

# **TRAKTOR PRO 3**

 **NATIVE INSTRUMENTS**

THE FUTURE OF SOUND

# 目次

1. 免責事項 .....	1
2. TRAKTOR へようこそ！ .....	2
2.1. マニュアル特定表記について .....	2
3. TRAKTOR PRO 3 の新機能 .....	3
4. TRAKTOR ワークフロー .....	4
5. TRAKTOR の設定 .....	6
5.1. 以前の TRAKTOR バージョンからデータをインポートする .....	7
5.2. Setup Wizard を使用した TRAKTOR の事前設定 .....	7
5.3. TRAKTOR で外部オーディオインターフェイスを使用できる状態に設定する .....	7
5.4. TRAKTOR レイアウトとレイアウト切り替え .....	8
6. TRAKTOR 概要 .....	9
6.1. アプリケーションメニュー ( Application Menu ) .....	10
6.2. ヘッダ .....	10
6.3. グローバルセクション (Global section) .....	11
6.3.1. Master Control パネルです。 .....	12
6.3.2. FX Units .....	14
6.3.3. オーディオレコーダー .....	15
6.3.4. ループレコーダー .....	16
6.4. デッキとデッキタイプ .....	17
6.4.1. 各デッキのコントロール部 .....	17
6.4.2.トラックデッキ (Track Deck) .....	22
6.4.3. STEM デッキ .....	22
6.4.4. リミックスデッキ (Remix Deck) .....	24
6.4.5. ライブインプット (Live Input) .....	25
6.4.6. Advanced Panel (詳細パネル) .....	26
6.4.7. Remix Deck の詳細パネル .....	29
6.5. Mixer .....	30
6.5.1. ミキサーチャンネル .....	31
6.5.2. クロスフェードコントロール .....	32
6.6. ブラウザ .....	32
7. 自動トラック同期 .....	34
7.1. Beatgrid .....	34
7.2. Tempo Master と Master Clock .....	34
7.3. 自動 Tempo Master アサイン .....	34
8. 基本的使用方法のチュートリアル .....	35
8.1. トラックコレクションに音楽をインポートする .....	35
8.2. 音楽のブラウズ .....	35
8.2.1. ブラウザツリーのフォルダへのナビゲート .....	35
8.2.2. テキスト検索 .....	36
8.2.3. ブラウザでトラックを試聴する。 .....	36

8.3. デッキに音楽をロードする .....	36
8.3.1. iTunes Library からトラックをロードする .....	37
8.4. 最初の 2 つのトラックをミックスする .....	37
8.4.1. 必要条件 .....	38
8.4.2. デッキ A にトラックをロードする .....	38
8.4.3. デッキ A の再生開始 .....	38
8.4.4. デッキ B にトラックをロードする .....	38
8.4.5. トラックテンポの同期 .....	38
8.4.6. 次のトラックの再生開始 .....	39
8.4.7. 音声のミックス .....	39
8.5. 入力オーディオシグナル用にゲインレベルを調節する .....	40
8.5.1. ダイナミックレンジ .....	40
8.5.2. クリッピング .....	40
8.5.3. ヘッドルーム .....	40
8.5.4. 入力音声を常にレベルリングする .....	41
8.6. イコライザーの使用 .....	41
8.6.1. ミックス時のベース音に対する EQ 活用方法 .....	41
8.7. ミキサー FX の使用 .....	42
8.7.1. ミキサー FX について .....	42
8.7.2. Mixer FX の起動 .....	43
8.7.3. Mixer FX の選択 .....	43
8.7.4. Mixer FX の適用 .....	43
8.7.5. Mixer FX の事前選択 .....	44
8.8. ホットキューボタンと FLUX モードの使用 .....	44
8.8.1. 詳細パネルの Cue Page にアクセスします。 .....	44
8.8.2. Hotcue ボタンを使用して キューポイントを保存します。 .....	44
8.8.3. Hotcue ボタン を使用してループを保存します。 .....	44
8.8.4. 保存したホットキューをトリガーします。 .....	45
8.8.5. 保存したホットキューの 再マッピング .....	45
8.8.6. Flux Mode と Reverse モードの使用 .....	45
8.9. トラックのキーのロック .....	46
8.10. 波形ディスプレイとストライプビューの使用 .....	47
9. 詳細機能の使用方法チュートリアル .....	49
9.1. キューポイントの使用方法 .....	49
9.1.1. キューポイントについて .....	49
9.1.2. キューポイントタイプ .....	49
9.1.3. 詳細パネルの Cue Page にアクセスします。 .....	50
9.1.4. キューポイントの設定 .....	50
9.1.5. キューポイントの保存 .....	51
9.1.6. キューポイントへの移動 .....	51
9.1.7. キューポイントの名称変更 .....	51
9.1.8. Cue Point Type の変更 .....	51
9.1.9. キューポイントの削除 .....	52
9.1.10. 自動ミックス用 Fade Out と Fade In Cue Points ポイントの設定 .....	52
9.2. ループの使用方法 .....	53
9.2.1. ルーピングについて .....	53
9.2.2. 事前設定されたループサイズでループを起動する .....	54

9.2.3. 任意のループサイズでループを起動する	54
9.2.4. ループの解除	54
9.2.5. ループの保存	55
9.2.6. ループの移動	55
9.2.7. LOOP IN と LOOP OUT ポイントの移動	55
9.3. FX ユニットの使用	56
9.3.1. FX ユニットのミキサーチャンネルにアサインする	56
9.3.2. Single FX モードで FX ユニットを使用する	56
9.3.3. Single FX Mode と Goup FX Mode の切り替え	57
9.3.4. Group FX Mode で FX ユニットを使用する	57
9.3.5. FX パラメーター設定のスナップショット保存	58
9.4. ミックス時にキューチャンネルを使用する	58
9.5. STEM デッキの使用	59
9.5.1. STEM ファイル	59
9.5.2. STEM ファイルのロード	60
9.5.3. STEM ファイルの再生	60
9.5.4. STEM パーツの音量調節	60
9.5.5. STEM パーツのフィルター FX を適用する	61
9.5.6. STEM Parts に FX SEND を適用する	61
9.6. Remix Deck の使用	62
9.6.1. Remix Sets について	62
9.6.2. Remix Sets のロード	62
9.6.3. Remix Deck のクオンタイズモードの起動と調節方法	62
9.6.4. サンプルのトリガー	63
9.6.5. Sample Grid ページの切り替え	64
9.6.6. Sample Slots の音量調節とミュート	64
9.6.7. Sample Slots でフィルターエフェクトを適用する	64
9.6.8. Sample Slots のキーをロックする	65
9.6.9. Sample Slots 音声を FX ユニットに送信する	65
9.6.10. Sample Slots 音声を Headphones Cue チャンネルにルーティングする	66
9.6.11. Sample Slot の Punch Mode を起動します。	66
9.7. Remix Sets の作成	66
9.7.1.トラックコレクションにサンプルをインポートする	67
9.7.2. 空の Remix Set の作成	67
9.7.3. Samples Cells にサンプルをロードする	67
9.7.4.トラックからサンプルを取り込む	67
9.7.5. サンプルの色変更	68
9.7.6. 各サンプルパラメーターの調整	68
9.7.7. Remix Set の保存	69
9.7.8. Remix Sets のエクスポート	70
9.8. Beatgrids の修正	70
10. プレイリストの使用	73
10.1. Playlists の作成	73
10.2. プレイリストへのトラック追加方法	73
10.3. プレイリストでトラックを整理する	73
10.4. フォルダ内でのプレイリストの管理	74

10.5. プレイリストのエクスポート .....	74
10.6. プレイリストのインポート .....	75
10.7. iTunes プレイリストのインポート .....	75
10.8. 準備プレイリスト ( Preparation Playlist ) の使用 .....	75
10.9. History プレイリスト .....	76
10.10. トラックリスト内の Track Status Icons ( トラックステータスアイコン ) .....	76
10.11. プレイリストメンテナンス .....	77
10.11.1. プレイリストの名称変更 .....	77
10.11.2. プレイリストからトラックを削除する .....	77
10.11.3. Auto GAIN 値の再設定 .....	77
10.11.4. 再生済みトラック情報をリセットします。 .....	77
10.11.5. プレイリストの削除 .....	77
10.11.6. プレイリストから重複するトラックを削除する .....	78
10.11.7. ウェブページファイルとしてプレイリストを保存する .....	78
10.11.8. プレイリストでトラックを検索する .....	78
10.11.9. プレイリスト内のクリア .....	78
11. トラックコレクションの管理 .....	79
11.1. トラックコレクションについて .....	79
11.2. 互換性のあるオーディオファイル形式 .....	79
11.3. ローカル音楽フォルダから音楽ファイルをインポートする .....	79
11.4. フォルダから音楽ファイルを追加する .....	80
11.5. トラックコレクションに iTunes Tracks をインポートする .....	80
11.6. Importing Remix Sets ( Remix Sets のインポート ) .....	80
11.7. ローカルドライブのトラックを表示する .....	80
11.8. トラックリストのトラックメタデータを編集する .....	81
11.9. Edit Dialog を使用してトラックメタデータを編集する .....	81
11.10. トラックカバーアートの編集 .....	82
11.11. プレイリスト、フォルダをお気に入りに入れてアサインする ( Favorites ) .....	83
11.12. トラックコレクションメンテナンス .....	83
11.12.1. トラックコレクションの整合性 ( Consistency ) チェック .....	83
11.12.2. 手動でトラックを分析する .....	85
11.12.3. 不明なトラックのリロケート .....	87
11.12.4. トラックコレクションからトラックを削除する .....	87
11.12.5. トラックコレクションの保存 .....	87
11.12.6. トラックコレクションのエクスポート .....	87
11.12.7. 自動 Backup からトラックコレクションをレストアする .....	88
11.12.8. トラックコレクションのクリア .....	88
12. TRAKTOR の詳細設定 .....	89
12.1. Ableton Link を用いた同期 .....	89
12.1.1. ネットワークの接続 .....	89
12.1.2. Link セッションへの参加、退出 .....	89
12.1.3. TRAKTOR デッキを Link タイムラインに同期させる .....	90
12.2. MIDI クロックを介して TRAKTOR を同期する .....	92
12.2.1. 外部 MIDI クロックシグナルで TRAKTOR を同期する .....	92
12.2.2. TRAKTOR をマスタークロックとして使用する .....	93
12.2.3. 2 つの TRAKTOR インスタンスの同期 .....	93

12.3. オーディオレコーダーでミックス音声を録音する .....	94
12.4. ミックスの配信 (Broadcasting) .....	94
12.4.1. ストリーミング プロトコル (Streaming Protocol) .....	96
12.5. Cruise モードを使用した自動ミックス .....	96
12.6. FX Unit 3 と FX Unit 4 の起動 .....	97
12.7. Send FX モードで使えるよう FX Units を設定する .....	98
12.8. フェーダーとノブ用追加マウスコントロール .....	98
13. SCRATCH コントロール用に TRAKTOR を設定する .....	100
13.1. コンピューターにオーディオインターフェイスを接続する .....	100
13.2. DJ ミキサーにオーディオインターフェイスを接続する。 .....	100
13.3. ターンテーブルとオーディオインターフェイスを接続する .....	101
13.4. CD プレイヤーとオーディオインターフェイスを接続する .....	101
13.5. アンプシステムと DJ ミキサーを接続する .....	101
13.6. DJ ミキサーにヘッドフォンを接続する .....	101
13.7. ハードウェア設定の仕上げ .....	101
13.8. SCRATCH コントロール用に TRAKTOR を設定する .....	102
13.9. Timecode Media を使用して TRAKTOR をコントロールする .....	103
13.10. Scratch Playback モードに切り替えます。 .....	104
13.11. CD 上のコントロールゾーン .....	104
13.12. ヴァイナル上のコントロールゾーン .....	104
13.13. トラッキングモード .....	105
14. 一般的な TRAKTOR 設定 .....	106
14.1. 外部ミキサーと TRAKTOR の併用 .....	106
14.2. 追加コントローラーを用いた TRAKTOR の操作 .....	106
14.3. TRAKTOR でマイクروفフォンを使用する .....	107
15. TRAKTOR をコントロールするために MIDI コントローラーを設定する .....	108
15.1. コントローラーマッピングのインポート .....	108
15.2. コントローラーマネージャー (Controller Manager) 概観 .....	108
15.2.1. Device Setup セクション .....	109
15.2.2. アサインテーブルセクション .....	110
15.2.3. Device Mapping セクション .....	111
15.2.4. Mapping Details セクション .....	112
15.2.5. 有効なコントローラータイプ .....	112
16. 環境設定 (Preferences) .....	115
16.1. Preferences Dialog 概要 .....	115
16.2. Preferences – Audio Setup ページ .....	117
16.3. Preferences – Output Routing ページ .....	118
16.4. Preferences – Input Routing ページ .....	121
16.5. Preferences – External Sync ページ .....	122
16.6. Preferences – Timecode Setup ページ .....	123
16.7. Preferences – Loading ページ .....	125
16.8. Preferences – Transport ページ .....	126
16.9. Preferences – Decks Layout ページ .....	129
16.10. Preferences – Track Decks ページ .....	132

16.11. Preferences – Remix Decks ページ	134
16.12. Preferences – Mixer ページ	136
16.13. Preferences – Global Settings ページ	138
16.14. Preferences – Effects ページ	140
16.15. Preferences – Mix Recorder ページ	142
16.16. Preferences – Loop Recorder ページ	143
16.17. Preferences – Broadcasting ページ	144
16.18. Preferences – Browser Details ページ	146
16.19. Preferences – Layout Manager ページ	147
16.20. Preferences – File Management ページ	148
16.21. Preferences – Analyze Options ページ	151
16.22. Preferences – Controller Manager ページ	153
17. エフェクトリファレンス	154
17.1. Delay	154
17.2. Reverb	155
17.3. Flanger	155
17.4. Flanger Pulse	156
17.5. Flanger Flux	156
17.6. Gater	157
17.7. Beatmasher 2	157
17.8. Delay T3	158
17.9. Filter LFO	159
17.10. Filter Pulse	160
17.11. Filter	160
17.12. Filter:92 LFO (フィルター:92 LFO)	161
17.13. Filter:92 Pulse (Filter:92 パルス)	162
17.14. Phaser	162
17.15. Phaser Pulse	163
17.16. Phaser Flux	163
17.17. Reverse Grain	164
17.18. Turntable FX	164
17.19. Iceverb (アイスバープ)	165
17.20. Reverb T3	165
17.21. Ring Modulator	166
17.22. Digital LoFi	166
17.23. Mulholland Drive	167
17.24. Transpose Stretch	167
17.25. BeatSlicer Buffer	168
17.26. Formant Filter	168
17.27. Peak Filter	169
17.28. Tape Delay	169
17.29. Ramp Delay	170
17.30. Auto Bouncer	170
17.31. Bouncer	171

# 1. 免責事項

この説明書に含まれる情報は、予告なしに変更され、Native Instruments GmbH の側で責任を意味するものではありません。この説明書で記述されているソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒体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。

“Native Instruments”、“NI” と、関連ロゴ(登録済み) は Native Instruments GmbH のトレードマークです。

Mac、macOS、GarageBand、Logic、iTunes は、米国、またはその他の国における、Apple Inc. の登録商標または商標です。

Windows、DirectSound は Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。

Ableton Live™ と LINK™ は Ableton AG の商標です。

その他全てのトレードマークはその他の権利者が所有するもので、許可、及び承認が無いまま使用することはできません。

資料発行 : Christian Schulz 翻訳 Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 3.0 (10/2018)

バグ探索に協力、ソフトの向上に貢献して下さったベータテストチームに感謝します。



## 2. TRAKTOR へようこそ！

TRAKTOR PRO 3 をお選びいただきありがとうございます。お客様のおかげでこのソフトウェア、ハードウェアの開発をさらに進めることができます。TRAKTOR は市場で最も強力で万能な 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。この資料では TRAKTOR を使用する為の全機能の解説を記載しています。

### 2.1. マニュアル特定表記について

本資料では、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容を区別しています。



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。



警告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。

- 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。
- 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。
- 四角括弧は、コンピューターキーボードのキーを、例えば [Shift] + [Enter] のように記載する際に使用します。

## 3. TRAKTOR PRO 3 の新機能

TRAKTOR PRO 3 は TRAKTOR PRO 2 における殆どのワークフローを受け継いでいます。本製品は TRAKTOR PRO 2 とともにインストールされ、コレクションもコピーすることができます。

TRAKTOR PRO 2 で使用していた全コントローラーとセットアップの各サポートは、TRAKTOR PRO 3 で引き続き使用することができます。

TRAKTOR PRO 3 は以下の様々な新機能と向上内容を含んでいます。

### 一新したユーザーインターフェイス

TRAKTOR ユーザーインターフェイスは一新され、一層視認性が増しました。これまで視認が非常に困難であった使用環境でも、素早くその内容を識別しやすくなりました。新しいマスター、チャンネルレベルメーターによりミックスコントロールをより正確に行うことができるようになりました。

情報表示の階層も向上し、アプリケーション、ドロップダウンメニュー、ダイアログ、ホットキューボタン全パネルでの一貫性が増しました。

### 新規ミキサーエフェクト

新規 Mixer FX が、あなたの DJ プレイの特徴に合わせて効果の高いワンノブモジュレーションを実現します。名声を博した TRAKTOR Deck FX に 8 個のエクストラエフェクト、3 つのフィルターを各チャンネルにアサインしてその効果を存分に発揮してください。

Traktor Pro 3 はミキサーチャンネルに使用が簡単なワンノブミキサーエフェクトを配しました。新しいエフェクトは 8 種 ( Reverb、Dual Delay、Dotted Delay、Flanger、Time Gater、Noise、Crush、Barber Pole ) の一般的なエフェクトと同様に起動することができます。

### 箱から出してすぐ Scratch

TRAKTOR SCRATCH は TRAKTOR PRO 3 に同梱しています。

### 各サウンドカードに対応

たむコードヴァイナルを使用する DJ は TRAKTOR SCRATCH 公認サウンドカードとミキサーに加えて、好みのサウンドカードを使用できるようになりました。お気に入りのサウンドカードをそのまま使用したい場合、または異なるセットアップで B2B プレイを楽しむ場合でも TRAKTOR は対応するようになりました。

### 追加マスターリミッター

さらに追加 Master Limiter により、よりクリアな音声を楽しめるようになりました。

## 4. TRAKTOR ワークフロー

以下のステップでは TRAKTOR を使用する際の主要なワークフロー概要を解説していきます。各ステップでは要約して解説し、各詳細解説へのリンクを用意します。

1. **音楽のインポート:** まず、TRAKTOR に音楽をインポートする必要があります。音楽をインポートすると、全音楽ファイルが Track Collection に保管されます。Track Collection はトラックに関連するメタデータを扱い、各方法でトラックを分類します。詳細は [トラックコレクションに音楽をインポートする](#) を参照してください。
2. **音楽のブラウズ:** 音楽を TRAKTOR にインポートすると、ブラウザを用いてミックス時にトラックを検索することができるようになります。ブラウザでのテキスト検索やブラウザツリーを用いた検索が可能です。Track List は分類されたメタデータにより選択されたフォルダーに含まれるトラックを表示します。詳細は [音楽のブラウズ](#) を参照してください。
3. **デッキにトラックをロードする:** Track List からトラックをロードすると、TRAKTOR はトラックのテンポとキーを検出します。トラックをロードする前に各トラックを分析しておくこともできます。分析中 TRAKTOR はインポートされた各トラックに対して Beatgrid と Waveform を作成します。この情報は Track Collection の各トラックに保管されます。詳細は [デッキに音楽をロードする](#) を参照してください。
4. **デッキの再生開始:** デッキから音楽を再生するために、各ミキサーチャンネルとのミキサーコントロールとクロスフェーダーを調節する必要があります。再生を開始すると、対応する波形が動き出します。詳細は [最初の2つのトラックをミックスする](#) を参照してください。
5. **他のトラックの検索とロード:** 最初のトラックの再生中に Track Collection で次に再生するトラックを探し、他のデッキにロードすることができます。詳細は [最初の2つのトラックをミックスする](#) を参照してください。
6. **トラックの同期:** TRAKTOR が両トラックにテンポと Beatgrids 情報を与えていることから、停止しているデッキの **SYNC** ボタンを起動することで次に再生するトラックを同期させることができます。これで次のトラック再生時にトラックのビートが完全にマッチするようになります。テンポとシンクコントロールを用いることで、手動でトラック同士を同期させることもできます。詳細は [最初の2つのトラックをミックスする](#) を参照してください。
7. **トランジションのプレビュー:** ミキサーにはミックス時にヘッドフォンを用いて次のトラックを確認できる機能があります。この機能により最適なタイミングで次のトラックを再生し、クロスフェーダーでそつなくミックスすることができますようになります。詳細は [ミックス時にキューチャンネルを使用する](#) を参照してください。
8. **イコライザーの使用とエフェクトの追加:** さらにうまく次のトラックへとつなげるために、ミキサーにはイコライザーコントロールがあり、音声を帯域に合わせて制御することができます。さらに、TRAKTOR は音声を顕著に変化させるための FX Units と Mixer FX を装備しています。詳細は [イコライザーの使用](#)、[FX ユニットの使用](#)、[ミキサー FX の使用](#) を参照してください。
9. **Hotcue ボタンを用いたキュー:** キューポイントを作成してホットキューボタンに保管することもできます。設定後にトラックをロードし、ホットキューを用いることで保管したキューポイントから即座に再生を開始することができるようになります。詳細は [ホットキューボタンと FLUX モードの使用](#)、[キューポイントの使用](#) を参照してください。
10. **ループ:** TRAKTOR には設定した値でループ再生できるループコントロールも備えています。キューポイントと同様に、ループはホットキューボタンを用いることで保管することが

でき、設置後にトリガーできるようになります。詳細は [ホットキューボタンと FLUX モードの使用](#)、[ループの使用](#) を参照してください。

11. **リミックス:** STEM デッキを用いることで、STEM ファイルを用いてトラックの各要素を別々に用いることができるようになります。Remix Decks でループとワンショットサンプルを用いて音楽をリミックスすることもできます。詳細は [STEM デッキの使用](#) [Remix Deck の使用](#) を参照してください。

## 5. TRAKTOR の設定

このセクションでは NATIVE ACCESS を用いて TRAKTOR PRO 3 をインストールしてあることを前提に TRAKTOR を使用開始できる状態にするまでの解説を進めます。インストールがすすんでいない場合は、このリンク [Registering and Installing a Native Instruments Product using NATIVE ACCESS](#) に進んで指示に従ってインストールを行ってください。

TRAKTOR は各セットアップで使用することができます。専用 TRAKTOR KONTROL ハードウェアコントローラーを用いて TRAKTOR を使用するほかにも、外部オーディオインターフェイス (この際 DJ Mixer の有無は関係ありません) を用いて使用することができます。

他の製造者による MIDI コントローラーの使用も可能です。この場合、専用コントローラーマッピングをロード、またはカスタムコントローラーマッピングを作成する必要があります。

### TRAKTOR と外部オーディオインターフェイス

このセクション及び本資料は、ステレオアウトプットとアウトプットを備えた外部オーディオインターフェイスを用いて TRAKTOR を使用することを前提に解説を進めます。これにより解説する TRAKTOR 設定ワークフローは、外部オーディオ機器、またはオーディオインターフェイス内蔵のコントローラーを用いる際の内容となります。



もちろん内蔵サウンドカードを用いて TRAKTOR を使用することも可能です。この際、ステレオアウトプットのみが使用できる状態となります。

このセクションの各ステップでは外部オーディオインターフェイスを用いて TRAKTOR を使用する場合の設定内容を解説します。

### TRAKTOR の設定

TRAKTOR の初回起動の際、TRAKTOR を使用状況に合わせて設定する必要があります。TRAKTOR 設定には以下のステップを踏んでください。

1. **以前のバージョンから情報をインポートする:** これまで TRAKTOR を使用していた場合、TRAKTOR はそれらの情報を使用するか質問します。詳細は [以前の TRAKTOR バージョンからデータをインポートする](#) を参照してください。
2. **Setup Wizard を用いて TRAKTOR を設定する:** Setup Wizard は TRAKTOR 設定のガイドとなります。詳細は [Setup Wizard を使用した TRAKTOR の事前設定](#) を参照してください。
3. **外部オーディオインターフェイスを使用する場合の TRAKTOR 設定:** 外部オーディオインターフェイスを接続する際 TRAKTOR は自動的に Mixing Mode を External Mixing に設定します。外部オーディオインターフェイスを使用する場合の TRAKTOR 設定方法の詳細は [TRAKTOR で外部オーディオインターフェイスを使用できる状態に設定する](#) を参照してください。
4. **TRAKTOR レイアウトとレイアウトの切り替え:** TRAKTOR は各要素を必要に応じて表示するレイアウト各種を備えています。詳細は [TRAKTOR レイアウトとレイアウト切り替え](#) を参照してください。

## 5.1. 以前の TRAKTOR バージョンからデータをインポートする

TRAKTOR の初回起動時に、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。

## 5.2. Setup Wizard を使用した TRAKTOR の事前設定

TRAKTOR の初回起動時に Setup Wizard が起動します。Setup Wizard は TRAKTOR 設定のガイドとなります。TRAKTOR をリセットして箱から出したばかりの状態に戻すこともできます。

### Setup Wizard 各ページ

1. **WELCOME** ページでコンピューターに各コントローラーを接続します。
2. **MIXER SETUP** ページで TRAKTOR KONTROL 以外の機器で TRAKTOR を使う際の設定をします。別のコントローラーを使用する場合は、次のページでコントローラーの製造者と機種をドロップダウンメニューから選択します。
3. **DECK LAYOUT** ページで TRAKTOR のデッキ操作にタイムコードヴァイナル、または CD を使用するか選択します。さらに使用するデッキ総数とデッキのフレーバーを選択します。この設定は後にソフトウェア上で変更することができます。
4. **SUMMARY** ページでここまで行った TRAKTOR の設定内容を表示します。設定内容を変更するには **Back** をクリック、**Cancel** で Setup Wizard を完全に終了、**Finish** でここまでの設定内容を適用します。

### Setup Wizard の起動

Setup Wizard の起動方法は以下です。

1. アプリケーションメニューバーの **Help menu** で **Start Setup Wizard** を選択します(フルスクリーンモードでは表示されません)。
2. または環境設定 ( Preferences ) ダイアログウインドウの左下隅にある Setup Wizard ボタンを押します。

## 5.3. TRAKTOR で外部オーディオインターフェイスを使用できる状態に設定する

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ヘッドフォン CUE チャンネル用) 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. 環境設定を開くには、ヘッダーの環境設定 ( Preferences ) ボタンをクリックします。
2. **Audio Setup** ページを選択します。
3. **Audio Device** ドロップダウンメニューから外部オーディオインターフェイスを選択します。
4. **Output Routing** ページを開きます。
5. **Mixing Mode** で **Internal** を選択します。

6. **Output Master** 用アウトプットを選択し、**Output Monitor** 用のアウトプットも選択します。
7. 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。
8. 環境設定(Preferences)を閉じます。  
ここまでで、TRAKTOR の設定ができました。

## 5.4. TRAKTOR レイアウトとレイアウト切り替え

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。これらをレイアウトと呼びます。各レイアウト選択はソフトウェアのヘッダにある TRAKTOR の Layout 選択ドロップダウンメニューで行います。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。

### 各レイアウト紹介

各レイアウトは以下となっています。

- **Mixer:** Mixer Layout は TRAKTOR をコンピューターのキーボードとマウスを使った使用に適しています。このレイアウトでは内部ミキサー、クロスフェーダーコントロール、ヘッドフォンキューコントロールの全コントロール部を表示します。デッキでもテンポと同期に必要な全コントロール部を表示します。
- **Extended:** Extended では TRAKTOR FX ユニットを備えた Global Section を表示し、デッキのコントロール部も増え、トラック情報も充実した内容となります。FX Units 用ボタンとノブもミキサーチャンネルに追加され、MIXER FX を適用できる状態となります。
- **Essential:** Essential レイアウトでは TRAKTOR を使用する際の必要最低限のコントロール部のみ表示します。このレイアウトは内部ミキサーを表示しないので、外部コントローラーを用いたミックス時に最適な状態となります。アプリケーションウィンドウの殆どをブラウザが占める状態となり、デッキは波形ディスプレイ、ストライプビュー、トランスポートコントロールのみを表示した状態となります。
- **Browser:** Browser レイアウトでブラウザを最大表示し、デッキはストライプビューのみとなります。Mixer は非表示となります。

これらのレイアウト以外にも、必要に応じてグラフィックユーザーインターフェイスを調整し、カスタムレイアウトとして保存することで、レイアウト選択ドロップダウンメニューで選択できるようになります。レイアウト作成詳細は [Preferences – Layout Manager ページ](#) を参照してください。

### レイアウトの切り替え

他のレイアウトに切り替える方法は以下となります。

- ヘッダーのレイアウト選択ドロップダウンメニューから任意のレイアウトを選択します。

## 6. TRAKTOR 概要

以下の図は TRAKTOR のインターフェイスです。



TRAKTOR PRO 3 のユーザーインターフェイスです。

(1) **アプリケーションメニュー**: ソフトウェアの基本機能と各情報にアクセスします。詳細は [アプリケーションメニュー \(Application Menu\)](#) を参照してください。

(2) **ヘッダー**: ここでは各情報表示用インジケータと便利な機能やボタン、例えば Preferences ボタンを備えています。詳細は [ヘッダ](#) を参照してください。

(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、マスターコントロールパネル、AUDIO RECORDER、LOOP RECORDER があります。詳細は [グローバルセクション \(Global section\)](#) を参照してください。

(4) **各デッキ**: TRAKTOR は 4 つのバーチャルデッキ A、B、C、D を備えています。デッキではトラック、ステムファイル、サンプルを再生できます。事前に Setup Wizard で 2 つのデッキ A と B のみを使用できるように設定した場合は、Preferences でデッキ C と D を起動します。詳細は [デッキとデッキタイプ](#) を参照してください。

(5) **ミキサー**: ミキサーは 4 つのデッキから再生される 4 つのミキサーチャンネルの音声を受信します。ミキサーは基本的に各ミキサーチャンネルの音量と周波数各帯域調整に用いられますが、マスターアウトに送信する前に FX ユニットに音声をルーティングすることもできます。詳細は [Mixer](#) を参照してください。

(6) **ブラウザ**: でトラックコレクションの全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。詳細は [ブラウザ](#) を参照してください。



## 6.1. アプリケーションメニュー ( Application Menu )

アプリケーションメニューから **File**、**View**、**Help** メニュー にアクセスします。

File View Help

⊗ TRAKTOR PRO

アプリケーションメニュー ( Application Menu )

**File:** TRAKTOR 設定用各オプションを備えています。

- **Preferences:** 環境設定 ( Preferences ) ウィンドウを開きます。
- **Audio Setup:** 環境設定ダイアログで **Audio Setup** ページを開きます。
- **Controller Manager:** 環境設定ダイアログで **Controller Manager** ページを開きます。
- **Exit:** TRAKTOR アプリケーションを閉じます。

**View:** TRAKTOR レイアウト用オプションを含んでいます。

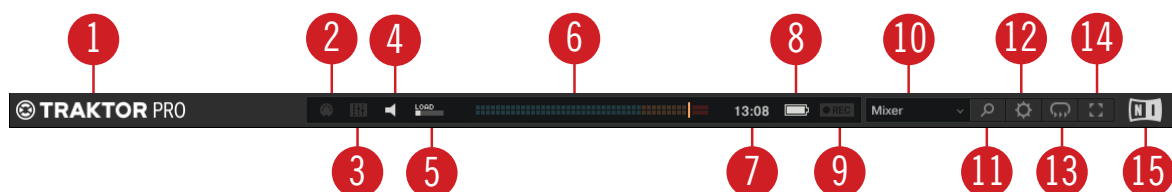
- **Layouts:** 選択可能な TRAKTOR レイアウトのリストです。
- **Fullscreen:** TRAKTOR アプリケーションをフルスクリーン表示にします。

**Help:** TRAKTOR アップデート用オプションとヘルプを含んでいます。

- **Check for Updates on Native Access:** Native Access アプリケーションを開き、ソフトウェアアップデートの有無を確認します。
- **Downloads:** コンピューターのウェブブラウザを開き、Native Instruments ウェブサイトのダウンロードページを表示します。
- **Get Started with TRAKTOR:** コンピューターのウェブブラウザを開き、Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR ビデオチュートリアルを表示します。
- **Online TRAKTOR documentation:** コンピューターでウェブブラウザを開き、Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR ドキュメントページを表示します。
- **Start Setup Wizard:** TRAKTOR 設定用 Setup Wizard を起動します。
- **Buy Upgrades and Accessories:** コンピューターでウェブブラウザを開き、Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR プロダクトページを表示します。
- **About:** アバウトスクリーンを開きます。

## 6.2. ヘッダ

ヘッダは TRAKTOR のユーザインターフェイスの最上部にあり、ここには各情報表示項目、便利な機能とボタンを備えています。

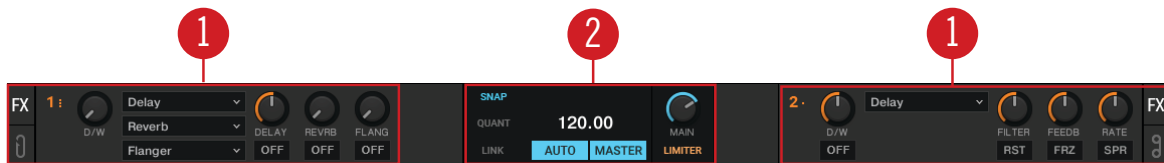


ヘッダです。

- (1) **TRAKTOR ロゴ**: TRAKTOR ロゴをクリックすることで TRAKTOR ソフトウェアの現在のバージョン、クレジット、各追加情報をアバウトスクリーンに表示します。
- (2) **MIDI インジケータ** -: 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、青く点灯します。
- (3) **コネクションインジケータ** -: リストされたコントローラーが接続されているか表示します。全てのコントローラーが接続されている場合は、青く点灯、いくつかのコントローラーが接続されている場合はオレンジに点灯、何もコントローラーが接続されていない場合は無灯となります。
- (4) **オーディオインジケータ** -: オーディオインターフェイスへの接続を表示します。オーディオインターフェイスの接続が確認されると青く点灯、何もオーディオインターフェイスが接続されていない場合は赤、内蔵サウンドカードを使用している場合は、オレンジとなります。詳細は環境設定の Audio setup を確認してください。
- (5) **LOAD インジケータ** -: TRAKTOR が必要とするバッファ単位のオーディオデータ処理時間を表示します。表示値はオーディオ処理の CPU 負荷を用いており、オーディオ自体に支障が出るまでの値を示す役割も果たします。システムに負荷ががかりすぎて **LOAD** インジケータが赤く表示されないようにする必要があります。
- (6) **Master Output レベルメーター** -: Master Output レベルを表示します。詳細は [GAIN](#) を参照してください。
- (7) **System Clock** -: コンピューターのシステム時刻による現在の時刻を表示します。
- (8) **バッテリーインジケータ** -: 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、バッテリー残量が少ない場合は赤く表示されます。
- (9) **レコーディングインジケータ** -: AUDIO RECORDER の状態を示します。録音中は赤く表示されます。詳細は [オーディオレコーダーでミックス音声を録音する](#) を参照してください。
- (10) **レイアウトセクター** -: デフォルト TRAKTOR レイアウトを表示します。詳細は [Layouts TRAKTOR レイアウトとレイアウト切り替え](#) を参照してください。
- (11) **Maximize Browser ボタン** -: Maximizes デッキ、ミキサー、グローバルセクションのサイズを最小化することでブラウザビューを最小化します。
- (12) **Preferences ボタン** -: 環境設定 ( Preferences ) ウィンドウを開きます。全ての TRAKTOR 設定はここで行うことができます。詳細は [環境設定 \(Preferences\)](#) を参照してください。
- (13) **Cruise Mode ボタン** -: Enables Cruise モードでトラックコレクションのプレイリストを自動再生します。Cruise モードではトラックを連続的に再生します。詳細は [Cruise モードを使用した自動ミックス](#) を参照してください。
- (14) **フルスクリーンボタン** -: フルスクリーンモードを起動します。起動すると、オペレーションシステムのコントロール部が表示されなくなります。
- (15) **NI ロゴ** -: TRAKTOR ソフトウェアの現在のバージョン、クレジット、各追加情報をアバウトスクリーンに表示します。

### 6.3. グローバルセクション (Global section)

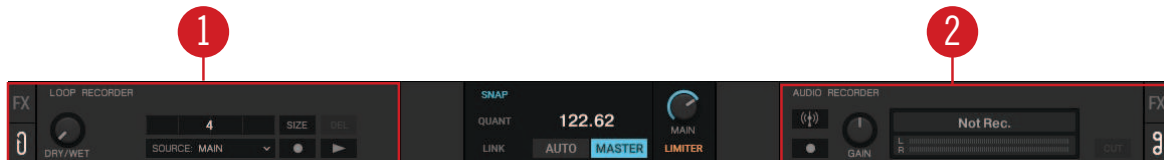
グローバルセクションはグローバルコントロールと録音機能を備えた 5 つのパネル、FX Unit 1、FX Unit 2、AUDIO RECORDER、LOOP RECORDER、Master Control パネルを備えています。全てのパネルを一挙に表示することはできません。Master Control パネルは常に確認できます。左パネルには FX Unit 1 または LOOP RECORDER を表示、右パネルでは FX Unit 2 または AUDIO RECORDER を表示させることができます。パネル選択はそれぞれグローバルセクションの左右端にある専用ボタンを用います。



FX Unit 1 と 2 を表示した状態のグローバルセクションです。

(1) **FX Unit 1 と FX Unit 2:** TRAKTOR には 4 つの FX Units があり、ここでミキサー音声を変化させます。デフォルトでは FX Unit 1 と FX Unit 2 が起動します。全ての FX ユニットのチャンネル A-D に自由にアサインすることが可能です。詳細は [6.3.2: FX Units](#) を参照してください。

(2) **Master Control パネル:** Master Control パネルは TRAKTOR の中心部となります。ここで **MAIN** ボリュームを調整、キューポイント/ループの性質設定と Master Limiter を起動、起動解除します。Master Clock もあり、ここでの値がシンク機能とテンポ値を用いるエフェクトの参照値となります。ここでは Ableton Link との同期や、外部ハードウェアやソフトウェアに MIDI Clock シグナルの送信を行う際の設定ができます。詳細は [Master Control パネル](#) です。を参照してください。



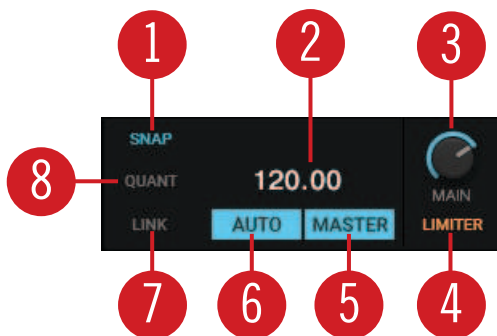
LOOP RECORDER と AUDIO RECORDER を表示した状態のグローバルセクションです。

(1) **LOOP RECORDER:** LOOP RECORDER でミキサーのメインアウトプット信号特定のデッキ、外部オーディオインプットからループを瞬時に作成することができます。詳細は [ループレコーダー](#) を参照してください。

(2) **AUDIO RECORDER:** AUDIO RECORDER でメインアウトの音声やその他のオーディオインプット音声を録音することができます。詳細は [オーディオレコーダー](#) を参照してください。

### 6.3.1. Master Control パネルです。

Master Control パネルは TRAKTOR の中心部です。ここで MAIN ボリュームを調整と、キューポイント/ループの性質を設定します。Master Clock もあり、ここでの値がシンク機能とテンポ値を用いるエフェクトの参照値となります。ここでは Ableton Link との同期や、外部ハードウェアやソフトウェアに MIDI Clock シグナルの送信を行う際の設定ができます。

