Stem Decks はありません。

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



TRAKTOR を TRAKTOR KONTROL S8、S5、D2、F1 各コントローラーと共に使用することで音楽ミックスの可能性が広がります。

Stem ファイル

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

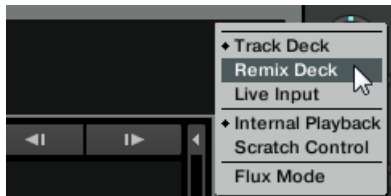


現時点で Stem ファイルに含まれるデータ量は従来のトラックに比べて多いので、Stem Deck にロードする前には Stem ファイルを必ず分析してください。分析を行わないで Stem ファイルをロード、再生することはできません。トラック、または Stem Files の分析方法は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

必要条件

TRAKTOR が以下の状態であるか確認してください。

- デッキ A に *Techno 1* をロードしています。トラックは再生しており、音声も確認できる状態で、テンポマスターとなっています。TRAKTOR 2 では、2 つの上部のデッキ(A と B) がトラックデッキで、下の 2 つのデッキが(C と D) リミックスデッキとなります。デッキがリミックスデッキではない場合は、デッキ C と D の大文字アルファベット部分 (C/D) をクリックして *Remix Deck* を選択します。



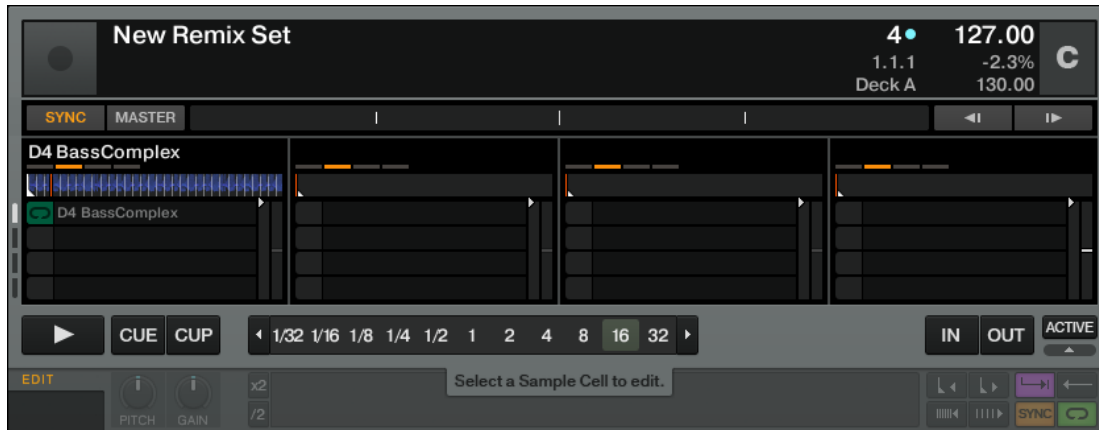
- デッキ B と C は停止しています。
- クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。

15.9.1 コレクションから Stem ファイルをロードする

TRAKTOR のトラックコレクションから STEM ファイルを直接ロードできます。

- ブラウザで [Track Collection > All Stems](#) と進みます。
- Stem ファイルを選択します。

3. デッキ D にドラッグします。自動的にデッキフレイバーが Stem Deck に切り替わります。



→ これで STEM ファイルがロードされ、再生可能な状態となりました。

15.9.2 Stem ファイルの再生

以下はデッキ D で Stem ファイルを再生する方法です。

- ▶ デッキ D のプレイボタンをクリックします。
 - デッキがテンポマスターであるデッキ A と同期した状態で再生されます。
 - ▶ クロスフェーダーを左から中央にゆっくり動かしてください。
- デッキ A のトラックと Stem ファイルがミックスされた状態で再生されます。
- ▶ クロスフェーダーをゆっくりとさらに右に向けて動かしてください。

15.9.3 各 Stem Parts の音量調節

各 Stem Parts の音量調節

Stem Decks をフル活用するために音楽の主要パートの音量を調節する必要があります。
任意の Stem チャンネルで以下を行ってください。

▶ ボリュームノブをゆっくりと上下にドラッグします。

→ 音楽内の主要要素の音量が変わり、これでスムーズにミックスが行えるようになります。

Stem Decks 同士のミックスをクロスフェーダーで行う場合、ミックスパフォーマンスを際立たせるには、主要要素の音量を完全にカットしておくとい良いでしょう。

▶ ボリュームノブを素早く上下にドラッグします。

→ これで音楽の主要要素をミュート、ミュート解除できるようになります。

音量をリセットする方法は以下です。

▶ 任意のボリュームコントロール部をダブルクリックします。

→ これで音量が元の状態にリセットされます。

15.9.4 Stem Parts に FILTER を適用する

FILTER エフェクトを主要要素に適用する方法は以下となります。

▶ 任意の Stem Channel でフィルターボタンをクリックし、FILTER を起動します。

▶ 任意の FILTER ノブを調節することで FILTER 適用量を調整します。

→ これで音楽の主要要素にハイパス/ローパスフィルターを適用することができるようになります。

フィルターをリセットする方法は以下です。

▶ 任意のフィルターノブをダブルクリックします。

→ これで値が元の状態にリセットされます。

15.9.5 Stem Parts に FX SEND を適用する

FX Send を主要要素に適用する方法は以下となります。

- ▶ 任意の Stem Channel で FX Send オンボタンをクリックし、FX Send を起動します。
 - ▶ 任意の FX Send ノブを調節することで FILTER 適用量を調整します。
- これで音楽の主要要素にハイパス/ローパスフィルターを適用することができるようになります。

フィルターをリセットする方法は以下です。

- ▶ 任意のフィルターノブをダブルクリックします。
- これで値が元の状態にリセットされます。

15.10 Loop Recorder の使用

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



ループレコーダーです。

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

必要条件

TRAKTOR が以下の状態であるか確認してください。

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



LE 2 と ME 2 で Loop Recorder は使用できません。

15.10.1 音源の選択

ループレコーダーで各音源からの入力音声を即座に録音することができます。ソース (Source) メニューをクリックすることで好みの音源を選択することができます (メニューはループレコーダーの **DRY/WET** ノブの下にあります)。



Loop Recorder の Source メニューです。

このメニューでの選択肢は以下となっています。

- *Main* で TRAKTOR のシグナル全てを録音します。
- *Cue* でヘッドフォンキューボタンを押してあるチャンネルの音声を録音します。
- *Ext* で TRAKTOR の Input Send チャンネルにアサインしてある音声を録音します。
- *Aux* で TRAKTOR の Aux チャンネルにアサインしてある音声 (マイクインプット等、マイクの使用方法については [↑ 18.6, マイクの追加](#) を参照してください) を録音します。

ここではメインアウトプットを録音します。

- ▶ Source メニューで *Main* を選択します。

15.10.2 ループの録音

では ループを録音してみましょう。

ループサイズの調節

録音を始める前に、録音するループのサイズを決めておく必要があります。

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

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



選択したループサイズはソフトウェア上で表示されます。

録音の開始

録音手順は以下となります。

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

準備ができたら、録音ボタンを押します。

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

EQ 調整内容が録音音声にも反映されます。



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

録音したループをコントロールする

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

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

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

ループの削除、再録音

ループが気に入らない場合は、再録音しましょう。

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

→ これで再録音が可能となります。

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

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

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

15.10.3 オーバーダブ

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

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

→ これで新しい音声が元のループ上に追加されました。

- ▶ 内容が気に入らない場合は、**UNDO** を押してやり直すことも可能です。
- ▶ **UNDO** をもう一度押すと、アンドゥー前の内容に戻ります。
- ▶ ループレコーダーの内容を全て削除するには、ループレコーダーを停止している間に **DEL** を押してください。

15.10.4 録音したループの更なる活用

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

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

15.11 同期

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

15.11.1 イントロダクション

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

- 現在流れているトラックにミックスするトラックを同期させる([↑ 15.4, 曲のミックス](#)参照)。
- ループをビートから外れることなくキューポイントに移動させる([↑ 15.6, ループ機能 とキュー機能](#)参照)。
- Gater FX のトラックへの同期([↑ 15.7, FX の追加](#)参照)。
- トラックからサンプルを抽出しトラックと同期再生させる([↑ 15.10, Loop Recorder の使用](#)参照)。
- ループレコーダーで録音したループとトラックとの同期([↑ 15.8, ミックスで Remix Decks を使用する](#)参照)。

15.11.2 テンポマスター

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

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



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

TRAKTOR では、マスタークロックまたは各デッキがテンポマスターとなります。

- TRAKTOR のマスタークロックはテンポとビートグリッドで使用する区切りを提供します。
- デッキではマスターテンポとマスターフェイズを提供します。

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



環境設定の Transport セクションの 関連オプションを解除することで Remix Decks が Master Deck にならないように設定することも可能です。詳細は [↑13.8, Transport \(トランスポート\)](#) を参照してください。

セットアップ例

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

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

新規同期機能のコンセプト

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

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

同期できるもの、できないもの

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

逆にデッキのビートマッチを手動で行う場合、またはビートマッチの必要が全くない場合はデッキで自動シンクを無効選択することが可能です (↑15.4, 曲のミックス参照)。

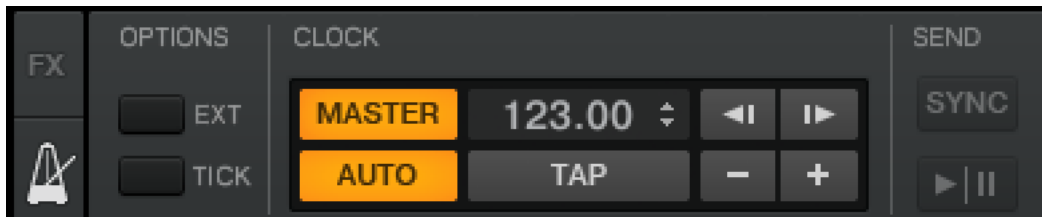
自動的に TRAKTOR に決定させる - Auto モード



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

まず、TRAKTOR のマスタークロックを確認しましょう。

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



TRAKTOR のマスタークロックパネルです。

このマスタークロックパネルでは TRAKTOR が Auto モードであるかを表示するので、ここで起動した **AUTO** ボタンを確認することができます。



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

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

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

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



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

確認する場合は以下の通りです。

1. 再生しているデッキを停止します。マスタートラックパネルの **MASTER** ボタンが点灯し、マスタートラック (Master Clock) が現在のテンポマスターとなります。



2. デッキ A と B に各トラックをロードします。
3. デッキ A の再生を開始します。現在デッキ A がテンポマスターです。**MASTER** Master Clock パネルのボタンがオフの状態となり、左デッキディスプレイの **MASTER** ボタンが点灯します。



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

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



2つのデッキのみでプレイする場合、またはビートマッチを手動で行う場合は、新規トラック追加時に現在テンポマスターとなっている値を参照する **Auto** モードを使用すると良いでしょう。

手動+自動シンクの組み合わせによる演奏を模索している場合もやはり、**AUTO** ボタンを起動したままにし、必要に応じて各デッキの **SYNC** ボタンを起動すると良いでしょう。

- **SYNC** を有効にすると、デッキはミックス中一定のテンポを保つようになります。
- **SYNC** を無効にすると、新規トラックはそのトラック自体のテンポで再生されます。

手動で特定のデッキをテンポマスターとして指定することも可能です。

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

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

2 デッキ以上のビートミックスを行っている場合、場合によっては同期した状態の Remix Decks を使用している場合、Master Clock をテンポマスターとして使用する必要があります。マスタークロックは必要に応じて変更しない限りは常にテンポマスターとして機能します。ビートシンクしたトラックのみを使用するミックスを作成する場合、またはセット中同じ BPM を使用する場合はこのモードが最適です。設定方法は以下です。

1. TRAKTOR のマスタークロックパネルで **AUTO** ボタンを無効にします。
2. マスタークロックパネルの **MASTER** ボタンをクリックしてテンポマスターとして設定します。
3. ここまでで、マスタークロックパネルの見た目はこうなります。



