



TRAKTOR KONTROL Z2

オペレーション マニュアル



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

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

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

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

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

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

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

著作・校正: Brian Smith, Patryk Korman

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.6 (10/2012)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

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

USA

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



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

目次

1	TRAKTOR KONTROL Z2 へようこそ！	8
1.1	資料の注釈について	9
1.2	ソフトウェア、ハードウェアの名称と呼称	9
1.3	TRAKTOR KONTROL Z2 資料について	10
1.3.1	セットアップガイド	10
1.3.2	TRAKTOR KONTROL Z2 マニュアル	10
1.3.3	TRAKTOR マニュアル	10
1.3.4	Controller Editor マニュアル	10
2	システムと電源の動作環境	11
2.1	電源の動作条件	11
2.2	ソフトウェア動作環境	11
3	Z2 を通常の DJ ミキサーとして使用する (Direct Mode)	12
3.1	各接続端子について	12
3.2	Z2 の接続	13
3.3	マイク、またはその他の音源の追加	14
3.4	チャンネル EQ とフィルターの使用	14
4	Z2 による TRAKTOR (TRAKTOR Mode) の操作	16
4.1	ベーシック	16
4.1.1	Z2 の接続	16
4.1.2	ブラウズとロード	17
4.1.3	別デッキへのトラックの複製	18
4.1.4	デッキの再生と停止	18

4.1.5	デッキボリュームコントロールとクロスフェーダー	19
4.1.6	ゲインの調節	20
4.1.7	試聴	20
4.2	ループとビートジャンプの作成	21
4.3	キュー/サンプルトリガーボタンの使用	22
4.3.1	キュー/サンプルトリガーボタン用にデッキフォーカスを変更する	22
4.3.2	キューポイントの使用法	23
4.3.3	ループの使用法	24
4.3.4	Remix Decks のコントロール	25
4.4	Flux Mode	26
4.5	フィルターと EQ ノブスナップ	27
4.6	Macro FX	27
4.7	追加コントローラーの使用	28
4.8	Z2 のカスタマイズ	28
5	TRAKTOR KONTROL Z2 ハードウェアリファレンス	29
5.1	イントロダクション	29
5.2	リアパネル	30
5.2.1	AC 電源部	30
5.2.2	USB 接続部	31
5.2.3	OUTPUT セクション	31
5.2.4	INPUT セクション	32
5.2.5	AUX / MIC セクション	33
5.2.6	GND (グラウンド) スクリュー	34

5.2.7	ケンジントンロックポート	34
5.3	フロント・パネル	34
5.3.1	PHONES セクション	35
5.3.2	XF REVERSE スイッチ	35
5.3.3	XF CURVE ノブ	36
5.4	トップパネル	36
5.4.1	AUX / MIC コントロール	37
5.4.2	MACRO FX セクション	38
5.4.3	デッキ C とデッキ D ノブ	40
5.4.4	LOOP (SIZE) エンコーダー	40
5.4.5	Cue/Sample トリガーセクション (1、2、3、4)	42
5.4.6	FLUX ボタン	46
5.4.7	フォノ/ラインスイッチ (PH / LN)	46
5.4.8	TRAKTOR ボタン	47
5.4.9	GAIN ノブ	48
5.4.10	EQ (HI、MID、LOW) と FILTER コントロール	49
5.4.11	FX アサインボタン (1、2)	50
5.4.12	7-区分ディスプレイ	51
5.4.13	ステータス/モードインジケーター	51
5.4.14	S (Snap)、Q (Quantize)、Settings ボタン	52
5.4.15	BROWSE と LOAD コントロール	54
5.4.16	ヘッドフォンとキューコントロールエリア	56
5.4.17	REL / INTL ボタン A と B	57

5.4.18	SYNC ボタン A と B	57
5.4.19	SHIFT ボタン	58
5.4.20	レベルメーター	58
5.4.21	ボリュームフェーダーとクロスフェーダー	59
5.4.22	OUTPUT セクション	60
6	付録	61
6.1	TRAKTOR の Z2 用環境設定	61
6.1.1	Mic/Aux Input	62
6.1.2	Secondary Cue	62
6.1.3	デフォルト復元 (Restore Default)	62
6.1.4	キャリブレーション (Calibration)	63
6.1.5	LED	63
6.2	Z2 オーディオインターフェイスとコントロールパネル	63
6.2.1	Mac OS X の設定	63
6.2.2	Windows での設定: コントロールパネル	64
6.3	Cue/Sample LED 色表示	69
6.4	Cue/Sample トリガーボタン: Track Decks の副次機能	69
6.5	Cue/Sample トリガーボタン: Remix Decks の副次機能	72
6.6	バーチャル USB I/O ルーティング	74
	索引	75

1 TRAKTOR KONTROL Z2 へようこそ！

Native Instruments 製品をお買い上げのお客様へ

TRAKTOR KONTROL Z2 をお買い上げ頂き、また Native Instruments 製品へのご信頼を頂きありがとうございます。

TRAKTOR KONTROL Z2 は TRAKTOR 専用コントローラー/スタンドアローンデジタルミキサー/オーディオインターフェイスで、コンピューターを操作、または操作することなく DJ プレイが可能な柔軟性を備えています。通常の DJ ミキサーとして、TRAKTOR KONTROL Z2 にターンテーブルや CD を接続して内蔵 EQ やフィルターを使用することができます。マイクや AUX オーディオデバイス (MP3 プレイヤー等) を接続することも可能です。しかし Z2 の本当の実力は TRAKTOR 専用コントローラーとして内部ミックス機能とその各機能を活かし、TRAKTOR SCRATCH PRO ソフトウェアを操作する際に発揮されます。

以下は Z2 の主な特徴です。

- DJ ミキサー、コントローラー、オーディオインターフェイスを内蔵
- コンピュータを必要としない、スタンドアローンミックス用内蔵デジタルオーディオ生成機能
- 内部 TRAKTOR ソフトウェアミックスから Z2 ハードウェアミックスへの途切れることのないスイッチング
- 高品質フェーダー、ノブ、ボタン
- 新規 TRAKTOR Macro FX と既存の FX パラメーターをコントロールする FX ノブ
- 多機能キューポイント、サンプルトリガーコントロール
- TRAKTOR の新規 Flux モードによる、トラックのタイミングを損なうことのないキューポイントのループ、ジャンプの実現
- LED 表示によるボタンバックライト、メーター、ライトパイプ、7 区分ディスプレイからなる十分な視認性
- すばやく簡単なブラウズとオートルーピングを可能にするブッシュエンコーダー
- 内蔵マルチボルテージパワーサプライと USB ケーブル
- TRAKTOR SCRATCH PRO ソフトウェア、2x タイムコントロールレコードと 2x タイムコードコントロール CD を内蔵
- KONTROL X1 や KONTROL F1 等の各 Native Instruments コントローラーとの併用にも完全対応
- 内蔵 USB ハブには 2x パワード USB ポートを装備、Z2 を介して追加コントローラーやハードディスクをコンピューターに接続可能

1.1 資料の注釈について

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



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各（ドロップダウン）メニューで表示される内容 (*Open…*、 *Save as…* 等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - 画面に表示される部分に関するテキスト(ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は **ライトブルー** で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをコンピュータの画面でも確認できるはずです。
 - ハードウェア自体に表記されている名称は **オレンジ** で表記します。この書体が使用されている場合、同じテキストをハードウェアでも確認できるはずです。
 - 重要な名称とコンセプトは **ボールド** 体で表示しています。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

1.2 ソフトウェア、ハードウェアの名称と呼称

本マニュアルでは TRAKTOR KONTROL Z2 を "KONTROL Z2" または "Z2" と呼ぶ場合があります。同様に TRAKTOR SCRATCH PRO 2 ソフトウェアはほとんどの場合 "TRAKTOR" と呼びます。

Z2 の各ボタンについては、実際にボタンに記載してある名前と、各ボタンの二次機能名を同時に表記します。

1.3 TRAKTOR KONTROL Z2 資料について

1.3.1 セットアップガイド

Setup Guide は TRAKTOR KONTROL Z2 レジストレーションページにあります。これが TRAKTOR KONTROL Z2 のソフトウェア、ハードウェアをインストールする際のガイドとなります。先に進むにはここでの内容を最初に行う必要があります。レジストレーション用紙にレジストレーションページのリンクが記載しており、この用紙は TRAKTOR KONTROL Z2 製品ボックスに同封してあります。

1.3.2 TRAKTOR KONTROL Z2 マニュアル

今読んでいる資料のことです。Setup Guide を読み進め、各作業を終えたら、この資料を読み進めてください。では、この TRAKTOR KONTROL Z2 マニュアルを読み進めましょう。マニュアルでは Z2 による TRAKTOR ソフトウェアの使用法と、通常の DJ 時の Z2 使用法を解説します。段階ごとに各チュートリアルとワークフローを紹介（↑3, Z2 を通常の DJ ミキサーとして使用する (Direct Mode) と ↑4, Z2 による TRAKTOR (TRAKTOR Mode) の操作）しているので、それらを参考にして Z2 の使用法を習得し、ハードウェアリファレンスの章で（↑5, TRAKTOR KONTROL Z2 ハードウェアリファレンス）機器の各部について確認してください。

1.3.3 TRAKTOR マニュアル

TRAKTOR ソフトウェアの詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。TRAKTOR マニュアルには TRAKTOR ソフトウェアの *Help* メニューにある *Open Manual...* エントリからアクセスします。

1.3.4 Controller Editor マニュアル

TRAKTOR ソフトウェアを TRAKTOR KONTROL Z2 ハードウェアコントローラーで操作するかわりに、このコントローラーを他の MIDI 対応したアプリケーション、機器を操作する MIDI コントローラーとして使用することも可能です。この操作を可能にするにはコントローラーエディタ (Controller Editor) ソフトウェアを使用して、MIDI モード時の Z2 の正確な MIDI アサインを行うことが必要です。コントローラーエディタはインストールの過程でインストールされます。Controller Editor と MIDI マッピングの詳細に関しては Controller Editor Manual マニュアルを参照してください（マニュアルには Controller Editor ソフトウェアの *Help* メニューにある *Open Manual...* エントリからアクセスします）。

2 システムと電源の動作環境

2.1 電源の動作条件

TRAKTOR KONTROL Z2 の電源動作環境は 115-230VAC (50-60Hz) です。Z2 はパワーサプライを内蔵しており、通常の電源コードを必要とするのみとなります。

2.2 ソフトウェア動作環境

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

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

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

3 Z2 を通常の DJ ミキサーとして使用する (Direct Mode)

Z2 は TRAKTOR ソフトウェア専用のミキサー、コントローラー、オーディオインターフェイスとして設計してありますが、コンピュータを接続しない状態で独立した一般的なミキサーとして使用することも可能です。この柔軟性により、コンピュータを使用できない環境下で演奏することが可能となります。以下のセクションではコンピュータを使用しない Z2 の使用例を紹介します。

言い換えれば箱から出した直後から Z2 をインストール作業することなく DJ ミキサーとして使用することが可能となります。

3.1 各接続端子について

インプット、アウトプットの全容の解説はハードウェアリファレンス章 ([↑ 5, TRAKTOR KONTROL Z2 ハードウェアリファレンス](#)) にあります。以下は Z2 のオーディオ、デジタル、電源用接続端子のリストとなります。

オーディオインプット

Z2 は各オーディオインプット一式を装備しており、非常に高い柔軟性を発揮します。

- 各チャンネル用ステレオ RCA フォノインプット
- 各チャンネル用ステレオ RCA ラインレベルインプット (CD プレイヤー等の接続に使用します)
- Aux インプット (MP3 プレイヤー等を接続します)
- マイクフォンインプット
- 2x ターンテーブル用グラウンド端子

オーディオアウトプット

- 2x ステレオヘッドフォン用アウトプット端子 (1/4 インチジャック及び 1/8 インチジャック)
- ブースアウトプット用ステレオバランスド 1/4 インチジャック
- メイン/マスターアウトプット用ステレオ XLR ジャック
- メイン/マスターアウトプット用ステレオ RCA ジャック

USB と電源

- Z2 とコンピュータ接続用 USB Type B ポート
- Z2 に他の USB 機器を接続するための 2x USB Type A ポート (パワード USB ハブ)

- AC 主電源接続端子 (115-230V 50-60Hz)

3.2 Z2 の接続

スタンドアローンミキサーとして Z2 を接続する方法はいたって簡単です (別途の Setup Guide の [↑1.3.1, セットアップガイド](#)を参照してください)。

1. Z2 のリアパネルに同封してある電源ケーブルを接続し、安定した AC 電源部 (115-230V 50-60Hz) に接続してください。
2. Z2 のスイッチを入れてください (リアパネルの電源スイッチのことです)。
3. ターンテーブル、CD プレイヤー、その他のステレオオーディオソースをリアパネルの **INPUT** に (チャンネル A と B) 接続、ターンテーブルは **PHONO** 端子に、CD プレイヤーは **LINE** 端子に接続してください。
4. トップパネルの各チャンネルの上部にある **PH-LN** スイッチはチャンネルから音声を再生するために適切な位置に設定する必要があります。チャンネルにターンテーブルを接続している場合はこのスイッチを **PH** ("phono")、CD プレイヤー、またはその他のライン出力機器を接続する場合は **LN** ("line") にします。
5. 予想以上に大きい音量で再生されるのを防ぐために、**MASTER** アウトプットノブを左一杯に回しておきます。
6. 各チャンネルの上部にある TRAKTOR ボタンがオフの状態 (無灯) となっているか確認してください。Z2 をコンピュータに接続していなければ、このボタンはオフのままとなります。
7. **MAIN OUT** をミキサー、またはアクティブスピーカーに接続します。
8. フロントパネルにヘッドフォンを接続します。
9. ターンテーブル、または CD プレイヤーを再生します。
10. 適切な音量になるまで **MASTER** ノブを上げます。