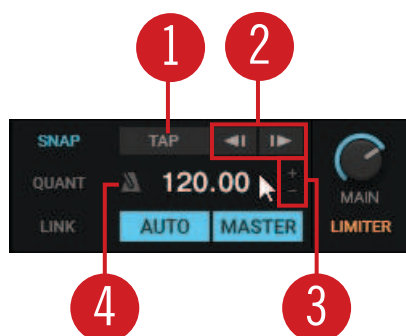


Master Control パネルです。

- (1) **SNAP**: **SNAP** モードを起動します。 **SNAP** モードを起動すると、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。 起動すると、ボタンが青く点灯します。
- (2) **MASTER CLOCK TEMPO** ディスプレイ: 現在のテンポとマスタークロックのオフセットを表示します。 ダブルクリックすることで新しい値を入力することができます。
- (3) **MAIN ノブ**: メインアウトプットボリュームをコントロールします。
- (4) **LIMITER**: メインアウトプットシグナルのリミッターを起動します。 起動すると、メインアウトプットレベルメーターは赤い LED の前にリミッターが動作する位置を示すようになります。 詳細は [入力オーディオシグナル用にゲインレベルを調節する](#) を参照してください。
- (5) **MASTER**: 正確なテンポ値を参照した 4 つのデッキを使用することができます。 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。
- (6) **AUTO**: 起動すると TRAKTOR は自動的にデッキのひとつをテンポマスターとして使用するようになります。 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。
- (7) **LINK**: TRAKTOR が Ableton Link セッションに同期し、追加情報を表示するようになります。 詳細は [Ableton Link を用いた同期](#) を参照してください。 **Enable MIDI Clock** を環境設定の **External Sync** ページで起動すると、**LINK** が **EXT** に切り替わります。 詳細は [MIDI クロックを介して TRAKTOR を同期する](#) を参照してください。
- (8) **QUANT**: Quantize モードを起動します。 クオンタイズドモードでキューポイントと保存したループ間を、同期したままジャンプすることが可能です。 クオンタイズモードでトラック内を移動すると、同期したまま次の再生位置へ移動することが可能となります。 起動すると、ボタンが青く点灯します。

## 更なるマスタークロックコントロール

MASTER CLOCK にマウスカーソルを当てると、追加マスタークロックコントロールが表示されます。

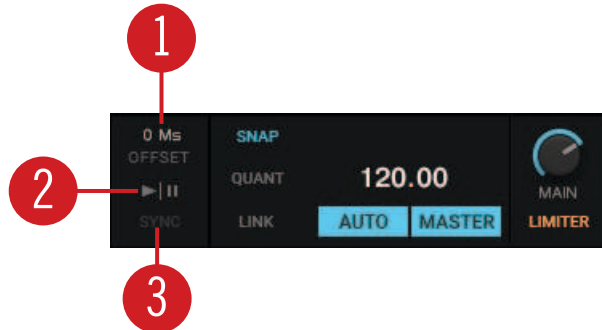


Master Control パネルです。

- (1) **TAP** ボタン: このボタンで任意のマスタークロックテンポをタップ設定します。
- (2) **Master Clock Bend** ボタン: マスターテンポを一時的に遅らせる、または速めます。
- (3) **MASTER CLOCK Tempo Up / Down** ボタン: マスターテンポを段階的に調節します。
- (4) **Metronome (Master Clock Tick)**: メトロノームとなるマスタークロック音声のオンオフです。

## 更なる MIDI Clock Sync コントロール

環境設定で MIDI Clock を起動すると、Master Control パネルが拡張し、更なる MIDI Clock コントロールによる設定を行えるようになります。詳細は [Preferences – External Sync ページ](#) を参照してください。



Master Control パネルです。

- (1) **Offset ディスプレイ**: 同期オフセットを表示します。
- (2) **MASTER CLOCK START**: 外部同期用 MIDI クロックを起動します。
- (3) **MASTER CLOCK SYNC**: MIDI クロックを介して接続された外部機器をリセットします。

## 6.3.2. FX Units

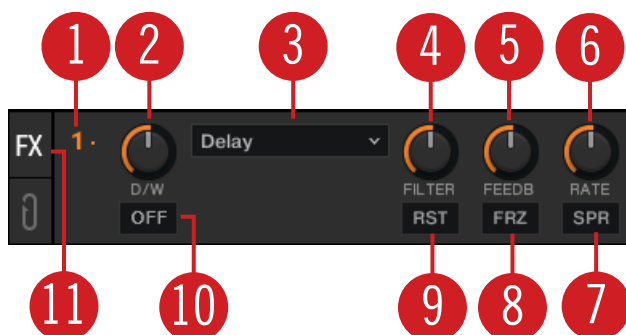
TRAKTOR には 4 つの FX Units があり、ミックスに FX を追加するためのコントロール部を使用することができます。デフォルトでは 2 つの FX Units、FX Unit 1 と FX Unit 2 が起動します。各 FX Unit はミキサーチャンネルに個別にアサイン、または複数のミキサーチャンネルに同時アサインすることができます。FX Units はグローバルセクションの左右に設けてあります。グローバルセクションの FX とある FX Unit ボタンをクリックすると対応する FX Unit が表示されます。

FX Units はデフォルトでインサートエフェクトとして使用できますが、ポストフェーダーエフェクト、センドエフェクトとしても使用できます。FX Units は自由に設定できます。

さらに 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 モードを選択して各 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 モードを選択して 3 つのエフェクトを同時にコントロールします。FX Unit の使用方法に関しては [FX ユニットの使用](#) を参照してください。

### Single FX Mode の FX Units です。

シングル FX 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。



Single FX Mode の FX Unit 1 です。

シングル FX 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。

(1) **FX Unit Config** ドロップダウンメニュー: FX Unit とスナップショット用設定ドロップダウンメニューを開きます。さらに番号で FX Unit を選択した FX モードを確認できます。

(2) **D/W ノブ**: シグナルミックスのドライ/ウェットコントロールです。

(3) **FX セレクター**: FX Unit でコントロールするエフェクトを選択します。

(4) - (6) **FX Parameter** コントロール 1 - 3: 選択したエフェクトのパラメーターを正制御します。

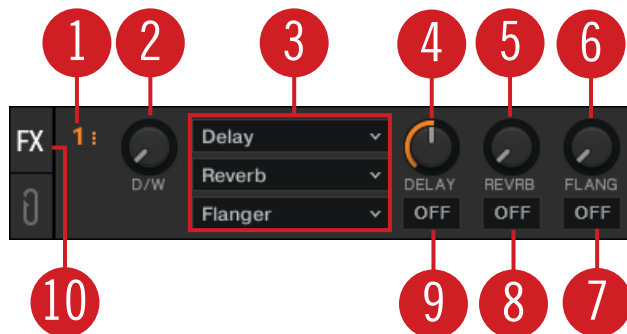
(7), (8) **FX ボタン** 1 - 2: 選択したエフェクトをコントロールします。選択したエフェクトによって機能が異なります。

(9) **RST ボタン**: 選択したエフェクトの全パラメーターをリセットします。このボタンはすべてのエフェクトで使用できるわけではありません。

(10) **FX On ボタン**: エフェクトのオン/オフです。オンの状態でボタンが黄色に点灯します。

### Group FX モードの FX ユニット 1 です。

Group FX モードで FX Unit 単体で最大 3 種の FX をコントロールできます。



Group FX モードの FX ユニット 1 です。

(1) **FX Unit Config** ドロップダウンメニュー: FX Unit とスナップショット用設定ドロップダウンメニューを開きます。さらに番号で FX Unit を選択した FX モードを確認できます。

(2) **D/W ノブ**: 全エフェクトチェーン用シグナルのウェット/ドライコントロールです。

(3) **FX セレクター** 1 - 3: FX Unit でコントロールするエフェクトを選択します。

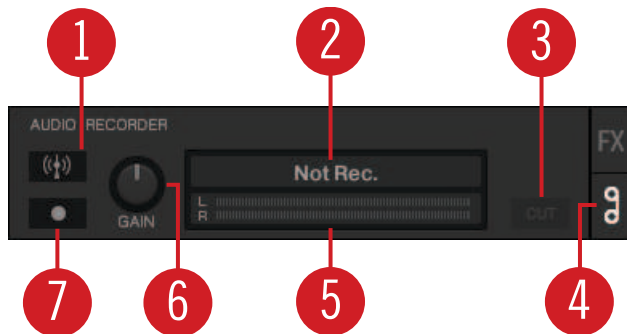
(4) - (6) **Effect Amount** ノブ 1 - 3: 個々のエフェクト量をコントロールします。

(7) - (9) **Effect On** ボタン 1 - 3: エフェクトチェーンの全エフェクトのオン/オフです。

(10) **FX On** ボタン: エフェクトのオン/オフです。

### 6.3.3. オーディオレコーダー

TRAKTOR のオーディオレコーダーは、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。Tape アイコンをクリックすることでグローバルセクションに AUDIO RECORDER を表示します。

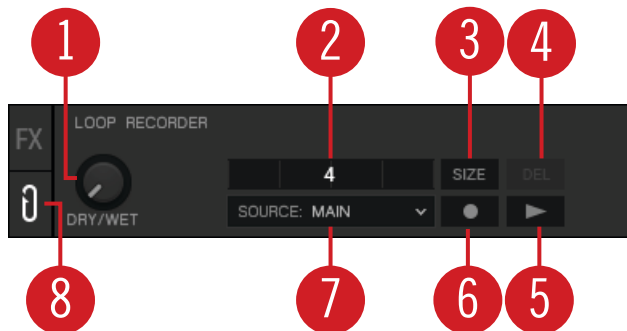


オーディオレコーダー ( AUDIO RECORDER )

- ( 1 ) **Broadcast ボタン**: サーバーをインストール、設定することでミックスを配信できるようになります。
- ( 2 ) **ディスプレイ**: 実際のファイルサイズと録音時間を示します。
- ( 3 ) **CUT ボタン**: ここまでのミックス内容を保存し、新規ファイルで録音を続けます。
- ( 4 ) **AUDIO RECORDER ボタン**: を用いて **AUDIO RECORDER** を開きます。
- ( 5 ) **Recording メーター**: 現在の録音レベルを表示します。
- ( 6 ) **Record GAIN ノブ**: 入力オーディオレベルを調整します。
- ( 7 ) **Record ボタン**: 録音を開始/停止し、録音フォルダに録音した音声をファイルとして保存します。

### 6.3.4. ループレコーダー

LOOP RECORDER で各音源の音声を即座にループ録音します。グローバルセクションの左側の LOOP RECORDER ボタンをクリックすることで LOOP RECORDER を表示します。



LOOP RECORDER

- ( 1 ) **DRY/WET ノブ**: メイン/録音シグナルの比率を設定します。
- ( 2 ) **プログレスバー**: 録音内容の現在の長さを表示します。
- ( 3 ) **SIZE ボタン**: 録音時の長さを設定します。
- ( 4 ) **Delete / Undo / Redo**: 録音したループを削除、直前に行った重ね録り ( オーバーダブ ) のアンドウ直前に行ったアンドウ内容を元に戻します ( リドゥ ) 。
- ( 5 ) **Play ボタン**: 録音を開始/停止します。
- ( 6 ) **Record ボタン**: 録音と重ね録り ( オーバーダブ ) を開始/停止します。
- ( 7 ) **Source ドロップダウンメニュー**: 録音用音源を選択します。

(8) LOOP RECORDER ボタン: LOOP RECORDER を開きます。



SCRATCH 機能とともに TRAKTOR を使用、すなわち External Mixing モードの場合、有効な音源は EXT のみとなります。

## 6.4. デッキとデッキタイプ

TRAKTOR には 4 つのバーチャル デッキ(Decks) があります。デッキの種類は 4 種あり、Track Deck、STEM Deck、Remix Deck、Live Input となります。

デッキは一般的なデッキの要素と、特定のデッキ用要素を含んでいます。詳細は [各デッキのコントロール部](#)を参照してください。

- **Track Deck** : TRAKTOR の Track Deck はターンテーブルや CD プレイヤーの要素を備えた一般的なミックス用デッキとなります。詳細は [トラックデッキ \(Track Deck\)](#) を参照してください。
- **STEM Deck** : STEM Deck は STEM ファイル (.stem.mp4) の再生とリミックスに特化したデッキです。機能は基本的に Track Deck と同等ですが、各 STEM 用 4 つのスロットボリューム、フィルター、FX センド用サブミックスコントロールを備えています。詳細は [STEM デッキ](#)を参照してください。



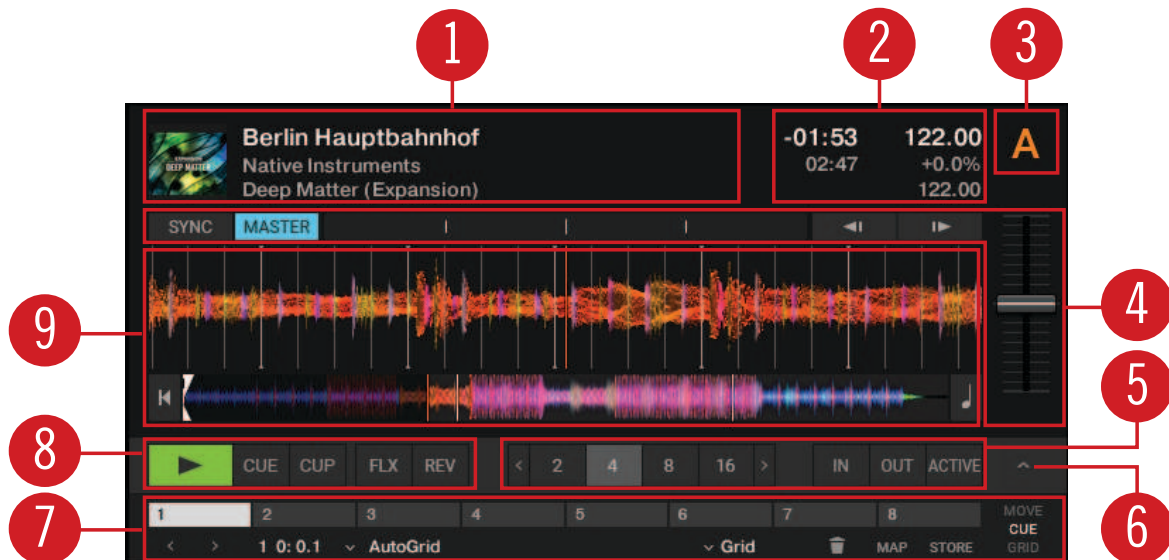
STEM デッキで STEM ファイル際には、必ずファイルを分析しておくことが必須となります。分析を行わないで STEM ファイルをロード、再生することはできません。

- **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。このデッキで Remix Sets をロード、作成保存することができ、ミックス時にサンプルをライブでアレンジすることができます。Remix Deck はサンプルに関連した各機能を備えています。詳細は [リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#)を参照してください。
- **Live Input** : Live Input はデッキではありませんが、ミックスに外部音声を追加することができる機能です。音源はターンテーブル、マイク、シンセ等となります。詳細は [ライブインプット \(Live Input\)](#)を参照してください。

### 6.4.1. 各デッキのコントロール部

Live Input の他に、各デッキには同期、トリガー、トラックを変化させるための各コントロールが備わっています。以下の図はフルデッキの際の 内容となります。





各デッキのコントロール部

(1) **デッキヘッダ**: ロードしたトラックの情報を表示、その内容はアーティスト名称やトラックタイトル等となります。デッキヘッダをダブルクリックすることで5つのデッキレイアウトを選択することができます。詳細は [デッキヘッダ \(Deck Header\)](#) を参照してください。

(2) **Deck Tempo ディスプレイ**: トラックテンポ情報を表示します。デッキの種類によって各要素とコントロール部の内容が多少異なります。詳細は [Remix Deck のデッキテンポディスプレイ](#) を参照してください。

(3) **デッキフォーカス**: デッキを識別、選択したデッキに対してデッキの種類と再生モードを選択するメニューを備えています。各デッキには A、B、C、D とラベル表示されます。フォーカスしているデッキのラベルはオレンジにハイライト表示されます。

(4) **同期 と テンポコントロール**: デッキがテンポマスターなのか、テンポマスターに同期するデッキとなるかを設定します。コントロール部はトラックが同期していない場合に視覚的に認識できるようデザインされており、テンポベンドコントロールも備わっています。詳細は [同期とテンポコントロール](#) を参照してください。

(4) **デッキセンター**: 選択したデッキの種類の各要素とコントロール部を備えた部分です。詳細は [トラックデッキ \(Track Deck\)](#)、[STEM デッキ](#)、[リミックスデッキ \(Remix Deck\)](#)、[ライブインプット \(Live Input\)](#) を参照してください。

(5) **ループコントロール**: ループ機能を起動し、ループサイズを設定します。詳細は [ループコントロール](#) を参照してください。

(6) **詳細パネル**: Track Deck と Stem Deck にはキューポイントとループ管理用詳細設定パネルを用意しています。Remix Deck の詳細パネルは個別のサンプルセル用各パラメーター設定項目を備えています。詳細は [Advanced Panel \(詳細パネル\)](#) と [Remix Deck の詳細パネル](#) を参照してください。

(7) **詳細パネルボタン**: デッキ A、B また、デッキ C、D 用詳細パネルをループコントロールの下に表示/非表示させるボタンです。ミキサー使用時にはデッキ A、B と、デッキ C、D のパノラマコントロールを表示/非表示させるためのボタンとしても機能します。

(8) **トランスポートコントロール**: 通常トランスポートコントロールである Play/Pause と CUE を備え、また Flux モード、Reverse モードボタンを備えています。詳細は [トランスポートコントロール](#) を参照してください。

## デッキヘッド ( Deck Header )

デッキヘッドはロードしたトラック、Remix Set、STEM ファイルのアーティスト名称、トラック名称、テンポ等を表示します。表示されている情報は環境設定 でカスタマイズすることができます。

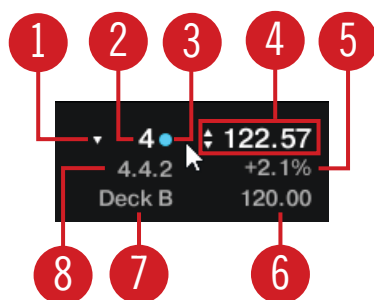


デッキヘッドです。

- (1) トラックカバーアートワーク: トラックのカバーアートワークを表示します。
- (2) トラックタイトル: トラックタイトルを表示します。
- (3) アーティスト名称: アーティスト名称を表示します。
- (4) アルバムタイトル: アルバムタイトルを表示します。
- (5) トラックタイム: トラックタイムを表示します。
- (6) トラックタイム残量: トラックが終わるまでの残り時間を表示します。
- (8) 現在のテンポ: 現在のテンポを BPM で表示、この値はテンポフェーダーポジションにより変化します。
- (7) テンポフェーダーポジション: 現在のテンポフェーダーポジションをパーセント表示します。
- (9) ベーステンポ: オリジナルトラックテンポを表示します。

## Remix Deck のデッキテンポディスプレイ

Remix Deck のヘッドのデッキテンポディスプレイには Remix Deck 専用コントロール部がありません。



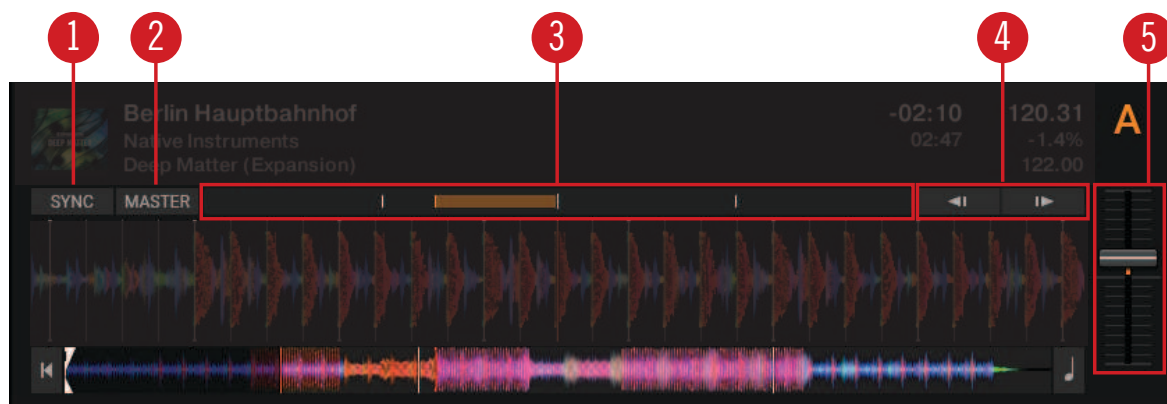
Remix Deck のデッキテンポディスプレイです。

- (1) クオンタイズ値用ドロップダウンメニュー: クオンタイズ値を選択します。
- (2) クオンタイズ値: Remix Deck に対する現在のクオンタイズ値を表示します。
- (3) クオンタイズ起動: Quantize モードの起動の有無で Remix Deck に点が表示されます。点が高く表示されるとクオンタイズ機能が起動していることになります。
- (4) **Remix Deck Tempo**: デッキの現在のテンポを表示します。この値を変更することでテンポが変化します。ダブルクリックすると、ベーステンポを参照し、オリジナルテンポに戻ります。

- (5) **テンポフェーダーポジション**: 現在のテンポフェーダーポジションを表示します。
- (6) **ベーステンポ**: Remix Deck のオリジナルテンポを表示します。ダブルクリックで新規値を入力することができます。
- (7) **キャプチャーソース**: ハードウェアコントローラー使用時のサンプル取り込み用で、選択した音源を表示します。マウスカーソルをこの部分にあてると三角が表示され、音源を選択するためのドロップダウンメニューを表示します。
- (8) **ビートカウント**: Remix Deck の現在の内部ビートカウント位置を表示します。同期とクオンタイズ機能はこの値を参照します。

## 同期とテンポコントロール

各デッキの種類には同じ同期と手動テンポ調節用コントロールが備わっています。

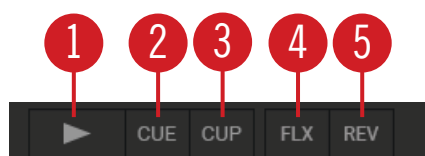


同期とテンポコントロールです。

- (1) **SYNC ボタン**: 現在のトラックを Tempo Master と同期します。
- (2) **MASTER ボタン**: デッキを Tempo Master にします。
- (3) **フェイズメーター**: トラックを手動で Tempo Master または Master Clock と同期する際ビートとのずれを視覚的に表示します。
- (4) **テンポバンドボタン**: 手動でトラックを Tempo Master または Master Clock と同期する際このコントロールを用いてビートのずれを修正します。左矢印でテンポが微妙に遅くなり、右矢印で早くなります。
- (5) **テンポフェーダー**: 各デッキの再生トラック、Remix Set、STEM File のテンポを速く/遅くします。

## トランスポートコントロール

全デッキで TRAKTOR の内部再生モードと同等の共通トランスポートコントロールを用いています。

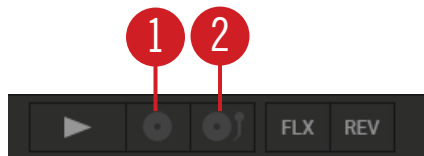


トランスポートコントロールです。

- (1) **Play/Pause ボタン**: デッキ再生を開始/停止します。
- (2) **CUE ボタン**: 再生状況によって、このボタンで新規 Floating Cue Point ( 浮動キューポイント ) または設置済みの Floating Cue Point に移動します。 キューポイントの詳細はを参照してください。
- (3) **CUP ボタン (CUE/Play)**: 現在のキューポイントに移動し、放すと再生が始まります。
- (4) **Flux Mode ボタン**: デッキの Flux モードを起動します。 FLUX モードの詳細は、セクション [ホットキューボタンと FLUX モードの使用](#) を参照してください。
- (5) **Reverse Mode ボタン**: デッキの Reverse モードと Flux Mode を起動します。 詳細は、セクション [ホットキューボタンと FLUX モードの使用](#) を参照してください。

## スクラッチコントロール

デッキの再生モードを Scratch Control にすると、 **CUE**、 **CUP** ボタンが Absolute Mode ボタンと Relative Mode ボタンに切り替わります。

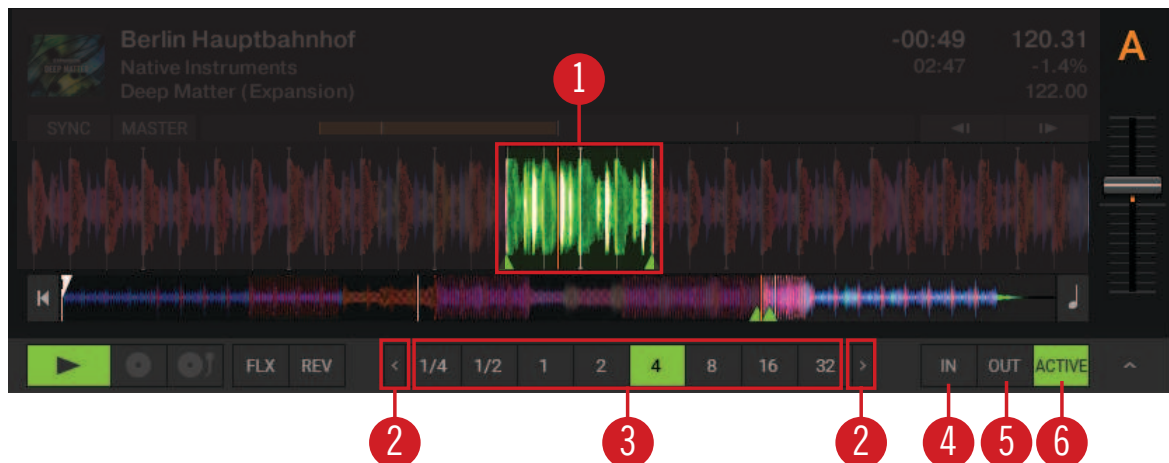


Scratch Playback モードのトランスポートコントロールです。

- (1) **Relative Mode ボタン**: Timecode vinyl または CD でデッキを制御するための Relative モード起動用ボタンです。
- (2) **Absolute Mode ボタン**: Timecode vinyl または CD でデッキを制御するための Absolute モード起動用ボタンです。

## ループコントロール

ループコントロールでミックスをクリエイティブにすることができます。



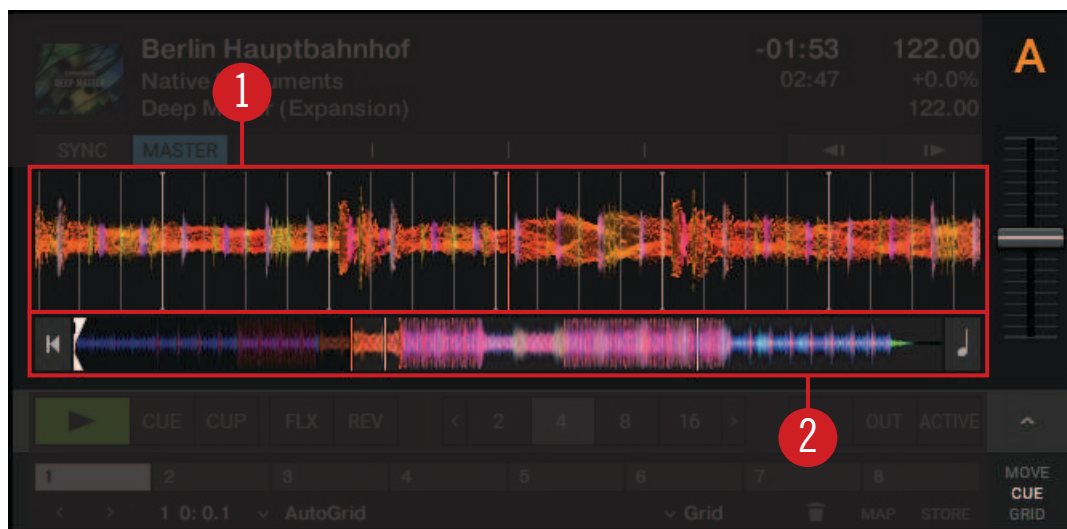
ループコントロールです。

- (1) **起動したループ**: ループを起動すると、波形ディスプレイとストライプビューが緑にハイライト表示されます。
- (2) **矢印ボタン**: Loop Size コントロールにある左右矢印をクリックすることでループ値を変更します。 選択した長さが表示の限界を超える場合は、矢印ボタンが光ります。

- (3) ループサイズコントロール: ループ起動の有無に関わらずループサイズを設定します。
- (4) Loop In ボタン: ループ開始地点を設定します。
- (5) Loop Out ボタン: ループのエンドポイントを設定します。これらの地点に到達するとループが起動し、ACTIVE ボタンがハイライト表示されます。
- (6) ACTIVE ボタン: ループを起動/起動解除します。ループが起動すると、ボタンが緑に点灯します。

## 6.4.2. トラックデッキ (Track Deck)

TRAKTOR の Track Deck は通常の DJ プレイに用いるターンテーブルや CD プレイヤーと同等に機能し、トラックを再生します。コモンデッキコントロール部の他に、Track Deck は以下の要素を備えています。

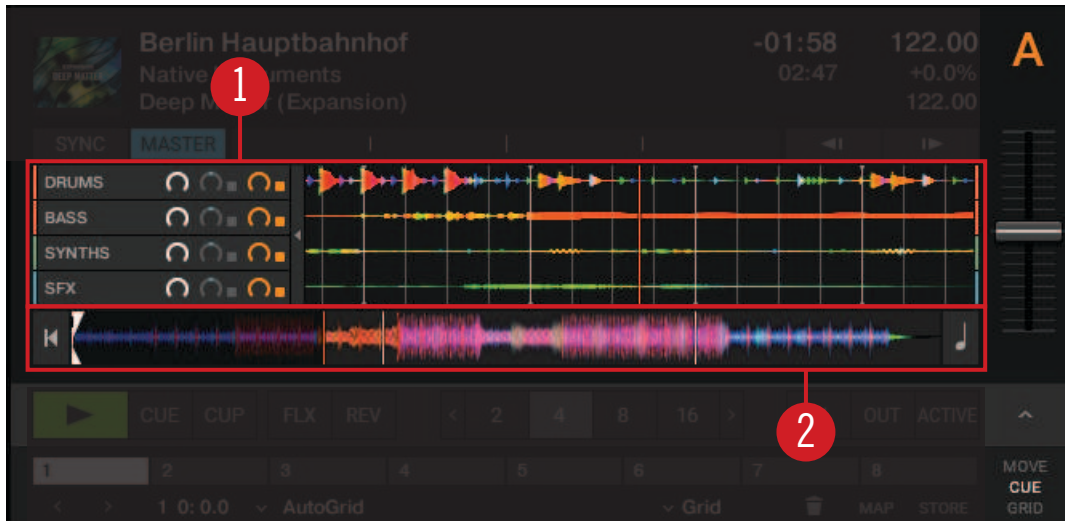


トラックデッキ (Track Deck) です。

- (1) 波形ディスプレイ: ロードしたトラックの再生状況を視覚的に表示します。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。Beatgrid マーカーもここに表示され、波形ディスプレイ上にマウスマーカーを当てることでズームコントロールを表示します。
- (2) ストライプビュー: ストライプビューでは全キューポイントマーカーとループマーカーを含むトラックの全波形を表示します。トラックの先頭部分に移動したり、ストライプビューを直接クリックすることで任意の位置に移動することができます。任意のトラック用に Keylock 機能を起動することもできます。

## 6.4.3. STEM デッキ

STEM デッキは Track デッキと同様に使用することができますが、波形表示の代わりに Multi-Track 波形が表示されます。



STEM デッキです。

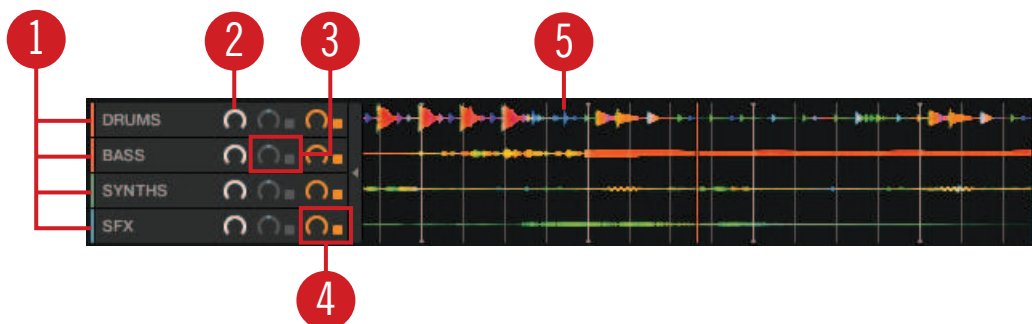
(1) **Multi-Track 波形**: ロードした STEM ファイルの STEM コントロール部を含む各 STEM チャンネルのマルチトラック波形を視覚的に表示します。色が明るい部分は高い周波数を表示し、暗い部分は低周波数を表示します。

詳細は [Multi-Track 波形](#) を確認してください。

(2) **ストライプビュー**: 全キューポイントマーカーループマーカールを含む STEM ファイルの全波形を表示します。トラックの先頭部分に移動したり、ストライプビューを直接クリックすることで任意の位置に移動することができます。任意の STEM ファイル用に Keylock 機能を起動することもできます。

## Multi-Track 波形

Multi-Track 波形は STEM パーツの波形を表示し、ボリュームとエフェクト用各コントロール部を備えています。



Multi-Track 波形です。

(1) **STEM チャンネル 1 - 4**: 4 つの各列が STEM チャンネルで、個別の STEM パと名称を表示します。

(2) **ボリュームコントロール**: 各 STEM チャンネルには個別に音量を調節するためのボリュームコントロールを備えています。すべての STEM コントロール部は小さな矢印ボタンを使用することで非表示にすることもできます。

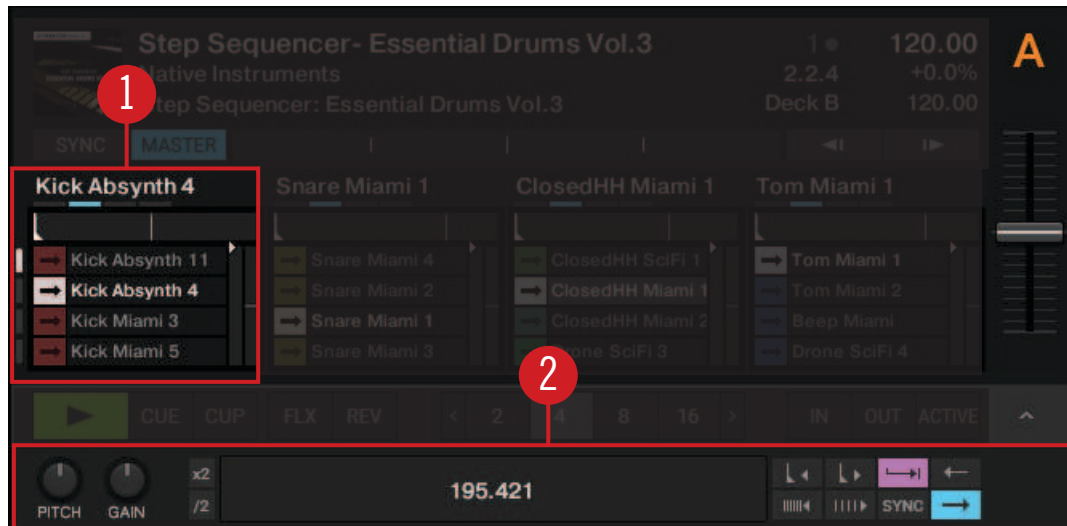
(3) **フィルターコントロール**: 各 STEM チャンネルには Filter コントロールがあります。Filter ボタンでフィルターを適用し、Filter ノブでフィルター適用量を設定します。

(4) **FX Send コントロール**: 各 STEM チャンネルには FX Send コントロールがあります。FX Send ボタンで FX Send モードを各 STEM チャンネルに対して起動し、FX Send ノブで FX Send 適用量を設定します。

(5) **波形**: 各 STEM チャンネルは STEM パートを色で表示し、Beatgrid も表示します。

## 6.4.4. リミックスデッキ (Remix Deck)

コモンデッキコントロール部の他に、Remix Deck は以下の要素を備えています。



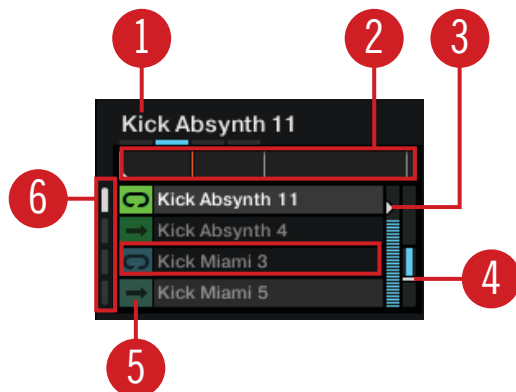
リミックスデッキ (Remix Deck) です。

(1) **Sample Slot**: Remix Deck はサンプル、トリガー用コントロール部、その他の要素を含む 4 つの Samples Slots を表示します。詳細は [Sample Slot \( サンプルスロット \)](#) を参照してください。

(2) **詳細パネル**: Remix Deck の詳細パネルは Sample Grids の調整項目等の各オプションを含んでいます。詳細は [Remix Deck の詳細パネル](#) を参照してください。

## Sample Slot ( サンプルスロット )

Sample Slot は以下の要素を含んでいます。



Sample Slot ( サンプルスロット ) です。

(1) **Sample タイトル**: Slot Player にロードしたサンプル名称を表示します。

(2) **Slot Player**: 現在ロードしているサンプル波形を表示します。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、サンプルをミュート/ミュート解除します。

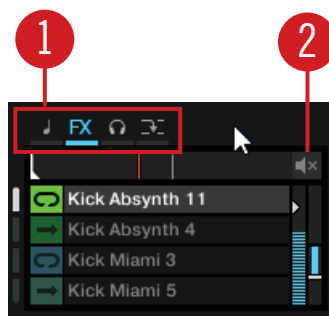
(3) **Volume control**: サンプルスロット音量を設定します。この設定値は Sample Cell の各 GAIN コントロール ( 詳細パネルで設定 ) の調節後の音声に適用されます。

(4) **Filter コントロール**: このバーを上下に移動させることでサンプルスロットにハイ/ローパスフィルターを適用します。

(5) **Sample Cell**: サンプルスロットのサンプル収納部として機能します。

(6) **Play Type インジケーター**: サンプルセルが Loop または One-shot モードなのかここで確認します。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。

(7) **ページセレクター**: Remix Set 用にサンプルを含んだ現在のページを選択します。



Sample Slot ( サンプルスロット ) にホバーしています。

(1) **Sample Slot パラメーター**: 各 Sample Slot にはパラメーターのセットが設けてあります。Sample Slot Player または Sample タイトルにマウスカーソルを当てると、関連パラメータが表示されます。

- **Keylock ボタン**: 再生速度と再生音程を切り離します。このコントロールは詳細パネルで Sample Cell のピッチを変更する際起動する必要があります。起動しない場合、Sample Cell のピッチは Remix Deck のテンポと同調して変化します。
- **FX ボタン**: Sample Slot が Remix Deck 用にミキサーチャンネルにアサインした FX ユニットを介するようになります。
- **Monitor ボタン**: Sample Slot をミキサーの Monitor Output (ヘッドフォン用に使用します) にルーティングします。
- **Punch mode**: サンプルをトリガーする際、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。

(2) **Sample Mute**: Sample Slot をミュート/ミュート解除します。

## 6.4.5. ライブインプット (Live Input)

デッキの種類を Live Input にすることで、TRAKTOR に外部音声をルーティングし、ミックスすることができます。Live Input にはデッキフォーカス以外のコントロール要素はありません。

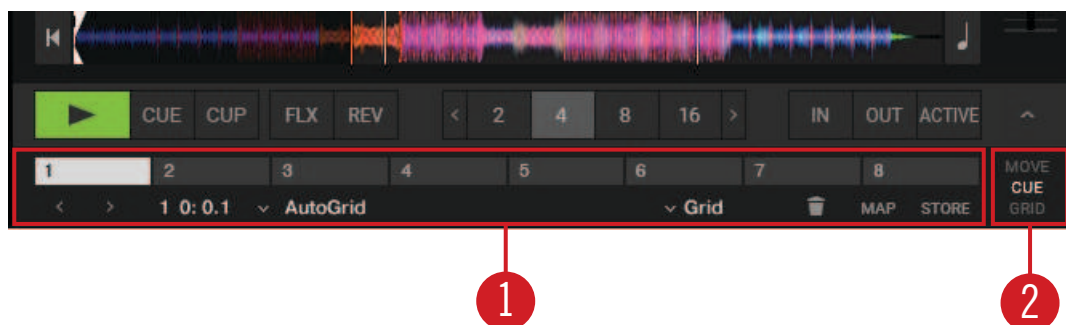




ライブインプット (Live Input) です。

### 6.4.6. Advanced Panel (詳細パネル)

Track Deck と STEM Deck の詳細パネルはキューポイント、ループ管理、トラックの Beatgrids 修正用各オプションを備えています。Remix Deck の詳細パネルは個別のサンプルセル用各パラメーター設定項目を備えています。Remix Deck の詳細パネルに関しては [Remix Deck の詳細パネル](#) を参照してください。



Advanced Panel (詳細パネル)です。

(1) **詳細パネルボタン**: デッキ A と B、デッキ C と D 用にループコントロールの下部に詳細パネルを表示/非表示させます。ミキサー使用時にはデッキ A、B と、デッキ C、D のパノラマコントロールを表示/非表示させるためのボタンとしても機能します。