4. **SYNC** ボタンを押して全デッキの同期機能を起動します。

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

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

→ 各デッキでもテンポが変化します。

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



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

15.11.3 ビートグリッド

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



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

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

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

15.11.4 その他の便利な同期用ツール

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

スナップとクオンタイズ (Snap/Quantize) モード

Snap と Quantize 各機能に関しては [↑ 15.4, 曲のミックス](#) で解説しました。トラック同期をサポートするツールは他にもあります。

- Snap モードはループやキューポイントを確実にトラックのビート上に配置されるように機能します。
- Quantize モードはトラック内のどの場所 (ループ、キューポイント、ビート) に移動してもビートを維持するように正確にシンクする為のサポートとなります。

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



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

プレイスタイルに合わせて起動/起動解除してください。以下は設定例です。

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

トラックのキーのロック

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

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

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

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



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

15.12 ハーモニックミックス

多くの人が DJ プレイ中や、フロアでミックスを楽しんでいるときにミックスが非常に心地よく響き、両方のトラックが非常に効果的にブレンドされていく場面を体験したことがあることでしょう。これは両方のトラックが同じキー（または装飾キー）である場合に多く得ることができる結果です。

Harmonic Mixing はトラックのキーを事前に知っておく（ピアノ等を使って調べる方法）、またはソフトウェアで調べておく必要があります。TRAKTOR のキー検出機能はこのプロセスを自動的に行います。このキーを用いて非常に素早くハーモニーが合うトラックを見つけることができます。

Harmonic Mixing は TRAKTOR の Key Lock を使用した状態で有効な機能となります。

このセクションでは *Open Key* 表記を用いたハーモニックミックス方法を解説します (Analyze オプションで *Displayed in Traktor* を *Open Key* にしてください)。*Open Key* は基本的に 12 トニックスケールを使用したものです。メジャースケールトラックには **d** と付き、マイナースケールには **m** が付きます。



'Harmonic Mixing' を行う場合、通常同じキーを用いたほうがミックスがきれいなブレンドされます (11d to 11d のトラックをミックスする、といった具合です)。同様にスケールが同じ (メジャー、またはマイナー) で隣り合う番号であればうまくミックスできます。例えば 1m のキーによるトラックを使用している場合、ミックスするキーは 2m または 12m となります。3m と 11m も 1m に近い位置にありますが、この場合よい結果は得られません。



相対するキーのトラックをミックスすることも可能で、例えば 5d から 5m (またはその逆) といったようにメジャーからマイナーキーへの移動が可能です。このキーの変更によってムードが大きく変わります。この場合、トラックごとにどの位置でミックスするのが最適か (例えばパーカッションパートでミックスをブレンドする) 試しておくとい良いでしょう。

ブラウザで分析したトラックを見ると、11d、12m、7d、といった表記がある **Key** フィールドが表示されているはずです。キー列のヘッダの **Key** フィールドをクリックすると、TRAKTOR はキーを基準にトラック順を整頓し、色付きの状態で表記します。同じキーのトラックは同じ色でリスト表示され、そのキーの上下のトラックがミックス可能なキーのトラックとなります。

Loopmasters	♫ 184 kbps	♫ Dubstep 2	---	140.000	♫ 2d
Loopmasters	♫ 205 kbps	♫ TechHouse 1	2013/1/10	127.000	♫ 6d
Loopmasters	♫ 200 kbps	♫ Techno 1	2013/1/10	127.000	♫ 7d
Loopmasters	♫ 197 kbps	♫ TechHouse 2	2013/1/15	127.000	♫ 11d
Loopmasters	♫ 194 kbps	♫ Techno 2	2013/1/15	127.000	♫ 11d

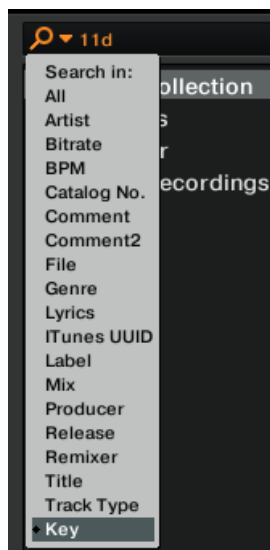
ブラウザウインドウでデモトラックを表示しています。

Key 情報が既にあるトラックはブラウザの **Key Text** にそのキーを表示します。任意のキーを使用するトラックの検索方法は以下となります。

1. Refine ボタンをクリックして (以下の拡大鏡の解説を参照してください) **Key** を選択します。
2. キーの値、例えば 11d と検索フィールドに入力してください。

ここで入力する値は Analyze Options での設定とは関係なく、好きな単位（キー表記に用いる数字やアルファベット）を入力してください。

→ TRAKTOR はこの値によってコレクション内、またはプレイリスト内を検索します。



Refine List です。

「ハーモニックミックス」の性質をテストする方法は以下となります。

- ▶ TRAKTOR でもトラックから「Tech House 2」を Deck A をロードし、「Techno 2」を Deck B にロードします。

→ 両トラックのキーは「11d」です。

Loopmasters	♫ 194 kbps	♫ Techno 2	2013/1/15	127.000	♫ 11d	♫
Loopmasters	♫ 197 kbps	♫ TechHouse 2	2013/1/15	127.000	♫ 11d	♫

キー 11d の検索結果です。

Track Decks の Key Lock 機能を起動して操作を進めてください。

Track Deck A をまず起動して両トラックをブレンドしながらロングミックスに挑戦してください。両トラックをスムーズにブレンドすることができるでしょう。更にこれまでのチュートリアルで紹介した内容を取り入れた、両トラックのミックスにも挑戦してください（↑15.6.1, ループの再生、↑15.6.2, ホットキューの使用、↑15.7, FX の追加、↑15.8.3, トラックからのサンプリング 参照）。



文脈検索 は Harmonic Mixing の際にもっとも最適な検索方法です。プレイリストのキーの値の隣にある拡大鏡をクリックすることで、TRAKTOR は選択しているトラックとマッチするキーを持つ全トラックを表示します。



自身のトラックコレクションでトラックを検索し、ハーモニックミックスを試してください。

16 トラブルシューティング

ここでは TRAKTOR を使用中に起こりうる一般的な問題の解決方法を紹介します。

16.1 TRAKTOR が起動しない

- ▶ TRAKTOR のシステム要件を確認してください。ここで必要最低条件を満たしている場合でも、高次機能 (例 キーロック、FX) の使用の際に支障をきたす場合があります。RAM 容量を増やすことでこの問題を大幅に回避可能です。
- 1. 最新の TRAKTOR バージョンを使用しているか確認してください。最新バージョンは以下のリンクにあります。 <http://www.native-instruments.com/updates>.
- 2. クリックしたアプリケーションのエイリアス、またはショートカットが有効なものか確認してください。
- 3. コンピュータを再起動してください。他のオーディオインターフェイスとコンピュータで使用している周辺機器等の接続をはずしてください。
- 4. TRAKTOR のルートフォルダにある **collection.nml** ファイルを名称変更し、トラックコレクションが無い状態で TRAKTOR を再起動し、名称変更したコレクションを再インポートしてください。

16.2 レイテンシーの問題

始めに、使用しているコンピュータにオーディオドロップアウトがなく、リアルタイムオーディオ処理に適しているかを確認してください。一般的に共有メモリグラフィックカードをラップトップに使用することは推奨されていません。オーディオソフトウェアの処理を円滑に行うには十分なメモリと的確な処理精度が必要です。

- ラップトップをバッテリーのみで使用すると電源管理システムがバッテリー省エネモードとなり CPU のクロックレートを下げる可能性があるためバッテリーのみの使用は推奨しません。
- 演奏中に使用しない機器は外して下さい (例、プリンター、スキャナー等)。使用しない機器を外すことで音楽ソフトに対する処理能力が向上します。
- ラップトップにはオーディオ処理を妨げる Bluetooth、イーサネット ネットワークアダプターや、ワイヤレス LAN カード等の内蔵デバイスが装備されていることが多々あります。これらの機器も TRAKTOR を使用している時は、無効にしておく必要があります。


- Key Lock の処理には負荷が多くかかります。オーディオドロップアウト等、音声に支障がある場合は **ECO** モード (*Preferences > Transport > Keylock*) を使用します。処理能力の低いコンピュータでは Keylock 機能を全く使用しない方がいい場合もあります。

16.3 TRAKTOR がクラッシュする

ランタイム中にクラッシュする場合は、Native Instruments テクニカルサポートチームに 章で紹介する手順でクラッシュログを提出します。クラッシュログは以下のフォルダにあります。

- Windows: *My Documents\Native Instruments\TRAKTOR.x.x\Crashlogs*
- Mac OS X: *Users/~/.Library/Logs/CrashReporter*

関連項目

 テクニカルサポート [→ 299]

16.4 アップデート

問題に直面した場合は、まずソフトウェアのアップデートを確認、ダウンロードし、インストールすることをお勧めします。アップデートは問題の解消、オペレーションシステムのアップデートへの対応、またはソフトウェアの品質向上の度にリリースされます。ソフトウェアのバージョン番号は Native Instruments 各アプリケーションの **About** ダイアログで表示可能です。このダイアログはユーザーインターフェイスの右上隅の NI ロゴをクリックしても開くことができます。更にインストールしてある全 Native Instruments アプリケーションのバージョン番号はサービスセンターの **製品一覧** ページでも確認することができます。アップデートはサービスセンターの **アップデート** ページ、または 以下当社ウェブサイトから行うことも可能です。 <http://www.native-instruments.com/updates>

17 ヘルプ

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



以下のセクションのリンクからサービスセンター (Service Center) アプリケーションにアクセスすることができます。アプリケーションを開いたら、右上隅にある [Support](#) ボタンをクリックしてください。

17.1 ナレッジベース

オンラインナレッジベースには Native Instruments 製品の各情報をまとめており、また問題解決のヒントとなる情報を用意しています。 ナレッジベースには以下からアクセスします。 www.native-instruments.com/knowledge

17.2 テクニカルサポート

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

www.native-instruments.com/knowledge

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

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

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

17.3 レジストレーションサポート

製品アクティベーション作業中に問題が生じた場合は、レジストレーションサポートチーム (<http://www.native-instruments.com/registration-support>) に連絡を取ってください。

17.4 ユーザーフォーラム

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

18 付録 – 一般的な設定

この付録 では TRAKTOR と各機材をあわせて使用する為の設定例を紹介しています。
もちろんここでは TRAKTOR を正しくコンピュータにインストール、正しく設定してあることを前提とします。
インストールの詳細に関しては別途のセットアップガイドを参照してください。