音声が確認できない場合は以下をチェックしてください。

- **GAIN** ノブ (チャンネル A と B の上部にあります) があがっているか
- チャンネルフェーダーがあがっているか
- **FILTER** と EQ バンドノブ (**HI**、**MID**、**LOW**) が中央の位置に設定してあるか



トラックの試聴に関しては [↑4.1.7, 試聴](#)を参照してください。

3.3 マイク、またはその他の音源の追加

Z2 の後部でマイクと他の音源 (ライン入力) を接続することが可能です。モノフォニックマイクシグナルはメインアウトプットの両方のステレオチャンネルを通過します。AUX ステレオ音源 (MP3 プレイヤーや CD プレイヤーの音声等) も直接アウトプットバスを通過します。言い換えると、Z2 のクロスフェーダーとチャンネルフェーダーはこれらのインプットに効力を発揮しません。

マイクの接続方法は以下です。

1. Z2 のトップパネルの左上隅にある **AUX / MIC** にある **VOLUME** ノブが下がりきっているか確認してください。
2. マイクを Z2 のリアパネルにある **AUX / MIC** エリアの **MIC** インプット端子に接続してください。
3. トップパネルの左上隅の **AUX / MIC VOLUME** ノブの隣にあるボタンを押してください。
4. マイクの音量が適切になるまで **VOLUME** ノブを上げます。(フィードバックには十分注意してください)

ライン入力シグナルの接続方法も同様に簡単です。

1. **AUX / MIC VOLUME** ノブが下がりきっているか確認してください。
2. 機器を一般的な RCA オーディオケーブルを用いてリアパネルの **AUX / MIC** インプットセクションの **AUX** インプットに接続します。
3. 機器が音声を出力しているか確認する方法は以下です。
4. AUX オーディオ音量が適切になるまで Z2 のトップパネルの左上にある **VOLUME** ノブを上げます。

3.4 チャンネル EQ とフィルターの使用

Z2 の各チャンネルには高品質 EQ とフィルターセクションを備えています。ミックスに違和感を感じないように、Z2 の各 EQ は TRAKTOR の "P900 Kill" タイプ EQ と "Z" タイプフィルター (TRAKTOR のデフォルト EQ とフィルターモジュールです) と同じ内容となっています。これにより Z2 の Direct モードでの音声は TRAKTOR ソフトウェアのものと同等となります。

FILTER ノブは典型的なワンノブタイプで、左に回すとハイカット/ローパス、右に回すとローカット/ハイパスフィルター効果を得ることができます。ノブを中心にすることでフィルター効果が無い状態となります。



TRAKTOR の内部 EQ とフィルター特性を変更することは可能ですが、Z2 自体の EQ とフィルターの特性を変更することはできません。

ノブスナップ

フィルター、または EQ の効果をノブを回すように徐々にではなく切り替えるように（ドロップイン/アウトとも言います）使用したい場合もあるでしょう。SHIFT ボタンを使用することで効果を切り替えるように付加することが可能となります。

1. トラック再生中に、SHIFT を押しながら FILTER ノブを殆ど左に回します。この時点では音声に何の影響意もありません。
2. SHIFT ボタンを放すと、ノブの位置に従ってフィルターエフェクト効果を確認することができます。
3. SHIFT をもう一度押しながら、FILTER を中心(ニュートラル)の位置に回します。SHIFT を押したままであれば、サウンドはフィルターされたままとなります。
4. SHIFT ボタンを放すとフィルター効果がなくなります。



これは (LOW、MID、HI) EQ ノブでも同様に操作することが可能です。更に TRAKTOR モード (↑ 4, Z2 による TRAKTOR (TRAKTOR Mode) の操作参照) で TRAKTOR の内部フィルターと EQ を使用している場合でもこの効果を得ることができます。

4 Z2 による TRAKTOR (TRAKTOR Mode) の操作

TRAKTOR KONTROL Z2 はスタンドアローン DJ ミキサーとして機能しますが、TRAKTOR ソフトウェアを使用することでスタンドアローンとしての長所と専用コントローラーとしての長所を複合した強力なツールとしてその機能を存分に発揮します。

4.1 ベーシック

このセクションでは Z2 と TRAKTOR を使用する際の最も一般的な使用例を紹介します。以下のワークフローを通じて [↑ 5, TRAKTOR KONTROL Z2 ハードウェアリファレンス](#) 参照してください。 [↑ 5, TRAKTOR KONTROL Z2 ハードウェアリファレンス](#) では各スイッチ、ノブ、フェーダー、プラグ、各画面の機能について詳細解説しています。



TRAKTOR の特定の機能に不明な点がある場合は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。



基本的に Z2 は 2 チャンネルのミキサーです。TRAKTOR のデッキ C と D 用コントロール部もありますが、Z2 の焦点は常に 2 チャンネルミックスに重点を置いています。ですからコントロール機能によってはデッキ A と B には有効でも、Z2 をコンパクトで使用感が簡単なミキサーにするための設計上の理由によりデッキ C と D では使用できない機能があります。

4.1.1 Z2 の接続

別途の Setup Guide ([↑ 1.3.1, セットアップガイド](#)参照) を参照して TRAKTOR ソフトウェアのインストール方法、製品起動、ハードウェアの接続方法の詳細を確認してください。

ではここから手早くハードウェアの設定方法を解説します。

1. TRAKTOR KONTROL Z2 を AC 電源に接続し、電源スイッチを入れてください (電源スイッチはリアパネルにあります)。
2. Z2 を USB ケーブル (Z2 ボックスに同封してあります) を使用してコンピュータに接続してください。
3. TRAKTOR を起動し、Z2 を使用するためのソフトウェアの設定を Setup Wizard (Setup Guide [↑ 1.3.1, セットアップガイド](#)も参照してください) で行ってください。

4. TRAKTOR ソフトウェアのデッキ A と B のヘッダには **Direct Thru** とあり、Z2 がデフォルトでは Direct モードとなっており、内部ミキサー (TRAKTOR ソフトウェア) が使用できない状態であることを意味します。この場合、TRAKTOR ソフトウェア内の各デッキでは **The Mixer Channel is currently in Thru Mode** とメッセージが表示されます。
5. Z2 のチャンネル A/B の最上部の TRAKTOR ボタンを押します。TRAKTOR ロゴボタンが Snap (S)、Settings (歯車シンボル)、Quantize ボタン (Q) の両側にあります。これで各チャンネル (A と B) のモードを TRAKTOR モードに切り替えます。

→ ここまででトラックをロードしてミックスを開始することが可能となります。



Z2 に接続してあるターンテーブルや CD プレイヤーの音声 (PHONO または LINE インプット) をミックスする場合は対応するインプットチャンネルの TRAKTOR ボタンをオフにする必要があります。



TRAKTOR モードと Z2 の Direct モードを組み合わせることも可能で、例えばチャンネル B でアナログレコード音声を再生しながら (チャンネル B の TRAKTOR ボタンがオフとなっている必要があります)、TRAKTOR ソフトウェアのデッキ A (チャンネル A の TRAKTOR ボタンがオンとなっている必要があります) でトラックの音声を再生する、といったことができます。

4.1.2 ブラウズとロード



TRAKTOR のトラックコレクションの設定方法に関しては TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

ライブラリをブラウズし、デッキにトラックをロード、または Remix Set をロードする方法は以下です。

1. Z2 の **BROWSE** エンコーダーを押し放して TRAKTOR のブラウザとブラウザツリーを表示します。
2. **BROWSE** エンコーダーを回して現在閲覧しているフォルダのトラックリスト内を移動します。
3. **SHIFT** ボタンを押しながらブラウズエンコーダーを回すことでブラウザツリー内のフォルダとサブフォルダを移動することができます。
4. ロードするトラック、または Remix Set が見つかったらそれらのロード先となるデッキの対応する **LOAD (DUPLICATE)** ボタン (A または B のどちらか) を押します。

→ デッキ A または B にトラック / Remix Set がロードされます。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーをもう一度押し放して TRAKTOR 画面のブラウザを閉じます。



トラックデッキに Remix Set をロード、または Remix Deck にトラックをロードすることはできません。ですが TRAKTOR ソフトウェアのデッキのデッキレター部分を押し、デッキの種類を選択することはできます。デッキフレーバーの変更方法詳細に関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

4.1.3 別デッキへのトラックの複製

Z2 を使用して他のデッキにトラックを複製することができます。デッキにトラックをロードしており、他のデッキに同じトラックをロードしたい場合に便利です (デッキ A から B、またはデッキ B から A)。

- ▶ **SHIFT** を押したままコピー先となるデッキの **LOAD (DUPLICATE)** ボタンを押します。例えばデッキ B にトラックがあり、デッキ A にトラックを複製する場合は **LOAD (DUPLICATE) A** ボタンを押します。



この方法で別のデッキにトラックを複製すると、全キューポイントとループ (現在のプレイヘッド位置も複製されます) も複製されます。

4.1.4 デッキの再生と停止

Z2 とともに TRAKTOR を使用する場合、通常 TRAKTOR のデッキはタイムコードヴァイナル/CD でコントロールします。これは TRAKTOR を Z2 で操作する場合のデフォルト設定ですが、TRAKTOR デッキを Z2 上で直接再生/停止する方法もあります。その方法は以下となります。

- ▶ **SHIFT** を押したままにし、**REL / INTL (A または B)** ボタンを押してデッキを再生/停止します。

この方法でデッキを再生/停止する場合、TRAKTOR は自動的に各デッキを Internal Playback モードに切り替えます。このモードで TRAKTOR はタイムコードコントロールを無視します。タイムコントロールモードに戻るには関係する **REL / INTL (A または B)** ボタンを押してボタンを緑に点灯させます。↑5.4.17, **REL / INTL ボタン A と B** と TRAKTOR マニュアルを参照して Internal Playback と Absolute/Relative 各モード (これらはタイムコードモードの各モードです) について確認してください。



TRAKTOR の Remix Decks の特長により、4つの Cue/Sample Trigger ボタンのうちのどれかを押し、Sample Slot をトリガーすることでデックトランスポートが再生します。デッキが再生されてから Cue/Sample Trigger ボタンのどれかを押すことで対応するサンプルスロットがミュート/再生されます。Remix Decks の詳細は TRAKTOR を参照してください。

4.1.5 デッキボリュームコントロールとクロスフェーダー

すでに解説したように、Z2 は基本的に 2 チャンネルのミキサーです。2 つのチャンネルフェーダーで、デッキ A/B のボリュームをコントロールします。



各チャンネル用ボリュームノブでデッキ C と D の各レベルをコントロールすることが可能です (下に **DECK C** と **DECK D** とあるノブです)。

クロスフェーダーはデフォルトではデッキのペアをフェードします。言い換えると、クロスフェーダーを一番左にすると、デッキ A と C (ボリュームフェーダー A とボリュームノブ C があがっている場合) の音声のみを確認することができます。一番右にすることで B と D (各ボリュームコントロールがあがっている場合) の音声を確認することができます。



ボリュームノブ(**DECK C** と **DECK D** と表記してあります) の下のディスプレイを確認することでデッキ C と D が再生されているか確認することができます。ここではデッキのボリュームノブを下げきっている場合でもデッキの再生音量を視認することができます。この表示内容はチャンネルのげいんせつていにより内容が異なり、**GAIN** ノブ (on the TRAKTOR software) が下がりきっている場合、デッキのボリュームノブは薄く点灯します。



TRAKTOR ソフトウェアではクロスフェーダーの左右にあるクロスフェーダーアサインレターをクリックすることでクロスフェーダーを使用するチャンネルを変更することが可能です (詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください)。

テンポマスターについて

マスタークロックを Auto モードにして TRAKTOR を操作する際、TRAKTOR は自動的に現在使用しているデッキをテンポマスターに設定、その他全てのデッキと FX はそのデッキと同期します。しかしこの機能は例えばデッキでスクラッチのみを行う場合には必要ありません。そういった場合のために、TRAKTOR の環境設定の Transport には "**Only On-Air Decks can be Tempo Master**" オプションがあります。このオプションを無効にすることでこの自動設定機能を解除することが可能となります。テンポマスターと同期に関する詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

4.1.6 ゲインの調節

チャンネル **GAIN** ノブ は Z2 上部のフィルターと EQ セクションにあります。Z2 を使用してチャンネル A と B のみのゲイン調節ができます。ソフトウェアのノブが User-Gain level 表示モード時であれば、ハードウェアで **GAIN** ノブを回すことで TRAKTOR ソフトウェアの **GAIN** ノブも同調して動きます。ボタンには Auto-Gain level と User-Gain level の 2 つの表示モードがあります。



Auto-Gain level 表示モードのゲインノブです。オレンジのボタンを押すことで User-Gain level 表示モードに切り替えることができます。

以下が 2 つのモード画面の内容です。

- **User-Gain level:** デフォルトモードです。ノブの周りの青いインジケータリングがこのモードであることを証です。Z2 で **GAIN** を回すと、ミキサーチャンネルゲインが -inf to +12dB の設定値幅で変化します。ここでの設定は曲のファイルに保存されることはありません。
- **Auto-Gain level:** ラベルの隣にあるボタンをクリックすることで Auto-Gain level 表示モードが起動し、ラベルも **AUTO** と切り替わります。起動すると、ノブはトラック分析の際に保存された Auto-Gain level を表示します (分析はライブラリにトラックをインポートする際に行われます)。ソフトウェアの Auto-Gain level を変更することで新規 Auto-Gain 設定値を曲のファイルに保存します。しかし Z2 で **GAIN** ノブを変更する場合は User-Gain level が変更されるのみで、Auto-Gain level は変更されません。