詳細パネルはデッキがフルデッキレイアウト、または詳細デッキレイアウトの場合に表示できます。

(2) **詳細パネルページセレクター**: 詳細パネルの各ページ **MOVE**、**CUE**、**GRID** を選択して各コントロールを設定、各要素を設定します。

- **CUE**: ユーザー設定が可能な 8 つの Cue/Loop In Points で、キューポイント管理用コントロール部も備えています。詳細は [キューポイントの使用法](#) を参照してください。

- **MOVE:**トラック内の起動したループを移動するためのオプションで、また、トラック内の現在の再生ヘッドをビート単位で移動する場合にも活用できます。詳細は [ループの使用法](#) を参照してください。
- **GRID:** Beatmarker、Beatgrid、保存したトラックテンポ用コントロール部です。詳細は [Beatgrids の修正](#) を参照してください。

## 詳細パネル – キューページ

ユーザー設定が可能な 8 つの Cue/Loop In Points で、キューポイント管理用コントロール部も備えています。詳細は [ホットキューボタンと FLUX モードの使用](#)、[キューポイントの使用法](#) と [ループの使用法](#) を参照してください。

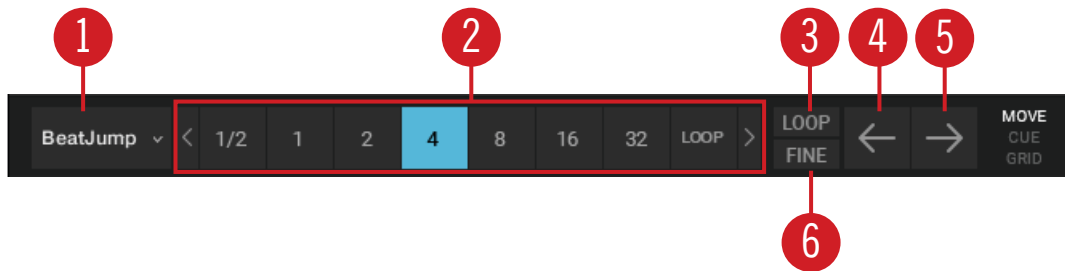


詳細パネル – キューページです。

- (1) **Hotcue 1- 8:**トラックごとに直接 8 個の Hotcue または Loop In Points を設置、またはアクセスします。
- (2) **Prev Cue / Next Cue:**トラック内の前後する保存された Cue Point に移動します。
- (3) **Cue Point Position:** 選択した Cue Point または Loop を時間単位 ( 分、秒、ミリ秒 ) で表示します。
- (4) **Cue Point List:** キューポイントを選択します。
- (5) **Cue Point Type メニュー:** 幾つかの Cue Point Types のリストです。
- (6) **Delete Cue Point:** 選択した Cue Point または Loop In Point を削除します。
- (7) **MAP:** Hotcue Mapping モードを起動します。起動するとホットキューボタンを押すことで表示されている Cue Point または Loop In Point をマッピングします。
- (8) **STORE:** 選択した Cue Point 保存し、空いている Hotcue ボタンにマッピングします。

## 詳細パネル – MOVE ページ

Move ページにはトラック内で起動しているループを移動させるためのオプションを備えており、またここで現在の再生ヘッド位置をトラック内でビート単位でジャンプさせることもできます。詳細は [ループの使用法](#) を参照してください。

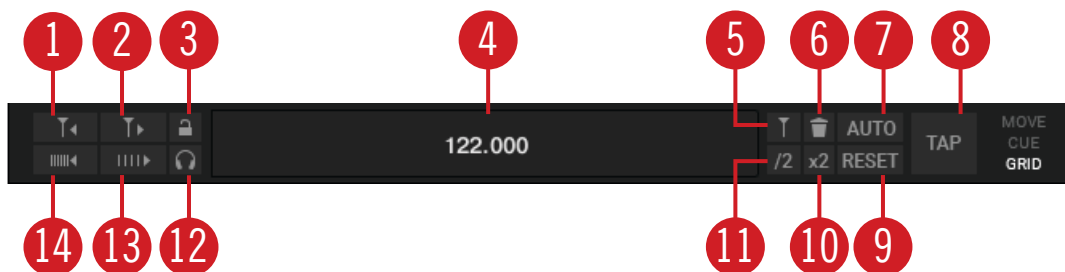


詳細パネル – MOVE ページです。

- (1) **Move Mode** メニュー: Move モードのどれか、**BeatJump**、**Loop**、**Loop In**、**Loop Out** を選択します。
- (2) **Move Size** コントロール: ビート単位でステップサイズを指定します。
- (3) **LOOP** モード: 現在のループサイズを移動する際の単位として使用します。
- (4) **Cue Move BWD**: 選択した Move mode によって、選択内容が選択したステップ値によって後方移動します。
- (5) **Cue Move FWD**: 選択した Move mode によって、選択内容が選択したステップ値によって前方移動します。
- (6) **FINE** モード: 移動用詳細値を設定します。詳細設定の際にこの機能を使用します。

## 詳細パネル – GRID ページ

Beatmarker、Beatgrid、保存したトラックテンポ用コントロール部です。詳細は [Beatgrids の修正](#) を参照してください。



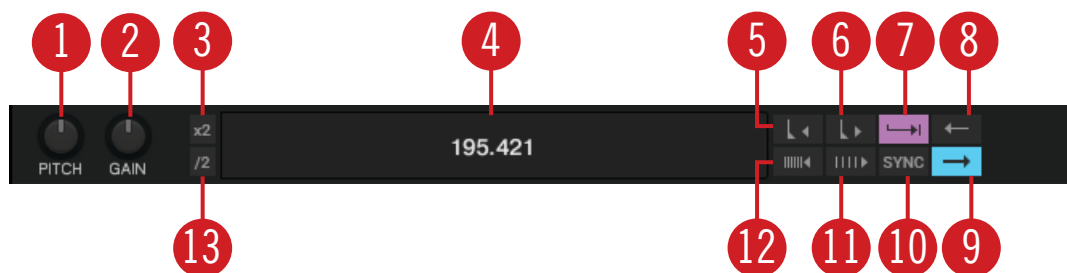
詳細パネル – GRID ページです。

- (1) **Move Grid BWD**: グリッドを後方移動させます。
- (2) **Move Grid FWD**: グリッドを前方移動させます。
- (3) **BPM INC** (Increase): 正確に BPM を細かく速くしていきます。結果 Beatgrid 間隔が狭くなります。
- (4) **BPM DEC** (Decrease): 正確に BPM を細かく遅くしていきます。その結果 Beatgrid の間隔が広がります。
- (3) **Analysis Lock** ボタン: トラックをロックし、トラック分析による変更やユーザーによる値の変更を回避します。
- (4) **Beat Tick**: メトロノーム ( Beat Tick ) を起動し、再生中に Beatgrid と合わせやすくします。内部ミキサーモードでメトロノーム ( Beat Tick ) 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 Beat Tick 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のミキサーチャンネルシグナルとともに再生されます。

- ( 5) **BPM Edit ディスプレイ**:トラックの現在の BPM 値を表示します。ダブルクリックで手動テンポ設定できる状態となります。
- ( 6) **Gridmarker の設定**:現在の再生位置に Gridmarker を設定します。
- ( 7) **Gridmarker の削除**:設置した Gridmarker を削除します。
- ( 8) **BPM /2**:BMP Edit ディスプレイを半分にします。
- ( 9) **BMP x2**:BMP Edit ディスプレイを倍にします。
- ( 10) **AUTO グリッド**:現在のトラックの BPM を算出し、現在の再生位置の隣に Gridmarker を設置します。この機能は分析済のトラックに対して有効な機能です。
- ( 11) **RESET Gridmarker**:BMP をリセットし、再計算します。
- ( 12) **TAP**:このボタンを押すタイミングによって BPM が設定されます。BPM は連続 4 回押すことで初めて設定されます。

### 6.4.7. Remix Deck の詳細パネル

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。詳細パネルはデッキがフルデッキレイアウト、または詳細デッキレイアウトの場合に表示できます。



Remix Deck の詳細パネルです。

- ( 1) **SAMPLE PITCH コントロール**: 選択したサンプルのピッチをセミトーン単位で設定します。
- ( 2) **SAMPLE GAIN コントロール**: 選択したサンプルのゲインを設定します。
- ( 3) **BPM x2**: サンプルテンポを倍にします。
- ( 4) **BPM Edit ディスプレイ**: サンプルの現在の BPM 値を表示します。ダブルクリックで手動テンポ設定できる状態となります。
- ( 5) **Move Grid Left**: サンプルセルの Beatgrid を左に動かします。
- ( 6) **Move Grid Right**: サンプルセルの Beatgrid を右に動かします。
- ( 7) **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尾まで再生 (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。
- ( 8) **Reverse Playback**: スロットプレイヤーで現在再生している Sample Cell をリバーブ再生します。

( 9) **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。

( 10) **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。

( 11) **BPM Increase**: 正確に BPM を速くします。結果ビートグリッド間隔が狭くなります。

( 12) **BPM Decrease**: 正確に BPM を遅くします。結果ビートグリッド間隔が広がります。

( 13) **BPM /2**: サンプルのテンポを半分にします。

## 6.5. Mixer

ミキサーは TRAKTOR の中枢部分で、マスターアウトプットに送信される前の各デッキの音声を制御、変化させる為に使用します。



ミキサー (Mixer)です。

( 1) **Mixer channel**: ミキサーチャンネルは音量と音声の周波数帯域を調整するための各コントロール部を備えています。さらに FX ユニットをミキサーチャンネルにアサインし、音声をヘッドフォンキューチャンネルに送信することもできます。詳細は [ミキサーチャンネル](#) を参照してください。

( 2) **クロスフェーダーコントロール**: これらのコントロール部で各ミキサーチャンネルを自然にミックスします。詳細は [クロスフェードコントロール](#) を参照してください。

( 3) **Headphone Cue Mix**: ヘッドフォンキューボリュームを調節します。

( 4) **Headphone Cue Vol**: ヘッドフォン内のキューシグナルとマスターシグナルの音量比率を調節します。

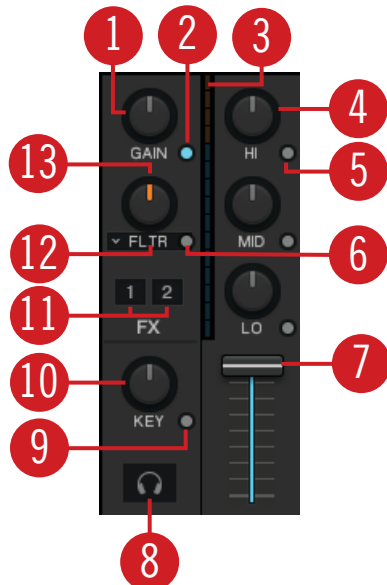
( 5) **AUX コントロール**: マイク音声等の外部音声を AUX インプットボリュームで調節します。詳細は [AUX Control](#) を参照してください。



使用できるミキサーコントロール部内容は現在のミックス mode と選択した TRAKTOR レイアウトによって異なります。TRAKTOR が External Mixing モードを使用している場合、チャンネルフェーダー、クロスフェーダー、ヘッドフォンキューコントロールは使用できない状態となります。

## 6.5.1. ミキサーチャンネル

ミキサーチャンネルは音量と音声の周波数帯域を調整するための各コントロール部を備えています。さらに FX ユニットをミキサーチャンネルにアサインし、音声をヘッドフォンキューチャンネルにルーティングすることもできます。

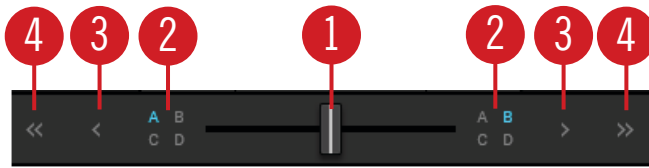


ミキサーチャンネル

- (1) **GAIN ノブ**: プレフェーダー入力レベルを制御します。 **GAIN** はフルサイズデッキレイアウトのみで表示します。
- (2) **GAIN View ボタン**: **GAIN** ボタンを表示/非表示にします。非表示にすると、プレフェーダーレベルを手動調整することができなくなります。
- (3) **Channel Level Meter**: ミキサーチャンネルの音声の現在の音量を表示します。シグナルのクリップも表示します。
- (4) **HI、MID、LOW EQ ノブ**: 音声の高周波数帯域を調節します。
- (5) **HI、MID、LOW Kill ボタン**: 音声から高周波数帯域部分を完全にミュートします。
- (6) **Mixer FX On ボタン**: Mixer FX を起動/起動解除します。
- (7) **チャンネルフェーダー**: チャンネルフェーダーでチャンネルボリュームを調節します。
- (8) **CUE チャンネルボタン**: 音声を視聴用にヘッドフォンキューチャンネルに送信します。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となります。キューチャンネルボタンはフルサイズデッキレイアウト使用時に視認することができます。詳細は [ミックス時にキューチャンネルを使用する](#) を参照してください。
- (9) **KEY ボタン**: デッキのキーをロックします。
- (10) **KEY ノブ**: テンポに影響を与えることなく再生しているトラックのキーを変更します。
- (11) **FX Assign ボタン**: ミキサーチャンネルに各 FX ユニットをアサインします。
- (12) **Mixer FX ドロップダウンメニュー**: 音声の中周波数帯域を調整します。
- (13) **Mixer FX Amount ノブ**: Mixer FX Amount ノブで選択した Mixer FX を調節します。
- (17) **PAN ノブ**: 各ミキサーチャンネルの定位を制御します。 **PAN** ノブは詳細パネルを表示している場合に使用できます。

## 6.5.2. クロスフェードコントロール

これらのコントロール部で各ミキサーチャンネルを自然にミックスします。

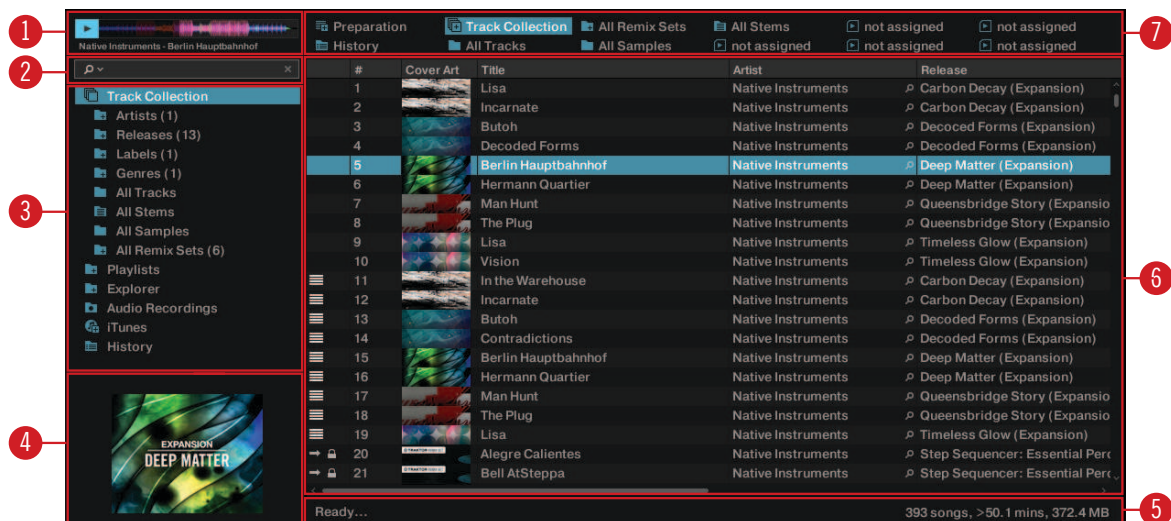


クロスフェードコントロールです。

- (1) クロスフェーダー: デッキ間を自然にフェードさせるための機能です。環境設定でクロスフェーダーカーブを設定することができます。
- (2) クロスフェーダーアサインボタン: ミキサーチャンネルをクロスフェーダーの左右どちらかにアサインして音声を確認できる状態にします。
- (3) Fade 左 / 右ボタン: クロスフェーダーを指定した方向に徐々に移動させます。
- (4) オートフェード左 / 右ボタン: クロスフェーダーを自動的に動かす機能です。

## 6.6. ブラウザ

TRAKTOR のブラウザではデッキにトラックをロードすることはもちろん、Track Collection を管理するための各ツールを用意しています。



ブラウザです。

- (1) プレビュープレイヤー: デッキにトラックをロードする前にトラックを試聴できます。詳細は [ブラウザでトラックを試聴する](#) を参照してください。
- (2) サーチフィールド: コレクション内のトラックのタグ情報を用いたライブ検索機能です。詳細は [音楽のブラウズ](#) を参照してください。
- (3) ブラウザツリー: 選択したフォルダ内容を表示します。

- **トラックコレクション:** トラックコレクションにインポートした全トラックを含んでいます。これらは自動的に **Artist**、**Release**、**Label**、**Genre** を指標に分類されます。
- **プレイリスト:** TRAKTOR 全プレイリストがここにあります。

- **Explorer:** トラック検索をハードドライブ内で実行します。ここにはヒストリープレイリストを含む **Archive** フォルダも含んでいます。
- **Audio Recordings:** **AUDIO RECORDER** を使用して録音した内容はここに収納されます。
- **iTunes:** 全 iTunes プレイリストを含む iTunes Library にここからアクセスします。
- **History:** 最新の再生履歴プレイリストを表示します。  
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、トラック再生情報を閲覧することができます。

(4) **Cover Artwork:** トラックリストの選択したトラックのカバーアートを表示します。

(5) **ステータスバー:** トラック分析の進捗状況、エラーメッセージ、TRAKTOR 全体の状況を表示します。

(6) **トラックリスト:** 選択した内容(フィルダ、プレイリスト、検索結果、タグ検索)によって関連するトラックを表示します。

(7) **Favorites:** フェイバリットプレイリスト、フェイバリットフォルダにアクセスします。



## 7. 自動トラック同期

このセクションでは TRAKTOR の自動シンク機能の基本的内容を解説します。

TRAKTOR のキー機能として、トラックの自動同期機能が挙げられます。デッキにトラックをロードすると、**SYNC** 機能を用いることでトラックのテンポ同期を行うことができます。同期したトラックのテンポは Tempo Master のテンポに同期するようになります。この機能が有効に機能するようにするために、TRAKTOR はトラックの Beatgrids からトラックのテンポとビートの情報を使用します。サンプルとテンポ情報を使用するエフェクトは自動的に現在の Tempo Master と同期します。

### 7.1. Beatgrid

TRAKTOR は同期時に有効なテンポ情報を活用するためにトラックを分析します。この分析でテンポ (BPM) とビートの位置を把握、これらが Beatgrid となります。各トラックはそれぞれ異なるビートグリッドを含んでいます。

### 7.2. Tempo Master と Master Clock

**Tempo Master** はデッキ同期時の参照テンポとして機能します。デッキで **SYNC** 機能を有効にすると、TRAKTOR が Tempo Master にデッキを同期させるようになります。デッキ、または TRAKTOR の **Master Clock** が Tempo Master になりえます。Master Clock が Tempo Master である場合、全デッキが同期時に参照するグローバルテンポとなります。Tempo Master はミックス時に常に同じである必要はありませんが、常に一つの Tempo Master を使用します。

### 7.3. 自動 Tempo Master アサイン

Master Control パネルで **AUTO** モードを使用することで TRAKTOR 自動的に新規 Tempo Master をアサインするようになります。SYNC 機能を用いてトラックをミックスすると、現在のテンポマスターが停止、またはテンポマスターデッキを手動で停止すると、同期したデッキが自動的に新規 Tempo Master になります。これは Tempo Master に同期しているトラックがない状態になるまで継続的に有効になります。現在再生しているトラックを停止すると、自動的に Master Clock が新規 Tempo Master となります。この際 MASTER が Master Control パネルで点灯します。

デフォルトで **AUTO** モードは起動した状態となります。

## 8. 基本的使用方法のチュートリアル

このセクションではトラックのインポート、ブラウズ、トラックの試聴、デッキへのトラックのロード方法を解説します。各チュートリアルで基本的トラックミックス方法について触れ、EQ、ホットキュー、ミキサー FX を使用できるまでの流れを解説します。

### 8.1. トラックコレクションに音楽をインポートする

TRAKTOR のトラックコレクションに音楽を取り込む一番簡単な方法はドラッグアンドドロップです。

- コンピューターの各場所から音楽をドラッグし、TRAKTOR のブラウザツリーの **Track Collection** にドロップします。  
TRAKTOR が音楽ファイルのメタデータを分析し、Track Collection にファイルを保管します。

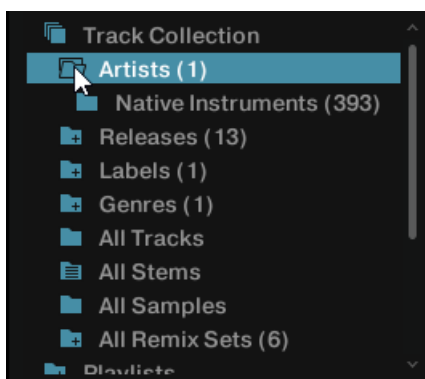
### 8.2. 音楽のブラウズ

ブラウザで便利にトラックを検索することができます。ブラウザの **Track Collection** 内のサブフォルダの検索や検索フィールドでテキスト検索を行うこともできます。

#### 8.2.1. ブラウザツリーのフォルダへのナビゲート

ブラウザツリーのナビゲート方法は以下となります。

1. ブラウザツリー内で **Track Collection** フォルダを展開し、サブフォルダを表示します。
2. 例えば、**Artists** を用いてメタデータカテゴリのサブフォルダを開き、トラックを検索します。



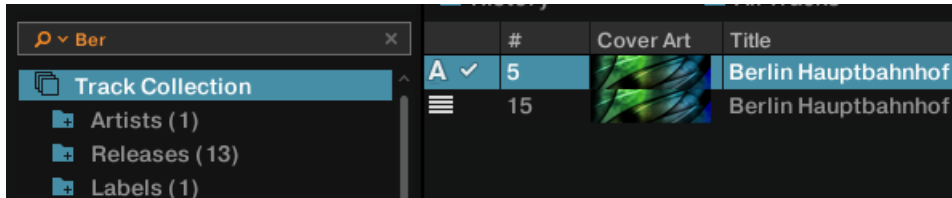
3. 任意のサブフォルダ名称、例えば **Native Instruments** を選択します。  
トラックリストでは選択したアーティスト名称に関連する全トラックを表示します。
4. Track List で任意のトラックをブラウズします。
5. ドラッグアンドドロップでデッキ A にトラックをロードします。  
TRAKTOR がトラックを分析、テンポ (BPM) を計算し、Beatgrid と波形を作成します。

## 8.2.2. テキスト検索

現在のプレイリスト、または Track Collection でテキスト検索を行うことができます。

1. サーチフィールドをクリックします。
2. トラックに関連する文字を入力します。トラック名称や、アーティスト名、他のカテゴリ等が入力文字となります。

入力によって、トラックリストは選択したプレイリストの内容を検索します。



3. コンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。  
トラックリストが検索内容に関連するトラックコレクション内の全音楽を表示します。

## 8.2.3. ブラウザでトラックを試聴する。

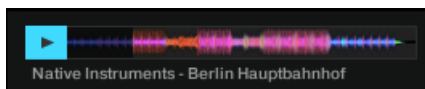
TRAKTOR のブラウザにはプレビュープレイヤー ( Preview Player ) があり、デッキにロードしてプレイ内容やプレイカウントに影響なくトラックを試聴することができます。



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。これらは **Preferences** の **Output Routing** ページにあります。

プレビュープレイヤーでトラックを試聴する方法は以下となります。

1. 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。



ストライプビューが確認できます。

2. 再生ボタンを押し、試聴を始めます。
3. ストライプビュー内をクリックすることでトラック内を移動します。
4. 再生ボタンをもう一度押し、試聴を終えます。

## 8.3. デッキに音楽をロードする

トラック、STEM ファイル、Remix Set をデッキにロードするには、以下の方法があり、ドラッグアンドドロップ、またはコンテキストメニューの使用 となります。

### ドラッグアンドドロップによる音楽のロード

- トラックリストから選択した音楽をドラッグし、任意のデッキにドロップします。

TRAKTOR がトラックを分析、テンポ (BPM) を計算し、Beatgrid と波形を作成します。選択したトラックによってデッキの種類が切り替わります。デッキヘッドにトラック情報が表示されます。

## ブラウザコンテキストメニューを使用して音楽をロードする

1. トラックリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Load into Track Deck A** 等を選択し、トラックを該当するデッキにロードします。  
TRAKTOR がトラックを分析、テンポ (BPM) を計算し、Beatgrid と波形を作成します。



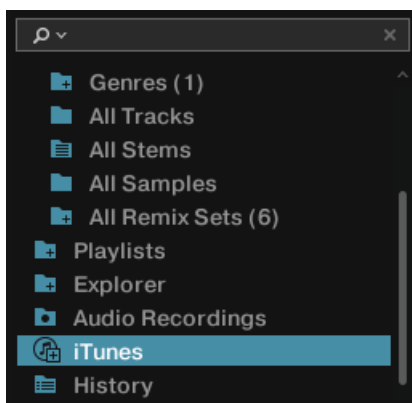
選択した音楽によってコンテキストメニューの表示内容が異なります。Remix Set を右クリックすると、表示内容が **Load into Remix Deck A** 等になります。デッキのどれもが Remix Deck ではない場合、ブラウザコンテキストメニューにこのような内容は表示されなくなります。STEM ファイル使用時も同様です。

### 8.3.1. iTunes Library からトラックをロードする

TRAKTOR から直接 iTunes ライブラリとプレイリストのトラックをロードすることも可能です。ブラウザツリーの iTunes フォルダから直接 iTunes Library とプレイリストにアクセスすることができます。編集機能は使用できません。

iTunes Library からトラックをロードする方法は以下となります。

1. ブラウザツリーで iTunes フォルダを選択し、トラックリスト内容を表示します。ダブルクリックで iTunes フォルダが展開します。



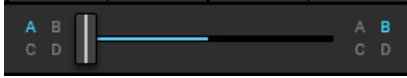
2. Track List または Playlists でトラックをブラウズします。
3. トラックをドラッグし、デッキにドロップします。

## 8.4. 最初の 2 つのトラックをミックスする

このセクションではトラックデッキ A とトラックデッキ B を用いて 2 曲をミックスします。まずデッキ A から B のミックスに必要な各コントロール部を調節し、ミックスの準備をします。その後デッキ A にトラックをロードし、トラックのミックスを行います。

### 8.4.1. 必要条件

1. クロスフェーダーを左いっぱいに動かします。



2. ミキサーチャンネル A をクロスフェーダーの左にアサインします。



3. ミキサーチャンネル B をクロスフェーダーの右にアサインします。



4. チャンネルフェーダー A を上げ切ります。
5. チャンネルフェーダー B を上げ切ります。
6. **MAIN** ノブを中央の 0.0 dB にします。
7. オーディオシステムまたはアクティブスピーカーの音量を最小にします。

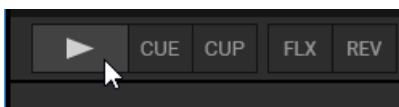
### 8.4.2. デッキ A にトラックをロードする

1. 任意のトラックをブラウズ、ここでは Native Instruments のデモトラック **Berlin Hauptbahnhof** を使用します。
2. トラックをデッキ A にドラッグアンドドロップしてロードします。  
TRAKTOR がトラックのテンポを分析、Beatgrid と波形を作成します。

### 8.4.3. デッキ A の再生開始

トラックデッキ A の再生方法は以下となります。

1. 再生ボタンをクリックします。



波形が動き出し、チャンネルボリュームメーター用 LED と **MAIN** Volume Level メーター LED が点滅し始めます。

2. オーディオシステムまたはアクティブスピーカーの音量を徐々に上げ、最適な音量にします。  
これでスピーカーで音声を確認できる状態となります。

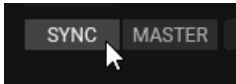
### 8.4.4. デッキ B にトラックをロードする

1. トラックコレクションから似たテンポを持つトラックを選択、ここでは **Lisa** を使用します。
2. トラックをデッキ B にドラッグアンドドロップしてロードします。  
TRAKTOR がトラックのテンポを分析、Beatgrid と波形を作成します。

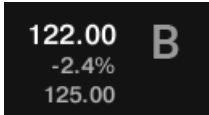
### 8.4.5. トラックテンポの同期

各トラックを同期させる方法は以下となります。

- デッキ B の SYNC ボタンをクリックします。



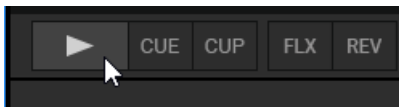
両トラックのテンポがシンクし、デッキヘッダでは同じテンポ値を表示します。デッキ B のテンポフェーダーが対応して移動し、SYNC ボタンが点灯します。



### 8.4.6. 次のトラックの再生開始

デッキ A のトラックの再生終了時間を見計らって、デッキ B の再生を開始、デッキ A と B の各トラックの相性がいいタイミングでデッキ B の再生を開始します。

- デッキ B の再生ボタンを押します。  
波形が動き出し、ミキサーチャンネル B の Channel Volume メーター用 LED が反応します。デッキ A とデッキ B のトラックは完全に同期します。



### 8.4.7. 音声のミックス

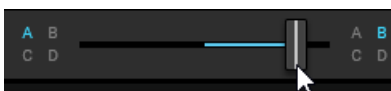
ではミキサーチャンネル B の音声をメインシグナルにミックスしてみましょう。

1. クロスフェーダーを徐々に中央部に向かって動かし、様子を見てください。



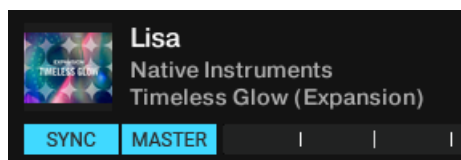
ミキサーチャンネル B のトラック音声メインシグナルにミックスされていきます。

2. デッキ A のトラックが終わりに合わせて、クロスフェーダーを徐々に右端に動かして行ってください。



ミキサーチャンネル A の音声はゆっくりメイン音声からフェードアウトします。これでミキサーチャンネル B の音声のみが確認できます。クロスフェーダーを使用する代わりに、左右フェードボタンを使用してクロスフェーダーを段階的に動かしたり、Autofade ボタンを用いて自動的にクロスフェーダーを動かすこともできます。これで最初のミックスを行ったこととなります。

デッキ A の再生を終えると、デッキ B が自動的に Tempo Master となり、次のデッキの同期に対応するようになります。



- 他のトラックをミックスするには、解説した手順を繰り返します。

## 8.5. 入力オーディオシグナル用にゲインレベルを調節する

このセクションではミキサーの入力音声用に GAIN レベルを調整することの重要性と、接続されたサウンドシステムとアクティブスピーカーに出力するマスターボリュームレベルの調節方法について解説します。

各段階で音量を調整することでミックスのオーディオクオリティを高い状態で維持し、ダイナミックレンジを確保します。この調節を行うことで観客への聴覚と機器（パワーアンプやスピーカー等）への負担も軽減します。

### 8.5.1. ダイナミックレンジ

各トラックには固有のダイナミックレンジがあります。これはトラックのある要素の最大音量がその他の要素よりも極端に大きい場合があることを意味します。平均的な音量の他にも、トラック間のダイナミックレンジが異なる場合もあります。そこで入力オーディオシグナルの音量をある程度一定にし、クリッピングを避けることが重要になってきます。

オーディオシグナルの一般的なダイナミックレンジは無音から  $\pm 0$  dB までです。

### 8.5.2. クリッピング

音声クリッピングする場合は、音声の GAIN が高すぎます。音声は音量が  $\pm 0$ （ノミナル値、名目値と呼ぶ場合もあります）を超える、またはヘッドルームを超えるとクリッピングが生じます（一般的に +6 dB を超えることで生じます）。クリッピングにより音声は歪み、ダイナミクスやパンチが不明瞭になります。音声は大きくなったかのような聞こえになりますが、音声の品質は極端に落ちます。このような音声は聴覚や使用する機器にダメージを与えます。これを理由に GAIN レベルの調節が非常に重要となります。

MAIN アウトプットに接続されたオーディオ機器を保護するために TRAKTOR はリミッターを搭載しています。リミッターでダイナミックレンジを抑え、クリッピング音声を回避します。

TRAKTOR のリミッターは解除することも可能です。



リミッターの解除は推奨していません。

### 8.5.3. ヘッドルーム

音声クリップする前に時折生じるオーディオピーク用余剰分を確保しておく必要があり、この部分をヘッドルームといいます。ヘッドルームは +0 dB の - を起点にします。一般的にヘッドルームは +6dB 直前までとなります。

TRAKTOR で使用するヘッドルーム環境設定で設定、または完全に無効にすることも可能です。



リミッターの解除は推奨していません。

### 8.5.4. 入力音声を常にレベリングする

Auto Gain 機能を使用してミックスを行うと、デッキの入力音声は TRAKTOR により自動的にレベル調整されるようになります。これで曲の音量のばらつきが無くなります。

Auto Gain 機能はデフォルトで有効となります。GAIN を自分で行う、例えば外部ミキサーやミキサー内蔵コントローラーを用いる場合、環境設定でこの機能を無効にすることもできます。この場合、音声クリッピング直前の最大音量になるよう注意する必要があります。

チャンネルレベルメーターの青い LED のチャンネルメーターです。

## 8.6. イコライザーの使用

EQ ノブと EQ Kill ボタンでトラックの各周波数帯域を調整し、ミックスで活用します。

- **EQ ノブ** 音声の低、中、高周波数帯域をそれぞれ調整します。
- **Kill ボタン** 音声から低、中、高周波数帯域を完全に減衰します。

トラックキュー実行時に EQ を使用することで、手動テンポ調整時に活用することができます。詳細トラックキューセクションを参照してください。

EQ を用いることでミックスをよりスムーズに行うことができます。以下の例はその具体的な EQ 活用例となります。

### 8.6.1. ミックス時のベース音に対する EQ 活用方法

もっとも一般的な EQ 活用法として、次のトラックのベース音を除いておいた状態でミックスし、徐々にベース音を加えていく方法があります。

ここではデッキ A からデッキ B に移行したいとします。

1. ミックスの前に、ミキサーチャンネル B の **LOW** ノブを最小にし、デッキ B の低周波数帯域成分を最小にしておきます。
2. クロスフェーダーを徐々に中央に向かって動かし、ミキサーチャンネル B の音声を徐々にミックスします。  
マスターシグナルで両方のトラック音声を確認できますが、デッキ B 音声の低音成分は聞こえない状態となります。
3. ミキサーチャンネル B の低音を上げつつ、マスター音声を聞きながら違和感がないようにミキサーチャンネル A の低音を **LOW** ノブを使って徐々に下げます。  
マスターシグナルで両方のトラック音声を確認できますが、デッキ A 音声の低音成分は聞こえない状態となります。
4. クロスフェーダーを徐々に完全に右に持っていくことでトラックミックスが完了します。  
これで EQ を用いてより自然にミックスを行うことができました。





EQ ノブの代わりに、EQ Kill ボタンを活用することもできます。これらのボタンを活用し、音声の各周波数帯域を完全にカット、DJ プレイの一環として効果的に演奏内容を演出することができます。



ミックス中に EQ を使用して周波数帯域を減衰することで 2 曲を同時に鳴らすことで生じるクリッピングを防ぐことにもつながります。

## 8.7. ミキサー FX の使用

このセクションではミックスにミキサー FX を適用する方法を解説します。

### 8.7.1. ミキサー FX について

Mixer FX ( ミキサー FX ) はグループエフェクトで、Mixer FX Amount ノブを使用してミキサーチャンネルの音声に適用します。Filter の他に、Mixer FX Amount ノブの下の Mixer FX ドロップダウンメニューから 4 つの Mixer FX のひとつを選択することができます。TRAKTOR では 8 つの Mixer FX を使用することができ、そのうち 4 つを環境設定で事前に選択することができます。

#### 使用できる MIXER FX

TRAKTOR を起動すると、Filter がデフォルト選択されます。ですが 8 つある MIXER FX から 4 つを予め選択しておくことができます。

- Reverb
- Dual Delay
- Noise
- Time Gater
- Flanger
- Barber Pole
- Dotted Delay
- Modern Krush

#### 事前選択された Mixer FX

デフォルトで以下の Mixer FX が事前に選択されます。

- **Filter:** Mixer FX Amount ノブのポインタースの色は白です。Filter をドロップダウンメニューから削除することはできません。
- **Reverb:** Mixer FX Amount ノブのポインタースの色は赤です。
- **Dual Delay:** Mixer FX Amount ノブのポインタースの色は緑です。
- **NOISE:** Mixer FX Amount ノブのポインタースの色は青です。
- **Time Gater:** Mixer FX Amount ノブのポインタースの色はオレンジです。

## 8.7.2. Mixer FX の起動

ミキサーチャンネルに対して Mixer FX を起動する方法は以下となります。

- Mixer FX On ボタンをクリックします。



ボタンが青く光り、Mixer FX が起動したことを示します。

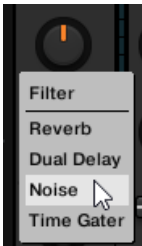
## 8.7.3. Mixer FX の選択

事前を選択した内容から他の Mixer FX を選択する方法は以下です。

1. Mixer FX On ボタンの隣のラベルをクリックして Mixer FX ドロップダウンメニューを開きます。



2. 使用したい Mixer FX を選択します。



Mixer FX Amount ノブのポインタの色が選択した Mixer FX に反応して切り替わります。

## 8.7.4. Mixer FX の適用

ミキサーチャンネル用に Mixer FX を起動すると、Mixer FX Amount ノブを用いて Mixer FX を適用できるようになります。

1. Mixer FX Amount ノブを反時計回りに回すことでローパス Filter FX を適用します。



音声から高域、中域が減衰され、ローパス Filter FX の効果が顕著になります。

2. Mixer FX Amount ノブを時計回りに回すことでハイパス Filter FX を適用します。



音声から中域、低域が減衰され、ハイパス Filter FX の効果が顕著になります。

## 8.7.5. Mixer FX の事前選択

Mixer FX ドロップダウンメニューの選択肢の内容を変更する方法は以下となります。

1. 環境設定を開き、**Mixer** ページを選択します。
2. **Mixer FX** でドロップダウンメニューの Mixer FX を選択、各 **Mixer FX Slots 1 - 4** でそれぞれ設定します。

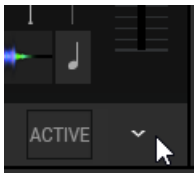
## 8.8. ホットキューボタンと FLUX モードの使用

TRAKTOR の詳細パネル内の **CUE Page** ページの 8 個のホットキューボタンに、キューポイントとループをアサインすることができます。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。

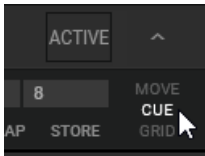
### 8.8.1. 詳細パネルの Cue Page にアクセスします。

トラックの Cue Points を管理するには、詳細パネルで CUE を開く必要があります。

1. 詳細パネルボタンをクリックしてデッキ A/B、デッキ C/D の詳細パネルを表示します。

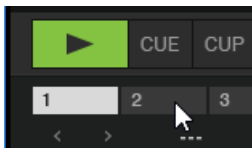


2. 詳細パネルで **CUE** を選択し、**CUE** ページを表示します。



### 8.8.2. Hotcue ボタンを使用して キューポイントを保存します。

1. キューポイントを設置したい場所までトラックを再生、またはトラックの任意の場所まで移動します。
2. Hotcue ボタンをクリックして現在の再生位置にキューポイントを設置、ホットキューボタンに保存します。



Cue Point が Hotcue ボタンに設置されます。ホットキューボタンが青く点灯します。

### 8.8.3. Hotcue ボタン を使用してループを保存します。

1. ルーポイントを起動したい場所までトラックを再生、またはトラックの任意の場所まで移動します。

2. Loop コントロールバーを用いて任意のサイズのループを起動します。
3. Hotcue ボタンをクリックしてループをホットキューボタンに保存します。  
ループが Hotcue ボタンに設置されます。ホットキューボタンが緑に点灯します。

#### 8.8.4. 保存したホットキューをトリガーします。

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。

デッキ再生中は以下のようになります。

- 再生中ホットキューボタンをクリックすると保存したキューポイント、ループにジャンプします。

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ます。

- 再生中ホットキューボタンをクリックしたままにすると保存したキューポイント、ループにジャンプします。  
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。

#### 8.8.5. 保存したホットキューの再マッピング

**MAP** ボタンで保存したキューポイントとループを他のホットキューボタンに再マッピングします。

1. 再マッピングしたいキューポイント、ループがあるホットキューボタンをクリックします。
2. **MAP** ボタンをクリックして **MAP** モードを起動します。
3. キューポイント、またはループをマッピングしたいホットキューボタンをクリックします。  
新しいホットキューボタンにキューポイント、ループがマッピングされます。元のホットキューボタンは空の状態になります。