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

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

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

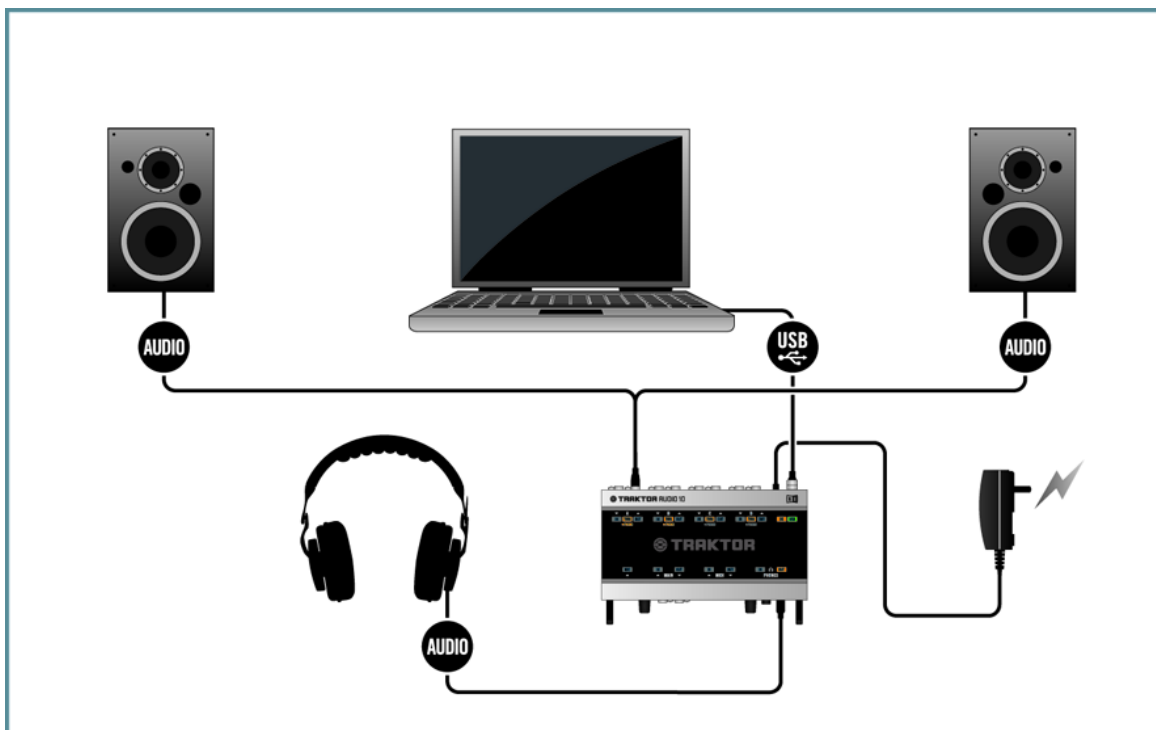
▶ *Preferences > Audio Setup* と進みます。

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



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

18.2 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。



TRAKTOR を外部オーディオインターフェイスと共に使用します。

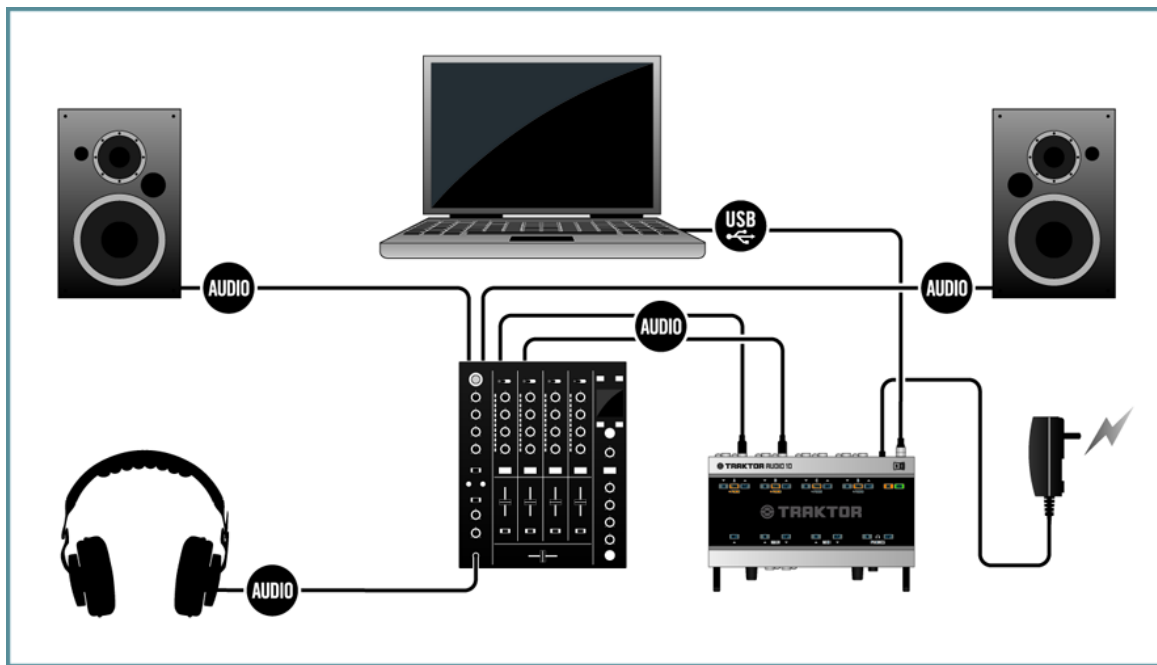
TRAKTOR の試聴機能を使用するには、オーディオインターフェイスのアウトプットに 2 つの独立したアウトプット (マスターアウト用と試聴用) が必要です。 外部オーディオインターフェイスのインストールと接続方法に関しては製品マニュアルを参照してください。 TRAKTOR では以下の設定を行います。

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

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

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

18.3 TRAKTOR と外部ミキサーを使用する



外部ミキサーと TRAKTOR の併用

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

1. *Preferences > Audio Setup* と進みます。

2. 設定を行っていない場合は、[Audio Device](#) として外部オーディオインターフェイスを選択します。
 3. *Preferences > Output Routing* と進みます。
 4. [External](#) ミキシングモードを選択します。
 5. 各デッキ用アウトプットペアを選択します。
 6. 任意に対応するアウトプットを接続します。例、ケーブル (通常 RCA ケーブルを使用します) を使用してハードウェアミキサーのインプットチャンネルと [Output Deck A](#) を接続します。
 7. 他のデッキチャンネルでも同様の接続を行います。
 8. ハードウェアミキサーのマスターアウトプットとアンプ、またはスピーカーを接続します。
- ここまでで外部ハードウェアミキサーを用いてミキサーの各関連機能を制御できるようになりました。その他の TRAKTOR の機能に関しては MIDI コントローラーを用います。セットアップに MIDI コントローラーを追加する方法は以下です。

18.4 TRAKTOR をコントローラーで操作する



LE 2 では Setup Wizard で設定可能な内容に限りがあります。

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

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

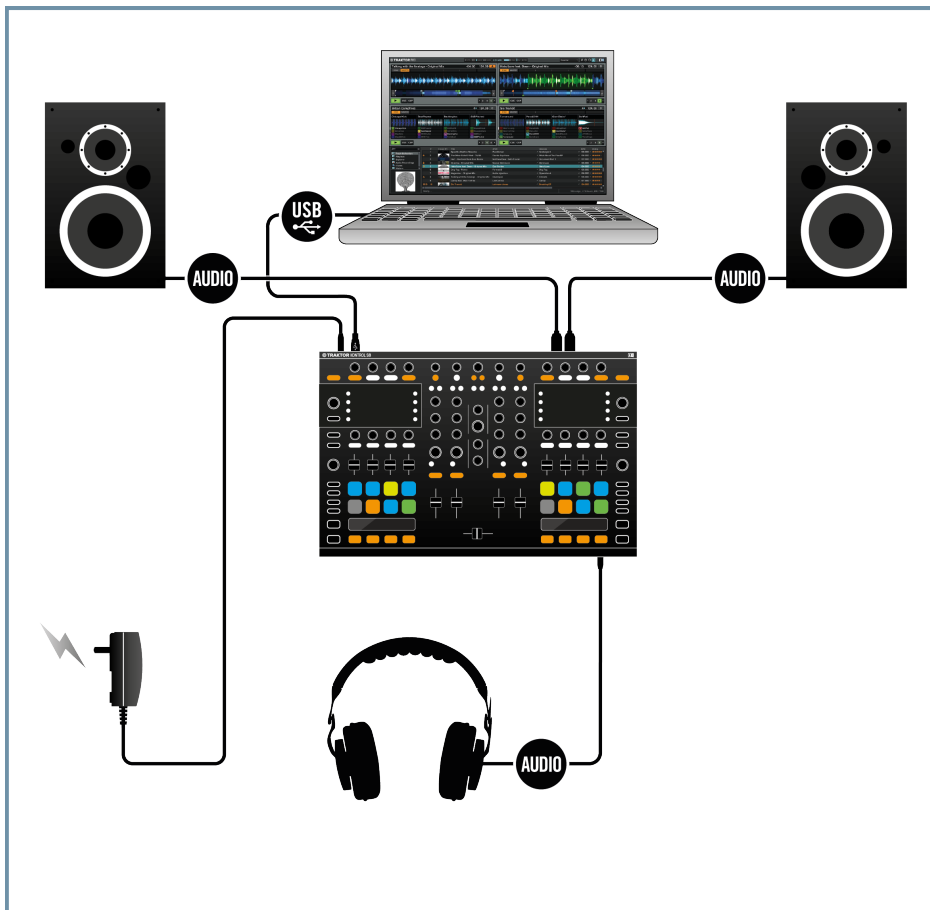


更に、オーディオインターフェイスを内蔵したコントローラーとそうでは無いものに区別することができます。典型的に、ミキサーコントローラー付コントローラーにはオーディオインターフェイスを内蔵したものが多く、次のセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 例にとり解説を進めます。

基本的にコントローラーにはデータ処理能力はなく、ソフトウェアの補助として機能します。TRAKTOR では、各機能を好みの内容にアサインすることが可能で、Macros (コントロール機能の 2 つの操作を同時に処理する機能です) または Modifiers (シフトキーの使用により機能を複数コントロール部に持たせる機能です) を使用することも可能です。可能性はほぼ無限ですので、TRAKTOR ではコントローラー各種にあわせ

たデフォルトマッピングを例として備えています。これらのデフォルトマッピングを起点にして任意のマッピングを行うとよいでしょう。マッピングのインポート方法とマッピングの作成方法については [↑ 13.21, Analyze Options](#) を参照してください。

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



ミキサーコントローラー付 MIDI コントローラー (TRAKTOR KONTROL S8)

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

内蔵オーディオインターフェイス付コントローラー

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

内蔵オーディオインターフェイスが無いコントローラー

1. [↑ 18.2, 外部オーディオインターフェイスで TRAKTOR を使用する。](#) のインストラクションを参照してください。
2. *Preferences > Controller Manager* と進みます。
3. *Add > Import* をクリックし、*Default Settings > Controller* と進んでリストでコントローラーを選択します。

4. MIDI コントローラーのフェーダーまたはノブを動かす (例、クロスフェーダー)、**CTRL** インジケータを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケーターが青く光り反応します。
5. TRAKTOR のコントロール各部も (クロスフェーダーを動かすことで) MIDI コントローラーでの操作に反応します。

18.4.2 ミキサーコントロールが無いコントローラー

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

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

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

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

1. TRAKTOR KONTROL S4 のインプット C/D にターンテーブル、CD プレイヤーを接続します。
 2. ターンテーブルを使用する場合はインプットレベルスイッチ (Input Level Switch) を Phono に、CD プレイヤーを使用する場合は Line にします。
 3. *Preferences > Audio Setup* と進み、**Audio Device** として *Kontrol S4 (ASIO)* を選択します。ターンテーブル / CD プレイヤーはデフォルトで デッキ C と D にルーティングされています。デッキ A と B を使用する場合は、手動でルーティングを行います。
1. *Preferences > Input Routing* と進みます。

2. **Input Deck A** 用に *In Ch C left/right* を選択、**Input Deck B** 用に *In Ch D left/right* を選択します。Input Deck A 用に *In Ch C left/right* を選択、Input Deck B 用に *In Ch D left/right* を選択します。
3. **Input Deck C** 用に *In Ch A left/right* を選択、**Input Deck D** 用に *In Ch B left/right* を選択します。
4. メイントラックデッキでデッキ名称部分をクリックし、*Scratch Control* を選択しているか確認します。

18.6 マイクの追加

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

18.6.1 マイクを用いた Loop Recorder の使用



TRAKTOR AUDIO 10 を使用している場合、マイクインプットはフロントパネルの MAIN エリアの MIC と表示された部分となります。このインプットはデフォルトでは TRAKTOR の **Input FX Send (Ext)** チャンネルにルーティングしており、TRAKTOR AUDIO 10 のフロントパネルの MAIN OUT からシグナルを出力します。これでマイクインプットシグナルを TRAKTOR の Loop Recorder で使用できます。

TRAKTOR AUDIO 10 をオーディオインターフェイスとして使用しない場合は以下の設定を行います。

1. 歯車のアイコンをクリックして **Preferences** (環境設定) ダイアログを開き、*Input Routing* ページを選択します。
2. マイクを接続したチャンネルと TRAKTOR の **Input FX Send (Ext)** チャンネルをアサインします。対応するチャンネルの名称部分の脇にあるメニューを使用してチャンネルをアサインします。
3. オーディオインターフェイスにゲインコントロールがある場合は、マイクインプットチャンネルのインプットゲインを調節します (TRAKTOR AUDIO 10 にはこの機能があります)。ドロップダウンセクションメニューの右にあるレベルメーターでゲインを確認してください。