Auto-Gain の起動は環境設定を *Mixer > Level > Set Autogain When Loading Track* と進んでください。Auto-Gain の詳細に関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。



分析を行ったことが無いトラックをデッキにロードすると、そのデッキの Auto-Gain 機能は自動的に無効となります。そのトラックをリロードすることで正しく Auto-Gain がファイルに記録され、Auto-Gain が起動します。

4.1.7 試聴

HP VOLUME ノブでヘッドフォンアウトプットレベル (ここで 1/4-inch ジャックと Z2 のフロントパネルの 1/8-inch ジャックのレベル調整を行います) を調節します。**CUE MIX** ノブでメインミックスのみを聞く、キューチャンネルのみを聞く、またはその両方を聞くことができます。トラックの試聴方法は以下となります。

1. 各デッキ A と B にトラックをロードし、再生を開始します (↑4.1.2, ブラウズとロード参照)。
2. **CUE MIX** ノブを真ん中に回します。
3. 最適な音量になるまで **HP VOLUME** ノブを調節します。
4. チャンネルフェーダーを上げ、クロスフェーダーを使用して各トラックが再生されるか確認してください。
5. チャンネル A にクロスフェーダーを切り、デッキ A のトラックのみが聞こえる状態にします。
6. **CUE MIX** ノブの下のカューボタン **B** を押します。

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

これでクロスフェーダーを動かしてもキューが機能しているのでデッキ B を聞くことができるようになります。

▶ キューボタン B をもう一度押してキューを解除し、キューボタン **A** を押します。

→ クロスフェーダーを動かしてもデッキ A のトラックを聞くことができます。

ヘッドフォンにキューシグナルのみ (ミックスシグナルが無い状態)、またはミックスシグナルのみ (キューシグナルが無い状態) を送信することもできます。

1. キューボタン **A** と **B** を押して両方起動します (点灯します)。
2. **CUE MIX** ノブを左一杯に回します。
3. ここで 2 つのカューボタンをオンオフと切り替えてください。両方のキューボタンがオフの場合、ヘッドフォンで音声を確認することができなくなります。
4. では両方のキューボタンをオンの状態にしてください。
5. **CUE MIX** ノブを右一杯に回します。
6. クロスフェーダーを動かしてください。

ヘッドフォンにキューシグナルが送信されなくなります。



ヘッドフォンで聞いているミックスとは関係なく、メインミックスはクロスフェーダーとチャンネルフェーダーでコントロールすることとなります。

4.2 ループとビートジャンプの作成

LOOP (SIZE) エンコーダーで各ループとビートジャンプ操作を行うことができます。



ループとビートジャンプを滑らかにするにはスナップ (S) とクオンタイズ (Q) を起動してください。

現在再生しているトラックでループを設定する方法は以下となります。

1. エンコーダーを回してループのサイズを設定します (1/32nd から 32 Bar まで)。各チャンネルディスプレイにループサイズが表示されます。
2. エンコーダーを押すことで現在の再生位置からのループを開始します。
3. トラック内でループを移動するには **SHIFT** を押しながら **LOOP (SIZE)** エンコーダーを回します。



TRAKTOR の新 Flux モードで、トラックのフレーズを保ちながらループとキューポイントをトリガーすることができます。Flux モード詳細とキューポイントとループに対する影響の詳細は [↑ 4.4, Flux Mode](#) を参照してください。

BeatJumping (ビートにあわせてトラック内の所定の位置にすばやく移動する機能です) はループ機能に近い機能です。BeatJumping はデッキを再生していない状態でも使用することができます。

1. ループを起動していない状態で、**LOOP (SIZE)** エンコーダーを回してジャンプする長さを設定します。各チャンネルディスプレイに移動サイズが表示されます。移動設定値幅は 1/32nd から 32 Beats までとなります。
2. **SHIFT** を押してエンコーダーを右に(再生方向にジャンプします)または左(再生方向とは逆にジャンプします) 回します。

4.3 キュー/サンプルトリガーボタンの使用

キュー/サンプルトリガーボタン(Z2 の両側にあるボタン **1** から **4** のことです) でキューポイントとループを設定、または削除し、Sample Slots (Remix Decks) と BeatJump をトリガーします。



これらのボタンの詳細に関しては [↑ 5.4.5, Cue/Sample トリガーセクション \(1、2、3、4\)](#) を参照してください。

4.3.1 キュー/サンプルトリガーボタン用にデッキフォーカスを変更する

キュー/サンプルトリガーボタン用のデフォルトデッキフォーカスは左側はデッキ A、右側はデッキ B となっています。このデッキフォーカスは各デッキフォーカスボタンを押すことで A から C または B から D に切り替えることができます。

キュー/サンプルトリガーボタンのフォーカスの変更方法は以下です。

- ▶ キュー/サンプルトリガーボタンのフォーカスを変更するにはデッキフォーカスボタン (A または C、B または D) を押します。

4.3.2 キューポイントの使用法



ループやキューポイントを設定していないトラックを始めてロードする場合、最初のキューポイントは自動的にトラックの先頭部分に設置されます。これですばやく Z2 でトラックの頭出しを行うことが可能となります。このデフォルトキューポイントを削除して **SHIFT** + キュー/サンプルトリガーボタン **1** を押すことでトラック内の最初のキューポイントを設定することも可能です。

現在の再生位置にキューポイントを設置する 方法は以下となります。

1. Z2 でキューポイントを設置するトラックがあるデッキをフォーカスします ([↑4.3.1, キュー/サンプルトリガーボタン用にデッキフォーカスを変更する参照](#))。
2. 空の (点灯していない) キュー/サンプルトリガーボタン (**1** から **4**) を押します。Z2 の左にあるボタンでデッキ A または C をコントロールし、右のボタンでデッキ B または D をコントロールします。キューポイントが設置されるとボタンが青く点灯します。

→ この方法で空のキュー/サンプルトリガーボタンを押すと、トラックに通常のキューポイントが設置されます。

以下はフェードイン、フェードアウト、ロード、またはグリッドマーカを設置する方法です。

- ▶ まず通常のキューポイントを設置し、ソフトウェアのデッキの Advanced Panel で(詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください) 内容を変更します。



マーカの種類によりキュー/サンプルトリガーボタンの表示色が変わります。詳細は [↑6.2, Z2 オーディオインターフェイスとコントロールパネル](#)を参照してください。

キューポイントの削除方法は以下となります。

1. キューポイントを削除するトラックがあるデッキにデッキフォーカスします。
2. **SHIFT** を押したまま削除するキューポイントがあるキュー/サンプルトリガーボタンを押します。ボタンが無灯となり、空になったことを示します。



滑らかなホットキュージャンプを得るには Z2 上部にある **S** と **Q** ボタンを押します。



TRAKTOR の新 Flux モードで、トラックのフレーズを保ちながらループとキューポイントをトリガーすることができます。Flux モード詳細とキューポイントとループに対する影響の詳細は [↑4.4, Flux Mode](#) を参照してください。



キュー/サンプルトリガーボタンの副次機能を TRAKTOR の環境設定で変更することも可能です。詳細は [↑5.4.5, Cue/Sample トリガーセクション \(1、2、3、4\)](#) を参照してください。

4.3.3 ループの使用方法

Z2 でループを保存する方法はキューポイントの設置方法と同様に簡単です。ループを保存するためにループを起動している必要がある点異なります。キュー/サンプルトリガーボタン (1 から 4) にループを保存する方法は以下となります。

1. ループ保存したいトラックがあるデッキにデッキフォーカスします ([↑4.3.1, キュー/サンプルトリガーボタン用にデッキフォーカスを変更する参照](#))。
2. **LOOP (SIZE)** エンコーダーでループの長さを設定します。ループの長さはループサイズディスプレイ (Loop Size) に表示されます。
3. **LOOP (SIZE)** エンコーダーを押してループを起動します。
4. 空のキュー/サンプルトリガーボタンを押します。

→ ループが設置され、ボタンが緑に点灯します。



ループスタートポイントとループレンジはこの方法で保存することができます。保存したループをトリガーすると、ループ中は現在のレンジを変更することができますが設定してあるマーカースが変更されることはありません。設定してあるマーカースを変更するには (スタートポイントとループレンジを変更するには)、ループを削除して任意のスタートポイントとレンジをキュー / サンプルトリガーボタンに設置する必要があります。詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

キュー/サンプルトリガーボタンに保存してあるループを削除する方法は以下です。

- ▶ **SHIFT** を押しながらキュー/サンプルトリガーボタンを押します。
- ボタンの点灯が解除され、これで他のループやキューポイントを設置することが可能となります。



TRAKTOR の新 Flux モードで、トラックのフレーズを保ちながらループとキューポイントをトリガーすることができます。Flux モード詳細とキューポイントとループに対する影響の詳細は [↑ 4.4, Flux Mode](#) を参照してください。



キュー/サンプルトリガーボタンの副次機能を TRAKTOR の環境設定で変更することも可能です。詳細は [↑ 5.4.5, Cue/Sample トリガーセクション \(1、2、3、4\)](#) を参照してください。

4.3.4 Remix Decks のコントロール

Deck Flavor を Remix Deck にすると、キュー/サンプルトリガーボタンはサンプルスロットトリガーとして機能し、Remix Deck でフォーカスしているサンプルセルの色を表示します。



TRAKTOR ソフトウェアのデッキのデッキレター部分を押してデッキの種類を選択することもできます。詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

Remix Deck をロードすると、キュー/サンプルトリガーボタンで 4 つのサンプルスロットの上部のサンプルをコントロールできる状態となります。Remix Deck ロード時にデッキが停止している状態であると各キュー/サンプルトリガーボタンを押すことでサンプルスロットをトリガーし、デッキが再生されます。デッキを再生している状態でこれらのボタンを押すことでサンプルのミュート機能がオンオフされます。

Remix Deck をトリガーし、ミュートをオンオフ切り替えする方法は以下です。

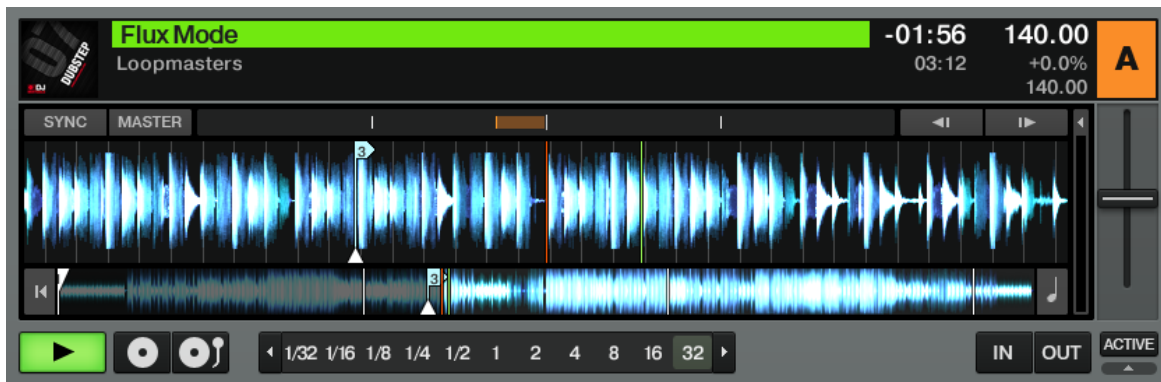
1. デッキ A が停止しているか確認してください。
2. デッキ A を Remix Deck フレーバーにしてください。
3. デッキ A に Remix Set をロードしてください。
4. 4 つのキュー/サンプルトリガー (1 から 4) ボタンのうちのの一つを押すと、デッキで対応するサンプルスロットのサンプルの再生を開始します。
5. 他のボタンを押して他のサンプルも確認してください。
6. 同じボタンを続けて押すとサンプルのミュートオンオフボタンとして機能します (ミュート時では Sample Slot プレイヘッドは再生を続けますが、音声は聞こえない状態となります)。Sample Slot をミュートするとボタンが点滅します。
7. ミュート解除するには点滅しているボタンをもう一度押します。



キュー/サンプルトリガーボタンの副次機能を TRAKTOR の環境設定で変更することも可能です。詳細は [↑ 5.4.5, Cue/Sample トリガーセクション \(1、2、3、4\)](#) を参照してください。

4.4 Flux Mode

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



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

デッキ A で Flux モードに切り替える方法は以下です。

- ▶ Z2 の左にある Flux ボタンを押し、デッキ B を Flux モードにするには右の Flux ボタンを押します。



Flux モードはデッキごとに使い分けができます。ですからデッキ A を通常のモードで使用し、デッキ B を Flux モードで使うことができます。

Flux モードの詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

4.5 フィルターと EQ ノブスナップ

Z2 の **FILTER** と EQ ノブは見ての通りの機能を果たします。しかし、クラシックなジャンプカットフィルターや EQ の作成方法は確認しておくとう便利でしょう。

1. デッキ A でトラックを再生し、**FILTER** ノブを右に回します (ローエンドをカットします)。ノブを回すほど、徐々に低域がカットされます。
2. **SHIFT** を押しながら **FILTER** ノブを中心の位置に戻してください。この段階ではまだ音声に変化は見られません。
3. ノブを中心に戻したら、**SHIFT** ボタンを放します。