#### 8.8.6. Flux Mode と Reverse モードの使用

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できます。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、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。

Loop または Cue Point がある Hotcue ボタンを放すと、この再生ヘッドの位置から再生を開始します。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、ホットキュ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。

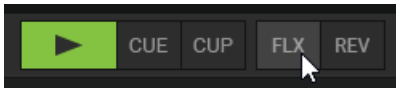
更に Flux Mode インジケーターがデッキヘッドで点灯します。

Reverse モードを起動して再生位置から逆再生することも可能です。

#### Flux モードの起動

デッキで Flux モードを起動する方法は以下となります。

- Flux モードボタンをクリックします。



## Reverse モードの起動

デッキで Reverse モードを起動する方法は以下となります。

1. Reverse モードボタンをクリックしたままにします。



トラックが逆再生します。

2. Reverse ボタンを放すと通常再生を再開します。

## 8.9. 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。テンポの微調整時であればこの音程差は問題ではありません。ですが大きくテンポを変えた場合の音程変化によって、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。通常のテンポでキーを固定し、テンポフェーダーを上下に移動させてもテンポのみが変化し、キーが変化することが無くなります。

### オリジナルキーのロック

1. デッキにトラックをロードします。
2. テンポフェーダーをオリジナルのテンポ位置にセットします。
3. ストライプビューで Key Lock スイッチをクリック、またはミキサーチャンネルで キースイッチをクリックし、トラックのキーを固定します。

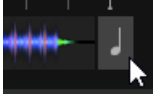


これでテンポを変更してもトラックの音程が変化しなくなります。

### テンポを変えずにキーのみを変更する

テンポを変更することなくキーのみを変更することも可能です。

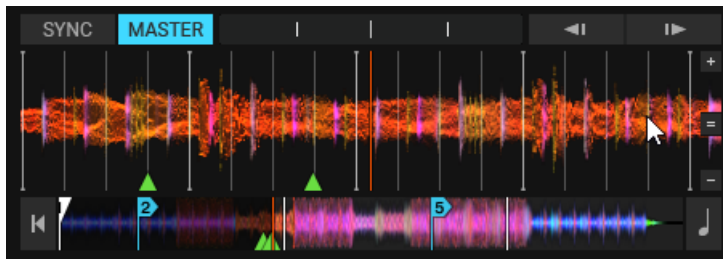
1. デッキにトラックをロードします。
2. ストライプビューで Key Lock スイッチをクリック、またはミキサーチャンネルで キースイッチをクリックし、トラックのキーを固定します。



3. キーノブを時計回り、または反時計回りに回してキーを変更します。  
テンポに影響なくキーが変化します。

## 8.10. 波形ディスプレイとストライプビューの使用

波形とストライプはロードしたトラックの視覚的表示画面です。トラックが分析されると、直ちに波形とストライプが表示されます。



波形にマウスカーソルを当てることで追加コントロールが表示されます。

### 波形

波形はロードしたトラックの概要、トランジエント、Beatgrid 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。デッキレイアウトは環境設定で変更することができます。詳細は [Preferences – Decks Layout ページ](#) を参照してください。
- 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。
- 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。カラーモードは環境設定で変更することができます。詳細は [Preferences – Decks Layout ページ](#) を参照してください。
- 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。このモードは環境設定で変更することができます。詳細は [Preferences – Transport ページ](#) を参照してください。

### 波形ビュー上での操作

1. + 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。
2. = 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。
3. 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。

## ストライプ

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。

- このストライプは全デッキレイアウトで確認できる画面です。
- ストライプビューでは BeatJumps、Cue Points、Loops、Beatmarkers を表示します。
- 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。

## ストライプビュー上での操作

- 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、**SNAP** モードと **QUANTIZE** モードによって異なります。

## 9. 詳細機能の使用法チュートリアル

このセクションでは TRAKTOR PRO 3 でのエフェクトユニットの使用法、リミックスセットの作成方法、キューポイントの活用方法、トラックコレクションの管理方法を解説します。

### 9.1. キューポイントの使用法

このセクションではキューポイントを使用します。まずキューポイント及びその種類について解説します。その後 TRAKTOR でキューポイントを保存、管理する方法について解説します。

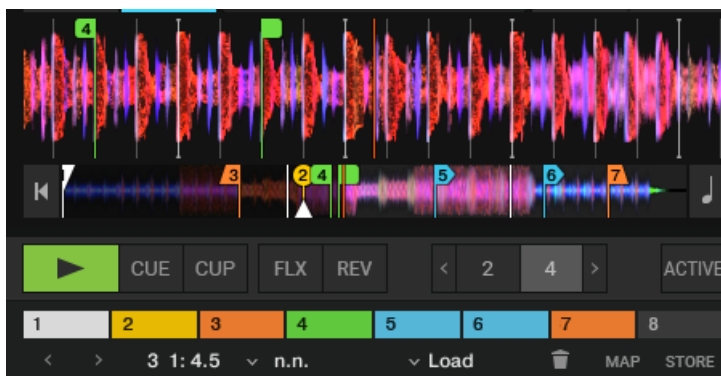
#### 9.1.1. キューポイントについて

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(キュー出し)」といいます。TRAKTOR ではこのキュー出しの際に便利なキューポイント機能を装備しています。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。詳細パネルの **CUE** ページの 8 個のホットキューボタンで頻繁に使うキューポイント(と Loops)を保存し、クリックで各ポイントのキュー出しができる状態にします。トラックの特定の位置に移動する場所の例として、ボーカル、メロディー、ブレイクの起点にポイントを設定ことができ、またキューポイントをリミックスやビートジャグリングのポイントとして演奏に役立てることができます。

詳細パネルで各トラックで最大 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。

#### 9.1.2. キューポイントタイプ

TRAKTOR のキューポイントは用途に合わせた各種があります。このセクションではキュータープロップダウンメニューで選べる各キューポイントの種類について解説します(詳細パネルの **CUE** ページにあります)。



波形ディスプレイとストライプビューのキューポイントタイプ

- **フローティングキューポイント** 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。フローティングキューポイントは白く表示されます。
- **Cue Point:** トラック間を移動する際に用いる通常タイプのキューポイントです。このキューポイントの色は青です。



- **Load:** Load Cue Point を備えたトラックはロード時に自動的にこのポイントに移動します。ロードキューポイントは黄色表示されます。



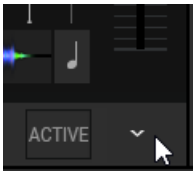
ロードキューポイントを使用するには、Preferences ( 環境設定 ) > Loading > Loading と進んで **Initially cue to Load Marker** オプションを有効にする必要があります。

- **Fade Out and Fade In:** Fade Out と Fade In Cue Points はトラックの自動キュー/再生時に使用します。この機能を使用するにはフェードアウト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イン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。詳細は [自動ミックス用 Fade Out と Fade In Cue Points ポイントの設定](#) を参照してください。
- **Grid (Beatmarker):** これは Beatgrid が作成された際に設置される特殊なキューポイントです。Beatmarker は Beatgrid の起点に設置されます。ビートマーカは白く表示されます。詳細は [Beatgrids と Beatgrids の修正](#) を参照してください。
- **Loop (Loop In point):** メニューでループを選択する際、選択したキューポイントが Loop In マーカーに切り替わります。ループマーカーは緑色で表示されます。詳細は [ループの使用法](#) を参照してください。

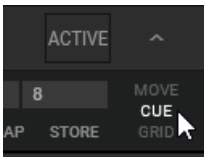
### 9.1.3. 詳細パネルの Cue Page にアクセスします。

トラックの Cue Points を管理するには、詳細パネルで **CUE** を開く必要があります。

1. 詳細パネルボタンをクリックしてデッキ A/B、デッキ C/D の詳細パネルを表示します。



2. 詳細パネルで **CUE** を選択し、**CUE** ページを表示します。



### 9.1.4. キューポイントの設定

キューポイントの設定方法は簡単です。停止した状態のデッキで以下の操作を行います。

1. トラックのキューポイントを設置したい場所まで移動します。
2. トランスポートコントロールで **CUE** ボタンをクリックし、現在の位置にキューポイントを設置します。

トラックの再生中にトランスポートコントロールで **CUE** ボタンをクリックすると再生ヘッドがキューポイントに移動します。

### 9.1.5. キューポイントの保存

キューポイントは CUE リスト に保存することができます。

1. トラックのキューポイントを設置したい場所まで移動します。
2. トランスポートコントロールで **CUE** ボタンをクリックし、現在の位置にキューポイントを設置します。
3. 詳細パネルの **CUE** ページの **STORE** ボタンをクリックしてキューポイントを保存します。キューポイントがキューリストに設置されます。

### 9.1.6. キューポイントへの移動

CUE List にいくつかのキューポイントを保存したらこれらを選択することでトラックの各位置に移動することができるようになります。

#### 前後する保存したキューポイントへの移動

- 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キューポイント(Next/Previous Cue Point) ボタンを使用します。再生ヘッドは波形ディスプレイ、またはストライプビューの各ポジションに移動します。キューポジションディスプレイ(Cue Position Display) 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。

#### CUE List でキューポイントを選択する

キューリストでキューポイントを直接選択し、トラック内の各キューポイントに移動することができます。

1. 矢印ボタンをクリックして CUE リストを表示します。
2. エントリーのどれかをクリックして保存したキューポイントを選択します。再生ヘッドは波形ディスプレイ、またはストライプビューの各ポジションに移動します。キューポジションディスプレイ(Cue Position Display) 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。

### 9.1.7. キューポイントの名称変更

トラックで保存したキューポイントの名称を変更することができます。

1. 名称変更したいキューポイントを選択します。
2. キューネームディスプレイをクリックして編集します。
3. 新規名称を入力します。

### 9.1.8. Cue Point Type の変更

Cue Type メニューを使用して Cue Point Type を変更することもできます( 詳細パネルの **CUE** ページにあります )。

以下の Cue Point Types をキューポイントドロップダウン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)

## 手順

1. キューポイントタイプを変更したい保存したキューポイントを選択します。
2. キュータイプメニューボタンをクリックし、メニューを表示します。
3. キューポイントのキューポイントタイプを選択します。  
波形ビューとストライプビューで Cue Point Type と Cue Point マーカーの色が切り替わります。

### 9.1.9. キューポイントの削除

保存されたキューポイント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. 削除したいキューポイントを選択します。
2. ゴミ箱アイコンをクリックし、キューポイントを削除します。  
これでキューポイントが削除されます。

### 9.1.10. 自動ミックス用 Fade Out と Fade In Cue Points ポイントの設定

このセクションでは自動ミックス機能使用時の Fade Out Points と Fade In Cue Points の設定方法を解説します。この機能を使用するにはフェードアウトキューポイントの一つのトラックに設置し、もう一つのトラックにフェードインキューポイントを設置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。フェードインとフェードアウトキューポイントを、クルーズモードで使用することも可能です。



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。

### デッキ A の最初のトラックで Fade Out Point を設定する

1. トラックデッキで詳細パネルを開き、**CUE** を選択します。
2. デッキ A にトラックをロードします。
3. トラックのフェードアウトの起点としたい位置に移動します。
4. **CUE** をクリックしてキューポイントをこの位置に設置します。

5. **STORE** をクリックし、キューポイントをその地点で保存します。
6. Cue Point Type ドロップダウンメニューを開き、**Fade-Out** を選択します。  
オレンジ表示のフェードアウトキューポイント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。

## デッキ B の次のトラックで Fade In Point を設定する

1. デッキ B にトラックをロードします。
2. トラックのフェードしたい位置に移動します。
3. **CUE** をクリックしてキューポイントをこの位置に設置します。
4. **STORE** をクリックし、キューポイントをその地点で保存します。
5. Cue Point Type ドロップダウンメニューを開き、**Fade-In** を選択します。  
オレンジ表示のフェードインキューポイント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。

デッキ A を再生し、再生ヘッドがフェードアウトキューポイントを通過すると、デッキ B のトラックのフェードインキューポイントから自動的に再生を開始します。

## 9.2. ループの使用法

このセクションでは TRAKTOR の専用ループコントロール部を用いたループの使用法を解説します。

### 9.2.1. ルーピングについて

ループは繰り返し音声です。ループはトラックのリミックスやトラックを実際の再生時間よりも長く再生する場合に活用できます。ループの長さは異なりますが、常にビートは保たれた状態となります。常にビートに合わせてループ再生します。

#### 使用できる Auto-Loop サイズ

TRAKTOR では事前設定された以下のループサイズを用いてループをトリガーすることができます。

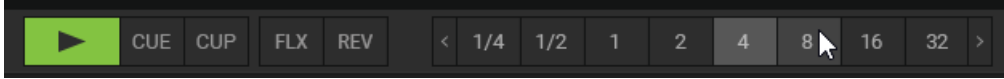
- 1/32
- 1/16
- 1/8
- 1/4
- 1/2
- 1 ビート
- 2 ビート
- 4 ビート
- 8 ビート
- 16 ビート
- 32 ビート

Loop IN / OUT ボタンを使用して手動でループの起点終点を設置することもできます。

## 9.2.2. 事前設定されたループサイズでループを起動する

再生しているトラックでループを起動する方法は以下となります。

- デッキで Auto Loop ボタンをクリックして事前設定されたループ値を適用します。



この操作でトラックの現在の再生位置から自動的にループを起動します。ループは波形ディスプレイ上で緑表示されます。また、**ACTIVE** ボタンも緑色に点灯します。

ループを起動していないときに **ACTIVE** を押すと、トラック内の再生ヘッド以降の最初の保存してあるループを起動します。

## 9.2.3. 任意のループサイズでループを起動する

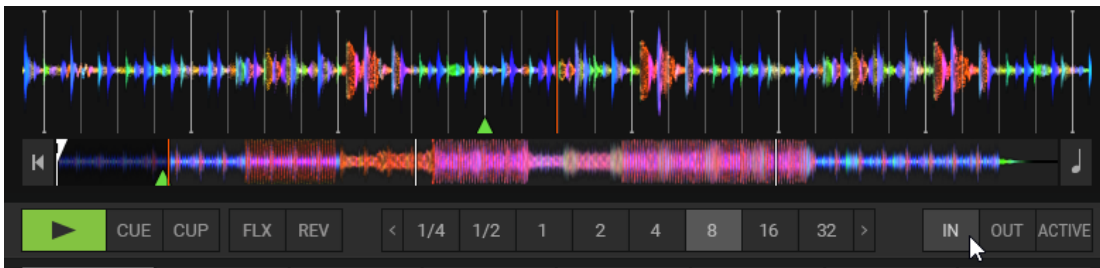
任意のループサイズでループを起動することもできます。

再生しているデッキで以下を行います。

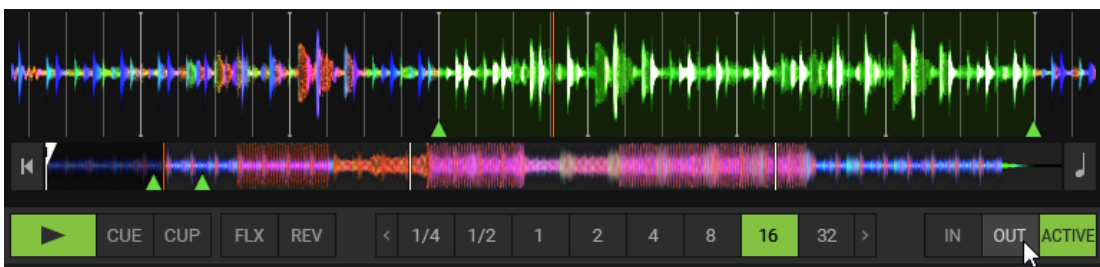
1. **IN** ボタンをクリックして波形の現在の位置に Loop In Point を設置します。



2. 任意の位置まで再生を続けます。



3. **OUT** ボタンを押し、ループアウトポイントを設定します。



これで任意のサイズのループが起動します。

## 9.2.4. ループの解除

ループの解除方法は以下となります。

- **ACTIVE** ボタンをクリックします。  
ループ再生が停止し、通常再生を続けます。Loop In と Out マーカーは波形ディスプレイに保管されます。**ACTIVE** ボタンは無灯の状態となります。

## 9.2.5. ループの保存

Cue Points でループを保存し、その後活用することもできます。ループは詳細パネルの **CUE** ページに保管されます。

起動したループを保存する方法は以下となります。

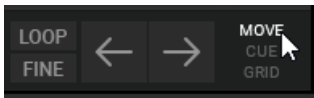
1. 詳細パネルを開きます。
2. **CUE** ページを選択します。
3. 空のホットキューボタンをクリックして現在のループを保存します。  
ループが Hotcue ボタンに設置されます。ホットキューボタンが緑に点灯します。同じホットキューボタンを押すことでこのループに戻ることができます。

ホットキューボタンを使用する代わりに **CUE** 内の **STORE** ボタンを使用して CUE リストにループを保存することができます。

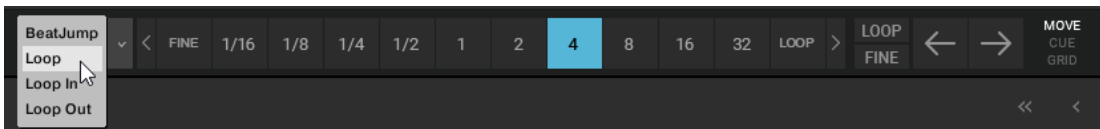
## 9.2.6. ループの移動

詳細パネルの **MOVE** タブを使用してトラック上の現在使用しているループを素早く移動することができます。:

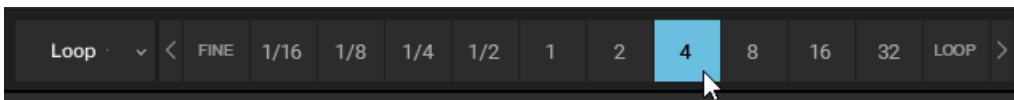
1. 詳細パネルで **MOVE** タブを開きます。



2. ドロップダウンメニューで **Loop** ループを選択します。



3. MOVE Size コントローラーで Move Size を選択します。



4. Loop Move ボタン(矢印ボタン) をクリックしてループを前後に移動します。



## 9.2.7. LOOP IN と LOOP OUT ポイントの移動

Loop In と Loop out モードで起動したループの Loop In ポイントと Loop out ポイントを移動することができます。これで Cue Move BWD/FWD 使用時にループサイズが大小に変更します。



Loop In または Loop Out のどちらかのみを移動することで起動しているループを用いてドラムフィル等の演出ができます。

## 手順

1. Move Mode メニューから **Loop In** を選択します。
  2. Move Size コントロールバーで移動するサイズを選択します。
  3. Cue Move BWD/FWD ボタンを使用して Loop In Point を移動、または選択した値により移動します。
  4. Loop Out Point を移動するには、Move Mode メニューから **Loop In** エントリーを選択して前述した手順を繰り返します。
- **LOOP Mode** ボタンを使用することで現在の Loop サイズを基準にした移動サイズを選択します。
  - **FINE Mode** ボタンは移動時の微調整に用います。MOVE Size コントロールバーが自動的に **FINE** に切り替わります。x**FNE** を使用すると更に細かい調節が可能です。

## 9.3. FX ユニットの使用

このセクションではミキサーチャンネルに FX ユニットをアサインする方法と FX ユニットで各エフェクトパラメーターをコントロールする方法を解説します。FX ユニットは異なるモードで使用でき、自由に設定することができます。

### 9.3.1. FX ユニットをミキサーチャンネルにアサインする

ミキサーチャンネルに FX ユニットをアサインする方法は簡単です。ミキサーチャンネルに FX ユニットをアサインする方法は以下となります。

- FX Unit On ボタンをクリックするとミキサーチャンネルの FX Unit が反応します。



FX Unit がアサインされ、FX Unit On ボタンがオレンジに点灯します。



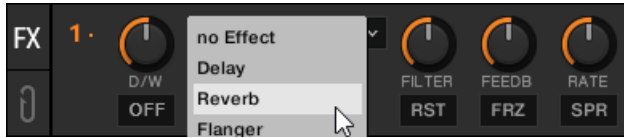
全ミキサーチャンネルに同時に FX ユニットをアサインすることができます。

### 9.3.2. Single FX モードで FX ユニットを使用する

Single FX モードで単一エフェクトの全パラメーターを制御できるようになります。

## エフェクトの選択

- エフェクトセクターでエフェクトを選択します。



## エフェクトの調節

- Effect Parameter ノブと Effect ボタンを使用することで選択したエフェクトを調節します。

## エフェクトシグナルとオリジナルシグナルの比率を調節します。

- D/W ノブを回してエフェクトの適用バランスを調節します。
- Effect On ボタンをクリックすることでエフェクトをオン/オフします。

## パラメーター設定内容のリセット

- RST ボタンをクリックしてパネルの設定内容をすべてリセット、デフォルト値に戻します。

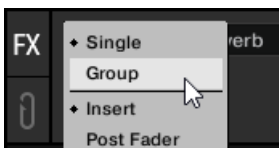
### 9.3.3. Single FX Mode と Group FX Mode の切り替え

FX ユニットに対して Single FX または Group FX モードを選択する方法は以下となります。

- FX ユニットの番号をクリックしてコンテキストメニューを開きます。



- Group または Single を選択します。



FX Unit が選択した FX モードに切り替わります。

Single FX モードの FX ユニットは FX Unit 番号の隣に点が付くことで認識できます。Group FX モードの FX ユニットには 3 つの点が付きます。

### 9.3.4. Group FX Mode で FX ユニットを使用する

Group FX モードで FX Unit で最大 3 種類のエフェクトをコントロールできるようになります。

## エフェクトの選択

- エフェクトセクターで使用したいエフェクトを選択します。



## エフェクトのオン/オフ切り替え

- 3つの FX On ボタンでエフェクトチェーンの各エフェクトのオン/オフ切り替えを行います。

## エフェクト値のコントロール

- Effect Amount ノブでエフェクト適用値を設定します。

## エフェクトシグナルとオリジナルシグナル比率の調節

- D/W ノブを回してエフェクトチェーン全体エフェクトの適用バランスを調節します。

## エフェクト設定内容のリセット

- エフェクトノブをダブルクリックして各設定値をデフォルト値に戻します。

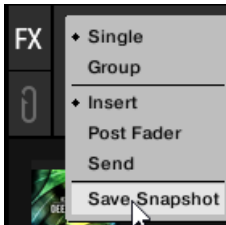
### 9.3.5. FX パラメーター設定のスナップショット保存

FX ユニットの現在のパラメーター設定値をスナップショットとして保存することができます。

1. FX ユニットの番号をクリックしてコンテキストメニューを開きます。



2. そこで **Save Snapshot** を選択します。



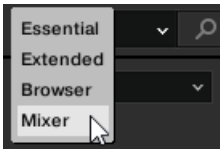
パラメーター値が保存されました。次回 FX Unit でエフェクトを選択する際、この値が再現されます。

## 9.4. ミックス時にキューチャンネルを使用する

各ミキサーチャンネルにはキューボタンがあり、音声をミキサーのヘッドフォンキューチャンネルに送信します。これでミックスの準備、次のトラックの確認、ライブでのエフェクト適用時の音声の確認等ができるようになります。ヘッドフォンキューチャンネル (Headphone Cue) を使用できる状態にするには、専用ヘッドフォンキューチャンネルを備えた TRAKTOR KONTROL DJ コントローラーを使用するのが理想的です。モニターアウトプットチャンネルを備えた外部オーディオインターフェイスを用いて環境設定で設定を行い、使用することも可能です。詳細は [TRAKTOR で外部オーディオインターフェイスを使用できる状態に設定する](#) を参照してください。

ヘッドフォンキューチャンネルで新規トラックをキューする方法は以下となります。

1. ヘッダのレイアウトドロップダウンメニューで TRAKTOR レイアウトを **Mixer** にします。



ミキサーチャンネルに Headphone Cue コントロールと Cue ボタンが表示されるようになります。

2. ミックスしたいトラックがあるミキサーチャンネルのキューボタンをクリックします。



ボタンが点灯し、ミキサーチャンネル音声ヘッドフォンキューチャンネルに送信され、ヘッドフォンでもその音声が確認できるようになります。

3. **VOL** ノブを回してヘッドフォンキューチャンネルの音量を適度に調節します。



4. **MIX** ノブを回してヘッドフォンのキュートラックとメインミックス音声のバランスを調節します。反時計回りに回すとキュートラック音量が大きく、時計回りでメインミックス音量が大きくなります。

## 9.5. STEM デッキの使用

このセクションでは STEM ファイルのロードと再生方法、音量の調節と STEM デッキの各 STEM に Filter FX を適用する方法を解説します。

STEM ファイルを用いることで楽曲中の 4 つの異なる要素を用いて DJ プレイを行うことができます。トラックの 4 つの STEM 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、STEM 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 STEM 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ますようになります。また、複数の STEM デッキを用いて各シ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。

### 9.5.1. 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 STEM パーツをまとめて 1 曲として再生します。

## STEM Files をロードする前に、分析しておく必要があります。

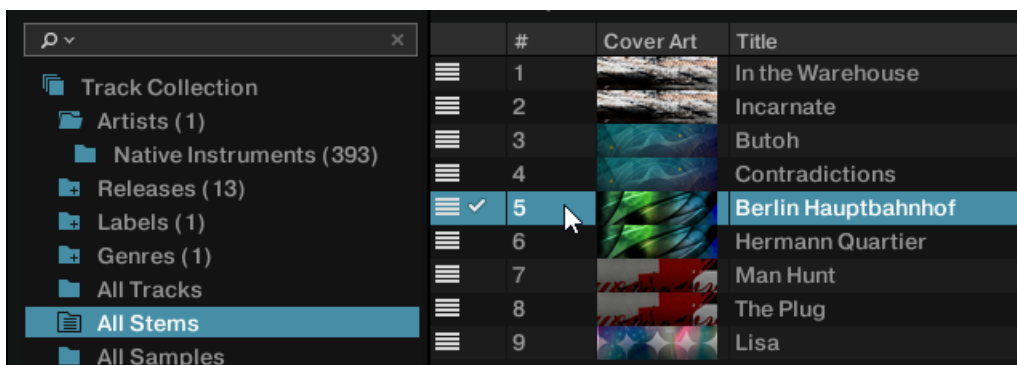
現時点で STEM ファイルに含まれるデータ量は従来のトラックに比べて多いので、STEM Deck にロードする前には STEM ファイルを必ず分析してください。分析を行わないで STEM ファイルをロード、再生することはできません。

トラック、または STEM Files の分析方法は TRAKTOR マニュアルの [手動でトラックを分析する](#) を参照してください。

### 9.5.2. STEM ファイルのロード

トラックコレクションから STEM ファイルをロードする

1. ブラウザで **Track Collection > All Stems** と進みます。
2. トラックリストから STEM ファイルを選択します。



3. 任意のデッキに STEM ファイルをドラッグ、ドロップします。  
自動的にデッキタイプが STEM Deck に切り替わります。波形ディスプレイでは 4 つの各 STEM パーツの波形を表示します。ストライプビューでは全 STEM ファイルの波形を表示します。

### 9.5.3. STEM ファイルの再生

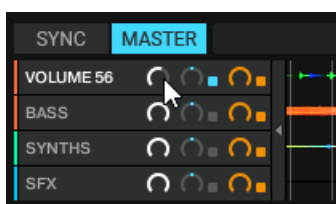
STEM ファイルの再生方法は以下となります。

- STEM デッキの再生ボタンをクリックします。  
STEM デッキでトラック再生と同じように STEM ファイルを再生します。各波形が動き出します。

### 9.5.4. STEM パーツの音量調節

各 STEM パーツの音量調節、または完全に音量を下げる方法は以下となります。

- ボリュームノブをドラッグ、各 STEM のボリュームノブを時計回り/反時計回りに回します。



STEM パーツの各音量が増減します。

## STEM パーツボリュームのリセット

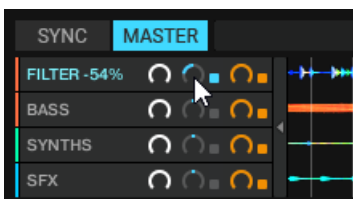
STEM パーツボリュームのリセット方法は以下となります。

- 各ボリュームノブ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。

## 9.5.5. STEM パーツのフィルター FX を適用する

フィルター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、フィルターエフェクトを起動します。
- 各フィルターノブをドラッグし、左右に回すことでフィルターを設定します。



これで音楽の各要素にハイパス/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。

## STEM パーツのフィルター FX のリセット

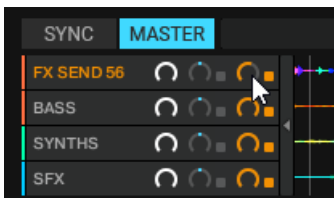
フィルター FX をリセットする方法は以下です。

- 任意のフィルターノブをダブルクリックします。  
パラメーターがデフォルト値に戻ります。

## 9.5.6. 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。
- 各 FX Send ノブをドラッグし、左右に回すことでフィルターを設定します。



これで音楽の各要素にハイパス/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。

## STEM パーツの FX センドパラメーターのリセット

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。  
FX センドパラメーターがデフォルト値に戻ります。

## 9.6. Remix Deck の使用

Remix Deck で各サンプルをロードし、ミックス内で各サンプルをトリガーすることができます。Track Decks と Stem Decks と同様に、Remix Decks はテンポマスターに同期させることができ、サンプルを他のトラックと同期させることができます。

Track Decks または LOOP RECORDER を用いてサンプルを録音、トラックコレクションに追加することで Remix Sets を作成することもできます。Remix Sets の作成方法に関しては [Remix Sets の作成](#) を参照してください。

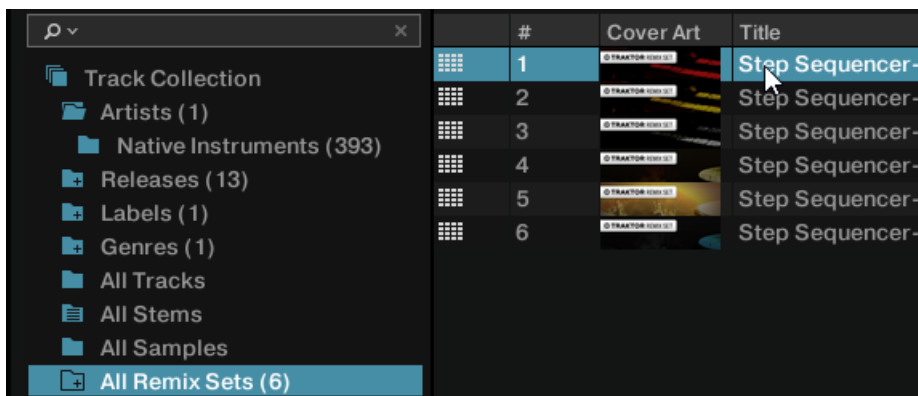
### 9.6.1. Remix Sets について

Remix set は Remix Deck にロードできるサンプルコレクションです。Remix Set 1 セットで最大 64 のサンプルを格納することができ、これらは Sample Grid 上で管理されます。Sample Grid は各 16 の Sample Cells を備えた 4 つの列で構成されます。Remix Deck に Remix Set をロードすると最初の 16 のサンプルが 4 つのサンプルスロットで確認でき、サンプルスロットにはそれぞれ 4 つのサンプルが格納されます。

### 9.6.2. Remix Sets のロード

トラックコレクションから Remix Set をロードする方法は以下です。

1. ブラウザツリーでフォルダ **All Remix Sets** を選択し、トラックリストの全 Remix Sets を表示します。



2. 任意の Remix Set をデッキにドラッグアンドドロップします。  
デッキに Remix Set がロードされ、この際デッキが Remix Deck に切り替わります。

### 9.6.3. Remix Deck のクオンタイズモードの起動と調節方法

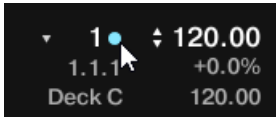
Remix Deck には内部 Quantize モードがあり、同期した状態でサンプルをトリガーします。クオンタイズ値はデッキヘッダのデッキテンポディスプレイで設定します。

Remix デッキで Quantize モードを起動する方法は以下となります。

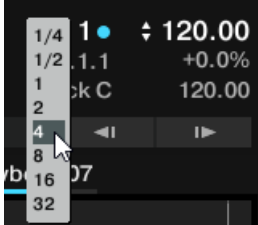
1. 灰色の点をクリックし、Remix Deck に対してクオンタイズモードを起動します。



点が青く点灯し、Remix Deck でクオンタイズモードが起動したことを示します。



2. 青い点の隣の三角をクリックすることで、クオンタイズバリューメニューが表示されます。
3. サンプルをトリガーしたいタイミングに合わせてクオンタイズ値を選択します (例 1)。

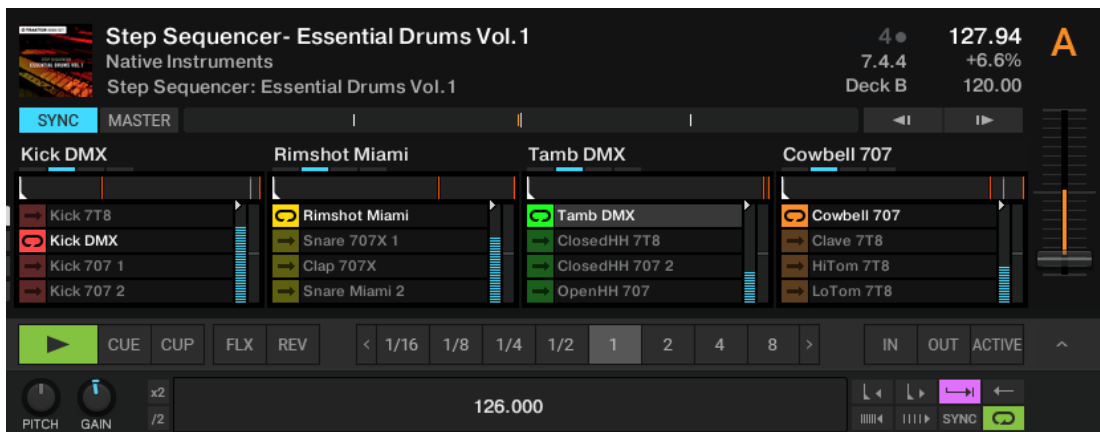


クオンタイズモードが起動し、Remix Deck にクオンタイズ値が設定されます。これでサンプルが常にビートに合わせてトリガーされます。

## 9.6.4. サンプルのトリガー

Sample Cells でサンプルをトリガーする方法は以下です。

1. Remix Deck で再生ボタンをクリックします。  
Remix Deck が再生を開始、サンプルトリガーの準備が整います。ビートカウンターが Remix Deck の内部タイムラインに合わせてビートをカウントし始めます。
2. 各 Sample Slot の Sample Cells にある各サンプルトリガーボタンをクリックします。  
Sample Trigger ボタンが次のダウンビートに到達するまで点滅、待機し、再生を開始します。Slot Players のプレイヘッドが動き出します。



3. Sample Cells の Sample Trigger ボタンをクリックすることでサンプルスロットの他のサンプルがトリガーされます。  
Sample Trigger ボタンが次のダウンビートに到達するまで点滅、待機し、再生を開始します。ここまで再生していたサンプルはただちに再生をやめます。

## サンプルの停止

サンプルを停止し、プレイヘッドを最初の位置にリセットする方法は以下となります。

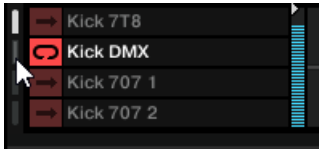
- [Shift] + 各 Sample Trigger ボタンを押したままにします。  
サンプルはクオンタイズ値の設定内容にあわせて再生を停止します。

### 9.6.5. Sample Grid ページの切り替え

Sample Grid では 各ページごとに 16 サンプルを装備、最大 64 個のサンプルを格納することができます。

Sample Grid をスクロールする方法は以下です。

- ページセレクトターをクリックして Sample Grid の各ページを切り替えます。

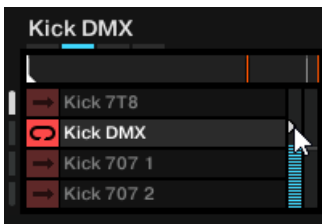


### 9.6.6. Sample Slots の音量調節とミュート

Sample Slot の音量はここに調節、ミュートすることができます。

#### Sample Slot ボリュームの調節

- ボリュームフェーダーを上下にドラッグします。

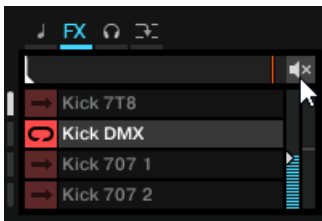


#### Sample Slot ボリュームのリセット

- ボリュームフェーダーをダブルクリックします。

#### Sample Slots のミュート

1. Slot Player にマウスカーソルを当て、追加コントロールを表示します。

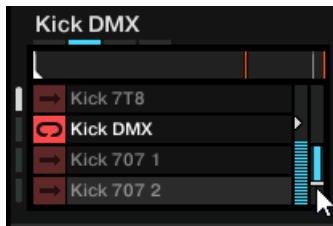


2. ミュートボタンをクリックして Sample Slot をミュートします。

### 9.6.7. Sample Slots でフィルターエフェクトを適用する

各 Sample Slot にはハイ/ローパスフィルターを適用できるフィルターコントロールがあります。

- フィルターコントロールを上下にドラッグして Sample Slot にハイ/ローパスフィルターを適用します。



## フィルターのリセット

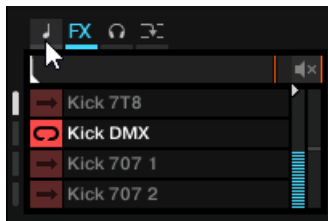
フィルターのリセット方法は以下となります。

- フィルターコントロールをダブルクリックしてください。

## 9.6.8. Sample Slots のキーをロックする

Remix Deck のテンポを調節、または Tempo Master に Remix Deck を同期させる際、各 Sample Slots でキーをロックし、音程の変化が起きないようにすることが可能です。

1. Slot Player にマウスカーソルを当てます。  
追加スロットパラメーターが表示されます。
2. Slot Keylock コントロールをクリックし、Sample Slot にキーをロックします。

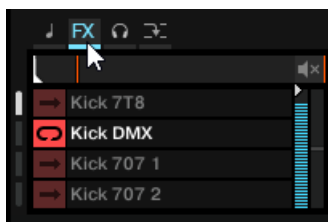


これで Remix Deck のテンポを変更しても Sample Slot のサンプルの音程が維持されたままとなります。

## 9.6.9. Sample Slots 音声を FX ユニットに送信する

Remix Deck のミキサーチャンネルにアサインされた FX ユニットはデフォルトでは何も変化をもたらしません。FX Units を使用するには、Sample Slots 音声を FX Units に送信する必要があります。

1. Slot Player にマウスカーソルを当てます。  
追加スロットパラメーターが表示されます。
2. Slot FX をクリックすることで Sample Slot 音声をミキサーチャンネルにアサインされた FX Unit に送信できるようになります。



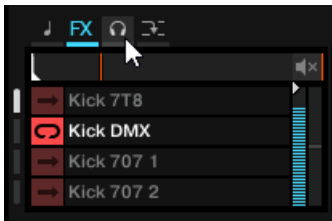


これで FX Unit のパラメーターを調節することで Sample Slot の音声に変化します。

## 9.6.10. Sample Slots 音声を Headphones Cue チャンネルにルーティングする

各サンプルスロットをヘッドフォンチャンネルにキューする方法は以下です。

1. Slot Player にマウスカーソルを当てます。  
追加スロットパラメーターが表示されます。
2. Slot Monitor コントロールをクリックして Sample Slot を Headphone Cue チャンネルにルーティングします。



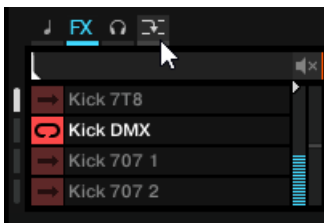
これで Remix Deck のテンポを変更しても Sample Slot のサンプルの音程が維持されたままとなります。

## 9.6.11. Sample Slot の Punch Mode を起動します。

Sample Slot で他のサンプルをトリガーする際、ここまで再生していたサンプルの再生ヘッドの位置とは関係なく新しいサンプルがその起点から再生を開始します。Sample Slot に Punch モードを起動した場合、トリガーされたサンプルはこれまで再生していたサンプルの再生ヘッド位置を参照してサンプルをトリガーします。

Slot Punch モードを起動する方法は以下です。

1. Slot Player にマウスカーソルを当てます。  
追加スロットパラメーターが表示されます。
2. Slot Punch モードボタンをクリックして Sample Slot に対して Slot Punch モードを起動します。



Sample Slot で他のサンプルをトリガーする際、ここまで再生していたサンプルの再生ヘッドの位置を参照して新しいサンプル再生を開始します。

## 9.7. Remix Sets の作成

このセクションでは Remix Deck を用いて Remix Sets を作成する方法を解説します。異なる音源からサンプルを取り込み、そのサンプルを微調整と調節する流れを追っていきます。各編集を終えたら、トラックコレクションにその Remix Set を保存します。