→ これで TRAKTOR の Loop Recorder でマイクを使用できるはずです。

18.6.2 ライブインプットとしてマイクを使用し、TRAKTOR FX を付加する

TRAKTOR デッキからマイクに FX を付加する場合は使用していないデッキ A-D のどれかにマイクインプットをアサインします。

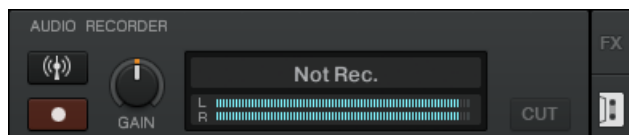
1. 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ダイアログを開き、*Input Routing* ページを選択します。
2. マイクが接続してあるチャンネルを、ドロップダウンメニューを用いて TRAKTOR の空のデッキ (A-D) にアサインします。
3. オーディオインターフェイスにゲインコントロールがある場合は、マイクインプットチャンネルのインプットゲインを調節します (TRAKTOR AUDIO 10 にはこの機能があります)。
4. ドロップダウンセレクションメニューの右にあるレベルメーターでゲインを確認してください。

→ エフェクト処理されたシグナルは [Preferences](#) ダイアログの [Output Routing](#) ページでアサインしたデッキから出力されます (内部ミックスモードではアウトプットが常にマスターアウトになります)。

▶ [Preferences](#) ダイアログをを閉じるときは、関係するデッキ名称部分を押し、[Live Input](#) を選択します。

→ これでマイクをライブインプットとして使用し、ミックスにマイク音声を使用することが可能となります。

18.7 録音設定



オーディオレコーダーパネルです。

TRAKTOR には内部/外部音声を録音する為の機能を備えています。この機能の内容はオーディオインターフェイスのインプット/アウトプットチャンネルと設定状況によって異なります。以下の設定例では TRAKTOR AUDIO 10 サウンドカードを用います。

TRAKTOR は音声を *.wav 方式で録音します。



LE 2 では Audio Recorder は使用できません。

18.7.1 内部音声の録音

内部音声の録音は **Internal** ミキシングモードの場合のみで可能となります。

この設定例では TRAKTOR の内部ミキサーを使用した内部録音を行います。これは TRAKTOR が内蔵ミキサーの Master Output からの音声を録音することを意味します。この設定では他のケーブルは必要ありません。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. *Preferences > Output Routing* と進みます。
2. **Internal** ミキシングモードを選択します。
3. *Preferences > Mix Recorder* と進みます。
4. 音源として **Internal** を選択します。
5. 録音音声の保存場所を指定、またはデフォルト保存先のままにしておきます。デフォルト保存先は *My Documents/My Music/Traktor* (Windows) または *User:Music:Traktor* (Mac OS X) です。
6. **Prefix** (例 *live_jan15th_*) ファイル名称の先頭にタイムスタンプと共にプレフィックスが追加されます。このプレフィックスを使用することで後に録音音声を区別することが簡単になります。
7. ファイルサイズを設定して、録音音声の区切りとなる最大録音サイズを設定します。後で録音音声を CD に焼く場合は、ファイルサイズを *650 MB* にしておくとい良いでしょう。
8. グローバルセクションの上右隅にあるカセットアイコンをクリックしてオーディオレコーダーパネルを開きます。
9. トラックをデッキにロードし、プレイボタンを押します。
10. レベルメーターが反応するか確認してください。
11. **GAIN** ノブで録音レベルを調節してください。
12. 録音ボタンを押して録音を開始してください。



録音を終えたら、TRAKTOR の *Browser > Audio Recordings* からデッキに直接ロードすることが可能となります。

18.7.2 外部音声の録音

外部音声の録音は [Internal/External](#) ミキシングモードの両方で可能で、TRAKTOR SCRATCH PRO ユーザーに最適な録音方法です。

外部音声を外部録音モード (External Mixing Mode) で録音する

このモードで外部音声を録音することができます。現在外部ミキシングモード(External) なので外部ハードウェアミキサーを音源とします。このセットアップにはミキサーの 2 番目のアウトプット(REC OUT または OUT 2 と表示されています)。このアウトプットをオーディオインターフェイスのインプットに接続します(例、TRAKTOR AUDIO 10 のチャンネル D 用 Inputs 9|10)。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ダイアログを開き、*Output Routing* ページを開きます。
2. まだ設定していない場合は、[External](#) ミキシングモードを選択します。
3. 環境設定 (Preferences) ダイアログで [Input Routing](#) ページを開きます。
4. ミキサーを接続したチャンネルと TRAKTOR の任意のチャンネルをアサインします。
5. Preferences ダイアログで *Mix Recorder* ページを開きます。
6. 音源として [Extern](#) を選択します。
7. [External Input](#) ではオーディオインターフェイスの該当するインプットチャンネルを選択します。TRAKTOR AUDIO 10 では *チャンネル D* となります。
8. 録音音声の保存場所を指定、またはデフォルト保存先のままにしておきます。デフォルト保存先は *My Documents/My Music/Traktor* (Windows) または *User:Music:Traktor* (Mac OS X) です。
9. [Prefix](#) (例 *live_jan15th_*) ファイル名称の先頭にタイムスタンプと共にプレフィックスが追加されます。このプレフィックスを使用することで後に録音音声を区別することが簡単になります。
10. ファイルサイズを設定して、録音音声の区切りとなる最大録音サイズを設定します。後で録音音声を CD に焼く場合は、ファイルサイズを *650 MB* にしておくとい良いでしょう。

この設定が TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を使用する際ライブセットを録音する為の展開的な設定となります。この設定を他の音声録音に応用することも可能です。ミキサーの代わりにオーディオインターフェイスにマイクを接続し、マイク音声を録音することも可能です。セットアップにマイクを追加する方法は [↑ 18.6, マイクの追加](#)を参照してください。

外部音声を内部録音モード (Internal Mixing Mode) で録音する

この設定での外部音源はターンテーブル、CD プレイヤー、マイク等の音声となります。設定は任意の機器をオーディオインターフェイスのインプットに接続するのみです。ここではマイク用に TRAKTOR AUDIO 10 サウンドカードの MAIN チャンネルを使用します。TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. 歯車のアイコンをクリックして [Preferences](#) (環境設定) ダイアログを開き、*Output Routing* ページを開きます。
2. [Internal](#) ミキシングモードを選択します。
3. 環境設定 (Preferences) ダイアログで *Input Routing* ページを開きます。
4. マイクを接続したチャンネルを TRAKTOR の対応するチャンネルにアサインします。TRAKTOR AUDIO 10 を使用している場合は自動的に [Input FX Send \(Ext\)](#) にアサインされます。
5. Preferences ダイアログで [Mix Recorder](#) ページを開きます。
6. 音源として [Extern](#) を選択します。
7. [External Input](#) ではオーディオインターフェイスの該当するインプットチャンネルを選択します。TRAKTOR AUDIO 10 サウンドカードを使用している場合は、[Input FX Send \(Ext\)](#) を選択します。
8. 録音音声の保存場所を指定、またはデフォルト保存先のままにしておきます。デフォルト保存先は *My Documents/My Music/Traktor* (Windows) または *User:Music:Traktor* (Mac OS X) です。
9. [Prefix](#) (例 *live_jan15th_*) ファイル名称の先頭にタイムスタンプと共にプレフィックスが追加されます。このプレフィックスを使用することで後に録音音声を区別することが簡単になります。
10. ファイルサイズを設定して、録音音声の区切りとなる最大録音サイズを設定します。後で録音音声を CD に焼く場合は、ファイルサイズを *650 MB* にしておくとい良いでしょう。

ラインレベルを介してターンテーブルを録音することはできません。ターンテーブルを録音する場合は、フォノ-ライン変換用機器をお買い求めください。

19 デフォルトキーボードマッピング

TRAKTOR には各種デフォルトキーマッピングが配備されています。デフォルトマッピングは以下の章に記載してあります。

- ▶ アプリケーションメニューバーから *Help > Start Setup Wizard* と進んでデフォルトキーボードマッピングを再現します。
- ▶ アプリケーションメニューバーから *Help > Downloads* と進んで Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR ダウンロードサブサイトを開きます。そこにはさらなる各種キーボードマッピングと、MIDI マッピングが控えています。
- ▶ *Preferences > Controller Manager* と進んでキーボードマッピングを編集します。
- ▶ TRAKTOR コントローラーマネージャーで各機能をコンピュータのキーボードにアサインしてください。



LE 2 にキーボードマッピングはありません。

Mac で F-キーを使用する

Apple キーボード、または Apple ノートブックを使用している場合、いくつかの F- キーはデフォルトで専用コマンド用となっています。TRAKTOR 内ではこれらのキーは、デフォルトでブラウザ内のお気に入りブレイリスト用となっています。

- ▶ 通常機能として F- キーを使用する場合は、キーボードの FN キーをホールドしてください。

関連項目

📖 Analyze Options [→ 196]

19.1 Transport (トランスポート)

コマンド	Deck A	Deck B
Cue	Q	A
デッキプレイ (Deck Play)	W	S
ビートジャンプ (BeatJump)	巻き戻し E / 早送り R	巻き戻し D / 早送り F
テンポベンド	巻き戻し T / 早送り Y	巻き戻し G / 早送り H
ビートシンク (Beat SYNC)	U	J
ビートマスター (Beat MASTER)	Shift + U	Shift + J
ビートタップ (Beat TAP)	I	K
KEY ON/OFF	Shift + Y	Shift + H

19.2 リミックスデッキ (Remix Decks)

コマンド	Deck A	Deck B
スロット 1 Sample Capture/ Trigger/Mute	Z	B
スロット 2 Sample Capture/ Trigger/Mute	X	N
スロット 3 Sample Capture/ Trigger/Mute	C	M
スロット 4 Sample Capture/ Trigger/Mute	V	,
スロット 1 Retrigger	Shift + Z	Shift + B
スロット 2 Retrigger	Shift + X	Shift + N
スロット 3 Retrigger	Shift + C	Shift + M
スロット 4 Retrigger	Shift + V	Shift + ,

コマンド	Deck A	Deck B
スロット 1 Stop/Delete/Load	[Ctrl] + Z	[Ctrl] + B
スロット 2 Stop/Delete/Load	[Ctrl] + X	[Ctrl] + N
スロット 3 Stop/Delete/Load	[Ctrl] + C	[Ctrl] + M
スロット 4 Stop/Delete/Load	[Ctrl] + V	[Ctrl] + ,

19.3 キューとループ (Cue & Loop)

コマンド	Deck A	Deck B
Set/Select + Store Cue (1-5)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	6 / 7 / 8 / 9 / 0
Cue (1-5) 削除	[Ctrl] + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	[Ctrl] + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
トラックスタートへのジャンプ	Shift T	Shift G
¼, ½, 1, 2, 4 小節ループの設定	Shift + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Shift + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
4 ビートループのセット (Set 4 Beat Loop)	[,
Loop IN/Set Cue	O	L
Loop OUT/Set Cue	P	;
/2 (ハーフ) Loop Size	Shift + O	Shift + L
X2 (倍) Loop Size	Shift + P	Shift + ;
起動	Shift + [Shift + ,
GRID 調節	Shift + I	Shift + K

19.4 お気に入り & ナビゲーション (Favorites & Navigation)

コマンド	グローバル
ブラウザの最大化切り替え	スペースバー
Favorites 1—12 の選択	F1—F12

コマンド	グローバル
お気に入り 1- 12 にセレクションを追加する	Shift + F1 — F12
ブラウザツリーのスクロール	左右矢印キー
トラックリストのスクロール	矢印キー上下
デッキ A へのロード	Shift + 左矢印キー
デッキ B へのロード	Shift + 右矢印キー
デッキ A をデッキ B に複製する	[Ctrl] + 右矢印キー
デッキ B をデッキ A に複製する	[Ctrl] + 左矢印キー

19.5 ループレコーダー

コマンド	グローバル
録音	Enter
Undo	Delete
再生/停止制御	Shift + Delete
削除	[Ctrl] + Delete
Size (レコードループサイズ)	Shift + Enter
Dry / Wet	[Ctrl] + Enter