→ 何が起きましたか？ **SHIFT** ボタンを放すとフィルターによってカットしてあった低域がいきなり元の状態に戻ったはずです。この操作方法は **SHIFT** + EQ ノブ (**HI**、**MID**、**LOW**) や各 **FILTER** ノブにも応用可能です。

4.6 Macro FX

Z2 のコンパクト **MACRO FX** セクションでハードウェアから TRAKTOR のエフェクトを操作することが可能となります。以下のセクションでは Z2 に特化した Macro FX の使用方法を解説します。



TRAKTOR の通常の (Macro では無い) FX を使用するには Z2 の **FX** ノブでシングルモードでは 3 つ目のパラメーター、グループモードではエフェクトチェーンの最初のエフェクトを制御します。FX ユニットと各モードに関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

Macro FX とは？

Macro FX は単一のノブでコントロール可能なマルチエフェクトといえます。これらのエフェクトは先端に行くサウンドデザイナーやプロデューサーによってデザインされています。各エフェクトコンポーネントは Z2 の FX ノブの位置によって異なり、すばやく簡単に洗練されたエフェクトをパフォーマンス内容に取り入れることが可能となります。



Z2 の FX セクションの詳細は [↑ 5.4.2, MACRO FX セクション](#) を参照してください。

以下のステップを踏まえてこの機能の理解を深めてください。

1. デッキ A にトラックをロードします。

2. **SHIFT + A (REL / INTL)** を押してトラックをスタートします。
3. デッキ A の **FILTER** ノブの真下に **FX** アサインボタンがあります。ボタン **1** を押します。
4. **SHIFT** を押したまま **FX** ノブを回します。TRAKTOR ソフトウェアでは **FX** ノブを回すごとにエフェクト名称が切り替わります。この Macro FX ("M" と表記してあります) の一つを選択してください。
5. **FX** ノブの下の **ON** ボタンを押してそのエフェクトを起動します。
6. **D / W** (Dry/Wet) ノブを右に回し、エフェクト効果を確認してください。
7. **FX** をゆっくり回すと、Macro FX プリセットの異なる位置にスムーズに切り替わるのがわかります。



異なる Macro FX を全て試すことでエフェクトの可能性を確認しておくといよいでしょう。いくつかのエフェクトは他のものと比べ自身のパフォーマンスに非常に効果的に機能することでしょうから、全て試して状況に合わせて最適なものを選択できるようにしておくことをお勧めします。更に使用するエフェクトを TRAKTOR の環境設定にある TRAKTOR のエフェクトリストで選択することができます。詳細は [↑ 5.4.2, MACRO FX セクション](#) を参照してください。



デッキ C と D からアサインした FX に音声をルーティングするには FX ボタンをオンにしている必要があります。詳細は [↑ 5.4.11, FX アサインボタン \(1、2\)](#) を参照してください。

4.7 追加コントローラーの使用

Z2 の内蔵 USB ハブで非常に簡単にハードドライブ(USB スティック)や追加コントローラー等の外部 USB 機器を接続することができます。Z2 を TRAKTOR KONTROL X1 と使用することで特にエフェクトを多用する場合 TRAKTOR 操作の柔軟性が増します。

TRAKTOR KONTROL F1 は特に Z2 との併用に便利です。F1 は TRAKTOR の Remix Decks に特化しているので Z2 に 2 台の F1 をつなぐことで究極のリミックス体験を得ることができるでしょう。

4.8 Z2 のカスタマイズ

Z2 の各コントロール部を他の機能に再マッピングする場合は、TRAKTOR ソフトウェアのインストール時に同時にインストールされる Native Instruments Controller Editor を使用して自身のコントローラーテンプレートを作成するといよいでしょう。更に少数のノブアサインに手を加えるだけの場合は、ファクトリーマップをアレンジすることでマッピングのカスタマイズを済ませることができるようになり、アサインを白紙の状態からする必要がなくなりました。詳細は Controller Editor ソフトウェアの資料を参照してください。

5 TRAKTOR KONTROL Z2 ハードウェアリファレンス

5.1 イントロダクション

この章では TRAKTOR KONTROL Z2 の各部について解説します。その他のオーディオハードウェアと同様に、Z2 の構造に慣れておくことでこの機器の可能性を全て引き出すことができるでしょう。Z2 は非常に直感的で簡単に操作することが可能ですが、TRAKTOR ソフトウェアを制御する場合、各コントロール部には殆どの場合複数の機能が備わっているのでここで確認しておくとい良いでしょう。

Z2 の各メインエリアを紹介した後、Z2 に搭載した全コントロール、インプット、アウトプット部を解説します。

この章では Z2 は明示しない限りは TRAKTOR モードの状態である前提で解説を進めます。言い換えると、ここでの解説は Z2 がコンピュータに接続してあり、インストール、起動した状態の TRAKTOR ソフトウェアを操作できる状態で解説を進めます。特定の Direct モード操作に関しては [↑3, Z2 を通常の DJ ミキサーとして使用する \(Direct Mode\)](#) を参照してください。



Z2 で TRAKTOR ソフトウェアを操作可能な状態では、Z2 で行う殆ど全ての操作内容は瞬時に TRAKTOR に反映されます。Z2 は有能なスタンドアローンミキサーですが、ソフトウェアとハードウェアの融合によりその本性をむき出しにします。TRAKTOR ソフトウェアの機能詳細に関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

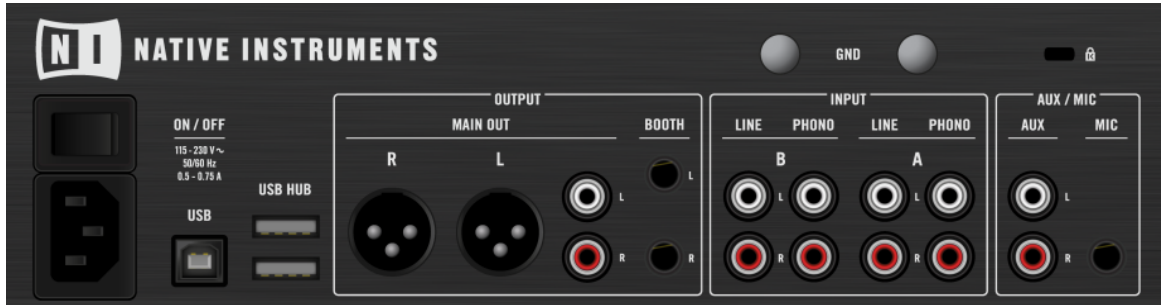
TRAKTOR について

熟練していない TRAKTOR ユーザーの場合、この章を読み進める上で TRAKTOR マニュアルを確認しなおす必要がある場合もあります。TRAKTOR に関してまったくの初心者である場合は、まず TRAKTOR マニュアルでいくつかのチュートリアルをこなす、または TRAKTOR Getting Started ガイドを参照して TRAKTOR を効率よく使いこなすためのヒントを得ておくとい良いでしょう。

まずこの章を読み進める前提としてデッキや、デッキフレイバー、設定方法、ループ、キューポイント等の基本的な TRAKTOR のコンセプトや用語を理解している必要があります。更に、TRAKTOR のミキサーやエフェクトについても理解している必要があります。

もちろん TRAKTOR の多岐にわたる機能を使用しなくても Z2 を操作することはできます。しかし TRAKTOR ソフトウェアの全貌を把握しておくことで、Z2 に関しても効率よく理解を深めることができるでしょう。

5.2 リアパネル



Z2 のリアパネル

リアパネルにセットアップのための全インプット/アウトプットがあり、「ここが全ての起点となる」と言う事ができます。

5.2.1 AC 電源部



リアパネルのパワースイッチとジャックです。

- **Power Switch:** TRAKTOR KONTROL Z2 のオン/オフスイッチです。
- **Power Jack:** ここに一般規格の IEC C14-タイプコネクターパワーコード (同封してあります) を接続します。



Z2 は一般規格の AC 電源 (50-60 Hertz、115 と 230 ボルトに対応) を使用します。

5.2.2 USB 接続部



リアパネルの USB 接続部です。

Z2 を同封の USB ケーブルを用いてコンピュータに接続します。更に Z2 には内蔵 USB ハブ (2x ポート) があるので、追加コントローラーや、ハードドライブ等の外部機器を接続することが可能です。

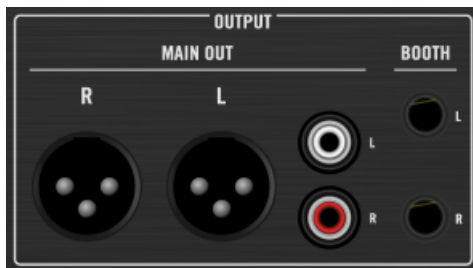


USB ポート (Type B) によるコンピュータへの接続により、パーティー等での各演奏状況下に対応します。USB ケーブルを Z2 のリアパネルに接続すると、ケーブルがアクシデントに十分対応できる抜け難さを誇示していることを確信できるでしょう。



Z2 の内部 USB ルーティングに関しては [↑ 6.6, バーチャル USB I/O ルーティング](#) を参照してください。

5.2.3 OUTPUT セクション



リアパネルの OUTPUT セクションです。

Z2 の **OUTPUT** セクションには各セットアップに対応するアウトプットコネクションを設けています。**MAIN OUT** アウトプットはトップパネルの **MASTER** ノブでコントロールします。**BOOTH** アウトプットはトップパネルの **BOOTH** ノブでコントロールします。

MAIN OUT

- **Balanced XLR:** バランスド XLR アウトプットでアンバランスドケーブルよりも電気干渉への抵抗力が強いプロ仕様ケーブルに対応します。
- **Unbalanced RCA:** RCA アウトプットで他のミキサーや録音機器の接続に柔軟に対応します。

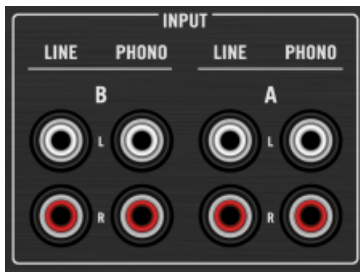
BOOTH

クォーターインチバランスド **BOOTH** アウトプットでモニタリング等に対応します。**BOOTH** アウトプットレベルは Z2 のトップパネルの右上隅にある **MASTER** ノブの下の **BOOTH** ノブ ([↑5.4.22, OUTPUT セクション参照](#)) で調整します。



ステージ（または DJ ブース）モニタースピーカーやステージ上の別のミュージシャンに音声を送信する、といった場合に **BOOTH** アウトプットを使用します。**MAIN/MASTER** と **BOOTH** アウトプット音量は個別に調節できるのでこれら 2 つのアウトプットで各状況に柔軟に対応することができます。

5.2.4 INPUT セクション



リアパネルの INPUT セクションです。

チャンネル **INPUT** セクションで物理デッキ（ターンテーブルまたは CD プレイヤー）を Z2 に接続します。

- **PHONO** インプット: ターンテーブル（ここで Timecode または通常のヴァイナルを使用します）を **PHONO** チャンネルインプットに接続します。詳細は Setup Guide の [↑1.3.1, セットアップガイド](#)を参照してください。

- **LINE** インプット: **LINE** インプットで CD プレイヤー (タイムコード、または通常の CD) やラインレベルを使用するポータブルレコーダーやプレイヤー等のオーディオ機器を接続します (詳細は別途の Setup Guide の [↑ 1.3.1, セットアップガイド](#)を参照してください)。



Z2 を操作するための 2 つのモードがあり、それらを TRAKTOR モード、Direct モードといいます。TRAKTOR モードで Z2 のチャンネルは TRAKTOR のソフトウェアデッキをコントロールします。Direct モードでミキサーはスタンドアローンミキサーとして機能し、ソフトウェアは使用できなくなります。TRAKTOR モードを起動し、TRAKTOR デッキのタイムコードコントロールを有効にするには、Z2 のトップパネルにある phono/lines スイッチの隣にある TRAKTOR を押して点灯させます。各モードを併用し、片方のチャンネルを Direct モードで使用し、もう一方を TRAKTOR モードで使用することも可能です。詳細は [↑ 3, Z2 を通常の DJ ミキサーとして使用する \(Direct Mode\)](#) と [↑ 4, Z2 による TRAKTOR \(TRAKTOR Mode\) の操作](#)を参照してください。

5.2.5 AUX / MIC セクション



リアパネルの AUX / MIC セクションです。

- **AUX** インプットには MP3 プレイヤーや CD プレイヤー等の一般的なラインインプット音源を接続します。**MIC** インプットと同様に、**AUX** インプットは Z2 のトップパネルにある **TONE** ノブ ([↑ 5.4.1, AUX / MIC コントロール](#)参照) でコントロール可能なトーン EQ ステージを通過してから直接アウトプットされます。(AUX インプットを用いた機器の接続方法に関しては別途 Setup Guide の [↑ 1.3.1, セットアップガイド](#)を参照してください)。
- **MIC** インプットで Z2 にマイクを接続します。シグナルはマスターアウトプットに直接送信され、左右チャンネルに音量が均等に振り分けられます (詳細は Setup Guide の [↑ 1.3.1, セットアップガイド](#)を参照してください)。

MIC と **AUX** インプットは同時に使用可能で、これらの音声はまとめてトーン EQ を通過してアウトプットされます。これらのシグナルは TRAKTOR の FX または Z2 のチャンネル EQ またはフィルターを通過することはありません。