### 9.7.1.トラックコレクションにサンプルをインポートする

トラックコレクションにトラックをインポートする際、TRAKTOR は 10 秒以下の音声をサンプルとして認識します。全サンプルはトラックコレクション内の All Samples サブフォルダに保管されます。

### 9.7.2. 空の Remix Set の作成

Remix Deck にサンプルをロードする前に、空の Remix set を作成する必要があります。以下のようデッキを Remix Deck として選択することで作成されます。

1. デッキフォーカスをクリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Remix Deck** を選択します。  
デッキの種類が Remix Deck に切り替わります。Remix Deck は空です。ここから各 Sample Cells にサンプルをロード、またはサンプルをキャプチャーします。

### 9.7.3. Samples Cells に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 Sample Cells にサンプルをロードすることができます。

1. ブラウザツリーでフォルダ **All Samples** を選択し、トラックコレクションにある全サンプルを表示します。
2. トラックリストからサンプルをドラッグし、Sample Slot の Sample Cell にドロップします。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。
3. さらに Sample Cells にサンプルをロードするには、上記した手順を繰り返します。

Sample Cell にすでにサンプルがある場合は、Sample Cell に他のサンプルをロードすることでそのサンプルと入れ替わります。

### 9.7.4. トラックからサンプルを取り込む

トラックデッキから以下の手順で簡単にサンプルを取り込むことができます。

1. マスターコントロールパネルで起動した **SNAP** モードです。
2. トラックデッキにトラックをロード、再生します。
3. 任意の起点/サイズでループを起動します。
4. トラックデッキヘッダのトラック名称部分をドラッグし、Remix Deck の Sample Cell にドラッグします。  
Sample Cell にループがサンプルとしてコピーされます。

コピー元のトラックデッキでループ再生していない場合でも、Remix Deck ではそのデッキ音声を元にサンプルをキャプチャーしますが、現在の再生位置からキャプチャーを開始します。サンプルはトラックデッキのループコントロールで現在設定しているループサイズに自動的にカットされます。

### 9.7.5. サンプルの色変更

サンプルをロード、または取り込むと、TRAKTOR はサンプルに対してランダムに配色を施します。この色は以下の方法で任意に変更することができます。

1. サンプルトリガーボタンを右クリックして 16 のカラーパレットを表示します。
2. 任意の色を選択します。  
サンプルの色が変化します。

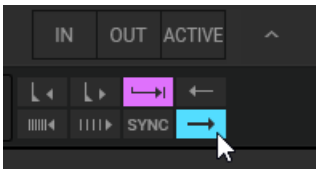
### 9.7.6. 各サンプルパラメーターの調整

このセクションでは Remix Set のサンプルを調節するための各パラメーターについて解説します。

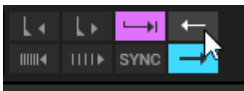
#### Sample Cells 再生時の性質の設定

以下のオプションでサンプルをトリガーした時の再生方法を設定します。

1. Sample Play Type ボタンをクリックしてサンプルを Loop 再生または One-shot 再生するか選択します。



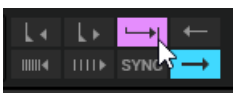
2. Reverse モードボタンをクリックしてサンプルをリバース再生します。



3. Samples Sync モードボタンをクリックしてサンプルが Remix Deck と同期するようにします。



4. Sample Trigger Type ボタンをクリックしてサンプルを最後まで再生するか、Sample Trigger ボタンをクリックしている間のみ再生するようにするか指定します。



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尾まで再生 (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。デフォルトでは Latch モードが起動します。

起動していない状態 (Gate モード) でサンプルはマウスをクリックし続けている間のみ再生されます。マウスボタンを放すと、サンプル再生が停止します。

#### サンプルゲインとピッチの設定

録音、または取り込まれるサンプルの音量は異なるので、以下のように GAIN レベルで Remix Set の各サンプルの音量を調節することが必須となってきます。

1. 編集したいサンプル名称をクリックします。
2. Sample GAIN ノブをドラッグして GAIN レベルを任意の値に調節します。



録音、または取り込まれるサンプルの音程は異なるので、Remix Set の他のサンプルとかみ合わない場合があります、以下のように各サンプルの音程を調節することが必須となってきます。

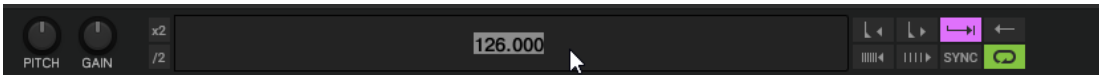
1. 編集したいサンプル名称をクリックします。
2. Sample Pitch ノブをドラッグして音程を任意に調節します。



## Sample Base Tempo の調整

録音、または取り込まれるサンプルのテンポは異なるので、以下のように Remix Set の各サンプルのテンポを調節することが必須となってきます。

1. 編集したいサンプル名称をクリックします。
2. Sample Tempo ディスプレイをクリックし、任意の BPM を入力します。

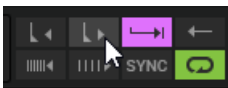


x2 または /2 ボタンを使用してテンポを倍、半分にすることもできます。

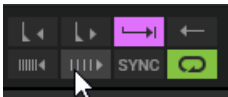
## Sample Beatgrid の修正

録音、または取り込んだサンプルの Beatgrid が正確ではない場合があるので、Remix Set の各サンプルの Beatgrid を修正する必要があります。

1. 編集したいサンプル名称をクリックします。
2. Move Grid Left と Move Grid Right ボタンを使用してサンプルの Beatgrid を左右に任意に動かします。



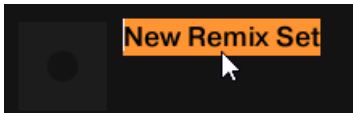
3. BPM Decrease と BPM Increase ボタンを使用してテンポを微調節します。



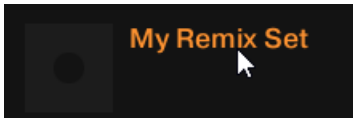
結果ビートグリッドが拡張、または圧縮されます。

## 9.7.7. Remix Set の保存

1. デッキヘッダの **New Remix Set** 名称をダブルクリックして名称変更します。



2. Remix Set の新規名称を入力します。



3. ブラウザツリーでフォルダ **All Remix Sets** を選択し、Track List の全 Remix Sets を表示します。
4. デッキヘッダの Remix Set 名称をクリックしたまま Track List にドラッグします。  
トラックコレクションに Remix Set が保管されます。さらにセットに含まれる全サンプルが個別サンプルとして **All Samples** フォルダに保存されます。

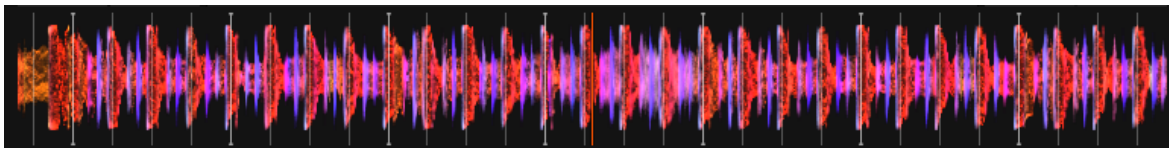
### 9.7.8. Remix Sets のエクスポート

Remix Sets をエクスポートする方法は以下となります。

1. ブラウザツリーで **Track Collection** フォルダを開きます。
2. **All Remix Sets** フォルダを選択し、トラックリストで Remix Sets を表示します。
3. エクスポートする Remix set を右クリックし、コンテキストメニューを開きます。
4. **Export Remix Set** を選択します。
5. ダイアログでエクスポート先を指定します。
6. 確認します。  
TRAKTOR が Remix Set をエクスポートします。

### 9.8. Beatgrids の修正

TRAKTOR はトラックテンポの算出時に Beatgrid を作成します。トラックが複雑なリズム、または平均的なリズムを用いていない場合、Beatgrid に誤差が生じる場合があります。

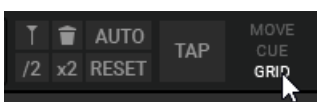


正しくない Beatgrid です。

Beatgrids を修正するために TRAKTOR は以下のツールを備えています。

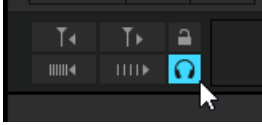
#### ステップ 1 - GRID ページを開きます。

1. デッキに誤差がある Beatgrid を含んだトラックをロードします。
2. トラックを再生します。
3. デッキで詳細パネルボタンをクリックして詳細 (Advanced) パネルを開きます。
4. **GRID** をクリックして **GRID** ページを開きます。



## ステップ 2 - ビートティックの起動

- Beat Tick ボタンをクリックしてデッキのビートティックを起動します。



これで算出されたテンポと Beatgrid に忠実なクリック音声が再生されます。Beatgrid が正確ではない場合はトラックとこのビートティック音声がずれが生じます。

## ステップ 3 - Beatgrid の修正

以下のボタンを使用して Beatgrid を修正します。

1. MOVE GRID BWD と MOVE GRID FWD ボタンをクリックして Beatgrid を前後に移動します。



2. BPM INC または BPM DEC ボタンをクリックしてビートグリッドを微調整します。



これらのボタンを使用することでテンポの値が変更されます。

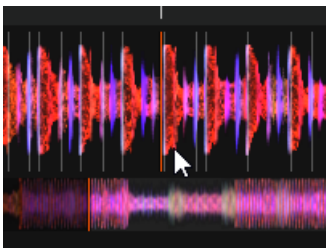
## 別のステップ - 新規 Beatgrid の作成

上記した手順でうまくいかない場合は、手動で Beatgrid を作成します。

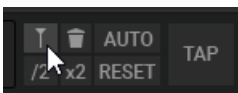
1. Delete Beatgrid マーカーボタンをクリックして現在の Beatgrid を削除します。



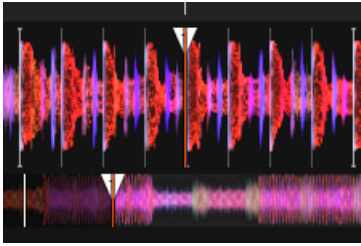
2. トラック内のビートが顕著な場所に移動します。



3. Set Beatgrid マーカーをクリックしてその位置に Beatgrid マーカーを設置します。



この位置を起点にしてベーステンポを参照、新規 Beatgrid がトラック全体に作成されます。



TAP ボタンを何度かクリックして新規テンポを作成、またはテンポエディットディスプレイで新規テンポを入力することができます。

## 10. プレイリストの使用

このセクションでは Playlists (プレイリスト) とその使用方法を解説します。Playlists で効率よくトラックを管理することができます。基本的に Playlist は DJ セットを準備するためのトラックコレクションであると考えてください。

- 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。

### 10.1. Playlists の作成

新規 Playlist を作成するには以下のように Browser Tree を用いるか、選択したトラックを用いて直接作成します。

#### ブラウザツリーで新規プレイリストを作成する

1. ブラウザツリーで **Playlists** フォルダを右クリックする
2. コンテキストメニューで **Create Playlist** を選択する
3. 新規プレイリストの名称をダイアログに入力します。
4. **OK** をクリックして適用します。  
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。

#### 選択したトラックから新規プレイリストを作成する

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. プレイリストの名称をダイアログに入力します。
4. **OK** をクリックして適用します。  
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。

### 10.2. プレイリストへのトラック追加方法

1. トラックリストでトラックをクリックしたままにします。
2. ブラウザツリーの任意のプレイリストに選択したトラックをドラッグします。  
プレイリストにトラックが追加されます。新規トラックがプレイリストの最後に追加されます。

さらにプレイリスト内のトラックリストの任意の位置に選択したトラックを追加することもできます。マウスを放した時にトラックが配置される位置が、オレンジのラインで表示されます。

### 10.3. プレイリストでトラックを整理する

プレイリストでトラックを整理する方法はいくつかあります。



## オリジナルの順序でトラックを整理する

- #のヘッダをクリックすると、プレイリストの順番がオリジナルの順序に整理されます。

## カテゴリーでトラックを整理する

- 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、順序が逆転します。

TRAKTOR を再起動すると、全てのプレイリストがオリジナルの順番になります。

## カテゴリー化した整理順序の適用

カテゴリー化したトラック順序を適用する方法は以下となります。

1. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. オプション **Consolidate** を選択します。

## オリジナルトラック順序の変更

これはトラックがオリジナル順序で整理されているときに編集できる機能です。

1. #のヘッダをクリックすると、プレイリストの順番がオリジナルの順序に整理されます。
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。マウスを放した時にトラックが配置される位置が、オレンジラインで表示されます。

## 10.4. 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 Playlists を更に管理することも可能です。

1. ブラウザツリーの **プレイリスト フォルダ** を右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Create Folder** を選択します。
3. ダイアログでプレイリストフォルダ名称を入力します。
4. **OK** をクリックして適用します。  
新規 Playlist フォルダが **Playlist** フォルダ内に表示されます。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。

## 10.5. プレイリストのエクスポート

TRAKTOR がある他のコンピューター用にインポートできるトラックを含んだプレイリストを作成することができます。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. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Export Playlist** を選択します。
3. ダイアログでエクスポートするプレイリスト名称を入力します。

4. 移動先となるパスを入力します。
5. **OK** をクリックして適用します。  
TRAKTOR が指定したエクスポート先にトラックを含んだプレイリストをエクスポートします。

## 10.6. プレイリストのインポート

TRAKTOR がある他のコンピューターに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。

### コンテキストメニューを使用してプレイリストをインポートする

1. ブラウザツリーの **プレイリスト** フォルダまたはプレイリストサブフォルダを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **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。

### ドラッグアンドドロップでプレイリストをインポートする

1. コンピューターでプレイリストファイル (\*.nml) を見つけます。
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。  
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。

## 10.7. iTunes プレイリストのインポート

iTunes プレイリストを直接 TRAKTOR プレイリストフォルダにインポートすることもできます。

1. ブラウザツリーの **iTunes** フォルダをダブルクリックして iTunes Playlists を表示します。
2. プレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
3. **Import to Playlists** を選択します。
4. 新規プレイリストの名称をダイアログで入力します。
5. **OK** をクリックして適用します。

## 10.8. 準備プレイリスト ( Preparation Playlist ) の使用

Preparation プレイリストでミックスの準備を行います。Preparation Playlist にトラックを追加すると、トラックリストの最初にダイヤのアイコンが表示されます。既存のプレイリストを Preparation Playlist として使用することもできます。

### Preparation Playlist としてプレイリストを選択する

1. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Select as Preparation List** を選択します。  
プレイリストアイコンが準備プレイリストアイコンへと切り替わります。

## Preparation Playlist にトラックを追加する

1. トラックリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Append to Preparation Playlist** を選択すると、選択したトラックが準備リストへと追加されます。
3. **Add as Next to Preparation Playlist** を選択すると、準備プレイリストに最後にロードしたトラックの後にこれらのトラックを追加します。  
各トラックにダイヤモンドアイコンが表示され、Preparation Playlist に含まれていることを表示します。

## 10.9. History プレイリスト

自分が使用したトラックを記録しておく、気に入ったトラック順序を後で確認することが可能です。TRAKTOR は自動的に演奏したトラックを **History Playlist** でリスト化し、TRAKTOR を終了してもこの History プレイリストファイルが保存されます。TRAKTOR をもう一度起動するとブラウザツリーの History Playlist 内容は消去されます。

日付、時間が記された全 History Playlists は **Explorer > Archive** フォルダに保存されます。

### コンピューターの History Playlist 保管場所

日付と時間が記された History Playlists はコンピューター上で以下の場所に保管されます。

- **Windows:** My Documents\Native Instruments\Traktor\History
- **macOS:** Users/~/.Native Instruments/Traktor/History

## 10.10. トラックリスト内の Track Status Icons (トラックステータスアイコン)

トラックをロード、再生すると TRAKTOR は、トラックリスト内の各トラックの状態を示すアイコンを設置します。

- **デッキレター A、B、C、D:** 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:** 既に再生したトラックにはチェックマークが付きます。
- **感嘆符:** 該当フォルダ内にファイルが存在しないことを意味します。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。
- **鍵アイコン:** Beatgrid がロック保護されていることを意味します。
- **三角(History と Archive フォルダーのみで有効なアイコンです):** 既に再生されたトラックにはこのアイコンが付きます。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。

### トラックステータスによる Track List の整頓

トラックステータスで Track List を整頓すると、トラックは以下の順序で整頓されます。

- 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。

## 10.11. プレイリストメンテナンス

プレイリストのメンテナンス用に TRAKTOR は各機能とコマンドを用意しています。

### 10.11.1. プレイリストの名称変更

プレイリストの名称変更は以下の方法で行います。

1. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Rename** を選択します。
3. プレイリスト用に新規名称を入力します。

### 10.11.2. プレイリストからトラックを削除する

プレイリストからトラックを削除する方法は以下となります。

1. プレイリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Delete** を選択します。  
トラックが削除されます。

### 10.11.3. Auto GAIN 値の再設定

プレイリストでトラックの GAIN 値を変更した場合、Auto GAIN 値に再設定することができます。

1. プレイリストのトラックリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Restore AutoGain** を選択します。  
GAIN 値が元の値に戻ります。

### 10.11.4. 再生済みトラック情報をリセットします。

プレイリストの再生済みトラック情報をリセットする方法は以下となります。

1. プレイリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Reset Played State** を選択します。  
プレイカウントと関連情報がリセットされます。

### 10.11.5. プレイリストの削除

ブラウザツリーからプレイリストを削除する方法は以下となります。

1. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Delete Playlist** を選択します。  
プレイリストが削除されます。

### 10.11.6. プレイリストから重複するトラックを削除する

プレイリストから重複するトラックを削除する方法は以下となります。

1. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Remove Duplicates** を選択します。  
プレイリスト内の重複するトラックが削除されます。

### 10.11.7. ウェブページファイルとしてプレイリストを保存する

ウェブページファイル (HTML ファイル) としてプレイリストを保存し、トラックのリストを確認することができます。

1. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
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. ファイルのエクスポート先を入力します。
5. リストオプションでプレイリストファイルに追加したい項目を選択します。
6. **OK** をクリックして適用します。  
プレイリストが HTML ファイルとして保存されます。

### 10.11.8. プレイリストでトラックを検索する

プレイリスト内にすでに追加したトラックを検索する方法は以下となります。

1. トラックリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Search in Playlists** を選択します。  
TRAKTOR が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。

### 10.11.9. プレイリスト内のクリア

プレイリストから全トラックをクリアする方法は以下となります。

1. ブラウザツリーのプレイリストを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Clear Playlist** を選択します。  
選択したプレイリストから全トラックがクリアされます。

## 11. トラックコレクションの管理

このセクションではトラックコレクションの管理方法を解説します。

### 11.1. トラックコレクションについて

トラックコレクションでは TRAKTOR で使用する全トラックを表示します。トラックコレクションではミックスで再生するために必要なトラックの管理、タグ付け、トラックの事前準備を行うことができます。

トラックコレクションを活用することでトラックのメタデータを確認することができ、トラックタイトル、アーティスト名、テンポ、ジャンル、キー等を確認することができます。トラックに関する TRAKTOR 専用情報も保存します。

### 11.2. 互換性のあるオーディオファイル形式

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
- 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。



WMA を TRAKTOR で使用することはできません。



M4A ファイルを TRAKTOR で使用できる状態にするには QuickTime をインストールする必要があります。

### 11.3. ローカル音楽フォルダから音楽ファイルをインポートする

オペレーションシステム内にあるローカルミュージックフォルダから音楽をインポートすることも可能です。

1. ブラウザツリーの **Track Collection** フォルダを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Import Music Folders** を選択します。  
TRAKTOR がローカル音楽フォルダから音楽ファイルをインポートします。

## 11.4. フォルダから音楽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** で **File Management** ページを開きます。
2. **Music Folders** で **Add...** をクリックします。
3. ダイアログで追加したいフォルダを指定します。
4. 選択内容を確認します。
5. この作業を繰り返し、全ての音楽フォルダを追加します。
6. **Close** をクリックして変更内容を適用します。  
ブラウザツリーで **Explorer** の **Music Folders** を選択すると、TRAKTOR が該当フォルダをスキャンし、トラックリスト内容を更新します。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。

## 11.5. トラックコレクションに iTunes Tracks をインポートする

トラックコレクションに iTunes Library からトラックをインポートすることもできます。

1. ブラウザツリーで iTunes フォルダを選択し、トラックリスト内容を表示します。ダブルクリックでブラウザツリーのフォルダが展開します。
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. 選択内容を右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
4. マウスカーソルを **Import to Collection** にあて、他のインポートオプションを表示します。
5. **as Tracks**、**as Looped Samples**、**as One-Shot-Samples** のどれかを選択し、選択内容をトラックコレクションにロードします。

## 11.6. Importing Remix Sets ( Remix Sets のインポート )

トラックコレクションに Remix Sets をインポートする方法は以下となります。

1. ブラウザツリーで **Track Collection** フォルダを開きます。
2. **All Remix Sets** フォルダを選択します。
3. コンピューターの Remix Sets (\*.trak) ファイルをドラッグし、トラックリストにドラッグします。  
トラックリストに新規 Remix Sets が追加されます。

## 11.7. ローカルドライブのトラックを表示する

ローカルドライブに保存してあるトラックの場所を表示する方法は以下となります。

1. トラックリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Show in Explorer/Finder** を選択します。  
オペレーションシステムがトラックが保存されているローカルドライブダイアログを表示します。

## 11.8. トラックリストのトラックメタデータを編集する

コレクションの各トラックはトラックタイトル、アーティスト名、アルバム名、カバーワーク等のメタデータを含んでいます。TRAKTORはこのメタデータを編集する機能を備えています。



iTunes を使用してコレクションの管理を行っている場合、タグメタデータの編集は iTunes 上で行うことをお勧めします。

1. トラックリストでトラックを選択、ハイライト表示させます。
2. アーティスト名等の編集したいメタデータ情報をクリックします。  
プロパティフィールドに入力用カーソルが表示されます。
3. アーティスト名称を編集します。
4. 同様の方法で他の各情報を編集します。
5. 使用しているコンピューターキーボードの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。

## 11.9. Edit Dialog を使用してトラックメタデータを編集する

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。

### エディットダイアログ概要

ダイアログは以下の内容を含んでいます。

エディットダイアログです。



## シングルトラックの編集

トラックリストでトラックを選択します。

1. トラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Edit** を選択します。  
トラックリストがエディットダイアログに切り替わります。
3. トラックの各情報を編集します。
4. トラックプロパティフィールド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。
5. 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。変更内容を元に戻すには **Restore** ボタンをクリック、または **Cancel** をクリックして編集内容をキャンセル、エディットダイアログを閉じます。

## トラックのセレクションの編集

複数のトラックを編集する方法は以下となります。

1. トラックリストのトラックを選択します。
2. 右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
3. **Edit** を選択し、エディットダイアログを開きます。  
エディットダイアログが表示されます。チェックボックスは選択したトラックに共通値がある場合にのみ表示されます。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。チェックがない場合は、共通値がないことを意味します。
4. 選択したトラックの属性を全て変更する場合は、ボックスがチェックされていることを確認してください。
5. 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。
6. 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。

変更内容を元に戻すには **Restore** ボタンをクリック、または **Cancel** をクリックして編集内容をキャンセル、エディットダイアログを閉じます。

## 11.10. トラックカバーアートの編集

TRAKTOR ではトラックコレクションでトラックの .jpeg カバーアートワークをインポート、または削除することが可能です。

### アートワークのインポート

トラックのカバーアートワークをインポート、または入れ替える方法は以下となります。

1. トラックリストのトラックまたは選択した複数のトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Import Cover** を選択します。
3. ダイアログでコンピューター上のカバーアートワークを選択します。  
これでカバーアートワークがトラックファイルに保存されました。

## カバーアートワークの削除

トラックからカバーアートワークを削除する方法は以下となります。

1. トラックリストのトラックまたは選択した複数のトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Delete Cover** を選択します。  
トラックのカバーアートワークが削除されます。

## 11.11. プレイリスト、フォルダをお気に入りにアサインする ( Favorites )

お気に入りエリアはブラウザの上であり、ナビゲーションツールとして機能します。

### あらかじめ Favorites としてアサインしてある項目

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

### プレイリスト、フォルダをお気に入りにアサインする ( Favorites )

ブラウザツリーの各フォルダ、プレイリストを「お気に入り/Favourites」にアサインすることができます。

- ブラウザツリーからフォルダ、またはプレイリスト名称をドラッグして Favorite スロットにドロップします。  
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。

## 11.12. トラックコレクションメンテナンス

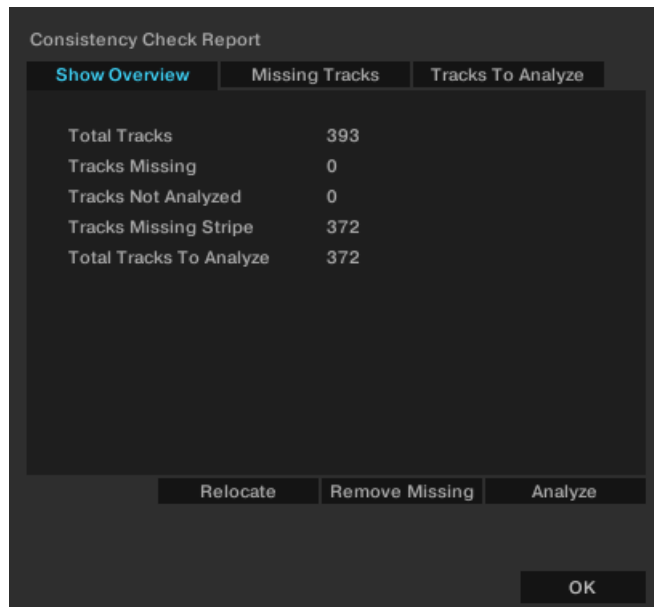
このセクションではトラックコレクションのメンテナンス、主として整合性とセキュリティーバックアップの面から解説します。もう使わないトラックの削除、別のローカルドライブへと移動したトラックの管理等はとても面倒です。これらのメンテナンスは非常に時間がかかるので、ステージ上では実行しないようにして下さい。

### 11.12.1. トラックコレクションの整合性 ( Consistency ) チェック

トラックの分析を行わないままトラックをインポート、ローカル音楽フォルダの整理、ローカル音楽フォルダでトラックの削除を行うと、トラックコレクションの整合性が保たれない場合があります。こういった場合にトラックコレクション上で Consistency Check ( 整合性チェック ) を行い、チェックリポートで詳細を確認することができます。 Furthermore, you can then directly

## 整合性チェックレポートダイアログ

整合性チェックレポート(Consistency Check Report)はトラックコレクションの状態を示す機能で、即座に各問題を解決します。



整合性チェックレポートダイアログです。

- **Tabs:** 各タブを選択し、整合性チェックレポート ( Consistency Check Report ) の各詳細を確認します。
- **Relocate ボタン:** Relocate ダイアログを開き、場所が確認できないトラックの現在の場所を特定します。詳細はを参照してください。
- **Remove Missing ボタン:** トラックコレクションから不明なトラック情報を削除します。
- **Analyse ボタン:** トラックの分析、または再分析を実行します。
- トラックコレクションの不明な全トラックをリスト表示します。
- トラックコレクション上で分析、または再分析が必要な全トラックをリスト表示します。

### Overview の表示

- **Total Tracks:** トラック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、ストライプビュー情報が移動、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/再分析する必要があるトラックの総数を表示します。
- トラックコレクションの不明な全トラックをリスト表示します。

### Missing Tracks タブ

- トラックコレクションの不明な全トラックをリスト表示します。

## Tracks to Analyze タブ

- トラックコレクション上で分析、または再分析が必要な全トラックをリスト表示します。

## 整合性チェックの実行

1. ブラウザツリーの **Track Collection** フォルダを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Check Consistency** を選択してチェックを実行します。  
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。

## TRAKTOR 起動時に整合性チェックを実行する

TRAKTOR 起動時に整合性チェックを行ってリポートを表示させるよう設定する方法は以下です。

1. **Preferences** で **File Management** ページを開きます。
2. **Show Consistency Check Report on Startup** とあるチェックボックスをクリックします。
3. 環境設定(Preferences)を閉じます。  
これで TRAKTOR を起動するたびに整合性チェックリポートが実行されます。



TRAKTOR 起動時に整合性チェックを実行すると起動時間が長くなります。

### 11.12.2. 手動でトラックを分析する

ライブ演奏時にトラックコレクションにトラックをインポート、トラック/トラックコレクションを分析、またはデッキにトラックをロードする際にトラック分析を行うには非常に時間がかかります。分析を行うタイミングは **Preferences** の **File Management** ページで指定できます。また分析はオフにしておくことも可能です。この場合、ライブ演奏以外のタイミングで手動でトラックを分析する必要があります。



STEM ファイルはデッキにロードする前に必ず分析を行う必要があります。

## 分析 ( Analysis ) の実行

1. トラックリストのトラック、または選択した複数のトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。ブラウザツリーのプレイリストを右クリックすることも可能です。
2. **Analyze (Async)** を選択します。  
**Analyze** ダイアログが開きます。

3. 分析オプションを選択します。
4. **OK** をクリックして分析を開始します。

## Analysis ダイアログオプション

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 ( Preferences ) の **Analyze Options** ページでデフォルト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、Beatgrid markers、Gain、Key を変更することはできません。

- **Special:** 選択すると、トラック分析の際の詳細設定を行うことができます。
  - **BPM:** 選択すると、TRAKTOR トラックのテンポを分析します。その下のドロップダウンメニューで TRAKTOR が分析後に割り当てるテンポレンジを予め設定しておくことができます。



テンポが大きく異なる複数のトラックを分析する際は、テンポレンジは大きな幅を指定、あるいは自動設定を選んでおくのがよいでしょう。ですがテンポレンジは狭く設定しておくほど、検出時の正確性が増します。

- **Set Beatgrid:** トラックのビートに合わせて Beatgrid を設置します。トラックにすでに Beatgrid がある場合でも、TRAKTOR が調整します。



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:** トラックのキーを検出します。
- **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。
- **Parallel Processing:** トラックの平行分析を実行します。



このオプションは CPU 負荷がかかるのでライブ演奏時に実行することは避けてください。

### 11.12.3. 不明なトラックのリロケート

ローカルドライブ内で音楽フォルダを移動した場合、そこにあったはずのトラックが Track Collection 参照値では検出できないため不明なトラックとして認識されます。この問題は不明なトラックをリロケートすることで解決できます。

1. トラックリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Relocate** を選択します。
3. ブラウズダイアログで不明なトラックが実際にある場所を指定します。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。
4. 編集内容を確認します。  
これでトラックの場所が再認知されます。

### 11.12.4. トラックコレクションからトラックを削除する

トラックコレクションからトラックを削除する方法は以下となります。

1. トラックリストのトラックを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Delete from Collection** を選択します。
3. セキュリティーダイアログで以下のオプションのうちのひとつを選択します。
  - **delete from collection**: トラックコレクションとプレイリストからトラックを削除します。
  - **additionally remove TRAKTOR tags (may take some time)**: トラックコレクションと全プレイリストからトラックを削除、また音楽ファイルの TRAKTOR 特定のタグが削除されます。
  - **additionally delete file(s) from hard drive**: トラックコレクションとプレイリストからトラックを削除、同時にコンピューターからも該当トラックを削除します。トラックコレクションからトラックが削除されます。

### 11.12.5. トラックコレクションの保存

TRAKTOR を閉じるたびにトラックコレクションは自動的に保存されます。トラックコレクションでの編集内容は手動で保存することができます。

1. ブラウザツリーの **Track Collection** フォルダを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Save Collection** を選択します。

### 11.12.6. トラックコレクションのエクスポート

他のハードドライブにトラックコレクションをエクスポートしてバックアップしておくことができます。

1. ブラウザツリーの **Track Collection** フォルダを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Export the Collection** を選択して **Export Tracks** ダイアログを表示します。

3. **Playlist Title** フィールドでバックアップ名を入力します。\$ シンボルは必ず残すようにしてください。
4. **Destination** フィールドでバックアップ先となるパスを指定して下さい。
5. **Export Format** ドロップダウンメニューでファイルフォーマットを選択してください。
6. **Copy Tracks To Destination** を選択してください。
7. **OK** をクリックして適用します。  
TRAKTOR がトラックコレクションをエクスポートします。

### 11.12.7. 自動 Backup からトラックコレクションをレストアする

トラックコレクション内容を変更して、TRAKTOR を終了するごとにトラックコレクションのバックアップがローカルドライブの「TRAKTOR」ルートフォルダ内の「Backup」フォルダに作成されます。誤ってトラックコレクションのトラックを削除してしまった場合にこのバックアップを使用します。

1. ブラウザツリーの **Track Collection** フォルダを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Import another Collection** を選択してブラウザダイアログを開きます。
3. Backup フォルダをダブルクリックして開きます。
4. Collection フォルダをダブルクリックして開きます。
5. 再現するバックアップフォルダを選択します。
6. **OK** をクリックして適用します。  
これで前のトラックコレクションがバックアップから再現されます。

### 11.12.8. トラックコレクションのクリア

トラックコレクションをクリアすることもできます。

1. ブラウザツリーの **Track Collection** フォルダを右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Clear Collection** を選択します。
3. セキュリティーダイアログで以下のオプションのうちのひとつを選択します。
  - **clear collection**: トラックコレクションとプレイリストからトラックを削除します。
  - **additionally remove Traktor tags (may take some time)**: トラックコレクションと全プレイリストからトラックを削除、またローカルドライブの音楽ファイルの TRAKTOR 特定のタグが削除されます。
  - **additionally delete file(s) from hard drive**: トラックコレクションと全プレイリストからトラックを削除、同時にコンピューターからも該当トラックを削除します。トラックコレクションから全トラックが削除されます。

## 12. TRAKTOR の詳細設定

このセクションでは TRAKTOR PRO 3 の詳細機能である MIDI とマスタークロックの使用、録音、ミックスの配信、クルーズモードの使用について解説します。

### 12.1. Ableton Link を用いた同期

Ableton Link は、同一コンピューター上、または共有ネットワーク上で Link 機能を起動したアプリケーション用いてビート同期、フェイズやテンポを同期させるためのプロトコルです。その結果、異なる機器を必要最低限の設定により同期させ、ジャムセッション等で便利に活用することができるようになります。Link を介して各アプリケーションと各システムを接続することで共通のタイムラインで全システムを同期、接続した各アプリケーションそれぞれでグローバルテンポを設定することができるようになります。

#### 12.1.1. ネットワークの接続

これで同じネットワーク上のリンクセッションに Ableton Link をサポートするアプリケーションを介して参加できるようになります。TRAKTOR で Link を起動させるには、TRAKTOR が起動しているコンピューターと、リンクさせたい他のアプリケーションがあるネットワークを接続します。接続方法はローカルネットワークを用いる場合と、ad-hoc (コンピューター同士の接続) による場合があります。

Link 使用中の機密性と確実性を最大限確保するには、以下の各点について考慮する必要があります。

- 確実性を確保するにはイーサネットケーブルを用いて、ルーターを介してローカルネットワークに接続します。
- Wi-Fi ネットワークを使用する場合は、パスワードを用いて、部外者がセッションに無断で関わることを防ぐようにしてください。
- 最も安全で確実な接続方法は、Thunderbolt またはイーサネットケーブルを用いてコンピューター同士の直接接続により、Link セッション用接続を確保する方法です。Link 使用時の設定方法詳細に関しては Ableton ウェブサイトの Link FAQs を参照してください。

#### 12.1.2. Link セッションへの参加、退出



##### LINK MIDI CLOCK NOTE GENERAL

Link 起動中は、TRAKTOR をスレーブとしての受信 MIDI クロックに同期させることはできません。Link 機能が優先されます。TRAKTOR をマスターとして使用し、MIDI クロックを送信することは可能です。



LINK ボタンをクリックすることでいつでも Link セッションに参加することができます。Link を有効にしたその他のアプリケーションが加わると、LINK ボタン周辺に専用バーが表示されます ( TRAKTOR のデッキが停止した状態でも表示されます )。このバーは Link セッションに参加しているアプリケーション全てのグローバルフェイズとなります。

SYNC を起動したデッキで再生ボタンをクリックすると、LINK ボタン周辺に表示されるバーが反応し、ダウンビートに合わせて再生を開始します。セッションに最初に加わったアプリケーションが初期テンポの設定機となり、その後セッションに加わった参加者達も各アプリケーションから自由にテンポを変更することができます。同時に複数の参加者が一斉にテンポ変更を行った場合は、その時の最後にテンポ変更した参加者の値が適用されます。



オプション **LINK** は Preferences の **External Sync** ページの **External Clock Source** で起動する必要があり、これでマスターコントロールパネルで **LINK** が確認できるようになります。

以下は Link セッションを開始、または参加する方法です。

1. マスターコントロールパネルの **LINK** ボタンをクリックします。  
TRAKTOR が既存のセッションに参加、または Link 新規セッションを開始します。
2. **SYNC** を起動したデッキを再生します。  
デッキが Link タイムラインに同期するようになります。TRAKTOR Decks と Link タイムラインの同期方法詳細は [TRAKTOR デッキを Link タイムラインに同期させる](#) を参照してください。
3. Link の使用を止め、退出するにはもう一度 **LINK** を押します。

接続中 **LINK** ボタンは Link を介して接続している、他の Link セッション参加アプリケーション総数を表示します。以下の例では他に 4 つのアプリケーションが接続されている状態を示しています。

**Image caption:** 4 つの他のインスタンスが接続され起動した状態の Link セッションです。

### 12.1.3. TRAKTOR デッキを Link タイムラインに同期させる

Ableton Link をサポートするほとんどのアプリケーションには Link を起動することで自動的に同期する独自のタイムラインを備えています。TRAKTOR では Link を起動させることで共用している Link タイムラインに対し Master Clock が同期します。TRAKTOR 内では Master Clock が テンポマスターとして自動的に設定され、各デッキ用 **SYNC** の参照値となります。



External Sync を使用すると、自動 Tempo Master アサインモードである **AUTO** が無効の状態となり、Master Clock が常にテンポマスターとして機能します。セッション中のテンポはデッキから変更することはできなくなるので、マスタークロックコントロール部で変更します。

Master Clock に同期すると、デッキの性質と Link タイムラインは、TRAKTOR の環境設定 ( Preferences ) の **Transport Page** の **Sync Mode** にある **Sync Mode** で変更することができます。

## BeatSync モード

Link 使用時は **BeatSync** モードを使用することをお勧めします。このモードでテンポとデッキのフェイズがテンポマスター、この場合 Link タイムラインに同期します。デッキのフェイズは **SYNC** ボタンを有効にすることで同列化します。デッキのフェイズを手動で変更すると **SYNC** が暗くなり ( スクラッチ、またはデッキをジョグホイール等を用いて止める動作 ) ますが、デッキの再生を行うと、TRAKTOR がフェイズ修正を行います ( 録音、またはジョグホイールを放す動作 )。



トラックの Beatgrids を正確に設定し、**BeatSync** が正しく機能するようにしてください。

## TempoSync モード

**TempoSync** でテンポのみがテンポマスターに同期するようになります。デッキのフェイズは **SYNC** ボタンを有効にすることで同列化します。デッキのフェイズを変更すると **SYNC** が暗くなります。テンポは常にこのモードで同期するようになり、Link 使用時に **TempoSync** を起動すると、テンポとフェイズに乱れが生じる場合があります。



デッキの **SYNC** ボタンを 2 度押すことでテンポとフェイズ修正を簡単に行うことができます。

以下はテンポとフェイズの乱れを最小限に抑える方法です。

- 大きなテンポ変更、または急なテンポ変更を行わない。
- ワイヤレス接続の代わりにイーサネット接続を行う。
- Preferences ( 環境設定 ) の **Audio Setup** ページでオーディオドライバーのバッファサイズを増やし、バッファ関連処理が安定するようにします。例えば通常 **256** サンプルに設定している場合、**512** サンプルにします。



macOS では **Audio Setup** ページの **Latency** スライダーを用いてバッファサイズを設定します。Windows ではオーディオドライバーのコントロールパネルを開き、**Audio Setup** ページの **Settings** でバッファサイズを変更します。

## ダウンビートへのマッチ

TRAKTOR の再生内容は最初のダウンビートに自動的に同期しないので、手動で修正する必要があります。この場合、**LINK** ボタンの下の青いバーをガイドとして用います。このバーは現在の小節に合わせた Link タイムラインのフェイズを表示します。