19.6 ズームとレイアウト

コマンド	グローバル
ズームアウト	>
ズームイン	/
リセットズーム	Shift + >
リセットズーム	Shift + /

コマンド	グローバル
レイアウト -	[Ctrl] + >
レイアウト +	[Ctrl] + /

19.7 スクラッチモード (Scratch Modes)

コマンド	Deck A	Deck B
再生/内部モード	W	S
リレティブモード	Shift + Q	Shift + A
アブソルートモード	Shift + W	Shift + S

20 アサイン可能な MIDI コントロール

この章では、外部 MIDI コントローラーにアサイン可能な MIDI コントロール部 (アサインは TRAKTOR の Preferences にある Controller Manager で行います) を全てリストアップしています。 [↑13.21, Analyze Options](#) を参照して MIDI コントロールのアサインとコントローラーマッピングの作成方法を確認してください。 その前に、まずコントローラー用マッピングを作成する前に、Setup Wizard に使用しているコントローラー用マッピングがあるか、または NI ウェブサイトからダウンロードできるか確認してください。

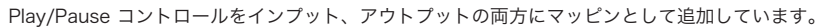
- ▶ Setup Wizard を開始するには TRAKTOR の Application Menu Bar で *Help > Start Setup Wizard* と進みます。
- ▶ アプリケーションメニューバーから *Help > Downloads* と進んで Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR ダウンロードサブサイトを開きます。 NI ユーザーアカウントにログインすると、さらにいくつかのキーボードマッピングと MIDI マッピングをチェックすることができます。

インプットとアウトプットコントロールについて

アサイン可能なコントロールには 2 種類あります。

- **Input controls:** これらのコントロールはスライダーやノブ等の外部 MIDI コントローラーからの MIDI を受信します。例えば、Play/Pause コントロールは MIDI コントローラーのボタンにアサインしてトリガーすることができます。全てのインプットコントロールにはアウトプットコントロールがあり、コントローラーで LED を点灯するといったことで視覚的に操作を確認することができます。インプットコントロールは Assignment Table の [Add In...](#) ボタンを介して設定することが可能です。
- **Output controls:** これらのコントロールで外部ハードウェアの LED により操作内容を視覚的に確認することができます。例えば Track Deck コントロールからの "Track End Warning" コントロールをコントローラー LED にアサインして Track Deck のトラック再生が終わりに近づくとき LED が点灯するように設定することができます。アウトプットコントロールは Assignment Table の [Add Out...](#) ボタンを介して設定することが可能です。

以下のスクリーンショットは TRAKTOR コントロールを受信用インプット、送信用アウトプットシグナルとしてマッピングしています。この例では TRAKTOR の Deck Play/Pause コントロールがコントローラーのボタンからの MIDI シグナルを受信し、ボタンの LED が Play/Pause ボタンに反応して点灯します。



Track Decks と Remix Decks の両方で使用できるコントロールです。

TRAKTOR - オペレーション マニュアル - 319

名称	内容	Input/Output
Set as Tempo Master	デッキをテンポマスターとして設定します。	In/Out
Sync On	デッキのシンク機能を起動します。	In/Out
Phase Sync	デッキのフェイズがシンクします。	In/Out
Tempo Sync	デッキのテンポがシンクします。	In/Out
テンポベンド	再生スピードを段階的に速め/遅めます。	In/Out
Tempo Bend (stepless)	再生スピードを速め/遅めます。	In/Out
Tempo Adjust	デッキのテンポを調節します。	In/Out
Tempo Range Selector	デッキのテンポレンジを設定します。	In/Out
Keylock On	デッキのキーロックを起動/起動解除します。	In/Out
Keylock On (Preserve Pitch)	現在のピッチを維持したままデッキのキーロックを起動/起動解除します。	In/Out
Key Adjust	デッキのキーを設定します。	In/Out
Analyze Loaded Track	デッキにロードしたトラックの分析を実行します。	In/Out
Deck Flavor Selector	Track Deck、Remix Deck、Live Input の内のいずれかのデッキフレーバーを設定します。	In/Out
Deck Size Selector	2 つの対応するデッキのデッキサイズを Micro、Small、Essential、Full、Advanced のいずれかに設定します。	In/Out
Advanced Panel Toggle	2 つの対応するデッキの Advanced パネルを表示/非表示します。	In/Out
Advanced Panel Tab Selector	Track Deck の詳細（アドバンスド）パネルを Move、Cue、Grid のどれかに切り替えます。	In/Out
Timecode > Scratch Control On	デッキのスクラッチコントロールを起動/起動解除します (TRAKTOR SCRATCH PRO のみ)。	In/Out
Timecode > Playback Mode Int/Rel/Abs	スクラッチコントロール用デッキの再生モードを Internal、Relative、Absolute のどれかに設定します (Traktor Scratch Pro のみ)。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Timecode > Platter/Scope View Selector	Platter/Scope 表示を Off、Minimized、Platter、Scope のどれかに設定します (TRAKTOR SCRATCH PRO のみ)。	In/Out
Timecode > Calibrate	デッキのタイムコードシグナル用キャリブレーションを行います (TRAKTOR SCRATCH PRO のみ)。	In/Out
Timecode > Reset Tempo Offset	スクラッチコントロールモードのデッキのテンポオフセットをリセットします (TRAKTOR SCRATCH PRO のみ)。	In/Out
Move > Size Selector	ムーブサイズをリセットします。	In/Out
Move > Mode Selector	ムーブモードを beatjump、loop、loop in、loop out のどれかに設定します。	In/Out
Move > Move	前後に移動します。	In/Out
Move > Beatjump	ビートジャンプの幅を設定し、その後ビートジャンプします。	In/Out
Loop > Loop In/Set Cue	loop In/floating キューポイントを設定します。	In/Out
Loop > Loop Out	ループアウトポイントを設定し、ループを起動します。	In/Out
Loop > Loop Size Selector	オートループサイズを設定します。	In/Out
Loop > Loop Set	再生位置に現在のループサイズでオートループを設置し、起動します。	In/Out
Loop > Loop Size Select + Set	オートループサイズを設定し、再生位置に現在のループサイズで起動しているオートループを設置します。	In/Out
Loop > Backward Loop Size Select + Set	逆回転のオートループサイズを設定し、再生位置に現在のループサイズで起動しているオートループを設置します。	In/Out
Loop > Loop Active On	全てのループを起動/起動解除します。	In/Out
Phase	デッキで表示しているフェイズメーターの値を出力します (デッキフェイズがマッチしている場合はアウトプット値が 0 となります)。	Out
Beat Phase	次のグリッドラインへの距離を出力します (プレイバックマーカーがグリッドラインにあると値は 0 となります)。	Out
Deck is Loaded	トラックがデッキにロードされると出力します。	Out

名称	内容	Input/Output
Is In Active Loop	トラックがループしていると 1 となり、ループしていない場合 0 となります。	Out
Freeze Mode > Freeze Mode On	Freeze Mode を起動/起動解除します。	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Size Adjust	スライスのサイズを設定します。	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Count Adjust	コントローラーにマッピングするスライスの数を設定します。	In/Out
Freeze Mode > Slice Trigger (1 - 16)	List of individual Slice triggers (1 -16) コントローラーにアサイン可能な 16 のスライスのリストです。	In/Out

20.2 トラックデッキ (Track Deck)

これらのコントロールは Track Decks 専用です。

名称	内容	Input/Output
Load into Next Stopped Deck	選択したトラックを停止している最初のデッキにロードします。	In/Out
Load, Loop, and Play	選択したトラックをロードし、Load Marker にキューしてから現在のループレングスで Autoloop を設定し、デッキを再生します。	In/Out
Duplicate Track Deck A	デッキ A からデッキにロードしたトラックを複製します。	In/Out
Duplicate Track Deck B	デッキ B からデッキにロードしたトラックを複製します。	In/Out
Duplicate Track Deck C	デッキ C からデッキにロードしたトラックを複製します。	In/Out
Duplicate Track Deck D	デッキ D からデッキにロードしたトラックを複製します。	In/Out
Waveform Zoom Adjust	デッキの波形のズームを調節します。	In/Out
Cue > Set Cue and Store as next Hotcue	キューポイントを設定し、次の有効なホットキューとして保存します。	In/Out
Cue > Store Floating Cue/Loop as next Hotcue	フローティングキュー/ループを次の有効なホットキューとして保存します。	In/Out
Cue > Delete current Hotcue	現在のホットキューを削除します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Cue > Jump to Next/Prev Cue/ Loop	前後のキュー/ループにジャンプします。	In/Out
Cue > Map Hotcue	フローティングキューポイントをホットキューにマッピングします。	In/Out
Cue > Select/Set+Store Hotcue	Hotcue を再生位置に設定、保存、またはホットキューがある場合はそこにジャンプします。	In/Out
Cue > Delete Hotcue	ホットキューを削除します。	In/Out
Cue > Cue Type Selector	ホットキュー用にタイプキュー、fade-in、fade-out、load、grid、loop を設定します。	In/Out
Hotcue 1 Type	ホットキュー 1 のタイプをアウトプットします。	Out
Hotcue 2 Type	ホットキュー 2 のタイプをアウトプットします。	Out
Hotcue 3 Type	ホットキュー 3 のタイプをアウトプットします。	Out
Hotcue 4 Type	ホットキュー 4 のタイプをアウトプットします。	Out
Hotcue 5 Type	ホットキュー 5 のタイプをアウトプットします。	Out
Hotcue 6 Type	ホットキュー 6 のタイプをアウトプットします。	Out
Hotcue 7 Type	ホットキュー 7 のタイプをアウトプットします。	Out
Hotcue 8 Type	ホットキュー 8 のタイプをアウトプットします。	Out
Grid > Autogrid	トラック分析を実行し、分析後に BPM とグリッドマーカを設定します。	In/Out
Grid > Reset BPM	BPM を再算出します。	In/Out
Grid > Copy Phase from Tempo Master	テンポマスターからフェイズをコピーします。	In/Out
Grid > Set Grid Marker	現在の再生位置にグリッドマーカを設置します。	In/Out
Grid > Delete Grid Marker	最後のグリッドマーカを削除します。	In/Out
Grid > Move Grid Marker	グリッドマーカの移動	In/Out
Grid > BPM Adjust	トラックの BPM の調節	In/Out

名称	内容	Input/Output
Grid > BPM Lock On	起動するとトラックの BPM をロックします。	In/Out
Grid > BPM x2	トラックの BPM 値を倍にします。	In/Out
Grid > BPM /2	トラックの BPM を半分にします。	In/Out
Grid > Beat Tap	トラックの BPM をタッピングによって設定します。	In/Out
Grid > Tick On	ビートティックを起動/起動解除します。	In/Out

20.3 リミックスデッキ (Remix Deck)

これらのコントロールは Remix Decks 専用です。

名称	内容	Input/Output
Save Remix Set	Remix Deck の内容を Remix Set として保存します。	In/Out
Load Set from List	ブラウザのリストから Remix Set をロードします。	In/Out
Slot Volume Adjust	Sample Slot のボリュームを調節します。	In/Out
Slot Filter On	Sample Slot のフィルターを起動/起動解除します。	In/Out
Slot Filter Adjust	Sample Slot のフィルタを調整します。	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Track Deck または Loop Recorder からサンプルをサンプリング/トリガー/ミュート、ミュート解除します。	In/Out
Slot Mute On	Sample Slot をミュート、ミュート解除します。	In/Out
Slot Stop/Delete/Load from List	再生している場合は Sample Slot 再生を停止し、停止している場合はスロットをアンロードし、スロットが空の場合は、スロットにロードします。	In/Out
Slot Retrigger	Sample Slot の再生を再トリガーします。	In/Out
Slot Play Mode	Slot Play Mode モードをループ、またはワンショットモードにします。	In/Out
Slot Keylock On	Sample Slot のキーロックを起動/起動解除します。	In/Out
Slot State	Sample Slot の状態を出力します。	Out