MIC インプットはトップパネルのオンオフスイッチでミュート、ミュート解除可能です(↑5.4.1, [AUX / MIC コントロール](#)参照)。

5.2.6 GND (グラウンド) スクリュー



リアパネルのグラウンドスクリューです。

このグラウンドスクリューを使用して Z2 に接続してあるターンテーブルのアース線を固定し、グラウンドノイズが出るのを防ぎます。

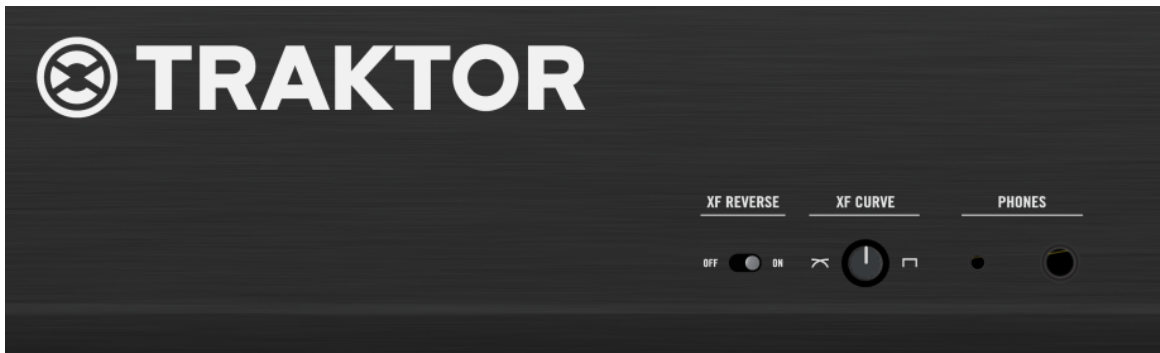
5.2.7 ケンジントンロックポート



リアパネルのケンジントンロックです。

盗難防止に使用します。

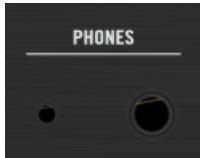
5.3 フロント・パネル



Z2 のフロントパネルです。

フロントパネルにはヘッドフォン用エリアとクロスフェーダー関連部があります。

5.3.1 PHONES セクション



フロントパネルの PHONES 端子です。

Z2 には 2 つのヘッドフォンを接続することができます。PHONES ジャックの内容は同じですが、サイズが異なります。

- ヘッドフォンジャック大: 1/4-インチステレオヘッドフォン端子です。
- ヘッドフォンジャック小: 1/8-インチステレオヘッドフォン端子です。



Z2 のトップパネルにある HP VOLUME ノブで両方のヘッドフォンボリュームを調節します。

5.3.2 XF REVERSE スイッチ



フロントパネルの XF REVERSE スイッチです。

クロスフェーダーを反転させます。

TRAKTOR モードでも XF REVERSE を起動することでソフトウェアのクロスフェーダーのアサインを反転させることができます。

5.3.3 XF CURVE ノブ



フロントパネルの XF CURVE ノブです。

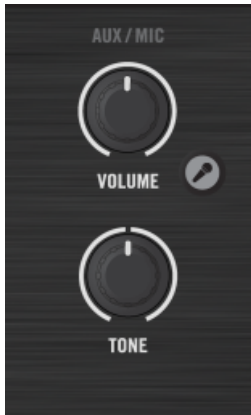
このノブでクロスフェーダーカーブを変更します。左一杯に回すとチャンネル間のブレンド率がスムーズになります。右一杯に回すと「カット」タイプのカーブになります。この設定は Z2 を Direct モードにした場合でも、ソフトウェア制御用 TRAKTOR モードでも機能します。

5.4 トップパネル

Z2 を操作する殆どの時間はこのトップパネルで費やされます。Z2 のハイブリッド技術によりスタンドアローン DJ ミキサー (Direct モード) として、または TRAKTOR 用コントローラー (TRAKTOR モード) として使用することが可能です。一方のチャンネルを Direct モード、もう一方のチャンネルを TRAKTOR モードにし、各モードを同時に操ることも可能です。更に TRAKTOR タイムコードミキシングで、ヴァイナルや CD をミックスすることが可能です。

以下のセクションでは Z2 のトップパネルの全コントロール部とディスプレイを解説しています。各機能を熟知して Z2 を使いこなすのに役立ててください。

5.4.1 AUX / MIC コントロール



トップパネルの AUX / MIC コントロールセクションです。

Z2 にマイクを接続し、即座にミックス内でマイクシグナルを使用 (MC 等) したり、または TRAKTOR のライブインプットとして使用することができます。Z2 の全マイク設定は Direct と TRAKTOR の各モード切替を行っても影響ありません。TRAKTOR モードと Direct モードに関しては [↑5.4.8, TRAKTOR ボタン](#) を参照してください。

マイク接続に加え、MP3 プレイヤー等のオーディオ機器や一般的なラインレベルオーディオを扱う外部機器を接続することも可能です。



Mic/Aux インプットはミキサーのクロスフェーダーとは関係なく直接 TRAKTOR の (または Z2 の) メインアウトプットに出力されます。



マイクインプットを使用して TRAKTOR の Loop Recorder を使用することで声、または楽器のループをすばやく作成することも可能です。TRAKTOR の環境設定で取り込む音声を EXT にしてください (Loop Recorder の詳細は TRAKTOR マニュアルで確認してください)。

- マイクロフォンボタンでマイクインプットを起動します。起動するとボタンのライトが点灯します。



Mic On/Off ボタンで Mic と Aux インプットの切り替えを行うことはできません。これは Aux シグナルにマイクシグナルを追加する機能です。

- **VOLUME** ノブ: ここでマイクと AUX ボリュームを調節します。

- **TONE** ノブ: シンプルで効果的な「ワンノブ」トーンコントロールです。 右に回すことで高域が強調 (低域を減衰) し、左に回すことで低域を強調 (高域を減衰) します。



マイクをステージで使用する際、TONE ノブでフィードバックを抑えることも可能です。

5.4.2 MACRO FX セクション



トップパネルの MACRO FX コントロールセクションです。

MACRO FX セクションは各チャンネルにあり、Macro FX で TRAKTOR ソフトウェアの Macro FX をコントロールしますが (Macro FX の詳細は [↑ 4.6, Macro FX](#) を参照してください)、MACRO FX コントロールで他のエフェクトのパラメーターをコントロールすることも可能で、この場合 FX ノブでシングルモードではエフェクトの 3 番目のパラメーターをコントロール、グループモードではエフェクトチェーンの最初のエフェクトをコントロールします。

エフェクト効果が聞こえるようにするには各チャンネルで FX アサインボタンを使用して対応する FX ユニットを起動する必要があります ([↑ 5.4.11, FX アサインボタン \(1、2\)](#) 参照)。

- **D / W** ノブで FX シグナル (Dry/Wet) 量をコントロールします。 ノブを左一杯に回すと FX 効果が無い状態、右一杯に回すとエフェクト音声のみを聞くことができます。

- FX** ノブで TRAKTOR の Macro FX のエフェクトミックスをコントロールします。エフェクト効果はロードした Macro FX プリセットとこのノブの位置によって異なります。MACRO-FX (エフェクト名称の前に **M** と表示していないもの) では無い場合、FX は TRAKTOR FX モードを Single モードにしている場合は、Z2 の FX ノブは TRAKTOR ソフトウェアの一番右の FX パラメーターをコントロールします。通常このノブが演奏上最も効果的に機能するパラメーターとなります。Group FX モードでは Z2 の FX ノブは TRAKTOR ソフトウェアの一番左の FX ノブ (グループの一番最初のエフェクト) をコントロールします。**SHIFT** を押しながら **FX** ノブを使用することで TRAKTOR のエフェクトを切り替えます。



Z2 ハードウェアでシングル/グループエフェクトタイプの切り替えを行うことはできず、切り替えは TRAKTOR ソフトウェアで行います。しかし **SHIFT** を押しながら **FX** ノブを回すことでエフェクトを切り替えることは可能です。リストの一番下は (**FX** ノブを右に回してください) 全て Macro FX となっています。言い換えると、Single FX モードの場合、各シングルエフェクトと Macro FX を選択することができます。Group FX モードの場合、各グループエフェクトと Macro FX を選択することができます。どちらの場合でも TRAKTOR の Macro FX にはアクセス可能となっています。

- ON (PRE / POST)** ボタンで選択した FX をオン/オフします。**SHIFT + ON (PRE / POST)** でエフェクトをインサートモードから Post Fader モード、あるいはその逆に設定します。Insert モードでエフェクトはシグナルチェーンのチャンネルフィルターの直前に配置されます。Post Fader モードでエフェクトはシグナルチェーン内のチャンネルのボリュームフェーダーの**後に**インサートされるのでチャンネルのボリュームを下げきってもエフェクト音声が残ります。



TRAKTOR の Macro FX でミックスにすばやく複雑なエフェクトを追加することができます。TRAKTOR で各 Macro FX を試してトラックの可能性を広げてください。

エフェクトリストの準備

TRAKTOR *Preferences* > *Effects* > *FX Pre-Selection* と進んでエフェクトの選択肢をあらかじめ制限しておくこともできます。更にこのエフェクトのリストの順序は追加した順番で並べることができます。ですから例えば環境設定の「FX Pre-Selection」リストで 3 つエフェクトを選択した場合、最初のエフェクトは Z2 の **FX** ノブを (**SHIFT** を押しながら) 左一杯に回すと選択され、2 番目のエフェクトはノブを真ん中にすることで選択され、3 番目のエフェクトはノブを右一杯に回すことで選択されます。

5.4.3 デッキ C とデッキ D ノブ



トップパネルの DECK C ボリュームノブです。

これらのノブでデッキ C と D のボリュームを調節します。



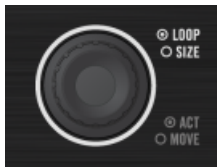
ノブの下インジケータラベル ("DECK C" と "DECK D") はライトの強弱で状態を表示します。各デッキで再生される音量によってこのライトの明るさが変わります。これによりボリュームノブ (TRAKTOR ソフトウェアではデッキフェーダーです) が下がりきっている場合でもデッキで再生しているトラックがあるか確認することができます。



デフォルトではデッキ C と D のアウトプットはメインアウトプットに直接ミックスされクロスフェーダーをバイパスします。TRAKTOR ソフトウェアではクロスフェーダーの左右にあるクロスフェーダーアサインレターをクリックすることでクロスフェーダーを使用するチャンネルを変更することが可能です (詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください)。

5.4.4 LOOP (SIZE) エンコーダー


エンコーダー



トップパネルの左側の LOOP (SIZE) エンコーダーです。

これらのエンコーダーで以下の表で示すように TRAKTOR のループと BeatJumping 機能をコントロールします。

動作	結果
エンコーダーを回す	ループサイズを調節します。
エンコーダーを押す	指定したサイズのループを設定し、現在の再生位置からループを開始します。 ループが起動すると Loop Size ディスプレイが点滅します。 ループがすでに起動している場合は、ループモードが起動解除します。
ループ中に SHIFT を押しながらエンコーダーを回す	サイズを保ったまま起動しているループの位置が移動します。
ループしていない状態で SHIFT を押しながらエンコーダーを回す	設定したループサイズを保ったままトラック内を前後に BeatJump します。例えばループサイズを 4 にしている場合に右に回すと 4 ビート分再生方向に BeatJump します。
ループ中に SHIFT を押したままエンコーダーを押す	ループが停止します (ループ中に SHIFT を押さずにエンコーダーを押す場合と同じです)。
SHIFT を押したままエンコーダーを押しながら左に回す	デッキのビートラインをスタート位置にリセットします。これでトラックの最初に戻ります。

 **SHIFT** ボタンを押しながら **LOOP (SIZE)** エンコーダーを押しながら左に回すと、キューポイントを設定していなくても簡単にトラックの最初に戻る、「リセット」することができます。

ループサイズディスプレイ



Z2 上の 7-区分ディスプレイのひとつが ループ/ムーブサイズを表示しています。

各ディスプレイでループの長さ（またはムーブレンジ）を数値で表示します。トラックがループするときのディスプレイが点滅します。更に Z2 の Settings ボタン ([↑ 5.4.13, ステータス/モードインジケーター](#)) を押すと各オプションを表示します。

5.4.5 Cue/Sample トリガーセクション (1、2、3、4)

Cue/Sample トリガーセクションで Track Deck と Remix Deck の Sample Slots のキューポイントをコントロールします。デッキフォーカスボタン (C、A、と B、D) で Cue/Sample トリガーボタンでコントロールするデッキを選択します。その後 Cue/Sample トリガーボタン (1 から 4) でデッキのキューポイント/サンプルスロットをコントロールします。

この章では Cue/Sample トリガーセクションと、関連するコントロール部について解説します。関連する LED の色表示内容の解説は [↑ 6.2, Z2 オーディオインターフェイスとコントロールパネル](#)にあります。

TRAKTOR の環境設定で Cue/Sample トリガーボタンの副次機能をアサインすることも可能です。これらのオプションの詳細は [↑ 6.4, Cue/Sample トリガーボタン: Track Decks の副次機能](#) と [↑ 6.5, Cue/Sample トリガーボタン: Remix Decks の副次機能](#) にあります。

Cue/Sample トリガーセクションのチュートリアルは [↑ 4.3, キュー/サンプルトリガーボタンの使用](#)にあります。

デッキフォーカスボタン



Z2 の左側の Cue/Sample トリガーセクションの上にあるデッキフォーカスボタン C と A です。

これらのボタンで すぐ下にある 4 つの Cue/Sample トリガーボタンのデッキフォーカスを選択します。左側ではデッキ A と C の切り替えができ、右側でデッキ B と D を切り替えます。これらのボタンと **SHIFT** を使用することで Cue/Samples トリガーボタンの副次機能にアクセスします。デッキフォーカスボタンが点滅するとそのボタンが副次機能モードとなっていることを示します。