- バーが空の状態のときにトラックのダウンビートをドロップします。

## ダウンビートのリセット

場合によってはテンポのオフセット、または停止後の再生の再開により、TRAKTOR のマスタークロックのフェイズが Link タイムラインから外れる場合があります。フェイズのリセットを行うには TRAKTOR の **Reset Downbeat** 機能を使用します。この機能は Preferences の **Controller Manager** ページの Add In...> Master Clock > Ableton Link > Reset Downbeat にあります ( マッピングコマンドです )。



ダウンビートをリセットすることで Link タイムラインを 1、または 2 ビート分後ろにスキップする場合があります。

## 12.2. MIDI クロックを介して TRAKTOR を同期する

TRAKTOR では MIDI クロック信号を用いてグローバルセクションのマスターコントロールパネルで外部ハード/ソフトウェアを同期させることができます。

Preferences で **External Sync** ページで起動します。

### 12.2.1. 外部 MIDI クロックシグナルで TRAKTOR を同期する

TRAKTOR は他のコンピューターで起動している 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 で **Controller Manager** ページを開きます。
2. **Add...** をクリックします。
3. ドロップダウンメニューで **Generic MIDI** を選択し、新規ジェネリック MIDI デバイスを作成します。
4. **In-Port** ドロップダウンメニューで、デバイスが入力 MIDI Clock シグナルを受信するためのポートを選択します。
5. Preferences で **External Sync** ページを選択します。
6. **EXT** をクリックして External Clock Source ( 外部クロックソース ) を選択します。
7. 環境設定(Preferences)を閉じます。
8. Master Control Panel で **EXT** をクリックします。  
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。
9. 送信デバイスのスタートボタンを押し、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させます。

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。

## 12.2.2. TRAKTOR をマスタークロックとして使用する

テンポソースとして TRAKTOR の Master Clock を使用するには、TRAKTOR が外部ハード/ソフトウェアに MIDI Clock Signal を送信できる状態にする必要があります。

1. Preferences で **Controller Manager** ページを開きます。
2. 新規ジェネリック MIDI デバイスを作成します。
3. 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。
4. Preferences で **External Sync** ページを開きます。
5. **Enable MIDI Clock** にチェックを入れます。  
追加 MIDI Clock 機能がマスターコントロールパネルに表示されるようになります。
6. 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。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。

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、ソフトウェアと再同期します。

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。



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。

## 12.2.3. 2 つの TRAKTOR インスタンスの同期

異なるコンピューターで起動している、異なるバージョンの TRAKTOR をそれぞれ同期させるには、以下の手順に従ってください。

1. MIDI クロックシグナルを送受信するために、2 台のコンピューターを MIDI 接続してください。
2. Clock Master とするコンピューターを決め、そのコンピューターのマスターコントロールパネルで **MASTER** ボタンをクリックします。
3. もう一方のコンピューターのマスターコントロールパネルで **AUTO** ボタンをクリックします。
4. 両方のコンピューターを同期するには、マスターコントロールパネルの **TICK** ボタンを押してください。
5. 2 つのクリックが聞こえるようになったら、テンポ送信するコンピューターのマスターコントロールパネルの **SYNC** ボタンを押して、受信コンピューターをリセットします。
6. その後 MIDI Clock Sending Offset を調節し、Offset ボタンをクリックすることで 2 つのクリック音が完全に同期するようにします。
7. 調節ができたならクリックを解除します。

## 12.3. オーディオレコーダーでミックス音声を録音する

**AUDIO RECORDER** でミックスを録音するにはまず Preferences で必要な設定を行い、**AUDIO RECORDER** が TRAKTOR のマスターアウトプットを録音するようにする必要があります。

### AUDIO RECORDER Preferences の設定

録音を始める前に、Preferences の Mix Recorder ページで音録音源の設定とファイル設定を行う必要があります。

1. Preferences ダイアログで **Mix Recorder** ページを開きます。
2. ソースオプションは **Internal** を選択します。
3. 録音ファイルを保存するディレクトリを指定します。。
4. TRAKTOR が自動的に録音時間に区切りをつけるファイルサイズを指定します。
5. 環境設定(Preferences)を閉じます。

Mix Recorder Preferences の詳細は [Preferences – Mix Recorder ページ](#) を参照してください。

### 録音レベルの調節

1. グローバルセクションで Audio Recorder ボタンをクリックし、**AUDIO RECORDER** を表示します。
2. デッキのトラックを再生し、**AUDIO RECORDER** の入力シグナル音量を確認します。  
**AUDIO RECORDER** の録音レベルメーターが入力シグナルを表示します。表示されない場合は、チャンネルフェーダーとクロスフェーダーを確認してください。
3. **Record GAIN** ノブで録音レベルを調節します。

詳細は [入力オーディオシグナル用にゲインレベルを調節する](#) を参照してください。

### ミックスの録音

1. 録音ボタンをクリックして録音を開始します。  
表示画面にはファイルサイズと録音時間を表示します。最大ファイルサイズに到達すると、TRAKTOR は現行録音ファイルを区切り、新規ファイル上で直ちに録音を続行します。
2. **CUT** ボタンをクリックして手動で録音を区切り、新規ファイルで録音を続けることも可能です。
3. 録音ボタンをもう一度クリックして録音を停止します。  
これで録音ファイルが保存されます。

## 12.4. ミックスの配信 (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から聞こえる音声が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リアルタイムに視聴可能となります。

**AUDIO RECORDER** でミックスを配信するにはまず Preferences で必要な設定を行い、**AUDIO RECORDER** が TRAKTOR のマスターアウトプットを録音するようにする必要があります。

## AUDIO RECORDER Preferences の設定

AUDIO RECORDER が TRAKTOR のマスターアウトの音声を受信できる状態にするには、Preferences の **Mix Recorder** ページを設定する必要があります。

1. Preferences ダイアログで **Mix Recorder** ページを開きます。
2. **Source** オプションは **Internal** を選択します。

Mix Recorder Preferences の詳細は [Preferences – Mix Recorder ページ](#) を参照してください。

## 配信用に TRAKTOR を設定する

ミックスを配信するには TRAKTOR を設定する必要があります。

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. Preferences で **Broadcasting** ページを開きます。
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. **Server Settings** で接続したい Icecast サーバーの **Address** 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. Icecast 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 **Mount path** と **Password** 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. 配信 **Format** 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. **Metadata Settings** で配信情報を入力します。ここでの情報がサーバーとリスナーに送信されます。  
これで TRAKTOR による配信準備が整いました。

Preferences の **Broadcasting** ページの詳細は [Preferences – Broadcasting ページ](#) を参照してください。

## 録音レベルの調節

1. グローバルセクションで Audio Recorder ボタンをクリックし、**AUDIO RECORDER** を表示します。
2. デッキのトラックを再生し、**AUDIO RECORDER** の入力シグナル音量を確認します。**AUDIO RECORDER** の録音レベルメーターが入力シグナルを表示します。表示されない場合は、チャンネルフェーダーとクロスフェーダーを確認してください。
3. **Record GAIN** ノブで録音レベルを調節します。

詳細は [入力オーディオシグナル用にゲインレベルを調節する](#) を参照してください。

## 配信の開始

1. 配信を開始するには配信 (Broadcast) ボタンをクリックします。  
ボタンが点灯すると、Icecast サーバーに接続されていることを意味します。配信ボタン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。この場合、Preferences の **Broadcasting** ページの各設定が正しいか確認してください。
2. 配信を停止するには配信 (Broadcast) ボタンをもう一度クリックします。

### 12.4.1. 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 サーバーの設定詳細は Icecast ウェブサイト <http://www.icecast.org/docs.php> を参照してください。



Icecast は Windows と Linux のみで使用可能です。macOS からの配信は、rogue amoeba の Nicecast を選択してください [rogueamoeba.com/nicecast/](http://rogueamoeba.com/nicecast/)。

## 12.5. Cruise モードを使用した自動ミックス

Cruise (クルーズ) モードで TRAKTOR は自動的に選択したプレイリストまたは **Track Collection** 内容を連続再生します。



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。

### Cruise モードの起動

1. ブラウザツリーで Playlist または **Track Collection** フォルダを選択します。
2. トラックリストからトラックをデッキにロードします。
3. デッキのプレイボタンをクリックして再生開始します。
4. ヘッダのクルーズモードボタンをクリックして Cruise モードを起動します。  
Cruise モードが起動します。TRAKTOR はトラックリストに含まれる曲を連続再生するようになります。

## Cruise モードの性質

Cruise モードを有効にすると、以下の TRAKTOR の性質を確認することができます。

- 再生しているトラックが再生され続けます。
- 再生トラック用チャンネルフェーダーは上がりきった状態となり、次のトラックを排しているフェーダーは下がりきった状態となります。
- クロスフェーダーは中央に位置し続けます。
- Playlist の次のトラックは反対のデッキに自動的にロードされます。
- 再生中のトラックが完全に終わる前に、次のトラックが自動的に再生を始めます。

## Cruise モード使用のヒント

- 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。
- 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。
- トラックで Fade In と Fade Out ポイントを設置することでクルーズモードの自動ミックスをより自然な内容にすることができます。  
Fade In と Fade Out ポイントの設置については [自動ミックス用 Fade Out と Fade In Cue Points ポイントの設定](#) を参照してください。
- 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ぎを手動で開始することも可能です。

## 12.6. FX Unit 3 と FX Unit 4 の起動

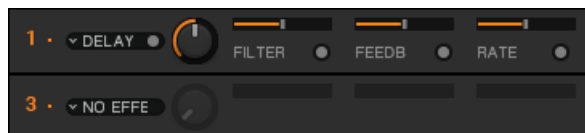
FX Unit 3 と FX Unit 4 を使用できるようにするには、Preferences で **4 FX Units** オプションを行うようにする必要があります。

1. Preferences で **Effects** ページを開きます。
2. **FX Unit Routing** オプションで **4 FX Units** を起動します。

全 FX Units を起動すると以下ようになります。

- FX Units 1 と 3、FX Units 2 と 4 はグローバルセクションのパネルを共有します。
- 各ミキサーチャンネルには 4 つの FX Unit On ボタンが確認できるようになります。

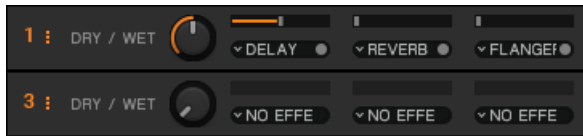
### Single FX モードの FX Unit 1 と 3 です。



Single FX モードの FX Unit 1 と 3 です。



Group FX モードの FX ユニット 1 と 3 です。



Group FX モードの FX ユニット 1 と 3 です。

## 12.7. Send FX モードで使用できるよう FX Units を設定する

FX Units はコンピューターに接続してあるマルチチャンネルオーディオインターフェイス内蔵型外部ミキサーを用いることで Send FX モードを使用することができます。このセクションは FX Unit を Send FX で使用するための手順を解説します。



Send FX モードは External Mixer モードのみで使用することができ、使用する際は Preferences で設定を施す必要があります。

### Step 1 – External Mixer モードを起動する

1. 環境設定を開きます。
2. **Output Routing** ページを選択します。
3. **Mixing Mode** を **External** にします。

### Step 2 – Output Send チャンネルの設定

- **Output Routing** ページでオーディオデバイスのアウトプットを **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。

### Step 3 – Input Send チャンネルの設定

1. Preferences で **Input Routing** ページを開きます。
2. **Input FX Send (Ext)** でオーディオデバイスのインプットを **Input Send** にします。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。

### Step 4 – Send FX 用に FX Unit をルーティングする

1. Preferences で **Effects** ページを開きます。
2. **FX Unit Routing** で任意の FX Unit を **Send** にします。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。

## 12.8. フェーダーとノブ用追加マウスコントロール

## 追加プラス/マイナスボタンの使用

テンポフェーダー、またはノブにマウスカーソルを当てると小さな + と - ボタンが表示されます。これらのボタンはよりの確な値の設定に向いており、ノブを任意の値に設定したい場合に最適です。

1. コントロール部にマウスを当て、+ と - ボタンを表示させます。
2. + と - ボタンをクリックしてテンポフェーダー、またはノブを任意の方向に設定します。

## ノブのプラス/マイナスボタンの感度の調節

TRAKTOR は + と - ボタンでパラメーターを調節する際に対応する 5 段階の感度オプションを備えており、その内容は **Min**、**Fine**、**Default**、**Coarse**、**Switch** となります。この感度は各コントロール部に対して調節できます。

コントロール部の感度調節方法は以下となります。

1. コントロール部にマウスを当て、+ と - ボタンを表示させます。
2. + または - ボタンを右クリックして感度オプションメニューを開きます。
3. ここから 1 種類を選択してください。
4. + 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。

## ノブのプラス/マイナスボタンの感度の調節

マウスで現在の値から任意の値に即座に移動します。

1. 任意のノブを右クリックしたままにし、他のノブポインターを灰色表示にします。
2. 右クリックしたまま、マウスをドラッグ、灰色のノブポインターを任意の位置に移動させます。
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クリックホールドします。。これで青いブルーノブポインターの位置が灰色のノブポインターの位置に切り替わります。
4. マウスボタンから指を放します。  
パラメーターとが切り替わります。

## 13. SCRATCH コントロール用に TRAKTOR を設定する

このセクションでは Timecode Vinyls または Timecode CDs 使用時に必要な TRAKTOR の各設定内容を解説します。

TRAKTOR の SCRATCH 機能を使用するためには外部機器を使用する必要があります。

### 必要な機器

2 台のデッキ Scratch セットアップを使用するには以下の機器が必要です

- 2 x DJ ターンテーブルまたは 2 x CD プレイヤー
- 1 x SCRATCH 認定 DJ ミキサーまたは 1 x DJ ミキサー(最低 2 チャンネル必要です)+ 1 オーディオインターフェイス(2 インプット、2 アウトプットが必要です)



DJ ターンテーブルでアウトプットシグナルを PHONO から LINE に変更できない場合は、オーディオインターフェイスに PHONO プリアンプが搭載してあることが必須条件となります。ターンテーブルとオーディオインターフェイスの詳細を確認してください。

- 機器の接続用ケーブル
- タイムコードコントロールメディア: 2 x TRAKTOR SCRATCH Vinyl または 2 x TRAKTOR SCRATCH CD

### 13.1. コンピューターにオーディオインターフェイスを接続する

このセクションではオーディオインターフェイス用に最新のドライバをインストールしてあることを前提に解説を進めます。オーディオインターフェイスのドライバのインストール方法はオーディオインターフェイスの資料を参照してください。

オーディオインターフェイスを使用しているコンピューターに接続する方法は以下となります。

1. オーディオインターフェイス用 USB ケーブルをオーディオインターフェイスの USB 端子に接続してください。
2. USB ケーブルのもう一端をコンピューターの USB 端子につなぎます。

### 13.2. DJ ミキサーにオーディオインターフェイスを接続する。

TRAKTOR を使用してタイムコードバイナルによるトラックの再生とミックスを行うために、DJ ミキサーをオーディオインターフェイスに接続する必要があります。

1. RCA ケーブルを使い、オーディオインターフェイスのチャンネル A アウトプットと DJ ミキサーの Line/CD チャンネルインプットを接続します。
2. RCA ケーブルを使い、オーディオインターフェイスのチャンネル B アウトプットと DJ ミキサーの Line/CD チャンネルインプットを接続します。

3. オーディオインターフェイスに接続してあるミキサーチャンネルを Line インプットモードに切り替えてください。
4. スイッチを入れないで電源用ケーブルとミキサーを接続してください。

### 13.3. ターンテーブルとオーディオインターフェイスを接続する

1. RCA ケーブルを使い、左のターンテーブルの左右オーディオアウトプットとオーディオインターフェイスのチャンネル A インプットを接続します。
2. RCA ケーブルを使い、右のターンテーブルの左右オーディオアウトプットとオーディオインターフェイスのチャンネル B インプットを接続します。
3. ターンテーブルに別途のグラウンドケーブルがある場合は、DJ ミキサーのグラウンドスクリーン部分にケーブルをつなげます。

### 13.4. CD プレイヤーとオーディオインターフェイスを接続する

1. RCA ケーブルを使い、左の CD プレイヤーの左右オーディオアウトプットとオーディオインターフェイスのチャンネル A インプットを接続します。
2. RCA ケーブルを使い、右の CD プレイヤーの左右オーディオアウトプットとオーディオインターフェイスのチャンネル B インプットを接続します。

### 13.5. アンプシステムと DJ ミキサーを接続する

1. アンプシステム (アクティブスピーカー、またはパワーアンプ) のスイッチをオフの状態にしてください。
2. DJ ミキサーの Main または Master アウトプットとアンプシステムのインプットを適切なケーブルを用いて接続します。

### 13.6. DJ ミキサーにヘッドフォンを接続する

- ヘッドフォンをミキサーのヘッドフォン端子(殆どの場合「Headphones」または「Phones」と明記してあります)に接続します。



ヘッドフォンを接続する際は常に、ヘッドフォンボリュームコントロールを最小にしてから行ってください。その後音声を再生して徐々に音量を上げて適切な音量にしてください。

### 13.7. ハードウェア設定の仕上げ

設定を終え、コンピューターで TRAKTOR を再生する前に最後に行うことがあります。

## 機器を電源部に接続する

1. DJ Mixer、ターンテーブル、CD プレイヤーを電源部に接続します。
2. 電源部にコンピューターを接続します。

## 機器の起動

機器のスイッチを入れる際に生じるスピーカーからのノイズを押さえるには、全機器のボリュームを最小にします。機器のスイッチを入れる順番は以下です。

1. コンピュータを起動します。
2. ターンテーブル、または CD プレイヤーの電源を入れます。
3. DJ ミキサーの電源を入れます。
4. アンプシステムの電源を入れます。

## タイムコードコントロールメディアを設置します。

1. ターンテーブルを使用する場合は、各ターンテーブルにコントロールヴァイナルを設置します。
2. CD プレイヤーを使用する場合は、各 CD プレイヤーにコントロール CD を挿入します。

## 13.8. SCRATCH コントロール用に TRAKTOR を設定する

TRAKTOR で Scratch 用機能を使用するには、手動、または Setup Wizard で設定を行います。このセクションでは TRAKTOR で 2 台のデッキ Scratch セットアップを用いる場合の手動設定方法を解説します。



Setup Wizard で設定を行うと、ここまでの全 TRAKTOR 設定内容がデフォルトに戻るので手動で TRAKTOR Scratch 設定を行うことをお勧めします。

### Step 1 - オーディオインターフェイスの選択

Preferences でオーディオインターフェイスを選択します。

1. コンピューターで TRAKTOR を起動します。
2. 環境設定を開きます。
3. **Audio Setup** ページを選択します。
4. **Audio Device** ドロップダウンメニューでオーディオインターフェイスを選択します。オーディオインターフェイスが選択されます。

### Step 2 - オーディオインターフェイスの設定

オーディオインターフェイスのアウト/インプットを設定する方法は以下となります。

1. 環境設定を開きます。

2. **Output Routing** ページを選択します。
3. **Mixing Mode** オプションで **External** を選択します。  
**Output Routing** ページのオプションが切り替わります。
4. **Output Deck A** と **Output Deck B** でオーディオインターフェイスの各アウトプットを選択します。
5. **Input Routing** ページの選択
6. **Input Deck A** と **Input Deck B** でオーディオインターフェイスの各インプットを選択します。  
オーディオインターフェイスが設定されました。

### Step 3 - デッキの設定

オーディオインターフェイスを設定したら TRAKTOR のデッキを設定します。

1. 環境設定を開きます。
2. **Timecode Setup** ページを選択します。
3. デッキ **A** と **B** で **Scratch Control** を選択します。  
Transport コントロールが切り替わります。 **CUE** と **CUP** ボタンが **Relative Mode** と **Absolute Mode** ボタンに切り替わります。
4. **Decks Layout** ページを選択します。
5. **Platter / Scope** オプションでデッキ **A** と **B** 用にドロップダウンメニューで **Scope** を選択します。  
デッキ **A** と **B** の設定ができ、**Scopes** が表示されるようになります。

## 13.9. Timecode Media を使用して TRAKTOR をコントロールする

オーディオインターフェイスと TRAKTOR のデッキの設定を終えたので、これでタイムコードメディアを用いて TRAKTOR を使用できる状態となります。

1. ターンテーブルにタイムコードヴァイナルを置く、または CD プレイヤーにタイムコード CD を挿入します。
2. 機器を再生します。  
TRAKTOR がタイムコードシグナルを受信すると、タイムコードコントロールが自動的に調整 ( キャリブレーション ) されます。 TRAKTOR はタイムコード発信元の位置とテンポ、音声のクオリティを分析します。 スコープは視覚的にキャリブレーションの状態を示します。



タイムコードメディアを用いて TRAKTOR のデッキを最大 4 台まで同時操作することが可能です。 4 台のターンテーブル、または 4 台の CD プレイヤーを使用する場合は、Native Instruments オンラインショップで更に Control Vinyls と Control CD を購入してください <http://www.native-instruments.com/en/shop/>。

## Timecode Media のキャリブレーションチェック

デッキでスコープを表示している状態でキャリブレーションを直接確認することができます。音声のクオリティーが適切であれば、タイムコードメディアが検出されます。その後スコープ右のシグナルメーターがいっぱいとなり、スコープが2つの円を表示します。関係するデッキにトラックをロードすることでも再生を開始します。

### 13.10. Scratch Playback モードに切り替えます。

1. デッキ名称部をクリックして再生モードドロップダウンメニューを表示します。
2. **Scratch Control** を選択します。  
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) ボタンに切り替わります。

### 13.11. CD 上のコントロールゾーン

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

#### CD Track 1: LEAD-IN—(0:04 min)

CD Track 1 にスキップすると、ロードしたトラックのリードインにスキップします。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を行います。

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。

### 13.12. 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。

#### LEAD-IN Zone – ヴァイナルの最初の数ミリ程度の無音部分

1. 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。
2. 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 Zone – レコードのメイン再生部分

- 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再生が突然停止するのを防ぎます。

## BROWSE Zone – レコードの最後のトラック

1. 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、プレイリスト内をブラウズすることが可能です。
2. 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。

## 13.13. 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。

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

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

デッキの Absolute Tracking モードを起動する方法は以下となります。

- 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。

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

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。トラックの位置とタイムコードヴァイナルの針の位置は連動しなくなります。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。

デッキの Relative Tracking モードを起動する方法は以下となります。

- トーンアームがないレコードを表示しているボタンをクリックします。

Relative Tracking モードを使用してトラックの先頭に戻る方法は以下となります。

- レコード、または CD プレイヤーのリードインエリアに針を落とします。



## 14. 一般的な TRAKTOR 設定

ここでは TRAKTOR を使用する際の一般的な設定例を挙げています。

- 外部オーディオインターフェイス
- DJ ミキサー
- DJ コントローラー
- マイクフォン
- 外部音源の使用

### 14.1. 外部ミキサーと TRAKTOR の併用

外部ミキサーで TRAKTOR をコントロールするには使用するデッキ数分のアウトプットを備えたオーディオインターフェイスの使用が必須となります。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 で **Audio Setup** ページを開きます。
2. **Audio Device** ドロップダウンメニューから外部オーディオインターフェイスを選択します。
3. **Output Routing** ページを開きます。
4. **Mixing Mode** で **External** 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。RCA ケーブルを使用して外部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. 外部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が、まだ TRAKTOR のその他の機能を使用することができません。

### 14.2. 追加コントローラーを用いた TRAKTOR の操作

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 を外部ミキサーと MIDI コントローラーの併用による TRAKTOR デッキのコントロールがその使用例となります。

TRAKTOR では以下の設定を行います。

1. **Controller Manager** ページを開きます。
2. Add>Import とクリック、Default Settings>Controller と進み、リストで使用するコントローラーを選択します。
3. MIDI コントローラーのフェーダーまたはノブを動かし (例、ブラウザノブ)、CTRL インジケータを確認してください。MIDI コントローラーで各部を動かすと、このインジケータが青く光り反応します。
4. TRAKTOR も MIDI コントローラーの操作に反応します (ここでは TRAKTOR ファイルリストの選択部分が移動します)。

## 14.3. TRAKTOR でマイクロフォンを使用する

TRAKTOR の TRAKTOR セットアップでマイクを使用することも可能です。これでコンピュータのマイク入力、またはオーディオインターフェイスに接続したマイク音声を使用できるようになります。このセクションでは TRAKTOR にマイクを接続する各方法を解説します。

### オーディオインターフェイスにマイクを接続する。

- コンピューターのマイク入力、またはオーディオインターフェイスにマイクを接続します。

### Microphone Input Channel の設定

Preferences で任意の入力チャンネルにオーディオインターフェイスを介したマイク音声をルーティングします。

1. TRAKTOR の環境設定 ( preferences)を開きます。
2. **Input Routing** ページを選択します。
3. ドロップダウンメニューでマイクが接続してあるチャンネル **Input Aux** または **Input FX Send (Ext)** のどちらかを選択します。



マイク音声にエフェクトを適用する場合は、使用していないデッキのドロップダウンメニューでマイク用チャンネルを選択します (ここでは **Input Deck D** を選択)。その後デッキの種類を **Live Input** にします。

4. 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、マイク入力チャンネルの入力ゲインを調節します。ドロップダウンセレクションメニューの右にあるレベルメーターでゲインを確認してください。
5. 環境設定(Preferences)を閉じます。  
これでマイクが設定されました。

### オグジュアリーコントロールを用いたマイク音声のミックス

マイクの入力チャンネルを **Input Aux** チャンネル用に設定した場合、以下の用にマイク音声をミックスに混ぜることができます。

1. TRAKTOR レイアウトを Mixer にし、Aux コントロールができる状態にします。
2. 任意の音量に **AUX** を設定します。

### LOOP RECORDER にマイク音声をルーティングする

LOOP レコーダーを用いてマイク音声をサンプリングする方法は以下となります。

1. Global Section で **LOOP RECORDER** を表示します。
2. **SOURCE** ドロップダウンメニューで **EXT** または **AUX** を選択します。  
マイク音声を用いてループを録音することもできます。

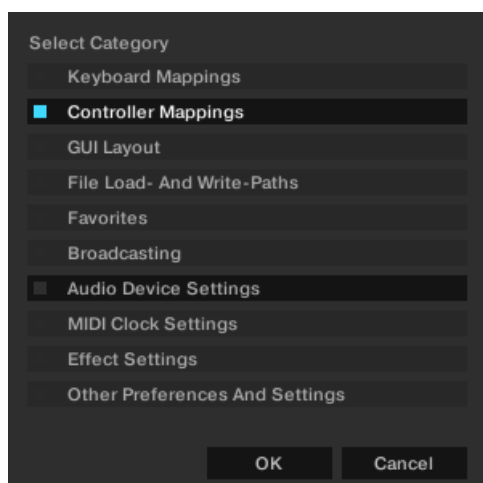
## 15. TRAKTOR をコントロールするために MIDI コントローラーを設定する

このセクションでは Preferences の Controller Manager ページを解説します。まずコントローラー用設定ファイルのインポート方法を解説します。その後 TRAKTOR 操作に使用する MIDI コントローラーの設定方法を解説します。

### 15.1. コントローラーマッピングのインポート

コントローラーマッピングファイル (.tsi) のインポートは Preferences **Import** ダイアログで行います。

1. Preferences で **Import** をクリックします。
2. ローカルドライブで \*.tsi ファイルを探します。
3. 確認します。
4. ダイアログでインポートするカテゴリを選択します。



5. **OK** をクリックします。  
Preferences ダイアログが **Controller Manager** ページを表示します。
6. **Device** ドロップダウンメニューでコントローラーマッピングを選択します。

### 15.2. コントローラーマネージャー (Controller Manager) 概観

ここでは Controller Manager の概要を解説します。Controller Manager は Preferences の **Controller Manager** ページにあります。

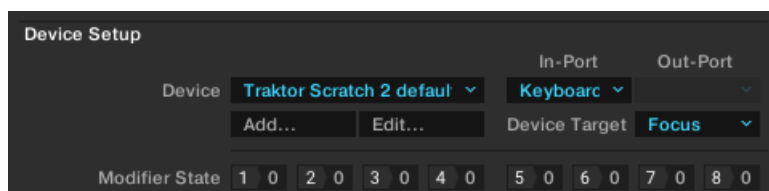
コントローラーマネージャーでは TRAKTOR の MIDI とキーボードマッピング、MIDI セットアップの全てを 1 枚の環境設定ページにまとめます。設定とマッピング内容はインポート、エクスポート、カスタマイズ可能で、この preference ページで行います。

この資料のこのセクション、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。

新規コントローラーマッピングを作成する前に、まず Setup Wizard で使用する MIDI コントローラーを選択できるか確認してください。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。

## 15.2.1. Device Setup セクション

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



Preferences の Controller Manager ページの 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 アウトポート、またはバーチャル MIDI ポートに切り替えます。
- **Add...:** 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:** ここでローカルドライブから **Device** 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...:** 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 **Device** ドロップダウンリストのマッピング名称の最初に表示されます。
- **Duplicate:** 選択されたマッピングのコピーを作成します。
- **Export:** ローカルドライブに現在選択しているマッピングをファイルとして保存することが可能です。
- **Delete:** 選択した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:** コントロールしたい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 **Deck Focus** です。
- **Modifier State:** ここで選択したマッピング内の各 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アサインされている値を知ることは重要で、不具合を解決する際に便利です。

## 15.2.2. アサインテーブルセクション

**Assignment Table** では **Device Setup** の **Device** ドロップダウンメニューで選択したマッピングアサインの全内容が表示されます。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。

Control	I/O	Assignment	Mode	Mapped to	Cond 1	Cond 2	Comment
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			
Selector	In	Global	Direct	F9			

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

Preferences の Controller Manager ページの Assignment Table セクションです。



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 **Assignment Table** 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。

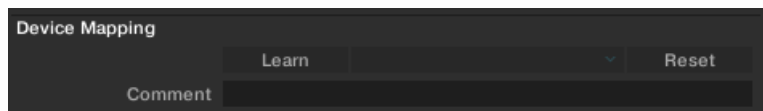
- **Control:** これが機能アサインの名称です。 **Add in...**、 **Add Out...** ボタンでコントロールを追加します。全てのコントロールの全リストとそれらの内容に関してはセクション [有効なコントローラータイプ](#) を参照してください。
- **I/O:** コントロールを MIDI インพุット (ノブ、ボタン、エンコーダー) として使用した場合、または MIDI アウトプット (LED、レベルメーター) として使用する場合にここが反応します。
  - TRAKTOR 各部を外部 MIDI コントローラー部 (MIDI コントローラーのノブ等) にアサインしたい場合に MIDI インพุットコントロール (**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: Mapping Details** の **Assignment** ドロップダウンメニューで設定したターゲットを表示します。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マッピング詳細 ( **Mapping Details** ) のセクション [Mapping Details セクション](#) で解説しています。
- **Mode**: マッピング詳細 ( **Mapping Details** ) でコントロール用に設定したインタラクションモードを表示します。使用可能なモードはコントロールの種類によって異なります(例、ボタンフェーダー/ノブ、エンコーダー)。インタラクションモードに関してはセクション [Mapping Details セクション](#) で解説しています。
- **Mapped to**: コントロール (入力機器) 用ソース、またはターゲット (出力機器) を表示します。
- **Cond1** と **Cond2**: **Mapping Details** で設定した条件 2 つを表示します。モディファイヤー (Modifiers) はセクション [Mapping Details 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。

### 15.2.3. Device Mapping セクション

Device Mapping エリアで MIDI デバイスの 任意のコントロール部に TRAKTOR コントロール部をマッピングします。

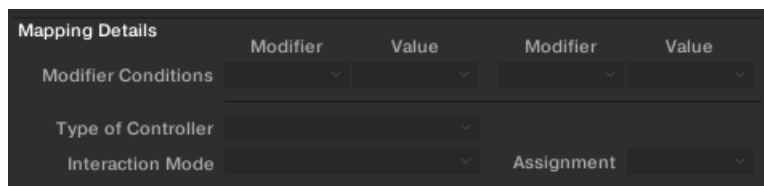


Preferences の Controller Manager ページの Device Mapping セクションです。

- **Learn**: ここで関係する入力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 入力コントローラーと HID コントロール(キーボード、マウス等)に対して有効です。  
**Learn** 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 **Learn** 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 出力コントローラー、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**: 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。

## 15.2.4. Mapping Details セクション

Mapping Details エリアでマッピングされた TRAKTOR コントロール ( Modifier Conditions と Interactions Mode ) をカスタマイズします。



Preferences の Controller Manager ページの Mapping Details セクションです。

- Modifier Conditions:** 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、**Cond1** と **Cond2** (例、M1=0) 欄の下の **Assignment Table** 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)。
- 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 Mixer FX アマウントノブ等) 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 **Button Options** は選択した **Controller Type** によって異なります。
- Assignment:** 有効なオプションは **Deck A** から **Deck 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ティングされます。**Device Target** を選択すると、**Controller Manager** ページ上部の **Device Setup** でターゲットを指定できます。

## 15.2.5. 有効なコントローラタイプ

コントロールターゲットによって有効な Controller Types が異なります。

### ボタン

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は 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。

## Button Options

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PEAT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 フェーダーの下の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。
- 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。
  - 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。

## Fader/Knob Options

- **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あっていないので、3Fh/41h モードを使用することを推奨します。

## エンコーダーオプション

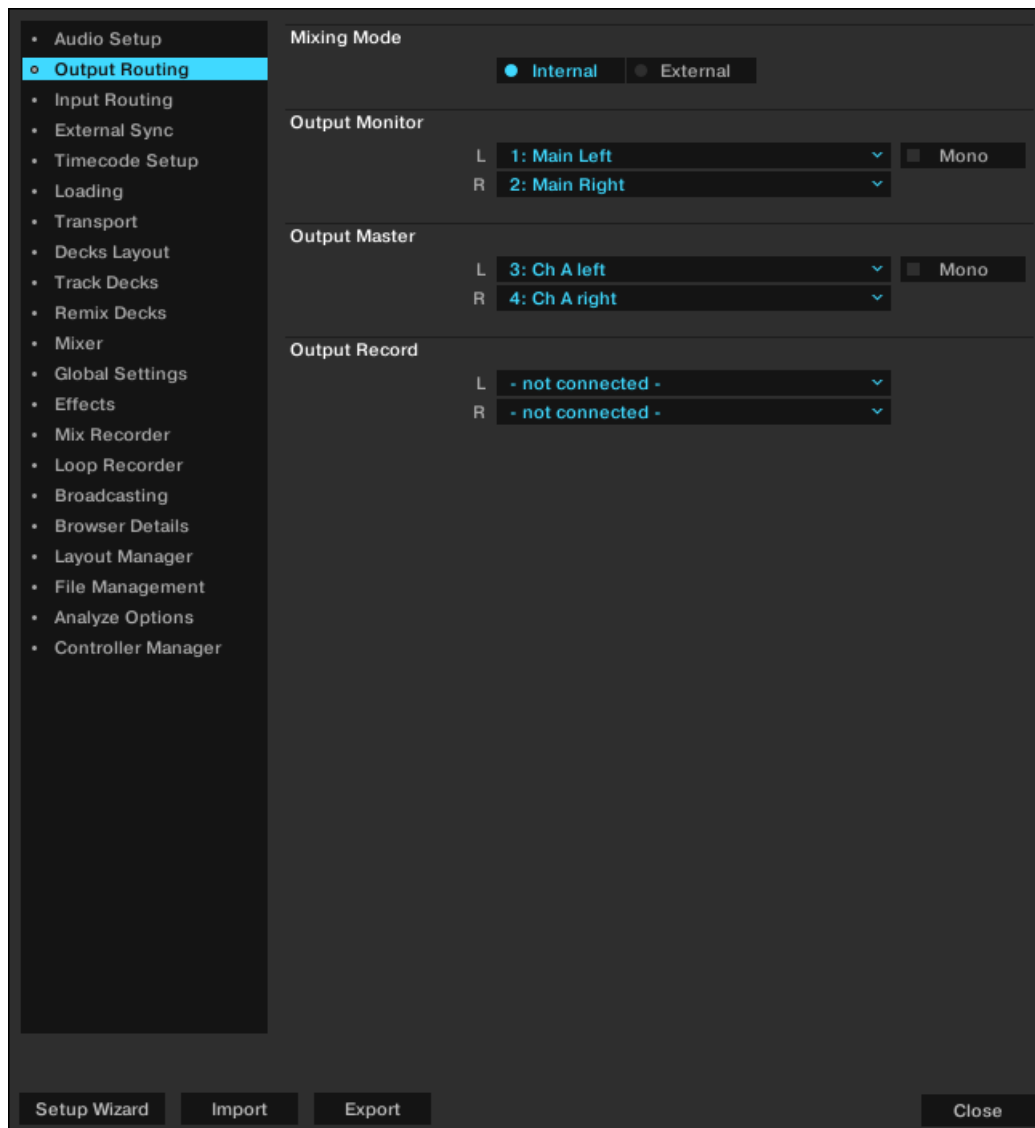
- **Rotary Sensitivity** (Relative モード): ここで TRAKTOR コントロールの速さを設定します。高い設定値で TRAKTOR フェーダーまたはノブが速く動きます。
- **Rotary Acceleration** (Relative モード): 殆どのアプリケーションではこの値を 0% にすることを推奨します。この値の微調整は Sensitivity パラメーターを試した後にしたほうが良いでしょう。  
TRAKTOR コントロールポジションは外部コントロールの動きによって変わります。副作用として例えばフェーダーを素早く上げてゆっくりもとの位置に戻す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

## 16. 環境設定 (PREFERENCES)

Preferences には TRAKTOR システムの特定の部分をカスタマイズするためのオプションを用意しています。このセクションでは Preferences ダイアログを解説、表示順に各タブの全オプションを解説します。

### 16.1. Preferences Dialog 概要

TRAKTOR には使用しているシステムの特定の部分をカスタマイズする為のオプションを用意しています。このセクションでは Preferences ダイアログの全オプションを表示順に解説します。



Preferences ダイアログです。

(1) **Preferences ページ:** カスタマイズオプションはカテゴリー化されており、Preferences ダイアログの左には各タブが設けてあります。外部 Native Instruments 社製コントローラー (例、TRAKTOR KONTROL S2/S4) をコンピューターに接続している場合は、専用環境設定項目が Preferences ページ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。

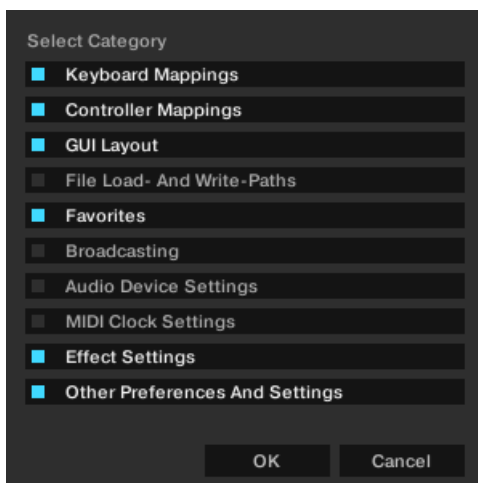
(2) **Setup Wizard ボタン**: Setup Wizard を起動し、TRAKTOR の設定を最初から行います。

(3) **Import**: TRAKTOR Settings Information ファイル(.tsi) を TRAKTOR 設定としてインポートします。設定ファイルを選択すると、Import フィルターダイアログが表示され、どの設定をインポートするか選択します。

(4) **Export**: TRAKTOR Settings Information ファイル(.tsi) を TRAKTOR 設定として保存します。Export フィルターダイアログが表示され、どの設定をエクスポートするか選択します。