名称	内容	Input/Output
Slot FX On	チャンネルにあるエフェクトに Sample Slot をルーティング/ ルーティング解除します。	In/Out
Slot Monitor On	アウトプットモニターに Sample Slot の音声を送信するか、し ないかを設定します。	In/Out
Slot Punch On	Sample Slot の Punch Mode を起動/起動解除します。	In/Out
Quantize Selector	Remix Deck の Quantize Value を選択します。	In/Out
Quantize On	Remix Deck のクオンタイズを起動/起動解除します。	In/Out
Capture Source Selector	Remix Deck で新規サンプルを作成するときの音源（Track Deck または Loop Recorder）を選択します。	In/Out
Sample Page Selector	Remix Deck で表示するサンプルページを選択します。	In/Out
Legacy > Play All Slots	Remix Deck 用全スロットを再生/停止します。	In/Out
Legacy > Trigger All Slots	Remix Deck の全スロットをトリガーします。	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Sample Slot を最初から再生します。	In/Out
Legacy > Slot Load from List	選択した Sample を Sample Slot にロードします。	In/Out
Legacy > Slot Unload	Sample Slot をアンロードします。	In/Out
Legacy > Slot Capture from Deck	Track Deck からオーディオを取り出し、Sample Slot に配置 します。	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Loop Recorder からオーディオを取り出し、Sample Slot に配 置します。	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Sample Slot のサンプルをコピーします。	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Remix Deck の全スロットの Play Mode をループとワンショ ットとで切り替えます。	In/Out
Legacy > Slot Size x2	Sample Slot のサイズを倍にします。	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Sample Slot のサイズを半分にします。	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Sample Slot のサイズをリセットします。	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Sample Slot のサイズを調節します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	特定のサンプルセルをトリガーします。 サンプルは現在の再生パラメーターと再生状態に基づいて再生され、また Direct Mapping モディファイヤーの設定も適用されます。	In
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	サンプルセルの現在の再生状況（空、ロード済み、再生中、等）の状態をアウトプットします。	Out
Direct Mapping > Cell Load Modifier	サンプルセルをトリガーしている時にこのモディファイヤーを押すことで、ブラウザからサンプルセルに選択したサンプルをロードします。	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	サンプルセルをトリガーしている時にこのモディファイヤーを押すことで、サンプルセルからサンプルを削除します。	In/Out
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	サンプルセルの再生方向を反転させるには、このモディファイヤーを押し続け、サンプルセルをトリガーし続けます。 サンプルのトリガーをやめる前にこのモディファイヤーを放すと、サンプルは逆再生のままとなります。	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	サンプルセルをトリガーしている時にこのモディファイヤーを押すことで、現在のサンプル音源ソースからサンプルセルにその音声をサンプルとして抽出します。 サンプルの尺は音源の Auto-Loop Size と一致します。	In/Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Sample Slot のプレフェーダーレベル (L) を出力します。	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Sample Slot のプレフェーダーレベル (R) を出力します。	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L+R)	Sample Slot のプレフェーダーレベル (L+R) を出力します。	Out

20.4 Mixer

ミキサーコントロールです。

名称	内容	Input/Output
Save Remix Set	Remix Deck の内容を Remix Set として保存します。	In/Out
Load Set from List	ブラウザのリストから Remix Set をロードします。	In/Out
Slot Volume Adjust	Sample Slot のボリュームを調節します。	In/Out
Slot Filter On	Sample Slot のフィルターを起動/起動解除します。	In/Out
Slot Filter Adjust	Sample Slot のフィルタを調整します。	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Track Deck または Loop Recorder からサンプルをサンプリング/トリガー/ミュート、ミュート解除します。	In/Out
Slot Mute On	Sample Slot をミュート、ミュート解除します。	In/Out
Slot Stop/Delete/Load from List	再生している場合は Sample Slot 再生を停止し、停止している場合はスロットをアンロードし、スロットが空の場合は、スロットにロードします。	In/Out
Slot Retriggier	Sample Slot の再生を再トリガーします。	In/Out
Slot Play Mode	Slot Play Mode モードをループ、またはワンショットモードにします。	In/Out
Slot Keylock On	Sample Slot のキーロックを起動/起動解除します。	In/Out
Slot State	Sample Slot の状態を出力します。	Out
Slot FX On	チャンネルにあるエフェクトに Sample Slot をルーティング/ルーティング解除します。	In/Out
Slot Monitor On	アウトプットモニターに Sample Slot の音声を送信するか、しないかを設定します。	In/Out
Slot Punch On	Sample Slot の Punch Mode を起動/起動解除します。	In/Out
Quantize Selector	Remix Deck の Quantize Value を選択します。	In/Out
Quantize On	Remix Deck のクオンタイズを起動/起動解除します。	In/Out
Capture Source Selector	Remix Deck で新規サンプルを作成するときの音源（Track Deck または Loop Recorder）を選択します。	In/Out
Sample Page Selector	Remix Deck で表示するサンプルページを選択します。	In/Out
Legacy > Play All Slots	Remix Deck 用全スロットを再生/停止します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Legacy > Trigger All Slots	Remix Deck の全スロットをトリガーします。	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Sample Slot を最初から再生します。	In/Out
Legacy > Slot Load from List	選択した Sample を Sample Slot にロードします。	In/Out
Legacy > Slot Unload	Sample Slot をアンロードします。	In/Out
Legacy > Slot Capture from Deck	Track Deck からオーディオを取り出し、Sample Slot に配置します。	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Loop Recorder からオーディオを取り出し、Sample Slot に配置します。	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Sample Slot のサンプルをコピーします。	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Remix Deck の全スロットの Play Mode をループとワンショットとで切り替えます。	In/Out
Legacy > Slot Size x2	Sample Slot のサイズを倍にします。	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Sample Slot のサイズを半分にします。	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Sample Slot のサイズをリセットします。	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Sample Slot のサイズを調節します。	In/Out
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	特定のサンプルセルをトリガーします。サンプルは現在の再生パラメーターと再生状態に基づいて再生され、また Direct Mapping モディファイヤーの設定も適用されます。	In
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	サンプルセルの現在の再生状況（空、ロード済み、再生中、等）の状態をアウトプットします。	Out
Direct Mapping > Cell Load Modifier	サンプルセルをトリガーしている時にこのモディファイヤーを押すことで、ブラウザからサンプルセルに選択したサンプルをロードします。	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	サンプルセルをトリガーしている時にこのモディファイヤーを押すことで、サンプルセルからサンプルを削除します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	サンプルセルの再生方向を反転させるには、このモディファイヤーを押し続け、サンプルセルをトリガーし続けます。 サンプルのトリガーをやめる前にこのモディファイヤーを放すと、サンプルは逆再生のままとなります。	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	サンプルセルをトリガーしている時にこのモディファイヤーを押すことで、現在のサンプル音源ソースからサンプルセルにその音声をサンプルとして抽出します。 サンプルの尺は音源の Auto-Loop Size と一致します。	In/Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Sample Slot のプレフェーダーレベル (L) を出力します。	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Sample Slot のプレフェーダーレベル (R) を出力します。	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L +R)	Sample Slot のプレフェーダーレベル (L+R) を出力します。	Out

20.5 FX Unit

FX Unit コントロールです。

名称	内容	Input/Output
Unit On	FX ユニットを起動/起動解除します。	In/Out
Dry/Wet Adjust	FX ユニットのドライ/ウェットを調節します。	In/Out
ノブ 1	FX ユニットのノブ 1 を調節します。	In/Out
ノブ 2	FX ユニットのノブ 2 を調節します。	In/Out
ノブ 3	FX ユニットのノブ 3 を調節します。	In/Out
ボタン 1	FX ユニットのボタン 1 を起動/起動解除します。	In/Out
ボタン 2	FX ユニットのボタン 2 を起動/起動解除します。	In/Out
ボタン 3	FX ユニットのボタン 3 を起動/起動解除します。	In/Out
エフェクト 1 セレクター	FX ユニット (グループ、またはシングル) のエフェクト 1 を選択します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
エフェクト 2 セレクター	グループ FX ユニットのエフェクト 2 を選択します。	In/Out
エフェクト 3 セレクター	グループ FX ユニットのエフェクト 3 を選択します。	In/Out
FX Unit Mode Selector	FX ユニットモードをシングル、またはグループに設定します。	In/Out
FX Store Preset	FX ユニットの現在のパラメーターをプリセットとして保存します。	In/Out
Effect LFO Reset	FX ユニットの LFO をリセットします。	In/Out

20.6 ブラウザ

ブラウザコントロールです。

名称	内容	Input/Output
List > Delete	コレクションからファイルを削除します。	In/Out
List > Reset Played-State	選択したファイルの再生状態をリセットします。	In/Out
List > Analyze	選択したファイルを分析します。	In/Out
List > Restore Auto-Gain	選択したファイルのオートゲイン値を再設定します。	In/Out
List > Detect BPM	選択したファイルの BPM を算出します。	In/Out
List > BPM Unlock	選択したファイルの BPM をアンロックします。	In/Out
List > BPM Lock	選択したファイルの BPM をアンロックします。	In/Out
List > Edit	選択したファイルの編集可能なメタデータを表示します。	In/Out
List > Relocate	選択したファイル場所をリロケートします。	In/Out
List > Add as Track To Collection	選択したファイルをコレクションに追加し、タイプを Track に設定します。	In/Out
List > Add as One-Shot Sample To Collection	コレクションに選択したファイルを追加し、タイプを One-shot Sample に設定します。	In/Out
List > Add as Loop To Collection	選択したファイルをコレクションに追加し、タイプを Loop Sample に設定します。	In/Out
List > Set to One-Shot Sample	選択したファイルタイプを One-shot サンプルに設定します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
List > Set to Looped Sample	選択したファイルタイプを Looped サンプルに設定します。	In/Out
List > Set to Track	選択したファイルタイプを Track に設定します。	In/Out
List > Select Up/Down	Browser のリストのファイルを上下にスクロールします。	In/Out
List > Select Page Up/Down	Browser のリストのページを上下にスクロールします。	In/Out
List > Select Top/Bottom	Browser のリストの一番上/一番下までスクロールします。	In/Out
List > Select Extend Up/Down	1 ファイル単位で選択項目を上下に拡大します。	In/Out
List > Select Extend Page Up/Down	ページ単位で選択項目を上下に拡大します。	In/Out
List > Select Extend Top/Bottom	全ファイル単位で選択項目を上下に拡大します。	In/Out
List > Select All	ブラウザのリストの全ファイルを選択します。	In/Out
List > Consolidate	現在の順序でプレイリストの番号を設定しなおします。	In/Out
List > Search	検索フィールドにカーソルが移動し、検索ワードを入力して検索を開始することができます。	In/Out
List > Search Clear	現在の検索内容をクリアします。	In/Out
List > Search in Playlists	選択したファイルを含む全プレイリストが表示されます。	In/Out
List > Show In Explorer	ファイルエクスプローラーをナビゲートして選択したファイルの実際のパスを表示します。	In/Out
List > Clear		In/Out
List > Expand Content Set	選択した Remix Set の内容を表示します。	In/Out
List > Jump To Current Track	ロードした最後のトラックにジャンプします。	In/Out
List > Append To Preparation List	選択したトラックが準備リスト (preparation list) に追加されます。	In/Out
List > Add As Next To Preparation List	選択したトラックが準備リスト内の最後にロードしたトラックの後に追加されます。	In/Out
List > Export To Traktor Pak	Traktor Pak として Remix Set をエクスポートします。	In/Out
Tree > Save Collection	コレクションをリストに保存します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Tree > Delete		In/Out
Tree > Reset Played-State	選択したプレイリストの再生状態をリセットします。	In/Out
Tree > Analyze	選択したプレイリストの内容を分析します。	In/Out
Tree > Restore AutoGain	選択したプレイリストのオートゲインを再設定します。	In/Out
Tree > Edit	選択したプレイリストの編集可能なメタデータを表示します。	In/Out
Tree > Relocate	選択したプレイリストの場所をリロケートします。	In/Out
Tree > Import Collection	他のコレクションファイルをインポートします。	In/Out
Tree > Import Music Folders	音楽フォルダから新規ファイルをインポートします。	In/Out
Tree > Export	選択したプレイリストをエクスポートします。	In/Out
Tree > Export Printable	選択したプレイリストをウェブページとしてエクスポートします。	In/Out
Tree > Rename Playlist or Folder	選択したプレイリスト、またはフォルダの名称変更を行います。	In/Out
Tree > Select Up/Down	Browser ツリーのノードを上下にスクロールします。	In/Out
Tree > Select Expand/Collapse	ブラウザツリー内の選択しているノードを展開/縮小します。	In/Out
Tree > Create Playlist	選択したプレイリストフォルダ内に新規プレイリストを作成します。	In/Out
Tree > Delete Playlist	選択したプレイリストを削除します。	In/Out
Tree > Create Playlist Folder	選択したプレイリストフォルダ内に新規プレイリストフォルダを作成します。	In/Out
Tree > Delete Playlist Folder	選択したプレイリストフォルダを削除します。	In/Out
Tree > Refresh Explorer Folder Content	エクスプローラーノードのフォルダコンテンツをリフレッシュします。	In/Out
Tree > Check Consistency	コレクションの整合性をチェックし、レポートを表示します。	In/Out
Tree > Add Folder To Music Folders	エクスプローラーノードのフォルダを音楽フォルダに追加します。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Favorites > Selector	フェイバリットプレイリストの一つを選択します。	In/Out
Favorites > Add Selected Tracks To Favorite	選択したトラックをマッピングしたフェイバリットリストに追加します。	In/Out