フォーカスボタンのひとつが点灯、または点滅している場合は、**SHIFT** を押しながら他のフォーカスボタンを押すことでデッキフォーカスを副次機能のまま切り替えることができます。


TRAKTOR の環境設定 (preferences) で Z2 タブの副次モードを設定することができます。例えばデフォルトでは Track Deck の Cue/Sample トリガーボタンの副次機能でキューポイント 5-8 をコントロールすることができます。各副次機能の解説は [↑ 6.4, Cue/Sample トリガーボタン: Track Decks の副次機能](#) と [↑ 6.5, Cue/Sample トリガーボタン: Remix Decks の副次機能](#) を参照してください。

Remix Deck でデッキのフォーカスボタンを押したままにし、Loop Encoder で "Capture Source Select" オプションを使用することも可能です。Remix Decks はデフォルトでは真上のデッキ音声を取り込みます。言い換えると、デッキ C はデッキ A の音声を取り込み、デッキ D はデッキ B の音声を取り込みます。Loop Size ディスプレイは取り込む音源を表示します。

取り込む音源を変更する方法は以下です。

- ▶ Remix Deck のデッキフォーカスボタンを押したままにし、そのチャンネルの Loop Size ノブを回します。

Loop Size ディスプレイでの表示内容	取り込む音源
c_A	デッキ A 音声を取り込みます。
c_b	デッキ B 音声を取り込みます。
c_C	デッキ C 音声を取り込みます。
c_d	デッキ D 音声を取り込みます。
c_L	ループレコーダーの音声を取り込みます。



取り込める音声は Loop Recorder または Track Deck からの音声のみで、Live Input (この音声を使用する場合はまず Loop Recorder を使用してください) または他の Remix Deck の音声を取り込むことはできません。Loop Size に表示されるオプションは Track Decks の総数 (the Loop Recorder オプションは常に使用可能です) によって異なります。

Cue/Sample トリガー (1-4) ボタン



デッキ A、C 用 Cue/Sample トリガーボタン 1 から 4 です。

Cue/Sample トリガーボタンの機能はデッキフレイバーによって異なります。

- **Track Decks では**、4 つのボタンで HotCue/loops 1-4 をコントロール、副次機能で HotCue/Loops 5-8 をコントロールします (デフォルト)。



TRAKTOR KONTROL Z2 タブの TRAKTOR 環境設定の "Secondary Cue " で副次機能を変更することができます。ここで Track Decks と Remix Decks の性質を変更します。詳細は [↑ 6.4, Cue/Sample トリガーボタン: Track Decks の副次機能](#)と [↑ 6.5, Cue/Sample トリガーボタン: Remix Decks の副次機能](#)を参照してください。

- **Remix Decks では**、4 つの Cue/Sample トリガーボタンは Remix Deck の 4 つの Sample Slots と連動しており、4 つのスロットの Mute/Play をコントロールします。Remix Deck が停止している場合は、4 つのボタンのうちの一つを押すことでデッキが起動し、対応する Sample Slot が再生されます。Remix Deck が再生中の場合は、ボタンの一つを押すことで対応する Sample Slot の Mute/Play を切り替えます。Remix Deck で現在再生している Sample Cell の色に合わせて Cue/Sample トリガーボタンも点灯します。



TRAKTOR KONTROL Z2 タブの TRAKTOR 環境設定の "Secondary Cue " で副次機能を変更することができます。ここで Track Decks と Remix Decks の性質を変更します。詳細は [↑ 6.4, Cue/Sample トリガーボタン: Track Decks の副次機能](#)と [↑ 6.5, Cue/Sample トリガーボタン: Remix Decks の副次機能](#)を参照してください。

以下は Cue/Sample トリガーボタンの各機能概要です。

動作	結果
Track Deck (通常モード) 押す	スロットにキューやループが無い場合、キューポイントまたはループが設置されます。 キューやループが設置してある場合は、押すことで設置してあるそれらのキューポイント、またはループにジャンプします。
Track Deck (通常モード) SHIFT + 押す	スロットにキューやループが無い場合は何も起こりません。キューポイントやループがある場合はそれらが削除されます。
Track Deck (副次モード) 押す	通常モードと同様に 4 つのボタンが機能しますが、HotCue/loops 5-8 がコントロール対象となります。
Track Deck (副次モード) SHIFT + 押す	通常モードと同様に 4 つのボタンが機能しますが、HotCue/loops 5-8 がコントロール対象となります。
Remix Deck (通常モード) 押す	スロットにサンプルをロードしていない場合は、Track Deck のループサイズで選択した長さでトラックデッキの内容がサンプルとして取り込まれます。 サンプラーを再生しており、ミュートしていない状態であれば、スロットがミュートされます。 サンプラーを再生しており、ミュートしている場合は、サンプルスロットがミュート解除されます。 スロットのサンプルが停止している状態であれば、サンプルがミュート解除された状態で再生されます。
Remix Deck (通常モード) SHIFT + 押す	スロットにサンプルをロードしていない状態であれば、ブラウザで現在選択しているエントリーをロードします。 サンプルがロードしてあり、再生中であれば、再生が停止します。 Sample Slot にサンプルがロードしてあり、停止している状態であれば、スロット内容をアンロードします。

動作	結果
Remix Deck (副次モード) 押す	選択している Sample Slot を再トリガーします。
Remix Deck (副次モード) SHIFT + 押す	サンプルスロットにサンプルをロードしていない状態であれば、ブラウザで現在選択しているエントリーをロードします。 Sample Slot にサンプルがロードしてある場合は、サンプルを停止します。

5.4.6 FLUX ボタン



トップパネルの左 FLUX (TAP) ボタンです。

Flux モードと通常モードを切り替えるには、各チャンネルの **FLUX (TAP)** を押します。同時に **SHIFT** を押すことで、**FLUX (TAP)** ボタンが現在のデッキテンポにあわせて点滅します。Flux モードの詳細は [↑ 4.4, Flux Mode](#) を確認してください。

タップテンポ

デッキ A または B のテンポをタップで設定する方法は以下となります。

- ▶ **SHIFT** を押しながらチャンネルの **FLUX (TAP)** ボタンを任意のテンポで何回か「タップ」します。

5.4.7 フォノ/ラインスイッチ (PH / LN)



TRAKTOR モードボタンの左にあるデッキ A のフォノ/ラインスイッチです。

これらのスイッチで TRAKTOR KONTROL Z2 のアナログインプットを設定します。これらは Z2 の 2 つのメインステレオチャンネルインプットで、各フォノ、ラインインプットを装備しています。スイッチでミキサーチャンネル（Z2 の内部ミキサー）に供給する 2 つのインプットを指定、USB を介してコンピュータに供給し（タイムコードインプット、または Live Input Deck 用に使用）ます。

5.4.8 TRAKTOR ボタン



フォノ/ラインスイッチの右のチャンネル A 用 TRAKTOR ボタンです。

これは重要なコントロール部です。TRAKTOR ボタンで対応するミキサーチャンネルの TRAKTOR モードを起動し、このチャンネルを通過する音声は TRAKTOR を経由し、Z2 (Direct モード) でのコントロールができなくなります。TRAKTOR モードは TRAKTOR デッキのタイムコードコントロール用モードです。このボタンが無効の場合（点灯していない状態）、このチャンネルを通過する全ての音声は Z2 で処理されます。チャンネルは Direct モードとなります。これはゲイン、EQ、ボリューム、試聴機能を TRAKTOR とは関係なく操作できることを意味します。



Direct モードでは Z2 内部でオーディオ処理を行うため、TRAKTOR ソフトウェアをコントロールすることはできません。



Z2 ハードウェアによるミックス作業と TRAKTOR によるミックスの切り替えは簡単です。この柔軟さは非常に便利です。

デッキフレイバーの切り替え

TRAKTOR ボタンで Live Input に切り替え、すぐにその前に使用していたデッキフレイバーに戻ることができます。例えばデッキ A が Track Deck で、Live Input Deck に切り替えて音声を取り込む場合、**SHIFT** を押したまま TRAKTOR ボタンを押すとデッキフレイバーが Live Input Deck に切り替わります。もう一度デッキを Track Deck にするには、**SHIFT** を押したまま TRAKTOR ボタンをもう一度押すことでデッキフレイバーが切り替わります。

5.4.9 GAIN ノブ



トップパネルのチャンネルの GAIN ノブです。

これらのノブで TRAKTOR の User-Gain と Z2 の内部ダイレクトゲインの両方を同時にコントロールします。これらのノブはデッキ A と B のゲイン専用コントロールです。Z2 で直接トラック C と D のチャンネルゲインをコントロールすることはできません。詳細は [↑5.4.3, デッキ C とデッキ D ノブ](#) を参照してください。

5.4.10 EQ (HI、MID、LOW) と FILTER コントロール



トップパネルのチャンネル用 EQ (HI、MID、LOW) と FILTER ノブです。

Z2 の各チャンネル上部に **GAIN** ノブ、3 つの EQ ノブ (**HI**、**MID**、**LOW**)、**FILTER** ノブがあります。Z2 の高品質フィルターと EQ セクションですばやく各周波数帯域を修正、フィルターと EQ によるエフェクト効果を得ることができます。



SHIFT ボタンを使用してフィルターや EQ の効果を「ドロップ」することも可能です。詳細は [↑ 4.5, フィルターと EQ ノブスナップ](#) を参照してください。



Z2 の内部 EQ タイプは TRAKTOR ソフトウェアの "P900 KILL" と同じです。スタンドアローンミキサーとして使用している場合 (TRAKTOR ソフトウェアに接続していない状態のことです) この EQ タイプを常に使用することとなります。デフォルトでは TRAKTOR でもこの EQ タイプを使用するので Z2 で TRAKTOR をミックスする際も EQ サウンドにまったく違和感はありません。TRAKTOR の環境設定の Mixer タブで EQ タイプを変更することも可能です。

HI-EQ ノブ

HI-EQ ノブで対応するチャンネルの TRAKTOR ソフトウェアと Z2 の高周波数帯域をコントロールします。ノブを中心にすると 0dB となりこの周波数帯域への影響がなくなります。

MID-EQ ノブ

同じように、MID-EQ ノブで対応するチャンネルの TRAKTOR ソフトウェアと Z2 の中周波数帯域をコントロールします。ノブを中心にすると 0dB となりこの周波数帯域への影響がなくなります。

LOW-EQ ノブ

HI と MID-EQ ノブと同じように、LOW-EQ ノブで低周波数帯域をコントロールします。LOW-EQ ノブを中心にすることで効果がなくなります。

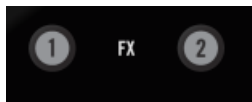
フィルターノブ

2 つの FILTER ノブでフィルターをコントロールします。このフィルターはワンノブフィルターで、中心より左に回すとローパスフィルター、中心より右に回すとハイパスフィルターとして機能します。EQ ノブと同様に、ノブを中心にすると 0dB となりフィルター効果がなくなります。



Z2 のハードウェアノブと TRAKTOR ソフトウェアの部にずれが生じている場合はリキャリブレーションすることで解決します。リキャリブレーションは TRAKTOR の環境設定の Z2 タブで行います。

5.4.11 FX アサインボタン (1、2)



FX Units 1 と 2 用デッキの FX アサインボタンです。

FX アサインボタンで関連するデッキ (A と B) を TRAKTOR の FX にルーティングします。

SHIFT + FX ボタンを押すことでデッキ C と D を TRAKTOR の FX ユニットにルーティングします。



Z2 にフィルターと EQ は非常に高品質ですが、FX をスタンドアローンモードで使用することはできません。ですから TRAKTOR の FX を使用するには TRAKTOR をコントロールモードにする必要があります。

デフォルトで TRAKTOR の FX ルーティングは「ポストフェーダー」となっており、エフェクトとチャンネルフェーダーの位置は関係ありません。例えばリバーブエフェクトにチャンネルをアサインした場合、チャンネルフェーダーを下げてもしリバーブ音量に影響はありません。これは「ディレイフェード」や、「リバーブフェード」等のテクニックを使えるので便利です。チャンネルフェーダーでエフェクトの音量をコントロールする場合、インサートモードに切り替えることも可能です。インサート、ポストフェーダーモードの詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

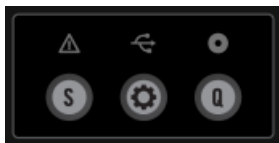
5.4.12 7-区分ディスプレイ



Z2 上の 7-区分ディスプレイのひとつが ループ/ムーブサイズを表示しています。

7-区分ディスプレイでループ/ムーブサイズ、各セッティングオプションの各情報を表示します。詳細は [↑ 5.4.4, LOOP \(SIZE\) エンコーダー](#)と [↑ 5.4.13, ステータス/モードインジケーター](#)を参照してください。

5.4.13 ステータス/モードインジケーター



ステータス/モードインジケーターと S (Snap)、Q (Quantize)、Settings ボタンです。

Z2 のセンターパネルの上部の 3 つのアイコンで各情報を表示します。3 つの異なる LED インジケーターがあり、それらはアラートシンボル、USB シンボル、Timecode シンボルとなっています。以下の表で各メッセージを示しています。