## Export と Import フィルター

TRAKTOR 設定をインポート、エクスポートする際、ダイアログでどの設定内容をインポート、エクスポートするか選択することができます。



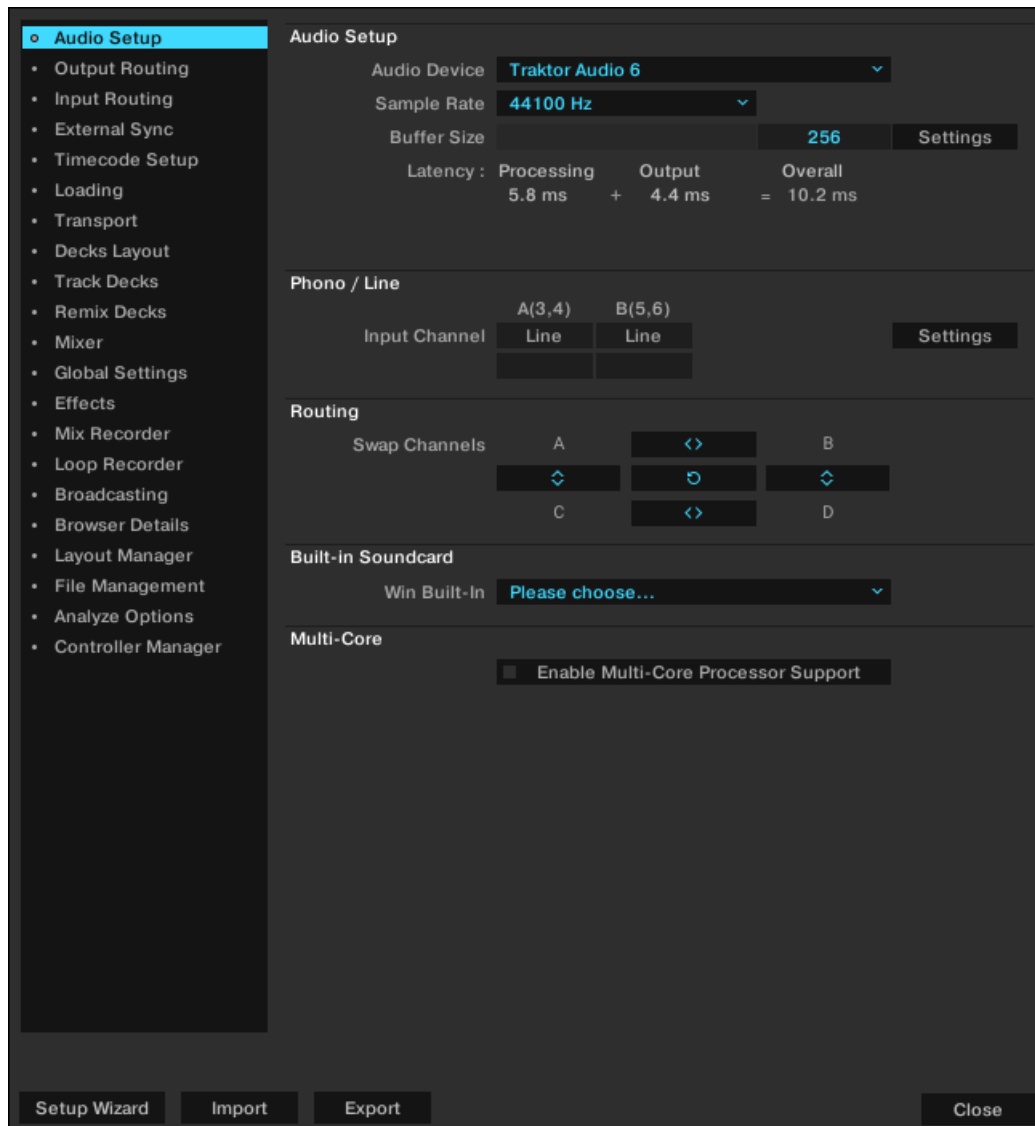
Export/import ダイアログです。

- **Keyboard Mappings**: Preferences > Controller Manager で設定したキーボードマッピングの Export / import 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 Export / import 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 Export / import セッティングです。
- **File Load- And Write- paths**: Preferences > File Management > Directories で設定したファイルディレクトリの Export / import 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 Export / import 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 Export / import 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 Export / import します。
- **MIDI Clock settings**: Preferences > MIDI Clock の MIDI クロックセッティングを Export / import 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 Export / import 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、Tooltips のオン/オフ、TRAKTOR をフルスクリーン起動するか...等) を Export / import します。

## 16.2. Preferences – Audio Setup ページ

このセクションでは Audio Setup ページのオプションを解説します。



Preferences – Audio Setup ページです。

### オーディオ設定 (Audio Setup)

- **Audio Device:** 使用する外部オーディオインターフェイスを選択します。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:** オーディオインターフェイス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、CPU 負荷は大きくなります。標準値は 44.1 kHz で、この値は CD 音声の仕様規格となっています。

- **Latency:** オーディオレイテンシーを設定します。低い値が理想的ですが CPU 負荷が大きくなります。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。  
MacOS ではスライダを使用してオーディオレイテンシーを使用しているシステムにあわせて設定します。Windows では Settings ボタンをクリックしてオーディオデバイスのコントロールパネルを開き、オーディオレイテンシーを設定します。

## Phono / Line

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

## Routing (ルーティング)

- **Win Built-In:** 代替策として内蔵サウンドカードを選択します。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。

## マルチコア

- **Enable Multi-Core Processor Support:** 起動すると全デッキの Keylock 等への CPU 負荷が軽減されます。使用しているコンピューター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。

## 16.3. Preferences – Output Routing ページ

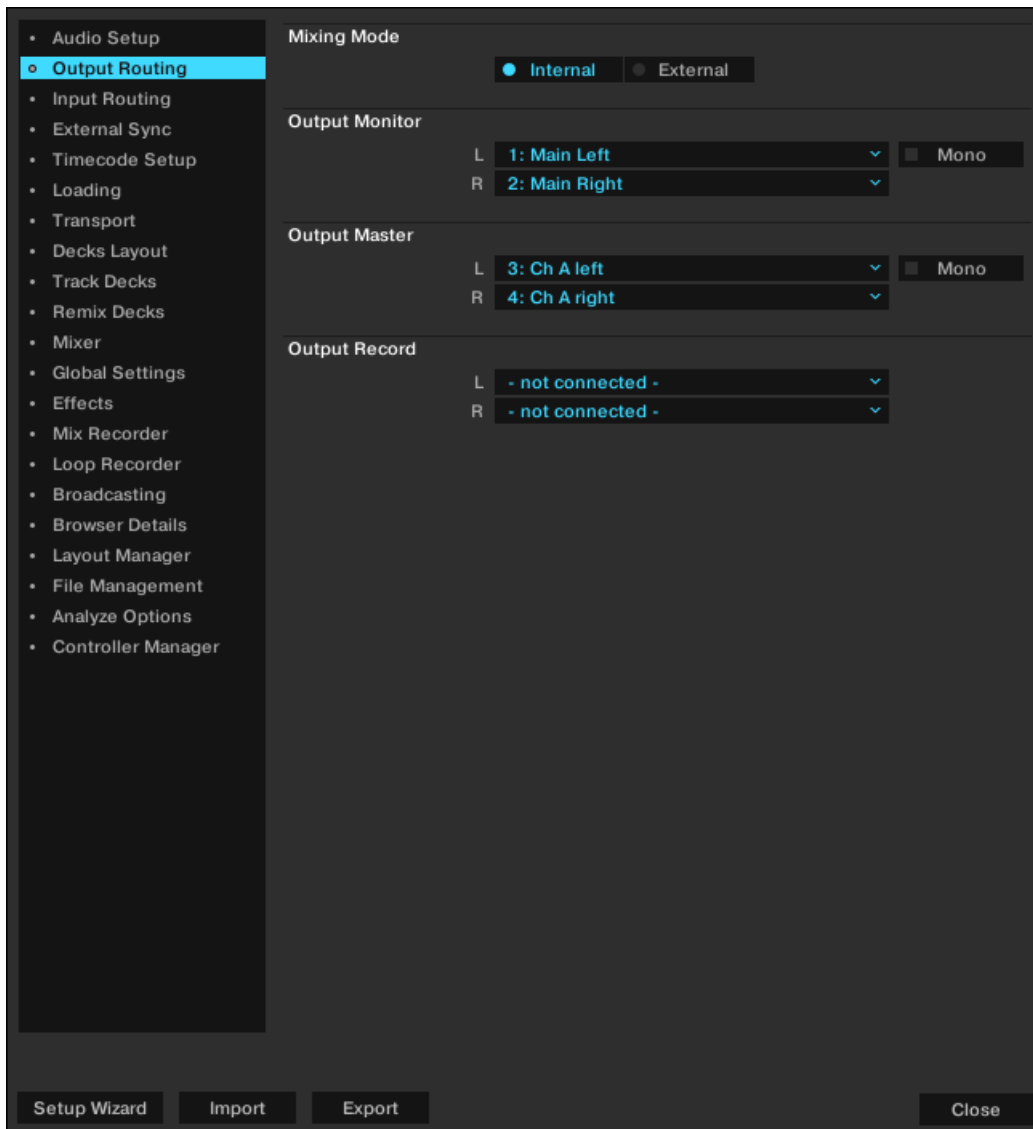
このページで TRAKTOR からオーディオインターフェイスへのシグナルパスを設定します。有効なオプションは選択した Mixing Mode によって異なります。Mixing Mode の選択肢は **Internal** または **External** となります。各 Mixing Modes のオプション内容は以下で解説します。



オーディオルーティングは全 TRAKTOR KONTROL、認定コントローラー、オーディオインターフェイスに対しては通常自動的に設定されます。

### 内部ミキシングモード (Internal Mixing Mode)

TRAKTOR の内部ミキサーモードを使用する場合は **Internal** 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。

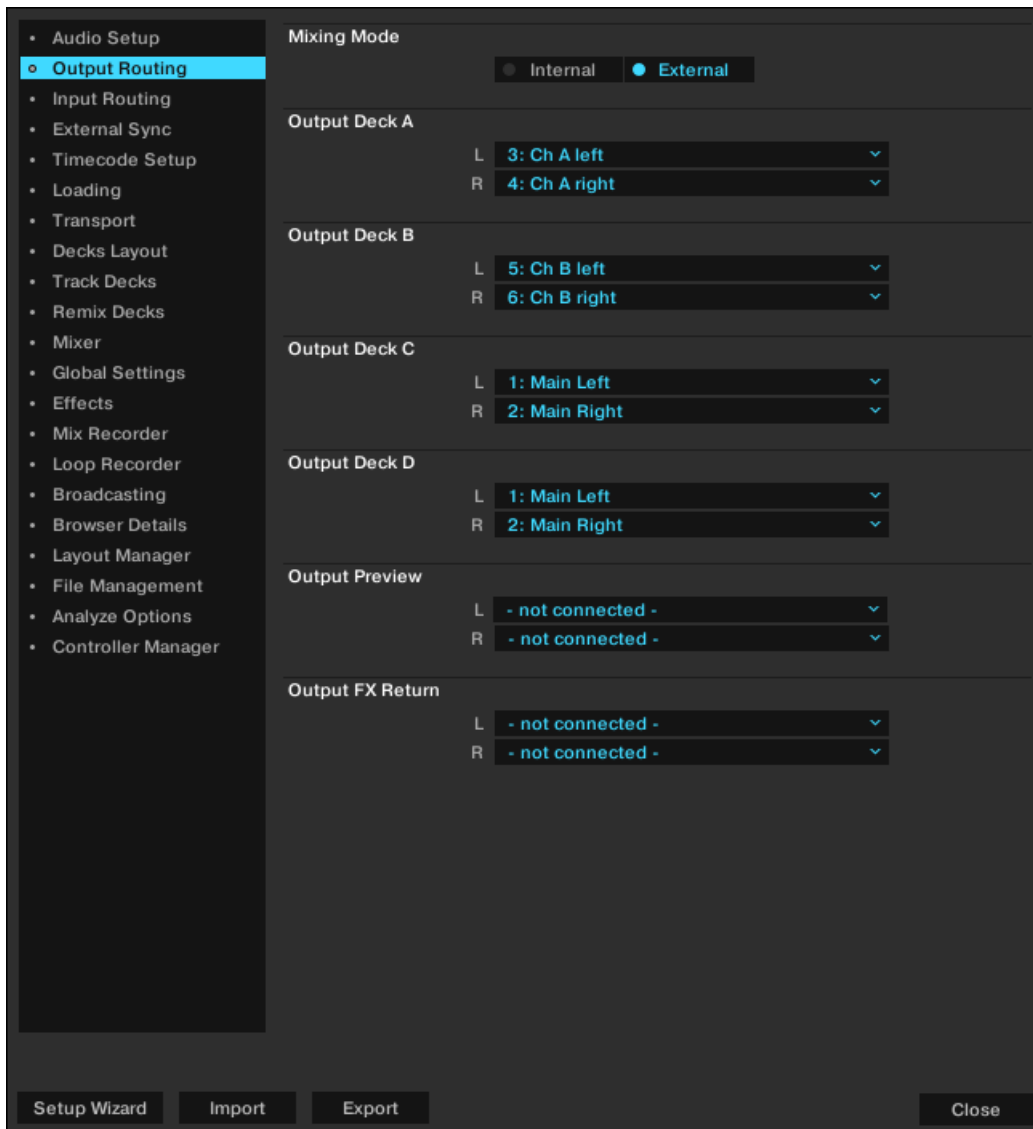


Preferences – Internal Mixing Mode を選択した場合の Output Routing ページです。

- **Output Monitor:** トラックを試聴に使用するアウトプットを選択します。  
TRAKTOR の内部ミキサーの Cue ボタンを使用することで別のアウトプットで内部ミキサーの音声を確認できるようになります。 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:** チャンネルをモノ仕様にします。
- **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:** チャンネルをモノ仕様にします。
- **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場合、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。

## 外部ミキシングモード(External Mixing Mode)

外部ミキサーを使用する場合は、 **External** 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。

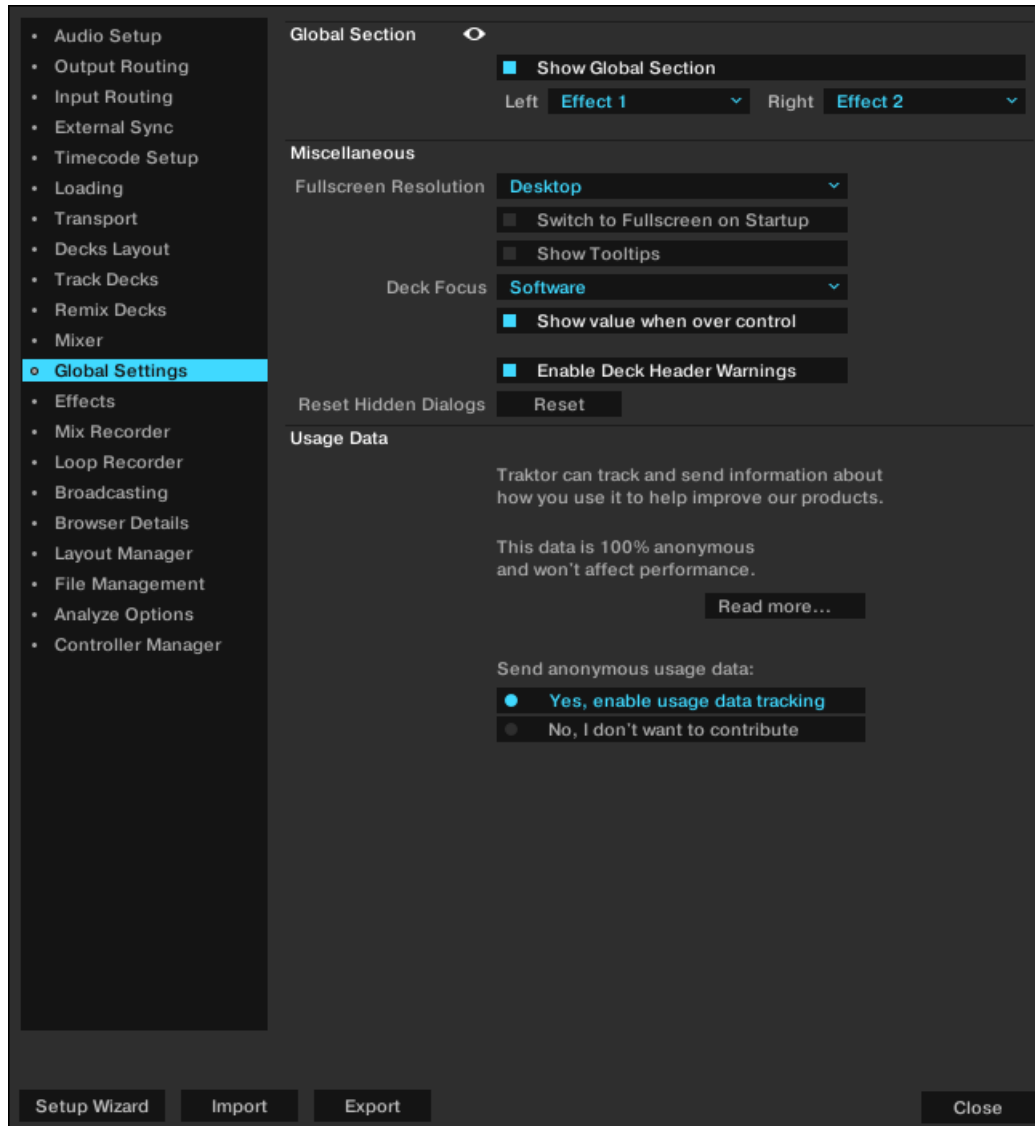


Preferences – External Mixing Mode を選択した場合の Output Routing ページです。

- **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インターフェ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。

## 16.4. Preferences – Input Routing ページ

ここで TRAKTOR を設定し、外部オーディオ機器の音声をオーディオインターフェイスに送信できるようにします。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。



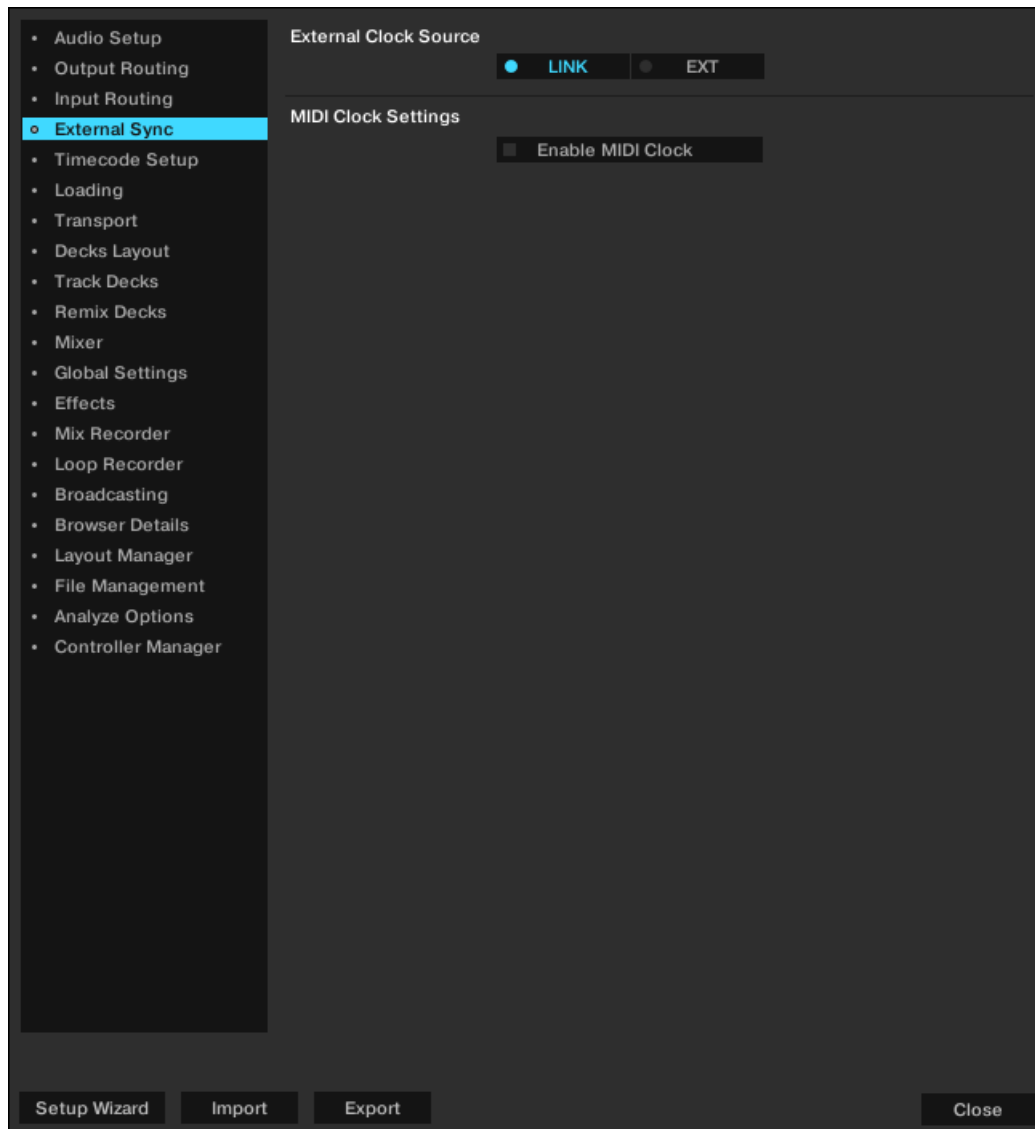
Preferences – Input Routing ページ

- **Input Deck A / B / C / D:** 外部オーディオ機器の音声を扱うインプットを選択します。
- **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:** オグジュアリー用インプットを選択します。Output Routing タブで内部ミキシングモード (Internal) を選択した場合に有効となります。



## 16.5. Preferences – External Sync ページ

このセクションでは **External Sync** ページのオプションを解説します。



Preferences – MIDI Clock ページ

### External Clock Source

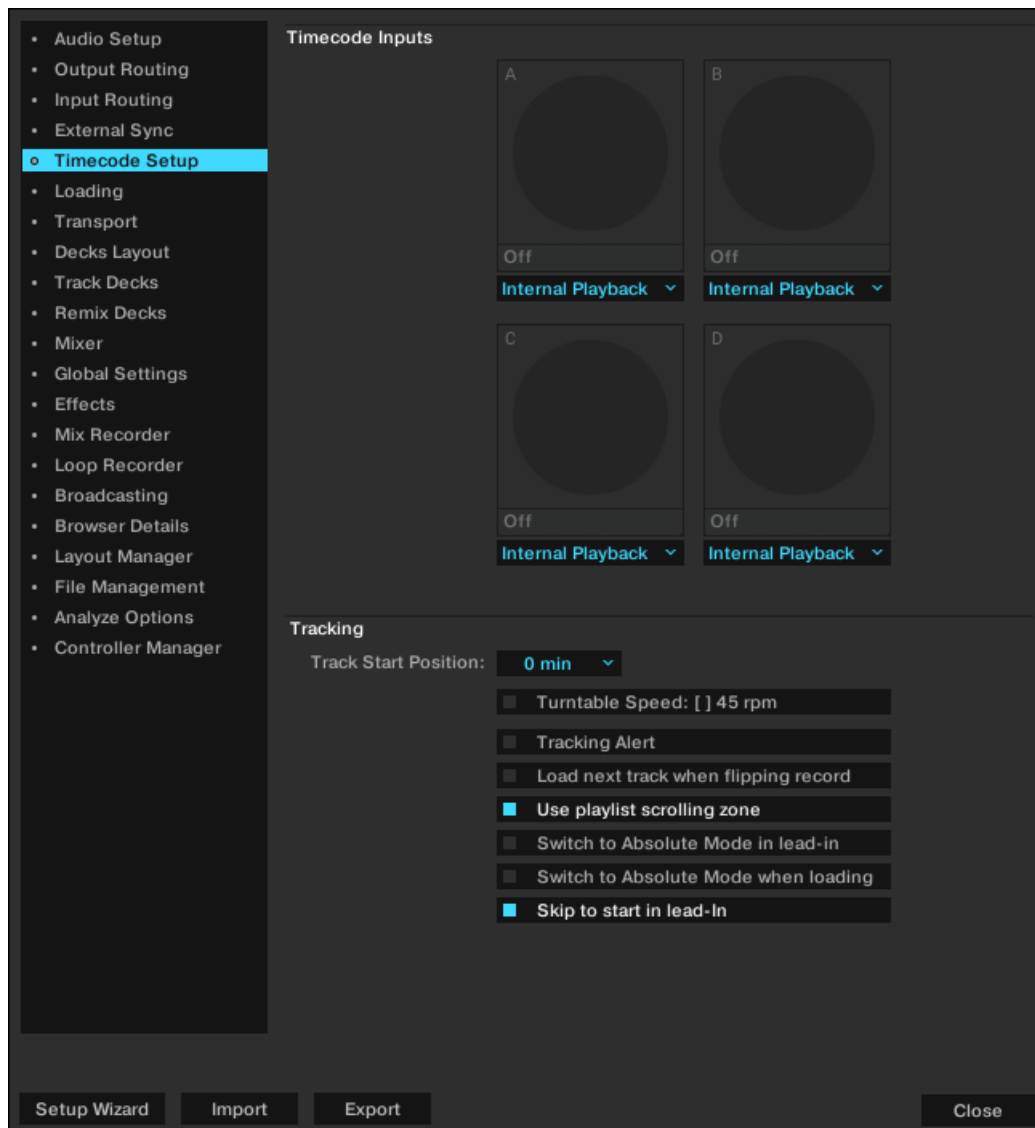
- **LINK**: 選択すると **LINK** が Master Control パネルに表示されます。このオプションを使用して Ableton LINK を介して外部機器を接続します。
- **EXT**: 選択すると **LINK** が **EXT** に切り替わります。このオプションを使用して MIDI を用いて外部機器を接続します。

### MIDI Clock セッティングの送信

- **Enable MIDI Clock**: このオプションにチェックを入れると Master Control パネルが拡張し、追加 MIDI Clock コントロールを使用できるようになります。

## 16.6. Preferences – Timecode Setup ページ

Timecode Vinyls または Timecode CD を使用する場合、このタブで各設定を施します。



Preferences – Timecode Setup ページ

### 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。

### トラッキング(Tracking)

- **Track Start Position:** トラッキングを開始する場所を 0 min から 10 min の値の間で設定します。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:** コントロールヴァイナル用に 45 RPM モードを選択します。このオプションでは実際に使用するターンテーブルも 45 RPM にする必要があります。このチェックを外すと 33 RPM モードが適用されます。

- **Tracking Alert:** この機能を用いるとタイムコードコントロール音声が悪い場合に TRAKTOR が視覚的に表示します。この場合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反応ですが、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 CD の Control Zones の章を参照してください。
- **Switch to Absolute mode in lead-in:** Control Vinyl の Lead-In に針を落としたい、またはコントロール CD の最初のトラックにスキップしたい場合は、このオプションにチェックを入れ Tracking モードを Absolute Mode に切り替えます。再生モードの詳細は Tracking Modes の章を確認してください。
- **Switch to Absolute mode when loading:** トラックのロード時に Tracking モードが常に Absolute Mode に切り替わるようにしたい場合はこのオプションにチェックを入れます。

再生モードの詳細は Tracking Modes の章を確認してください。

## 16.7. Preferences – Loading ページ

このセクションでは Loading ページのオプションを解説します。



Preferences – Loading ページ

### 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、デッキヘッドニングから他のデッキにドラッグアンドドロップすることで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 Deck Audio Drag and Drop の章を参照してください。
- **Load next at end of track:** TRAKTOR が現在のプレイリストから次のトラックを自動的にロードします。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。

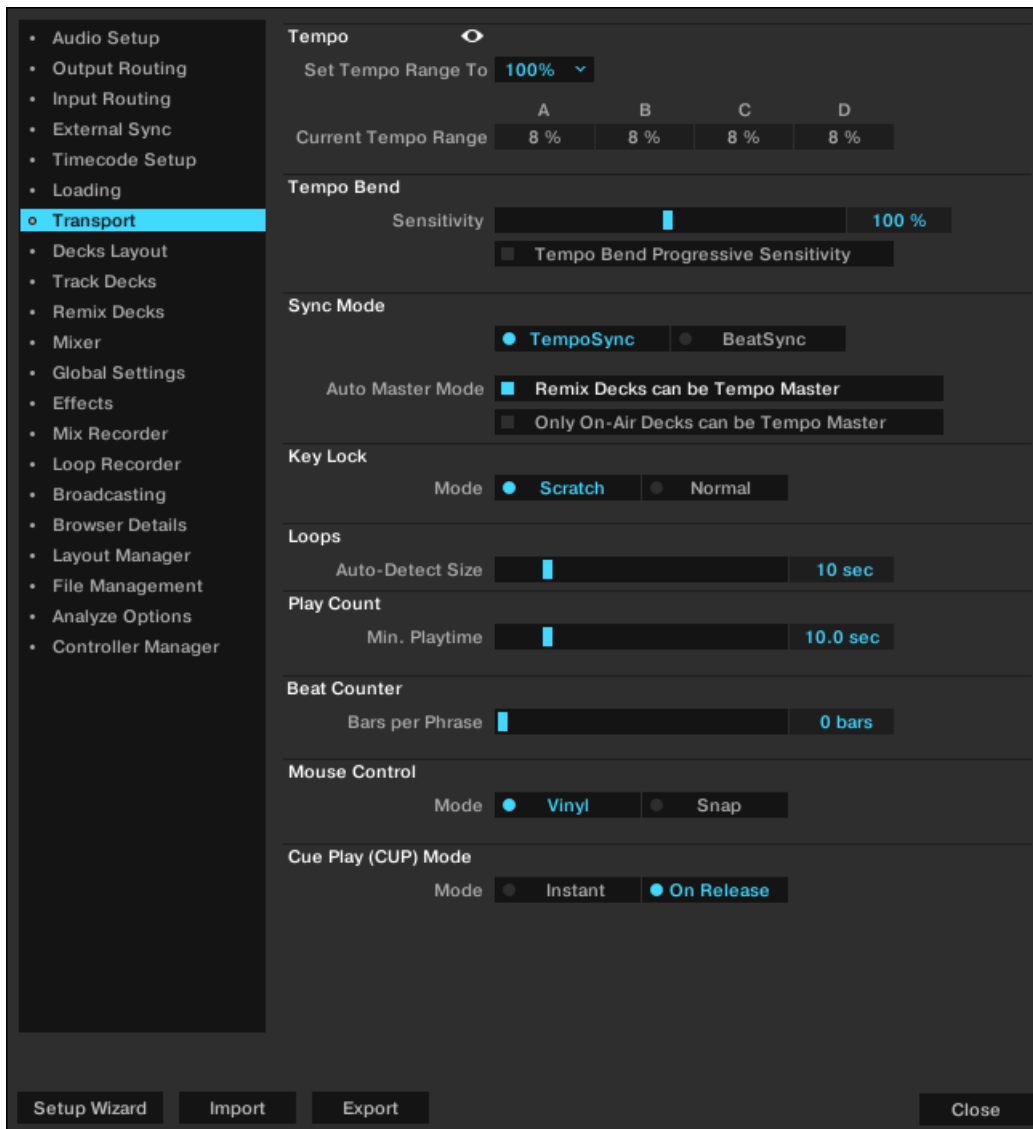
- **Initially cue to Load Marker:** このオプションを有効にしてトラックをロードすると、自動的に設置してあるロードマーカークューします。
- **Activate Fade In & Out Markers:** このオプションでトラック同士のフェードイン (Fade In)、フェードアウト (Fade Out) マーカーを自動的に行うオートクロスフェード機能を有効にします。
- **Cruise loops Playlist:** このオプションでクルーズモード (Cruise Mode) を起動します。このオプションをチェックすると、TRAKTOR は再生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。

### 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。

## 16.8. Preferences – Transport ページ

このセクションでは Transport ページのオプションを解説します。



Preferences – Transport ページです。

## テンポ

- **Set Tempo Range To:** テンポフェーダーの設定値幅を指定します。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、トラックを停止することも可能です。
- **Current Tempo Range:** 各デッキのテンポフェーダー用テンポレンジを表示します。
- **Tempo Bend Progressive Sensitivity:** ここにチェックを入れるとテンポバンドボタンを使用することでテンポバンドボタンを使用している間テンポが微調整されます。

## テンポバンド

- **Sensitivity:** テンポバンド機能の感度を設定します。感度設定値幅は 0–200% です。デフォルト値は 100% です。
- **Tempo Bend Progressive Sensitivity:** ここにチェックを入れるとテンポバンドボタンを使用することでテンポバンドボタンを使用している間テンポが微調整されます。

## シンク (同期) モード

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

- **TempoSync**: トラック同士のテンポのみの同期を行います。 **SYNC** ボタンを使用することでデッキの位相が修正されます。デッキのフェイズ (位相) が変化した場合は、Sync が暗くなります。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** ボタンを使用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 (スクラッチやジヨグホイールを手で押さえる等の動作)、デッキを再度通常再生する (レコードやジヨ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。

**Auto Master Mode**: 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**: 起動すると、再生中のデッキのみが自動的にテンポマスターとして選択されます。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。  
起動すると、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。

## Key Lock

Key Lock Modes でデッキで Key Lock 機能を使用する際のレンジを決めます。

- **Scratch**: 再生速度が -30 % または +50 % 以上の場合 Key Lock 機能が解除されます。タイムコードメディアやジヨ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**: この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。

## 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波形、ストライプ上に緑のマーカーで表示されます。

## 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。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。

## 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は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 and 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:** 起動すると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の動きが再現可能です。
- **Snap:** 起動すると、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。  
Preferences の Snap モードは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モードに関してはマスターパネルの章を参照してください。

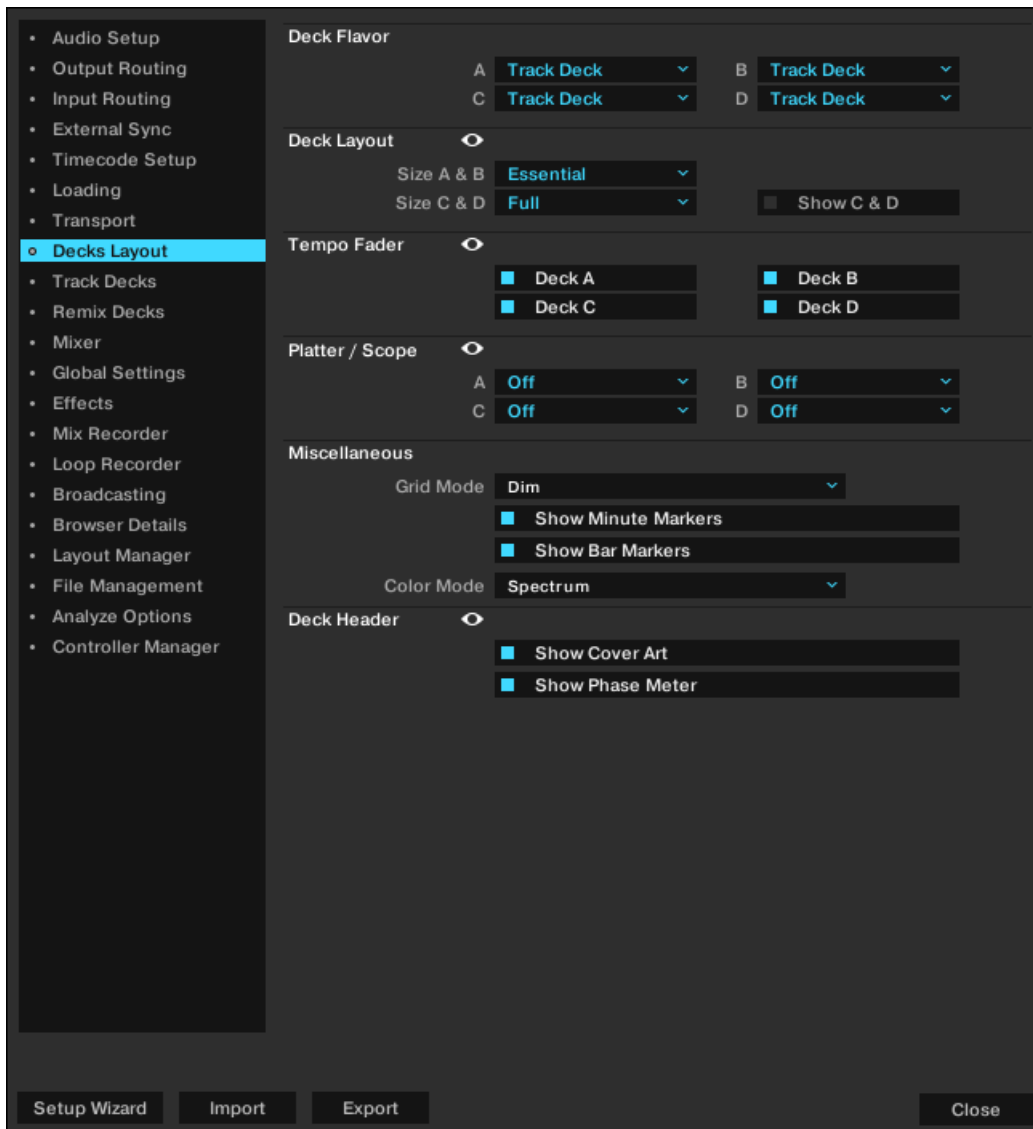
## Cue Play (CUP Mode)

- **Instant:** CUP をクリックすると、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。

## 16.9. Preferences – Decks Layout ページ

このセクションでは **Decks Layout** ページのオプションを解説します。





Preferences – Decks Layout ページ

## Deck Flavor

- **A、B、C、D:** 各デッキの種類を選択します。選択肢は Track Deck、Remix Deck、STEM Deck、Live Input となります。

## デッキレイアウト (Deck Layout)

- **Size A & B、Size C & D:** デッキの大きさを Micro、Small、Essential、Full、Advanced 各デッキから選択します。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。
- **Show Deck C & D:** デッキ C/D を表示します。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

- ここでデッキのテンポフェーダーを起動、表示した状態にします。

## Platter / Scope

- TRAKTOR SCRATCH 使用時に **Minimized**、**Platter**、**Scope** パネルを切り替えます。このパネルは無効にすることもできます。



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。

## その他 (Miscellaneous)

- **Grid Mode**: ビートマーカースの見た目を 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ースのオンオフ機能です。ミニットマーカース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**: 波形表示色を **Ultraviolet**、**Infrared**、**X-Ray**、**Spectrum** から選んでください。

## 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。

## 16.10. Preferences – Track Decks ページ

このセクションでは Track Deck ページのオプションを解説します。STEM Deck に対してもこのオプションが適用されます。



Preferences – Tracks Deck ページです。

### デッキヘッダ ( Deck Header )

- **Top Row / Middle Row / 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。

### アドバンスドタブ ( Advanced Tabs )

- **A、B、C、D:** 各デッキで Advanced Panel ページを選択して詳細パネルを開いたときに表示される内容を選択します。

## その他 (Miscellaneous)

- **Track End Warning:**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:** 全デッキのプレイヘッドの位置を設定します。再生ヘッドはトラック内の現在の再生位置を表示します。0 で再生ヘッド位置は左端に設置され、50 で中央部 (デフォルト) に 100 で右端に設置されます。
- **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、またはロードした **トラック**の実際の長さに設定します。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。デフォルトでは **Track** が選択されます。
- **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。

## 16.11. Preferences – Remix Decks ページ

このセクションでは Remix Deck ページのオプションを解説します。



Preferences – Remix Decks ページです。

### Remix Deck Layout

- **Show Volume Fader:** ここで 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。
- **Show Filter Fader:** ここでフィルターフェーダーコントロール部を Remix Deck 内で表示/非表示するか設定します。
- **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、最小化された Slot Parameter インジケータが Sample Slot で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、マウスカーソルを Sample Slots にあてると 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。このオプションを無効にすると、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。このオプションを無効にすると、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。

- **Quitting TRAKTOR:**トラックコレクションを保存する際に Remix Set も保存されます。

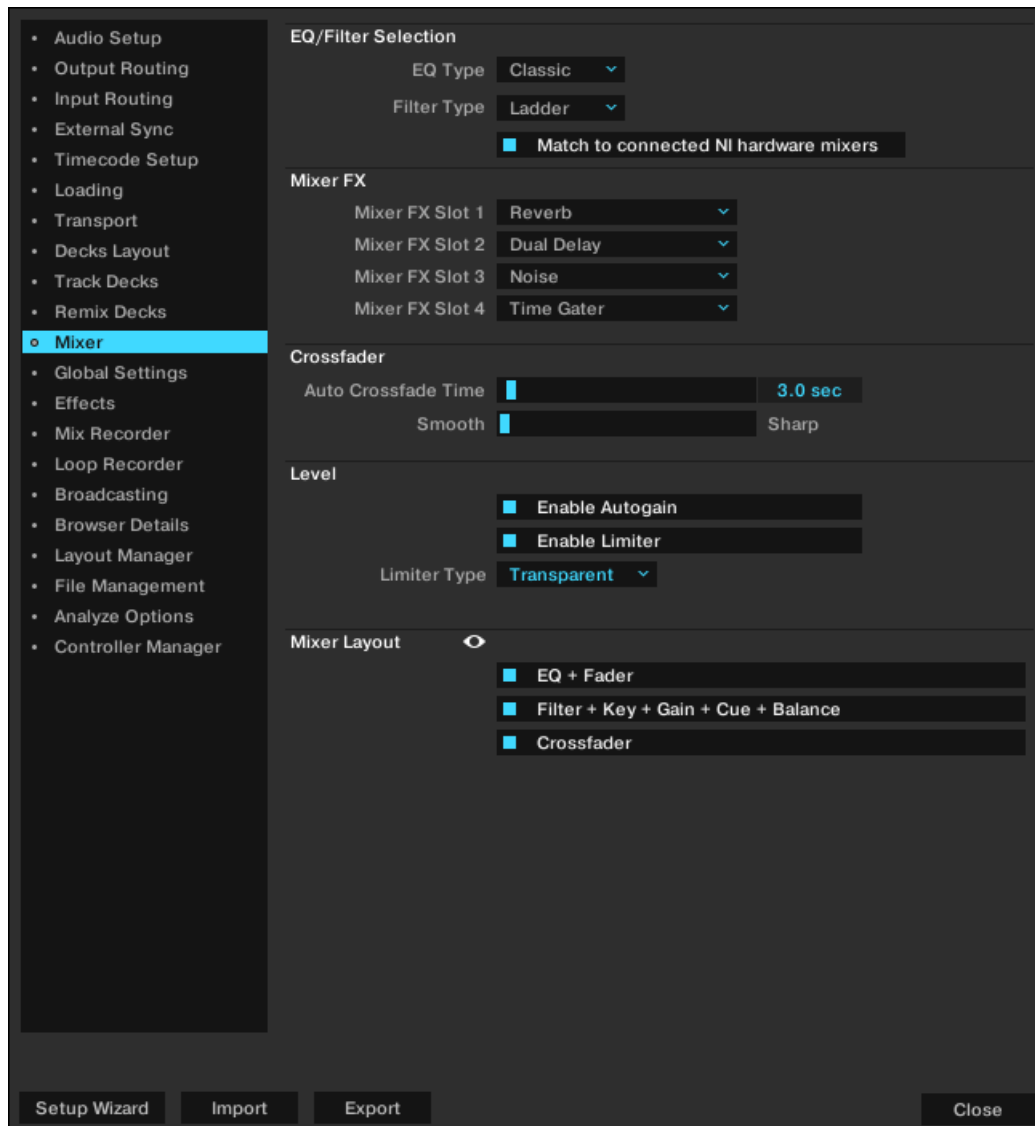


Auto-Save を実行する際、ダイアログは表示されません。Remix Set がすでにトラックコレクション内にある場合は、古いバージョンに自動的に上書きされます。