20.7 Preview Player

Preview Player のコントロールです。

名称	内容	Input/Output
Load Selected	プレビュープレイヤーに選択したトラックをロードします。	In/Out
Play/Pause	プレビュープレイヤーの再生を開始/停止します。	In/Out
Seek Position	プレビュープレイヤーで再生場所を変更します。	In/Out
Unload	プレビュープレイヤーをアンロードします。	In/Out

20.8 ループレコーダー

Loop Recorder のコントロールです。

名称	内容	Input/Output
録音	ループレコーダーの録音を開始/停止します。	In/Out
Size	ループレコーダーの録音サイズを設定します。	In/Out
Dry/Wet Adjust	ループレコーダーのドライ/ウェットバランスを調節します。	In/Out
Play/Pause	ループレコーダーの再生を開始/停止します。	In/Out
Delete	ループレコーダーのループを削除します。	In/Out
Undo/Redo	ループレコーダーの最後のアクションをアンドゥ/リドゥします。	In/Out
Playback Position	ループレコーダーの再生位置を出力します (0 から 1 の値を出力)。	Out

名称	内容	Input/Output
Undo State	Loop Recorder のアンドゥ信号を出力します。	Out
State	Loop Recorder 操作による信号を出力します。	Out

20.9 オーディオレコーダー

Audio Recorder コントロールです。

名称	内容	Input/Output
Record/Stop	オーディオレコーダーの録音を開始/停止します。	In/Out
Cut	現在位置でオーディオレコーダーによる音声をカットし、新規オーディオレコーディングファイルを作成します。	In/Out
Gain Adjust	オーディオレコーダーのゲインを調節します。	In/Out
Load Last Recording	デッキに最後に録音された音声をロードします。	In/Out

20.10 マスタークロック

マスタークロックコントロールです。

名称	内容	Input/Output
Auto Master Mode	マスタークロックモードをオートにします。	In/Out
Master Tempo Selector	マスターテンポのソースを Clock、Deck A、Deck B、Deck C、Deck D に設定します。	In/Out
Set Tempo Master	マスタークロックのテンポを調節します。	In/Out
Tempo Bend Up	テンポを一時的に速めます。	In/Out
Tempo Bend Down	テンポを一時的に遅くします。	In/Out
Beat Tap	タッピングでマスターテンポを設定します。	In/Out
Tick On	マスタークロックのビートティックを起動/起動解除します。	In/Out
Clock Int/Ext	マスタークロックを内部/外部によるものに切り替えます。	In/Out

名称	内容	Input/Output
Clock Send	Enables/Disables sending of the MIDI クロックの送信を起動/起動解除します。	In/Out
Clock Trigger MIDI Sync	MIDI クロック同期 (MIDI Start) を開始します。	In/Out

20.11 グローバル

グローバル コントロールです。

名称	内容	Input/Output
Snap On	snap to beat 機能を起動/起動解除します。	In/Out
Quant On	クオンタイズ機能を起動/起動解除します。	In/Out
Broadcasting On	配信を起動/起動解除します。	In/Out
Cruise Mode On	クルーズモードを起動/起動解除します。	In/Out
Show Slider Values On	各スライダーの値を表示/非表示します。	In/Out
Tool Tips On	ツールティップを起動/起動解除します。	In/Out
Send Monitor State	全 LED ボタンに現在の状態を送信します。	In/Out

20.12 レイアウト(Layout)

ユーザーインターフェイスレイアウトコントロールです。

名称	内容	Input/Output
Only Browser On	ブラウザセクションを最大表示します。	In/Out
レイアウトセクター	スクリーンレイアウトの一つを選択します。	In/Out
Fullscreen On	フルスクリーンモードを起動/起動解除します。	In/Out
Deck Focus Selector	フォーカスデッキを設定します。	In/Out
Toggle Last Focus	現在フォーカスデッキとして選択しているデッキと、その前に選択していたデッキのどちらかをフォーカスデッキとして切り替えます。	In/Out

20.13 Modifier

モディファイアコントロールです。

名称	内容	Input/Output
Modifier #1	モデファイヤ #1 を設定します。	In/Out
Modifier #2	モデファイヤ #2 を設定します。	In/Out
Modifier #3	モデファイヤ #3 を設定します。	In/Out
Modifier #4	モデファイヤ #4 を設定します。	In/Out
Modifier #5	モデファイヤ #5 を設定します。	In/Out
Modifier #6	モデファイヤ #6 を設定します。	In/Out
Modifier #7	モデファイヤ #7 を設定します。	In/Out
Modifier #8	モデファイヤ #8 を設定します。	In/Out

索引

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

既定値によるループ [262]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

レベル調整 [258]

Advanced Panel [102]

BeatJump [102]

Move:BeatJump [104]

Move:Loop [105]

Move:Loop In [106]

Advanced Panel

Move:Loop Out [107]

アドバンスドパネル

キューポイント [110]

グリッドパネル [114]

ホットキュー、マッピング [113]

トラックを揃える [252]

分析 [52] [69] [292]

自動 [71]

BPM [69]

アプリケーションメニューバー [36]

アサイン可能な MIDI コントロール [318]

ロード [319]

チャンネルに FX をアサインする [268]

アサインテーブル [200]

AUDIO [134]

オーディオ CD

取り出し [74]

Favorites [74]

活用 [73]

AUDIO インジケーター [37]

オーディオインプット [76]

オーディオレイテンシー

設定 [175]

Audio Recorder [41]

オーディオ設定

フォールバック [159]

AUTO ボタン [289]

Auto モード（テンポマスター） [289]

AUX ノブ [47]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

バックアップ [24]

BAT [135]

BAT 状況

確認 [135]

バッテリーインジケーター [38]

Beat Sync [181]

ビートシンク [100]

Beatgrid [292]

作成 [115]

グリッドビュー [184]

ビートグリッド

クリック [119]

ロック [119]

ビートマーカー

削除 [118]

ビートマーカー

オート [117]

マニュアル [118]

BeatSync [101]

BPM [291]

配信 [211]

配信

設定 [212]

ブラウザツリー [48]

ブラウザ [47] [50] [246]

ブラウザリスト [47] [48]

起動時の整合性チェック [69]

整合性チェック [68]

カバーアート [66]

Favorites [47] [59]

フェイバリット [48]
メンテナンスツール [68]
ブラウザ最大化ボタン [39] [136]
プレビュープレイヤー [47] [48] [66]
Reset Played State [73]
サーチフィールド [47] [48]
Show in Explorer/Finder [73]
ステータスバー [47] [48]
トラックアイコン [65]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z
ループサイズの変更 [262]
チャンネルフェーダー [245]
チャンネルメーター [245] [259]
チャンネル [36] [46] [243]
 CUE ボタン [249]
 フェーダー [245] [259]
 FILTER ノブ [245]
 FX アサインボタン [268] [271]
 GAIN エンコーダー [245] [259]
 HI ノブ [245]
 LOW ノブ [245]
 メーター [245] [259]
 MID ノブ [245]
ホットキューのクリア [266]
クロック [288] [289]
 パネル [289]
 テンポマスターとして設定する [290] [291]
 クロックのテンポ設定 (BPM) [291]
一般的な設定 [301]
互換性 [23]
互換性のある音楽ファイル方式 [50]
コネクション [37] [134]
コントローラタイプ [203]
カバーアート [66]
 削除 [68]
 インポート [67]
 表示 [67]
CPU [37] [135]
クロスフェーダー [244] [255]
Cruise [136]

クルーズモード

起動 [136]

ユーティリティボタン [136]

クルーズ [39]**CTRL** [37] [134]**Cue Advanced** [265]**CUE ボタン (ミキサー)** [249]**キューチャンネル** [249]**CUE MIX ノブ** [249]**キューポイントタイプ** [110]**キューポイント** [250]

ホットキューの削除 [265]

キューポイントの設定 [250]

ホットキューの設定 [265]

設定と保存 [250]

キューポイント

ビートマーカー [112]

削除 [113]

フェードイン/アウト [111]

ロード [111]

ループ [112]

保存 [109]

CUE VOL ノブ [247]**キュー** [250] [261]**Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z****データディレクトリ** [73]**ループの起動解除** [265]**デッキディスプレイ**

MASTER インジケーター [290]

デッキフレーバー [90]**デッキフォーカス** [90]**デッキヘッディング** [90]**デッキレイアウト** [92]**デッキモード** [91]**デッキ** [42] [75]**デッキ** [36]

トラックの直接コピー [93]

デフォルト FX [269]**デフォルトキーボードマッピング** [313]**Delay (FX)** [269]**トラックの削除** [57]

プレイリストでの操作 [58]

Demo Tracks [241]**デバイスマッピング** [201]**Device Setup** [198]**資料** [22]**DRY/WET ノブ(FX Unit)** [269]**DRY/WET ノブ(FX ユニット)** [271]**DRY/WET ノブ (ループレコーダー)** [284]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

Effects [40]

FX ユニットにデッキをアサインする [268]

エフェクト詳細 [213]

エフェクト [267]

グループモード [269]

FX の保存 (Snapshot) [271]

シングルモード [271]

EQ

HI [124]

キルスイッチ [124]

LO [124]

MID [124]

タイプ [125]

EQ [245]

トラックミックス時の使用 [254]

各イコライザータイプ [125]

エクスポート

プレイリスト [61]

外部オーディオインプット [76]

外部ミキサー [131] [303]

ソフトウェア設定 [132]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

フェーダー

チャンネル [245]

TEMPO [256]

Favorites [273]

Filter (FX) [269]

FILTER ノブ [245]

トラックのミックス [254]

Flux モード [91] [92]

フォーラム [300]

Freeze Mode [120]

フルスクリーンモード [39]

起動 [137]

FX [267]

デフォルト [269]

ロード(グループモード) [270]

同期 [288]

テンポシンク [270]

FX アサインボタン [268] [271]

FX ボタン 00001-00003 [269]

FX 詳細 [213]

Auto Bouncer [237]

BeatSlicer Buffer [234]

Bouncer [238]

共通のパラメータ [216]

Delay [217]

Delay T3 [222]

Digital LoFi [232]

Filter [224]

Filter LFO [223]

Filter:92 [227]

Filter:92 LFO [225]
Filter:92 Pulse [226]
Flanger [218]
Flanger Flux [220]
Flanger Pulse [219]
Formant Filter [235]
Gater [220] [224]
Iceverb [231]
Mulholland Drive [233]
パネルモード:Group [215]
パネルモード:Single [214]
Peak Filter [235]
Phaser [227]
Phaser Flux [229]
Phaser Pulse [228]
Ramp Delay [236]
Reverb [218]
Reverb T3 [231]
Reverse Grain [229]
Ring Modulator [232]
Tape Delay [236]
Transpose Stretch [233]
Turntable FX [230]
FX ノブ 00001-00003 [269] [271]
FX パネルモード [214]
FX Unit
 シングルモード [271]
FX ユニット [40]
FX ユニット [40] [267]
 チャンネルへのアサイン [268]
 コントロール [269]
 DRY/WET ノブ [269] [271]
 FX ボタン 00001-00003 [269]
 FX ノブ 00001-00003 [269] [271]