インジケーター	意味
アラートシンボル	RAM に負荷がかかっていることを 1 秒おきに点滅することによって表示します。
USB シンボル	コンピューターに接続していない場合は暗くなります。コントローラーの動作がトリガーされると点滅します。接続されると明るく点灯します。
タイムコードシンボル	タイムコードキャリブレーションに失敗すると 1 秒おきに点滅表示します。 インプットレベルが低いことを 0.5 秒おきに点滅することによって表示します。 グラウンドハムの存在を、0.5 秒おきに点滅することによって表示します。 左右チャンネルのどちらかを確認できないことを 0.5 秒おきに点滅することによって表示します。

5.4.14 S (Snap)、Q (Quantize)、Settings ボタン



S (Snap)、Q (Quantize)、Settings ボタンとその上のステータス/モードインジケーターです。

ステータス/モードインジケーターの下には重要な各ボタンを設置してあります。

- **S (Snap):** このボタンをオンオフ切り替えすることで TRAKTOR のグローバルスナップ機能をオンオフ切り替えすることができます。グローバルスナップがオンの場合、ボタンが青く点灯し、スナップがオフになると無灯となります。
- **セッティングボタン:** このボタンでセッティングモードをオンオフ切り替えます。これは TRAKTOR を接続した場合にのみ使用でき (Z2 を Direct モードで使用している場合は使用できません [↑ 5.4.8, TRAKTOR ボタン](#)) ます。セッティングモード起動時にはこのボタンが点滅します。Settings モードで設定可能なパラメーターセットは 3 種類あり、それらは **Timecode Parameters**、**LED Meter Parameters**、**Layout Parameters** となっています。左の **LOOP (SIZE)** エンコーダーを回すことでこれらのパラメーターセットを切り替えます。各パラメーターの詳細は以下を確認してください。

- **Q (Quantize):** Quantize ボタンで TRAKTOR のグローバルクオンタイズを起動/起動解除します。ボタンが青の場合グローバルクオンタイズが起動、ボタンが無灯の場合はグローバルクオンタイズがオフの状態となります。

タイムコードパラメーター

上記のセッティングボタンの解説を確認してセッティングモードに切り替える方法を参照してください。タイムコードパラメーターは左 LED ディスプレイで "tC" と表示されます。右ディスプレイではオプション数を表示します。

- **Calibrate Deck A:** 右 LED ディスプレイに "C_A" と表示されます。右 **LOOP (SIZE)** エンコーダーを押すことでデッキ A のキャリブレーションを行うことができます。
- **Calibrate Deck B:** 右ディスプレイに "C_b" と表示されます。エンコーダーを押してデッキ B のキャリブレーションを行います。
- **Deck Swap:** 右ディスプレイでは現在の設定値 "A_b" (デフォルト) と表示します。デッキ A と B を切り替えるには右 **LOOP (SIZE)** エンコーダーを押し "b_A" と表示させます。もう一度押すと元の状態に戻ります。
- **Reset:** 右ディスプレイに "rES" と表示されます。右 **LOOP (SIZE)** エンコーダーを押し全インプット、アウトプットルーティング設定内容をデフォルト値にリセットします。


LED メーターパラメーター

上記のセッティングボタンの解説を確認してセッティングモードに切り替える方法を参照してください。LED パラメーターを調節することで Z2 のレベルメーターの表示に影響します。左 **LOOP (SIZE)** エンコーダーを一目盛り分回すと LED メーターパラメーターとなり、左 LED ディスプレイに "LEd" と表示されます。サブパラメーターは無く、右 LED ディスプレイが現在のメーターモードを表示します。各オプションは以下となります。

- **Main Out:** 右 LED ディスプレイに "OUt" と表示されます。このオプションを起動すると、メーターで Main Out レベルを表示します。
- **C と D:** 右 LED ディスプレイで "C_d" と表示、左メーターでデッキ C のレベル、右メーターでデッキ D のレベルを表示します。

レイアウトパラメーター

上記のセッティングボタンの解説を確認してセッティングモードに切り替える方法を参照してください。3 番目のパラメーターカテゴリーは "Layouts" で、左ディスプレイに "LAY" と表示されます。右 LED では **LOOP (SIZE)** エンコーダーを使用して選択可能なコンピュータスクリーン上の異なる TRAKTOR レイアウトを表示します。右ディスプレイでは選択したレイアウトが対応する番号を表示します。右 **LOOP (SIZE)** エンコーダーを左右に回すことでレイアウトのリストを移動します。



TRAKTOR 環境設定の [Layout Manager](#) タブでレイアウトをカスタマイズすることも可能です。

5.4.15 BROWSE と LOAD コントロール

Z2 ミキサーの **BROWSE** エンコーダーと **LOAD (DUPLICATE)** ボタンで各トラックを直接閲覧、ロードすることができます。

BROWSE エンコーダー



BROWSE エンコーダーとその下の LOAD (DUPLICATE) ボタンです。

BROWSE エンコーダーを使用して次のトラックを選択、TRAKTOR のライブラリからデッキにロードします。**SHIFT** ボタンを使用することで以下の表のように **BROWSE** エンコーダーのその他の機能を使用することができます。

動作	結果
エンコーダーを回す	ファイルリストのロード対象用ハイライトを上下に移動します。
エンコーダーを押し回す	ファイルリストを 10 エントリ単位で移動します。

動作	結果
エンコーダーを回すことなく押し放す	ブラウズモードを起動/起動解除します (フルスクリーンブラウズ対応)
SHIFT を押しながらエンコーダーを回す	ブラウザツリー内でハイライトを上下に移動します。
SHIFT を押しながらエンコーダーを押す	現在選択しているブラウザツリーを展開、展開を閉じます。
SHIFT を押しながらエンコーダーを押し回す	ブラウザツリーを 10 エントリ単位で移動します。

LOAD (DUPLICATE) ボタン



LOAD (DUPLICATE) ボタンとその上の BROWSE エンコーダーです。

LOAD (DUPLICATE) ボタン (A or B) のどちらかを押すことで選択したトラックを対応するデッキにロードします。

BROWSE エンコーダーと同様に、LOAD (DUPLICATE) ボタンには副次機能があり、デッキ内容を複製することができます。SHIFT を押したまま LOAD (DUPLICATE) ボタンを押すと、内容が反対のデッキに複製されます。例えば SHIFT と "B" LOAD (DUPLICATE) ボタンを押すと、デッキ A のトラックとトランスポート情報 (再生しているか、いないか、ループしているか等の情報) がデッキ B に複製されます。

5.4.16 ヘッドフォンとキューコントロールエリア



Z2 のヘッドフォンコントロールエリアです。

- **HP VOLUME** (ヘッドフォンボリューム) ノブ: このノブを使用して Z2 のヘッドフォンボリュームを調節します。このノブで Z2 のヘッドフォンボリュームと TRAKTOR ソフトウェアのヘッドフォンボリュームを調節します。ヘッドフォンボリュームアウトプットはノブを左一杯に回しきるとオフとなり、右に回すほど音量が大きくなります。
- **CUE MIX** (ヘッドフォンキューミックス) ノブ: このノブでキューミックスを直接調節します。左一杯に回すとヘッドフォンではキューチャンネルのみを聞くことができます。ノブを右一杯に回すとマスター信号のみを聞くことができます。ノブを中心にするとヘッドフォンでは両方を聞くことができます。このノブを左右に調節することで両方の音声のブレンド具合を調整してください。
- **A** と **B** (ヘッドフォンチャンネルキュー) ボタン: 2 つのヘッドフォンキューボタンは **CUE MIX** ノブの下にあり、試聴機能をコントロールします。オンの状態でチャンネルの音声はヘッドフォンに送信されるので試聴が可能となります。これらのボタンを押してオンオフ切り替えすることでデッキ A と B を試聴機能をオンオフ切り替えします。**SHIFT** を押しながらどちらかのボタンを押すと、デッキ C と D に対してもこの機能のオンオフ切り替えを行うことができます。

5.4.17 REL / INTL ボタン A と B



Z2 のプレイモードボタンです。

タイムコードヴァイナル、または CD を使用して TRAKTOR をコントロールするには **REL / INTL** ボタンのどちらかを押してタイムコードヴァイナルや CD (Scratch Control) を用いるデッキモード、または 内部プレイバックモードにして TRAKTOR がタイムコードに反応しないように切り替えます。

SHIFT + REL / INTL を押してデッキ A または B を再生、再生停止することもでき、これにより自動的に内部プレイバックモードが起動します。

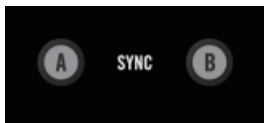


SHIFT + REL / INTL を押すと対応するデッキが強制的に内部プレイバックモードとなり、デッキが停止していれば再生を開始し、再生中であれば再生停止します。

REL / INTL ボタンはマルチカラー LED でその状態を表示します。

- **緑**は内部プレイバックモードで TRAKTOR ソフトウェアでデッキ再生を制御しています。
- **オレンジ**は Relative (または Absolute) モードを意味し、タイムコードヴァイナル、または CD でデッキを制御しています。

5.4.18 SYNC ボタン A と B



SYNC ボタン A と B です。

SYNC ボタン でデッキのシンク機能のオンオフ切り替えを行います。シンクが起動していると、ボタンが点灯します(オレンジ LED)。デッキがハーフシンクの場合は、(例、TRAKTOR ソフトウェアの半点灯した **SYNC** ボタン) ボタンが薄く点灯します。

1 秒以上 **SHIFT+SYNC A** または **B** を押すと、反対側のトラックデッキのビートグリッドが対応するデッキに適用されます。例えば **SHIFT** ボタンと **SYNC "B"** ボタンを押したままにするとデッキ A のビートグリッドがデッキ B にコピーされます。

SYNC ボタン (**SHIFT** を押さずに) を 1 秒以上押すとデッキのテンポをリセットします (オリジナルテンポに戻り、ピッチが 0% になります)。

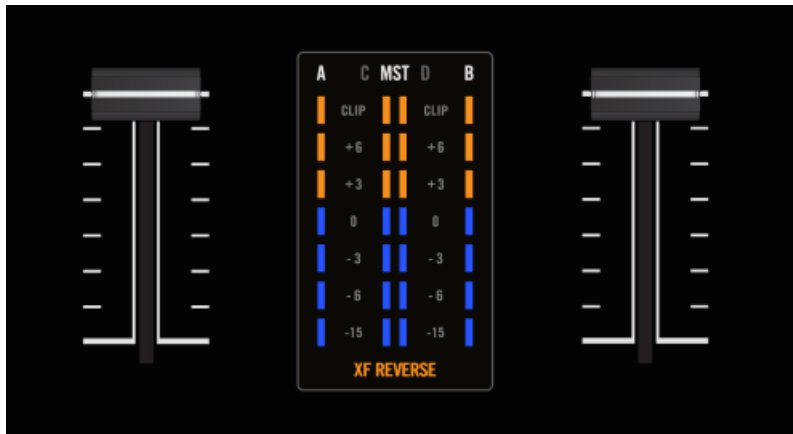
5.4.19 SHIFT ボタン



Z2 のトップパネルの SHIFT ボタンです。

SHIFT ボタンで (コンピュータの [Shift] を押すのと同様です) 各コントロールの副次機能を起動します。各副次機能は TRAKTOR KONTROL Z2 ユーザーマニュアルの通常機能とともにリストで記載してあります。

5.4.20 レベルメーター



トップパネルのボリュームフェーダーの間にあるレベルメーターです。

Z2 のレベルメーター はクロスフェーダーの真上にあります。ファクトリーデフォルト設定では In 左右マスターアウトプット (Z2 では "**MST**" と表記してあります) とデッキ A と B の合計レベルをモノ表示します。

ミキサセッティングを変更することで ([↑5.4.13, ステータス/モードインジケータ](#)参照) マスターアウトプットの変わりにデッキ C と D のレベルを表示することもできます。

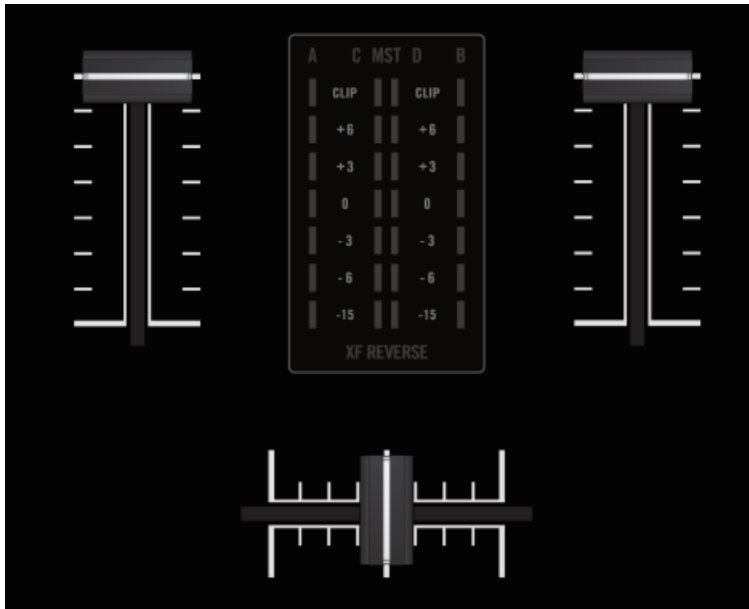
クロスフェーダーリバーシングケータ

XF REVERSE スイッチ (Z2 のフロントパネルにあります [↑ 5.3, フロント・パネル](#)) を起動すると、レベルディスプレイの下 **XF REVERSE** インジケータが点灯します。



クロスフェーダーリバーシングは Direct モードのチャンネルに有効となります。Direct モードに関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