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。

## 16.12. Preferences – Mixer ページ

このセクションでは Mixer ページのオプションを解説します。



Preferences – Mixer ページ

### EQ / Filter セレクション

- **EQ Type:** 内蔵ミキサーを使用する際に用いる EQ の種類を選択します。選択肢はクラシックな 3-band-EQ (Classic)、Pioneer DJM-600 (P600)、Ecler Nuo4 (NUO)、Allen & Heath XONE:92 (Xone) の特性を採用した EQ となります。
- **Filter Type:** 内蔵ミキサーを使用する際に用いるフィルターの種類を選択します。
  - **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。

## Mixer FX

- **Mixer FX Slot 1, 2, 3, 4:** Mixer FX スロット用に使用するエフェクトを指定、選択肢は Reverb、Dual Delay、Noise、Time Gater、Flanger、Shepard、Barber Pole となります。

## 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:** クロスフェーダーカーブの緩急を設定します。

## Level

- **Enable Autogain:** このオプションを有効にすると、TRAKTOR は自動的にゲイン調整するようになります。
- **Enable Limiter:** リミッターが起動し音声のクリッピングを防ぎます。このオプションは Master Control パネルからアクセスすることもできます。
- **Limiter Type:** ドロップダウンメニューでリミッターの種類を **Classic** または **Transparent** から選択します。

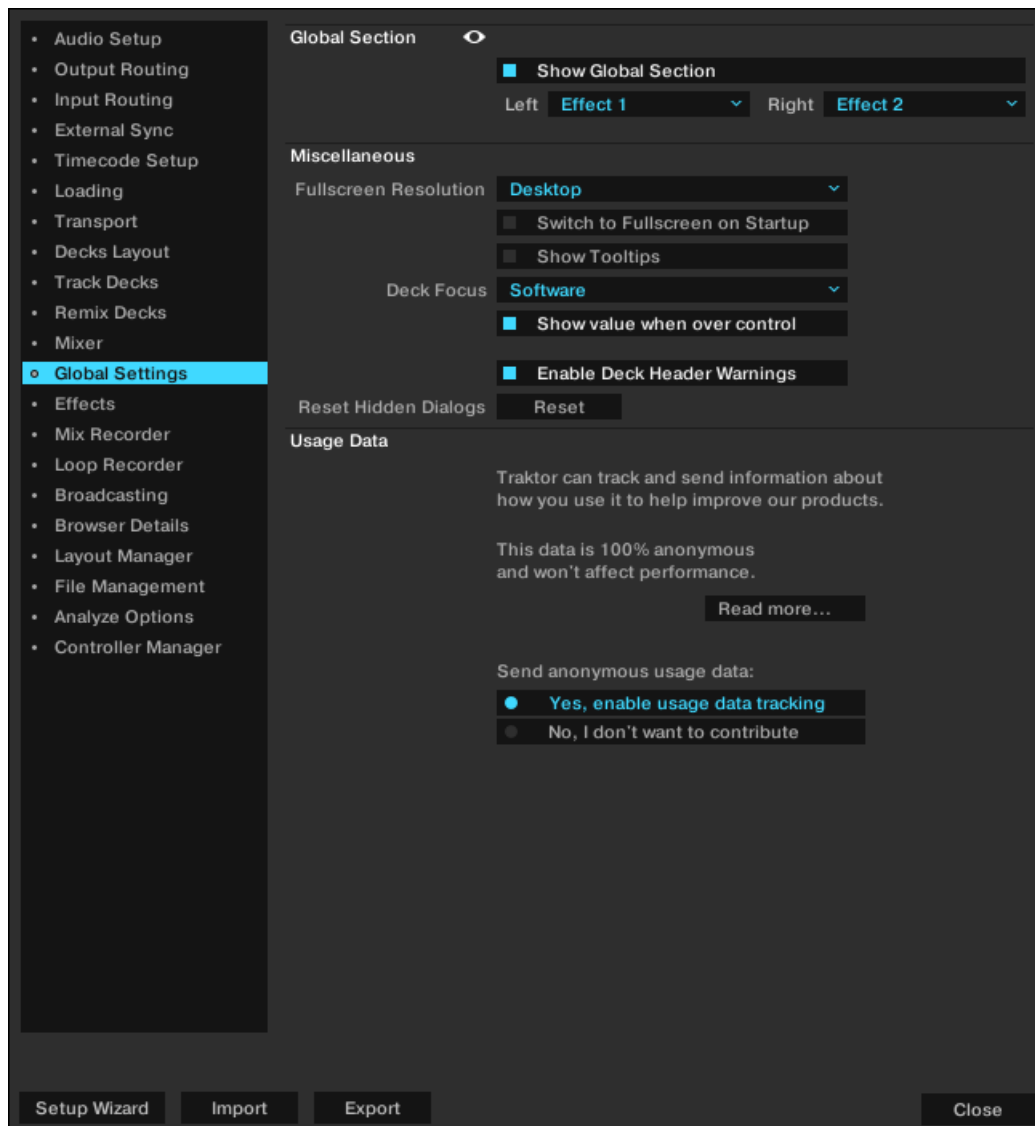
## ミキサーレイアウト

- **EQ + Fader:** 内蔵ミキサーから EQ とチャンネルフェーダーを表示/非表示します。
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance:** このオプションでミキサーから Filter、Key、Gain、Cue、Balance を表示/非表示します。
- **Crossfader:** 内蔵ミキサーからクロスフェーダーを表示/非表示します。



## 16.13. Preferences – Global Settings ページ

このセクションでは **Global Settings** ページのオプションを解説します。



Preferences – Global Settings ページです。

### グローバルセクション (Global section)

- **Show Global Section:** Global セクションを表示/非表示します。
- **Left:** FX Unit 1 または **LOOP RECORDER** をグローバルセクションの左側にデフォルト表示させるか指定します。
- **Right:** FX Unit 2 または **AUDIO RECORDER** をグローバルセクションの右側にデフォルト表示させるか指定します。

### 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:** ツールチップを表示/非表示します。TRAKTOR に慣れたい場合はツールチップ (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:** 起動すると 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。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:** 「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。

## データ使用

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 Usage Data 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 Usage Data トラッキングが解除されます。

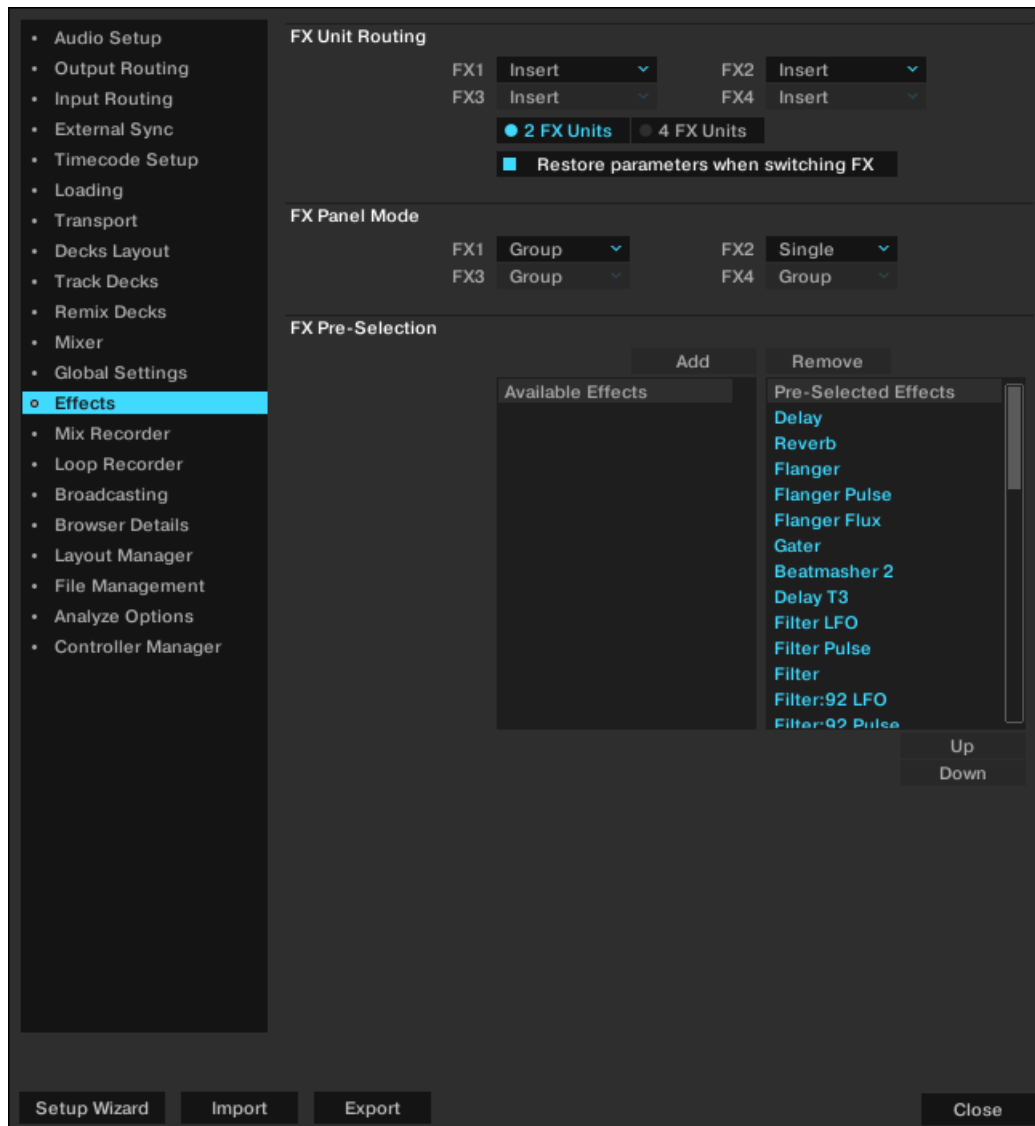
使用データトラッキングの詳細はナレッジベースのこの記事を参照してください <https://support.native-instruments.com/hc/en-us/articles/209545029>。



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ーで起動した場合に各コンピューターで起動、起動解除設定する必要がある、ということを意味します。

## 16.14. Preferences – Effects ページ

このセクションでは Effects ページのオプションを解説します。



Effects ページ

### FX ユニットのルーティング

- **FX1、FX2、FX3、FX4:** ドロップダウンメニューの各値で FX Unit を **Insert**、**Send**、**Post Fader** エフェクトとしてルーティングするか指定します。

**Insert:** インサートモードで FX ユニットの、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 FX ユニットの D/W-ノブで調節可能です。

**Send:** センドモードで FX ユニットは TRAKTOR の内部シグナルフローから独立します。FX 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。FX ユニッ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 個のオーディオインターフェイス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 FX ユニッ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 FX ユニットにある 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:** グローバルセクションで使用できる FX ユニット数を 2 FX Units または 4 FX Units に切り替えます。
- **Restore parameters when switching FX:** このオプションを起動すると、エフェクトを切り替えたときに FX Units パラメーターがデフォルト値にリセットされます。

## FX パネルモード (FX Panel Mode)

- **FX1、FX2、FX3、FX4:** ドロップダウンメニューの値を指定して FX ユニットの FX Mode を設定します。

**Single:** シングル FX モードでは、選択したエフェクトの詳細設定が可能です。

**Group:** グループ FX モードでは、一つのパネルにつき 3 種の選択した FX ユニットをコントロール可能です。

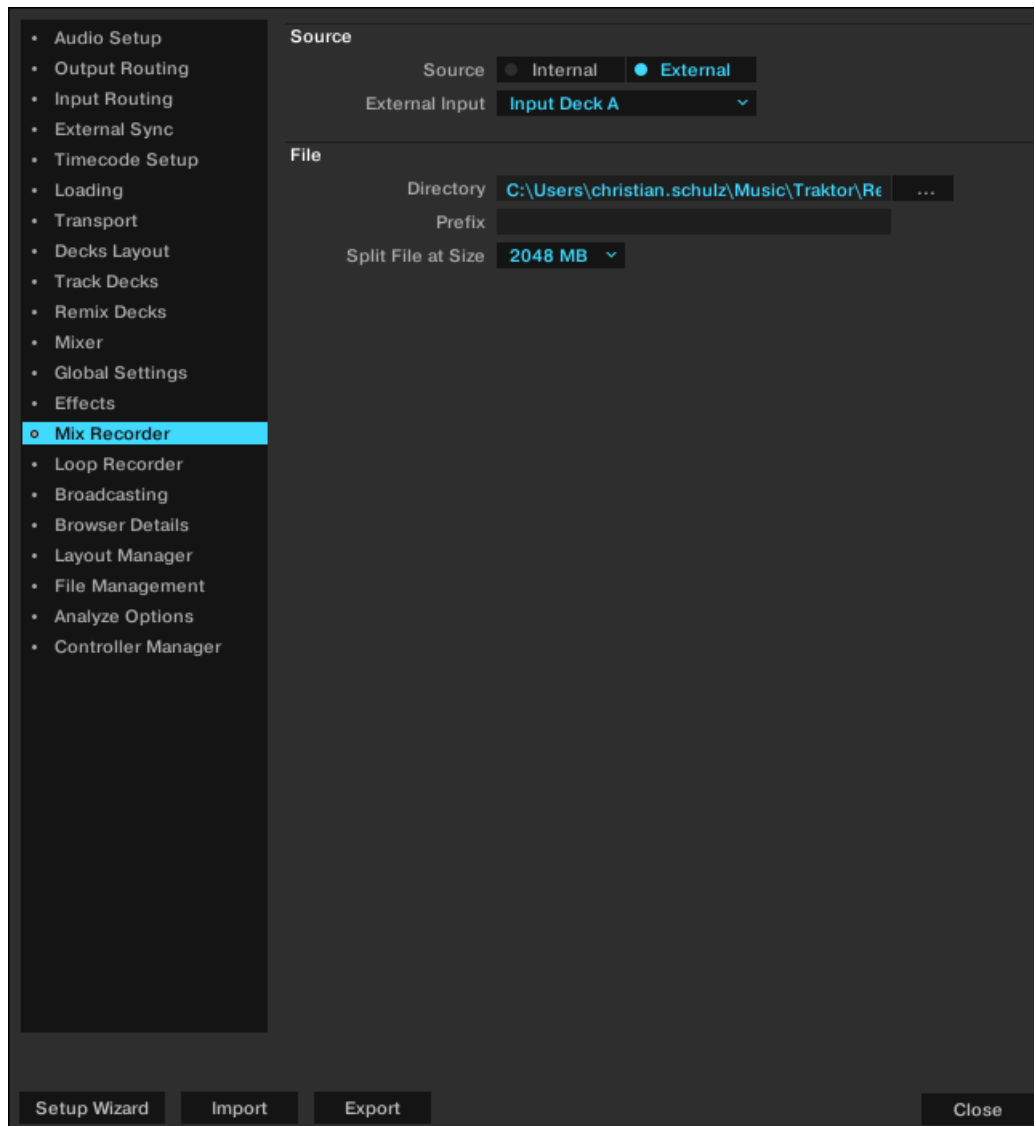
## エフェクトプレセレクション (Effect pre-selection)

TRAKTOR では多様な FX 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 FX を、FX ユニットのエフェクトセレクター (Effect Selector) に表示可能です。

- **Add:** 起動すると Pre-Selected Effects 欄から FX を追加でき、選択した FX は Available Effects 欄に表示されます。
- **Remove:** 起動すると Available Effects 欄から FX を削除でき、選択した FX は Pre-Selected Effects 欄に表示されます。
- **Up / Down:** 選択した FX を上下移動させます。

## 16.15. Preferences – Mix Recorder ページ

このセクションでは Mix Recorder ページのオプションを解説します。



Preferences – Mix Recorder ページです。

### Source

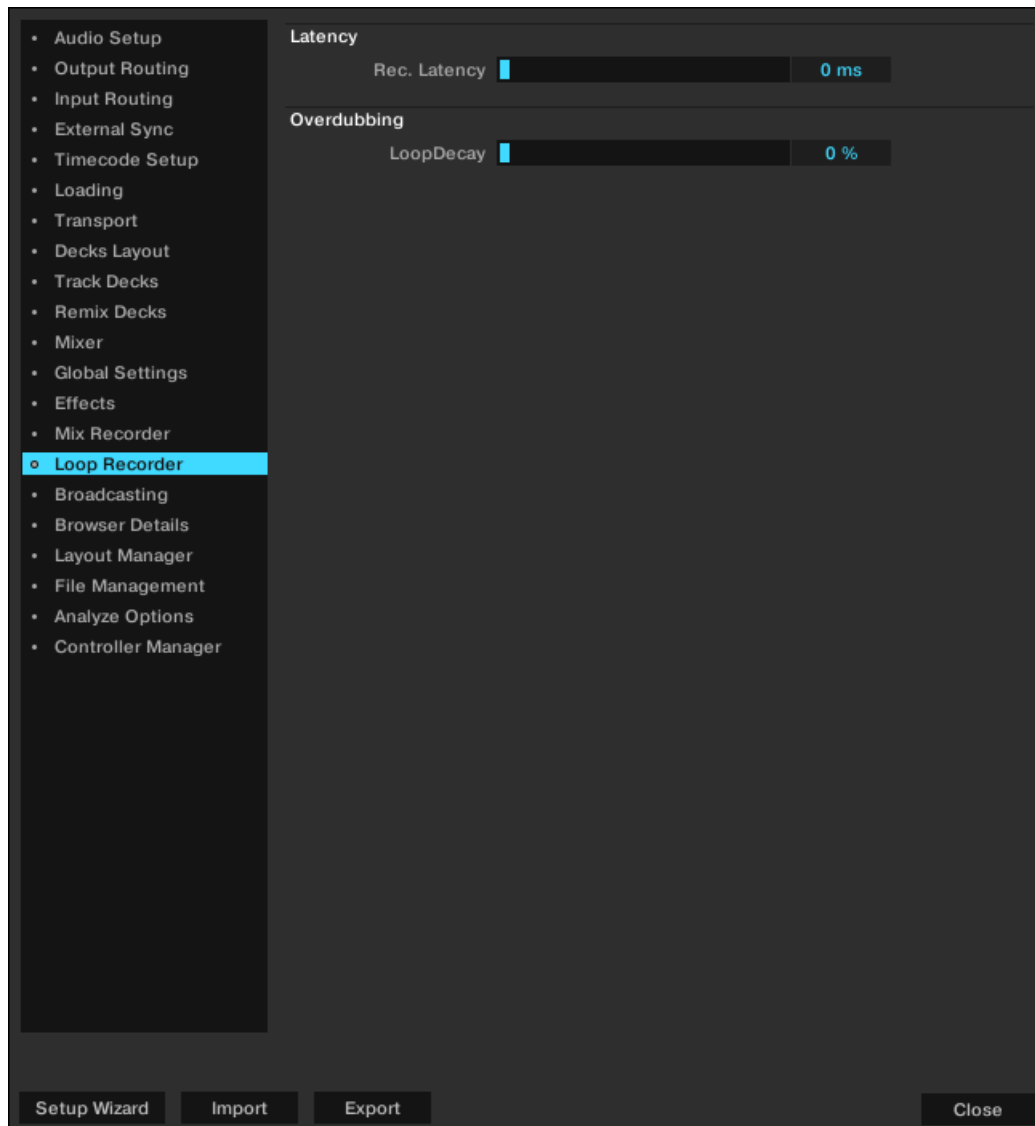
- **Source:** TRAKTOR の内部マスターアウトプットを録音するには、**Internal** を選択し、ターンテーブル、マイク、または外部ハードウェアミキサー等の外部音声を録音するには、**Extern** を選択します。
- **External Input:** 外部音声を TRAKTOR のどのインプットチャンネルで録音するか選択します。

### 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追加される prefix を入力します。
- **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 MB です。

## 16.16. Preferences – Loop Recorder ページ

このセクションでは Loop Recorder ページのオプションを解説します。



Preferences – Loop Recorder ページです。

### Latency

- **Rec. Latency:** External ミキサーモード使用時の Loop Recorder の録音レイテンシーを設定します。

### 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。

## 16.17. Preferences – Broadcasting ページ

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 [ミックスの配信 \(Broadcasting\)](#) 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。



Preferences – Broadcasting ページです。

### プロキシ設定 (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。
- **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します。接続に適した設定を行ってください。Ogg Vorbis...

## 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:** 配信タイトルとなります。
- **Stream Description:** 表示する配信の内容を入力します。
- **Stream Genre:** 配信する音楽のジャンルを入力します。



## 16.18. Preferences – Browser Details ページ

このセクションでは **Browser Details** ページオプションを解説します。



Preferences – Browser Details ページです。

### 編集

- **Allow Inline Editing in List Window:** チェックすると、ブラウザリストをダブルクリックすると、音楽ファイルのメタデータが編集可能となります。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:** ブラウザリストの最上部にある、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。このエリアではエラーメッセージも表示します。

## 16.19. Preferences – Layout Manager ページ

Layout Manager ページで TRAKTOR のレイアウトをカスタマイズできます。



Preferences – Layout Manager ページです。

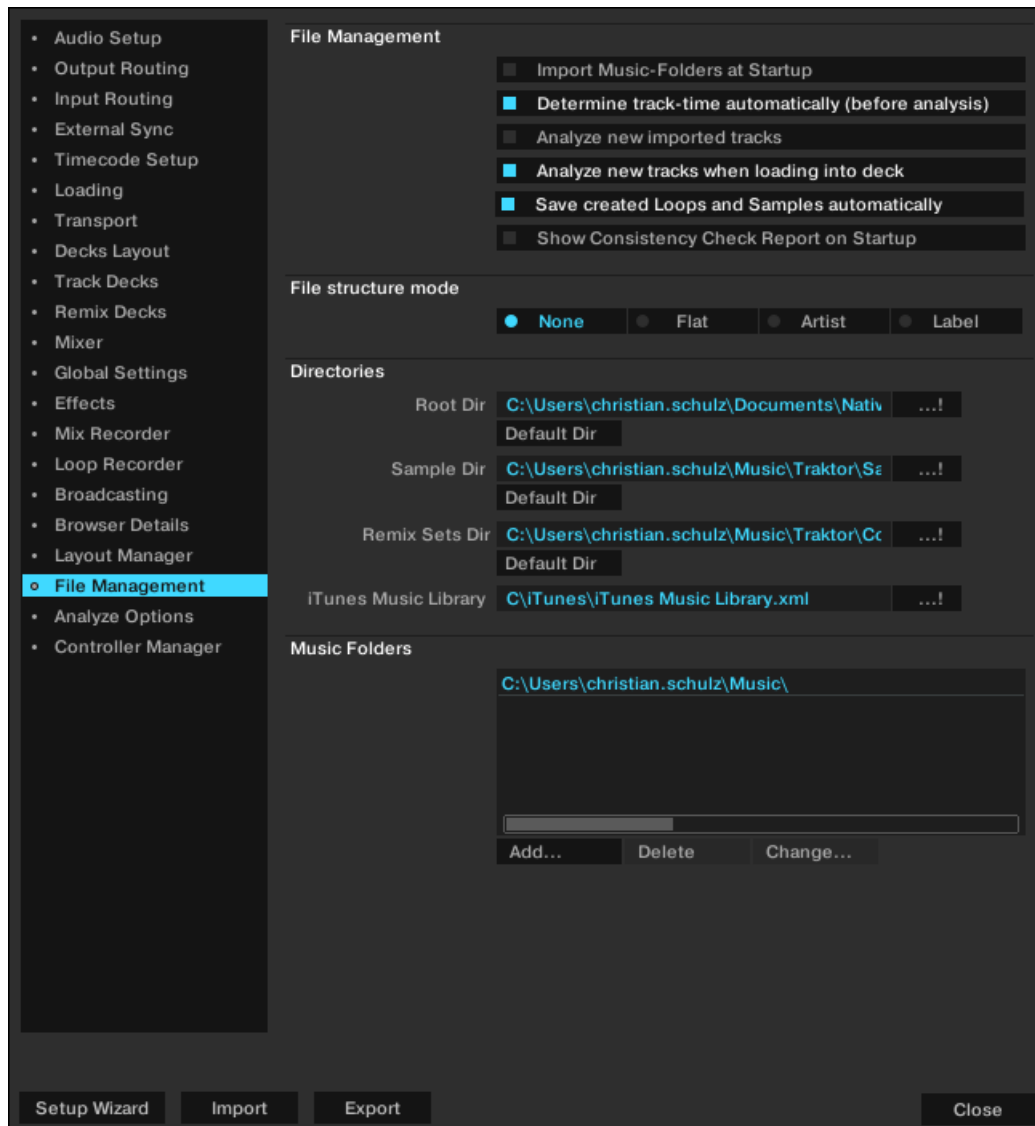
### レイアウトマネージャー (Layout Manager)

- **Change Name:** ここで選択したレイアウトの名称を入力します。
- **Rename:** 名称を入力するためのボタンです。
- **Personal Layouts:** 保存したレイアウトをすべて表示します。レイアウトをクリックすると起動します。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レクター (Layout Selector) と同様の順番となります。
- **Add:** で新規レイアウトを作成します。

- **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。

## 16.20. Preferences – File Management ページ

このセクションでは File Management ページのオプションを解説します。



Preferences – File Management ページです。

### 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:** トラック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 下部にあるステータスバーで分析経過の表示と分析に問題がある場合の警告を行います。トラックを分析する際、バックグラウンド分析を行うため、CPU に大量の負荷が生じる可能性は低くなります。



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

- **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。

## File structure mode

以下の File Structure Modes 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)

この設定で TRAKTOR のディレクトリを指定します。ディレクトリは ...! ボタンを押し、任意のフォルダパスを指定することで設定することができます。リセットボタンを用いることでディレクトリがデフォルトパスに戻ります。

- **Root Dir:** ここが Track Collection/Playlists/Settings/History/Mappings files へのパスです。
- **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。
- **Remix Sets Dir:** Remix Decks で使用される Remix Sets のパスです。
- **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。

## 音楽フォルダ (Music Folders)

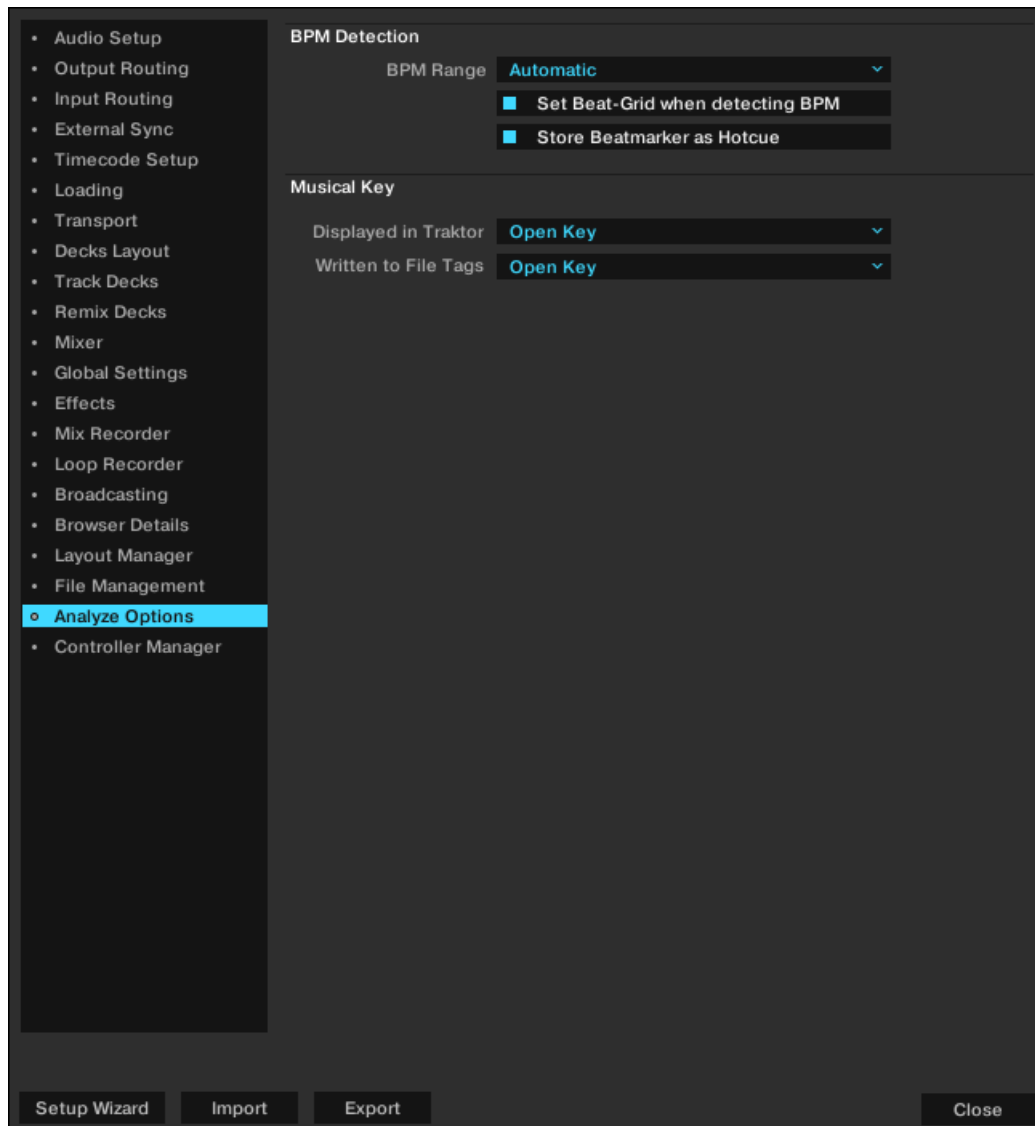
自身が使用している独自の音楽フォルダストラクチャーを使用する場合は、このリストに自身の音楽フォルダを追加します。TRAKTOR はこの音楽フォルダに含まれている全ての音楽ファイルを自動インポートします。

- **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...** : システム内でディレクトリの変更、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。

## 16.21. Preferences – Analyze Options ページ

このページはオーディオファイルのインポート、分析時の Analysis 機能の各オプションを装備しています。



Preferences – Analyze Options ページです。

### 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** セッティング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 Beatgrid を設定します。トラックに Beatgrid 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、Beatgrid 用にビートマーカを作成します。このオプションを有効にすると、ビートマーカはホットキュー (HotCue) として活用することも可能となります。このオプションを無効にしておくことでアクシデントによる (ホットキューとして使用している) ビートマーカの削除を避けることが可能となります。

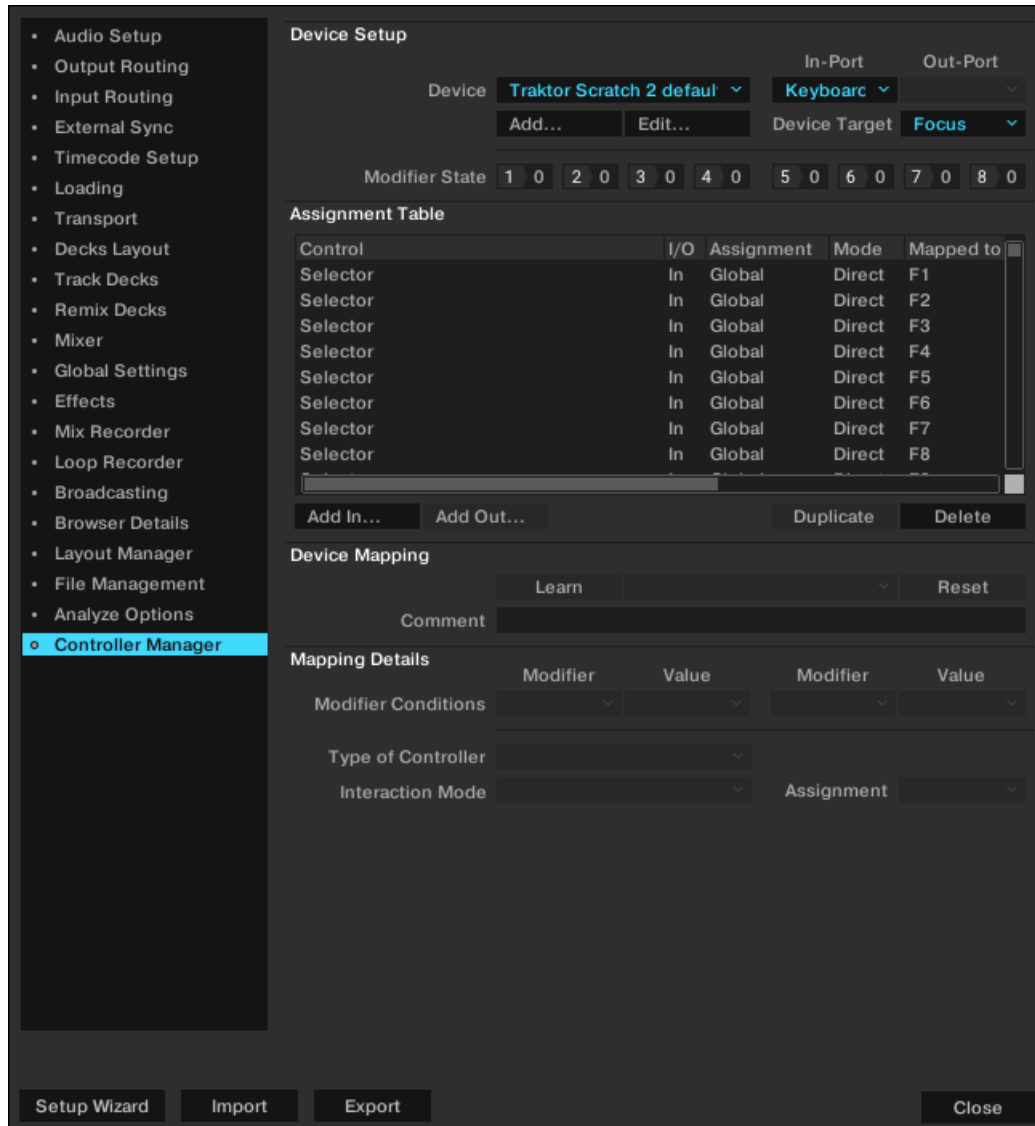
## Musical Key

TRAKTOR は自動的にトラックのキーを検出し、TRAKTOR に表示トラックのメタデータにも記載されます。使用可能な設定内容は以下となっています。

- **Displayed in Traktor**: このドロップダウンメニューでブラウザの Key 欄にキー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。有効値は **Musical**、**Musical (all sharp)**、**Open Key** です。
- **Written to File Tags**: トラックファイルにメタデータとして記載するキーの表示方法を選択することで、第三者製ソフトウェアでも認識されるようにします。値は **Musical**、**Musical (all sharps)**、**Open Key**、**Key Text** です。

## 16.22. Preferences – Controller Manager ページ

The **Controller Manager** ページでは 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 枚の環境設定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 preference ページで行います。詳細は [TRAKTOR をコントロールするために MIDI コントローラーを設定する](#) を参照してください。



Preferences – Controller Manager ページです。

- **Device Setup:** でコンピューターのキーボード、各 MIDI コントローラー、いくつかの HID 機器の複数のマッピングを作成します。
- **Assignment Table:** 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リスト表示します。現在選択しているマッピングを含め、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。
- **Device Mapping:** で MIDI デバイスの 任意のコントロール部に TRAKTOR コントロール部をマッピングします。
- **Mapping Details:** でマッピングされた TRAKTOR コントロール ( Modifier Conditions と Interactions Mode ) をカスタマイズします。



## 17. エフェクトリファレンス

ここでは 40 のエフェクト全てを確認できます。

### 17.1. 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、ノブで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。



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。

- **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。
- **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。

## 17.2. 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。

## 17.3. 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 (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、ノブで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。

## 17.4. 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。

## 17.5. 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。

## 17.6. 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。マスターク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、マスタークロ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。

## 17.7. 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、マスタークロックテンポを基に、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)

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。

## 17.8. 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。右回して低周波数を切り、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、ノブで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。



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。

- **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。
- **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。

## 17.9. 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)



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。

- **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、ノブで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**: 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。

### 17.10. 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イープを生成します。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。

### 17.11. 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、バイポーラコントロールになります。
  - 中心で全周波数帯をパスします。
  - 中心から左に回すほど、ハイからローへと徐々に周波数をカットしていきます。
  - 中心から右に回すほど、ローからハイへと徐々に周波数をカットしていきます。



DJ モード( **DJM**)で LP ノブの表示が **LP/HP** となり、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。

## 17.12. Filter:92 LFO (フィルター:92 LFO)

このフィルター は、Allen & Heaths Xone:92 ミキサーを元にデザインされ、LFO テンポシンクが付属しています。LFO はビートグリッドを基準にトラックと同期、またはフリーランモードを使用可能です。

### シングルモード (Single Mode)



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。

- **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、ノブで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**: 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。



## 17.13. Filter:92 Pulse (Filter:92 パルス)

これは、革新的な Allen & Heaths Xone:92 ミキサーのフィルターを基礎としたオートフィルターエフェクトで、音声のピークに反応して興味深い効果をもたらします。

この機能の付属オシレーションはその効果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)

- **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イープを生成します。
  - 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)。

## 17.14. 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、ノブで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。

## 17.15. 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。

## 17.16. 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 のコントロール方法は、8 ポールスイッチをのぞいて、上記で解説したフランジャー Flux と同様です。

### シングルモード (Single Mode)

- **FEEDB** (フィードバック): フェイザーのフィードバック量を調節、音声の質感に色合いが増します。Min で少ないフィードバック、Max で強いフィードバックとなります。
- **PITCH**: エフェクトのピッチをコントロールします。ノブは中心でニュートラルとなり、左/右方向に動かすことで、フェイジングエフェクトをハイからローフリークエンシーに適応します。
- **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。

## 17.17. 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になります。
  - 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。

## 17.18. 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。

## 17.19. Iceverb (アイスバープ)

アイスバープ (Iceverb) は革新的なリバープ 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。アイスバープ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、リバープ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、リバープのカラーを調節します。
- **SIZE**: 設定したリバープに、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プをフリーズします。 **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。

## 17.20. Reverb T3

クラシックリバープ 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**: 設定したリバープに、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プをフリーズします。

## 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。

## 17.21. Ring Modulator

リングモジュレーター はオーディオ信号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ブします。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。

## 17.22. 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ズ): サンプルレトリダクションにズレ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ズ) 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。

## 17.23. 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基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。

## 17.24. 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。

## 17.25. 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、マスターク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。

## 17.26. 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。

## 17.27. 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。

## 17.28. 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、シグナル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。



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。

- **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。
- **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。



## 17.29. Ramp Delay

調整可能な変化値で デイレイを生成し、異なるデイ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:**
  - デイレイランプ (起伏) の長さを調節します。ここでの調整値が異なるデイ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、ノブで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:**
  - ランプデイレイのスピードを調節します。
  - 7 種の選択肢を使用して、ノブで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。



フリーズモードであってもデイ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。

- **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イ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。
- **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。

## 17.30. 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。

## 17.31. 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が下がります。
- **FILTER**: ローパスフィルターで、右いっぱいに戻ると完全にフィルターが開きます。左に戻すほど、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。