グループモード [269]
スナップショット [271]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

GAIN エンコーダー [245] [259]

Gater (FX) [270]

Getting Started ガイド [23]

グローバルセクション [137]

 エフェクトパネル [142]

 ループレコーダー [139]

 マスタークロックパネル [140]

 マスターパネル [137]

 MIDI クロックセンド [141]

グリッドパネル [114]

グループモード [269]

GUI

 アプリケーションメニューバー [35]

 ブラウザ [36]

 デッキ [36]

 グローバルセクション [36]

 ヘッダ [35]

 ミキサー [36]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

ヘッダ [37] [134]

ユーティリティボタン [136]

ヘッドフォンミックスノブ(CUE MIX) [249]

ヘッドフォン端子 (PHONES) [247]

ヘッドフォンボリュームノブ(CUE VOL) [247]

ヘッドフォン [246]

ヘッドフォン

コントロール [129]

ヘルプ [299]

フォーラム [300]

ナレッジベース [299]

サポート [299]

HI [124]

HI ノブ [245]

ホットキューボタン [252]

ホットキューマッピング [113]

の保存

ホットキュー [252]

ホットキュー [265]

削除 [266]

ホットキー [313]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

音楽のインポート [292]

インポート

データのインポート [25]

マッピング [25]

音楽フォルダ [51]

プレイリスト [61]

インジケーター

AUDIO [37]

BAT (Battery) [38]

MAIN [38]

インストール [24]

内部ミキサー [243]

iTunes [53]

iTunes ディレクトリ [73]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

Jump to Start ボタン [254]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

キー検出 [70]

キーロック

環境設定 [181]

キーボードマッピング [313]

キーボードショートカットカード [23]

Keylock [293]

キルスイッチ [124]

ナレッジベース [299]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

レイテンシー

設定 [175]

レイアウトメニュー [38]

レイアウトセクター [135]

レベルメーター [259]

レベル

調節 [258]

ライブラリ

iTunes [53]

Live Input [76]

LO [124]

トラックのロード [89]

ローディング

レイアウト [38]

ロード

レイアウト [135]

サンプル [273]

STEM ファイル [280]

トラック [241]

トラック [241]

Loop

Auto [97]

Manual [98]

ループコントロール [97]

LOOP IN button

on Track Decks [262]

Loop Move [102]

LOOP MOVE エンコーダー

Track Decks [263]

LOOP OUT ボタン

Track Decks [262]

ループエンコーダー

その他のオプション [286]

Source メニュー（ソフトウェア） [284]

UNDO ボタン [286]

ループレコーダー [42] [283]

ループサイズの調節 [284]

録音したループの削除 [286]

DRY/WET ノブ [284]

オーバーダブ [286]

PLAY ボタン [285]

再生 [285]

REC ボタン [286]

録音ボタン [285]

ループの録音 [284]

録音 [284]

SIZE ボタン [284]

Source メニュー(ソフトウェア) [139]

音源 [139] [284]

UNDO ボタン [286]

ループセクション

Track Decks [261]

ループドモード [288]

ループ [261]

Loops

ループの移動 [263]

ループ [261]

起動/起動解除 [265]

サイズ調整 [262]

ループの起動解除 [265]

マニュアルループ [262]

移動 [263]

トラックの設定 [262]

ループの保存 [264]

保存 [264]

LOW ノブ [245]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F;
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

MAIN [38] [135]

MAIN ノブ (ソフトウェア) [245]

MAIN LEVEL

ノブ [260]

メーター [260]

MAIN レベルメーター [245]

メインレベル [260]

マニュアルビートマッチ [256]

マッピング詳細 [202]

マッピング

インポート [25]

Master Clock [39]

マスターディスプレイ [253]

MASTER ボタンとインジケーター [290]

QUANT ボタンとインジケーター [253] [292]

SNAP ボタンとインジケーター [292]

MASTER インジケーター(デッキディスプレイ)
[290]

MASTER インジケーター(マスターディスプレ
イ) [290]

マスターパネル

コントロール部 [42]

インジケーター [42]

メタデータ

編集 [63]

メーター

チャンネル [245]

メトロノームアイコン [289]

MID [124]

MID ノブ [245]

MIDI クロック

送信 [210]

同期 [209]

不明なトラック

再確認 [69]

削除 [69]

Mixer

Cue Mix ノブ [47]

HI [124]

LO [124]

MID [124]

ミキサー [46]

AUX ノブ [47]

チャンネルフェーダー [123]

チャンネル [46]

チャンネル [46] [243]

クロスフェーダー [47] [123]

キューミックスノブ [250]

Cue Vol ノブ [47]

キュー [126]

EQ [46]

イコライザー [124]

FILTER [127]

FX Assign ボタン [47]

ゲイン [126]

ヘッドフォンキューボタン [47] [249]

キルスイッチ [124]

マスターディスプレイ [253]

パン [126]

ミックス

手動 [256]

音量を合わせる [258]

自動同期の使用 [246]

EQ の使用 [254]

フィルターの使用 [254]
マウスコントロール [148]
マウスドラッグ [148]
プラス/マイナスボタン [148]
右-/[Ctrl]-クリック機能 [149]
スクロールホイール [148]
感度 [149]

Move Panel [102]

ループの移動 [263]

MP3 プレイヤー

活用 [74]

音楽ファイル [50]

音楽フォルダ [51]

音楽

トラックのロード [241]

ミックス [246]

トラックの再生 [243]

試聴 [246]

同期 [249]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

オーバーダブ [286]

概観 [34] [35]

概要

機能:Live Input [46] [89]

トラックデッキ [43]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

フェイズメーター [100]

PHONES 端子 [247]

ピッチ (トラック) [293]

PLAY ボタン (デッキ)

Track Decks [243]

PLAY ボタン (ループレコーダー) [285]

トラックの再生 [241]

Playlist

analyze [62]

ブライリスト

iTunes からのインポート [54]

プレイリスト

トラックの追加 [57]

絞り込み検索 [55]

フォルダーの管理 [59]

Preparation [60]

検索 [56]

整頓 [58]

ブライリスト

iTunes 内の [53]

プレイリスト [273]

クリア [62]

固定 [62]

作成 [56]

削除 [62]

トラックの削除 [58]

エクスポート [61]

履歴 [63]

インポート [61]

印刷 [62]

重複トラックの削除 [62]

名称変更 [62]

リセット [62]

Preferences [39] [136]

環境設定ボタン [173]

環境設定 [173]

分析機能 [196]

オーディオ設定 [175]

配信 [192]

Browser Details [193]

コントローラーマネージャー [198]

デッキヘッダ [184]

デッキスタイル [183]

デッキ [183]

エフェクト [189]

ファイル管理 [194]

グローバルセッティング [188]

Import and Export [174]

インプットルーティング [177]

レイアウトマネージャー [194]

ロード [179]

ループレコーダー [192]

ミックスレコーダー [191]

アウトプットルーティング [176]

Setup Wizard [173]

タイムコードセットアップ [178]

タイムコード設定 [133]

トランスポート [180]

ブラウザでトラックを視聴する [246]

ヘッドフォンを使ってミックスの準備を行う
[248]

プレビュープレイヤー [246]

プリント

プレイリスト [62]

Priofiles

Automatic Backup Security [209]

Profiles

アックアップと復元 [207]

簡易 TRAKTOR バージョンの作成 [208]

レコーディングフォルダ [207]

破損したコレクションの修正 [209]

ルートフォルダ [206]

**Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z**

QUANT ボタンとインジケーター [253] [292]

Quant ボタン [253]

Quantize モード [292]

クオンタイズモード [253]

クイックロード

トラック [240] [241]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

REC [135]

録音ボタン [286]

録音ボタン [285]

ループの録音 [284]

レコーディング [38]

録音 [309]

外部録音 [311]

内部録音 [310]

Remix Deck [44] [76] [272]

Reverb (FX) [269]

ルートディレクトリ [73]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

Sample

トラックからの抽出 [93]

サンプル [272]

トラックからのサンプリング [275]

トラックからの取り込み [179]

サンプルのロード(Collection) [273]

サンプルのロード(Track) [275]

ロード [273]

再生 [274]

サンプルのコントロール [277]

特定のホットキー [278]

ストップ、スタートへのスキップ [274]

トリガー [274]

SCRATCH

アブソルートモード [157]

キャリブレーション [156]

ヴァイナルコントロールゾーン [154]

複製 [159]

設定 [153]

トラッキングモード [157]

トラブルシューティング [160]

SCRATCH

CD のコントロールゾーン [155]

Service Center [299]

トラック内にループを設置する [262]

セットアップガイド [22]

Setup Wizard [26]

設定 [301]

外部オーディオインターフェイス [302]

外部コントローラー [304]

外部ミキサ（アナログ） [303]
マイク [308]
内臓サウンドカード [301]
録音 [309]
TRAKTOR KONTROL S4 と TRAKTOR
SCRATCH [307]
セットアップ
オーディオデバイス [175]
シングルモード [271]
SIZE ボタン [284]
トラックの最初に戻る [254]
Slicer Mode [122]
SNAP ボタンとインジケーター [292]
スナップボタン [253]
Snap モード [263] [292]
スナップモード [253]
Snapshot (FX ユニット) [271]
ステータスインジケーター [37] [134]
ステータス LED [37]
ステータス
ユーティリティボタン [39]
Stem Deck [75]
Stem ファイル
ロード [280]
再生 [281]
キューポイントの保存 [252]
ホットキューの保存 [252]
ループの保存 [264]
ストライプビュー [95]
サポート [299]
Sync
MIDI クロック [209]
SYNC ボタン
Track Decks [249] [290]

Sync ボタン [100]
Sync Mode
BeatSync [101]
環境設定 [180]
TempoSync [101]
同期 [249] [287]
Auto モード [289]
Beatgrid [292]
Clock モード [291]
マニュアルビートマッチ [256]
フェイズメーター [256]
Quant ボタン [292]
Snap ボタン [292]
同期のコンセプト [288]
テンポフェーダー [256]
テンポマスター [287]
トラックの同期
手動 [256]
オートシンクの使用 [249]
システムクロック [37] [135]
動作環境 [23]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F;
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

Tempo

テンポの自動調整(Sync) [249]

テンポベンド感度

環境設定 [180]

タンポベンド [99]

テンポコントロール [98]

マニュアル [99]

TEMPO フェーダー [256]

テンポフェーダー [99]

テンポマスター [287]

Track Deck の設定 [291]

Track Decks の設定 [291]

クロックの設定 [291]

Tempo Sync [180]

TempoSync [101]

テンポ

手動調整 [256]

環境設定 [180]

トラックコレクション

概観 [50]

Track Deck [75]

トラックデッキ [273]

トラックサーチ [54]

トラック

インポート [53]

インフォ [242]

ロード [241]

再生 [241]

TRAKTOR クロック [288] [289]

テンポマスターとして設定する [290] [291]

TRAKTOR ロゴ [37] [134]

TRAKTOR 各バージョン [20]

トランスポート

CUE [96]

CUP (CUE/Play) [96]

Play [96]

トラブルシューティング [297]

オーディオドロップ [297]

クラッシュ [298]

フォーラム [300]

ヘルプ [299]

ナレッジベース [299]

レイテンシー [297]

音が出ない [244]

サポート [299]

TRAKTOR が起動しない [297]

チュートリアル [239]

目的 [240]

必要条件 [239]

ビデオ [23]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F;
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z

UNDO ボタン [286]

アップデート [298]

アップグレード

TRAKTOR PRO、TRAKTOR LE、TRAKTOR
Manufacturer Edition からのアップグレ
ード [24]

ユーザーフォーラム [300]

ラップトップで S4 を使用する [297]

ユーティリティボタン [39] [136]

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z
ビデオチュートリアル [\[23\]](#)

Icons[*];Numerical[0-9];A;B;C;D;E;F
;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;
X;Y;Z
Waveform [\[242\]](#)
波形ディスプレイ [\[95\]](#)
波形 [\[265\]](#)