5.4.21 ボリュームフェーダーとクロスフェーダー



ボリュームフェーダーとクロスフェーダーです。

チャンネルボリューム

チャンネルボリュームフェーダーで各チャンネルのボリュームをコントロールします。



チャンネルボリュームフェーダーでデッキ A と B をコントロールデッキ C と D のボリュームをコントロールするにはデッキ (C と D) ボリュームノブを使用します。 [↑ 5.4.3, デッキ C とデッキ D ノブ](#)を参照してください。

クロスフェーダー (Crossfader)

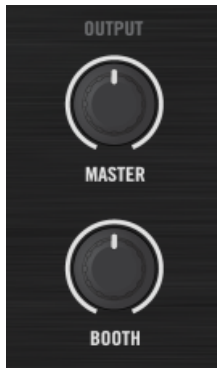
クロスフェーダーで 2 つのチャンネルのミックスを行います。4 つのデッキのチャンネルフェーダーが全て上がっている場合は、2 つずつのデッキをミックスすることになります。詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

Crossfader reverse: Z2 のフロントパネルには **XF REVERSE** スイッチがあり、クロスフェードの方向を反転させます。起動した状態でレベルメーターに **XF REVERSE** と表示されます。



クロスフェーダーリバー스는 Z2 内部ミックスのみに有効で、TRAKTOR モードでは使用できません。

5.4.22 OUTPUT セクション



Z2 の OUTPUT セクションです。

- **MASTER** ボリュームノブ: Z2 のリアパネルにある **MASTER** ボリュームノブで Z2 の **MAIN/MASTER** アウトプットボリュームを調節します。
- **BOOTH** ボリュームノブ: Z2 のリアパネルにある **BOOTH** ボリュームノブで **BOOTH** アウトプットボリュームを調節します。

6 付録

6.1 TRAKTOR の Z2 用環境設定

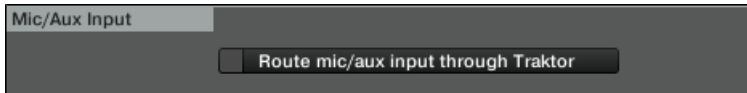
Z2 接続時に、TRAKTOR の環境設定 (preferences) で TRAKTOR KONTROL Z2 専用セクションを使用することができます。TRAKTOR を開くにはソフトウェアの右上隅にある歯車シンボルをクリックするか、*File > Preferences...* > *Traktor Kontrol Z2* と進みます。



TRAKTOR 環境設定の TRAKTOR KONTROL Z2 セクションです。

Z2 セクションの設定項目は [Mic/Aux Input](#)、[Secondary Cue](#)、[Restore Default](#)、[Calibration](#)、[LEDs](#) となっています。詳細は以下のセクションを参照してください。

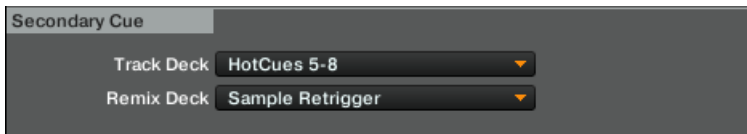
6.1.1 Mic/Aux Input



Z2 環境設定の Mic/Aux Input エリアです。

[Route mic/aux input through TRAKTOR](#) オプションを起動して Z2 の後ろにあるセクションに信号をルーティングし、Z2 のアウトプットに直接送信する代わりに TRAKTOR にルーティングします。

6.1.2 Secondary Cue



Z2 環境設定の Secondary Cue エリアです。

Cue/Sample トリガーボタンの副次機能をここでアサインします。詳細は [↑ 6.4, Cue/Sample トリガーボタン: Track Decks の副次機能](#)と [↑ 6.5, Cue/Sample トリガーボタン: Remix Decks の副次機能](#)を参照してください。

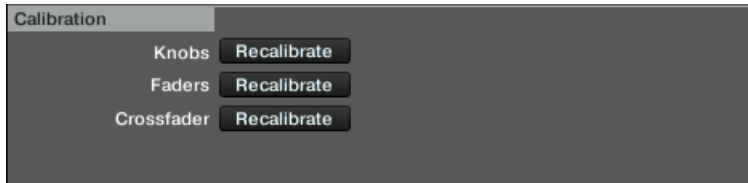
6.1.3 デフォルト復元 (Restore Default)



Z2 環境設定の Restore Default エリアです。

このボタンをクリックして全 Z2 セットिंगをファクトリーセッティングにリセットします。

6.1.4 キャリブレーション (Calibration)



Z2 環境設定の Calibration エリアです。

Z2 コントローラーのキャリブレーションはここで行います。 ボタンの一つを押すことで関係するミキサーコントロールをリキャリブレートします。

6.1.5 LED



Z2 環境設定の LEDs エリアです。

Z2 の LED の [On State Brightness](#) と [Dim State Percentage](#) をスライダーで調節します。

6.2 Z2 オーディオインターフェイスとコントロールパネル

TRAKTOR KONTROL Z2 は高品質オーディオインターフェイスを内蔵しています。 コンピュータの性能と使用用途に合わせてオーディオインターフェイスの設定を調整してください。

Windows または Mac OS X を使用するかで、これらの設定内容を調節します。

6.2.1 Mac OS X の設定

Mac OS X では各音楽アプリケーションごとに Z2 オーディオインターフェイスの設定を設定することが可能です。 TRAKTOR では以下のように設定を行って下さい。

- ▶ *Preferences > Audio Setup* と進んで Z2 オーディオインターフェイスの設定画面に進みます。

ここで TRAKTOR KONTROL Z2 のオーディオインターフェイスの設定を行います。セッティングは 2 通りあります。

- **Sample Rate:** サンプルレートは TRAKTOR KONTROL Z2 のオーディオインターフェイスでは 48000 Hz に固定してあります。



サンプルレートでサウンドを 1 秒間にどれだけ録音/再生するか設定します。高いサンプルレートになるほど音質がよくなります。44100 Hz (CD 規格) が一般的な値です。録音媒体が CD である場合はこの設定、または倍に設定します (88200 Hz)。48000 Hz は DAT または DVD (映画) 用規格値です。96000 Hz は DVD、HD DVD、Blue-ray Disc で使用します。サンプルレートを高くするほど CPU ロードも高くなります。

- **レイテンシー (Latency):** レイテンシーを下げるほど、コンピュータの TRAKTOR コントローラー、ソフトウェアに対する反応が早くなります。



オーディオをデジタル、またはアナログ変換する場合、オーディオドライバがデータをバッファとして保管する必要があります (オーディオバッファ)、これらは CPU によって処理、送信されます。バッファサイズが大きくなるほど、シグナルがアウトプットまで到達するまでの時間がかかります。この時間差はコンピュータの音楽ソフトウェアをコントロールする場合コントローラーのキーを押したとき、またはアウトプットのサウンドの反応が遅れる際に実感できるものです。この遅れをレイテンシーと呼びます。この設定の際は速いレイテンシー値から始めて、演奏と音声に問題がなくなるまでこの値を徐々に下げることによって設定するとよいでしょう。音声に問題が生じる場合は、使用しているコンピュータの CPU では現在のレイテンシー値が適切で無いことを意味します。

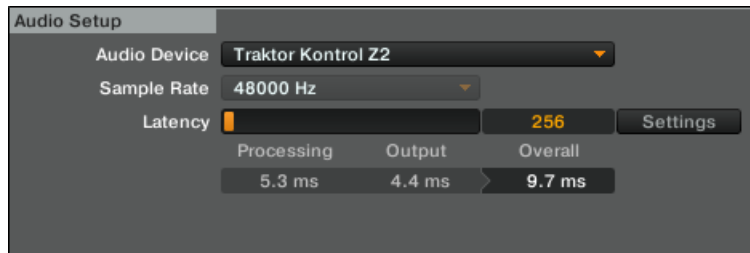
6.2.2 Windows での設定: コントロールパネル

Windows で TRAKTOR KONTROL Z2 オーディオインターフェイスの設定はコントロールパネルで行います。コントロールパネルは Z2 用ドライバと共に TRAKTOR のインストールの際にインストールしてあるはずです。このセクションではコントロールパネルユーザーインターフェイスについて解説します。

コントロールパネルを開く

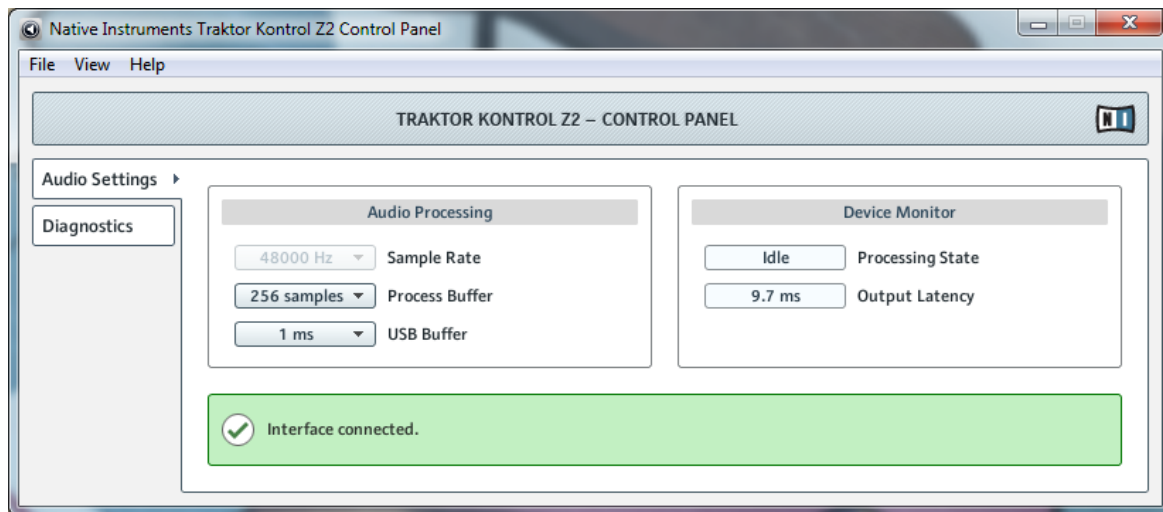
コントロールパネルを開く方法はいくつかあります。

- ▶ TRAKTOR PRO で *Preferences > Audio Setup* と進み、[Latency](#) スライダーとディスプレイの右にある [Settings](#) ボタンをクリックします。



- ▶ デスクトップからは *Start > Programs > Native Instruments > Traktor Kontrol Z2 > Traktor Kontrol Z2 Control Panel* と進みます。

コントロールパネルが見つからない場合はドライバをインストールしていない可能性が高いです。この場合は別途のセットアップガイドに従ってドライバをインストールしてください。以下がコントロールパネルです。



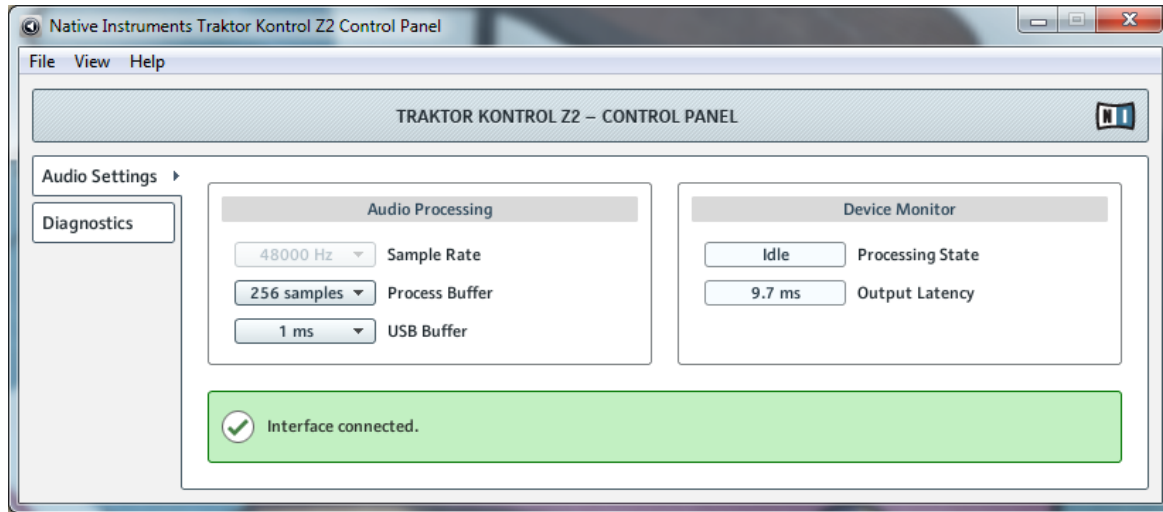
コントロールパネルです。

左には [Audio Settings](#) と [Diagnostics](#) のタブがあります。

- ▶ 左のタブをクリックしてコントロールパネルを開きます。

Audio Settings ページ

Audio Settings ページでオーディオインターフェイスの設定を調節します。



Audio Settings ページを開いた状態の Control Panel です。

- **Sample Rate:** サンプルレートは TRAKTOR KONTROL Z2 のオーディオインターフェイスでは 48000 Hz に固定してあります。



サンプルレートでサウンドを 1 秒間にどれだけ録音/再生するか設定します。高いサンプルレートになるほど音質がよくなります。44100 Hz (CD 規格) が一般的な値です。録音媒体が CD である場合はこの設定、または倍に設定します (88200 Hz)。48000 Hz は DAT または DVD (映画) 用規格値です。96000 Hz は DVD、HD DVD、Blue-ray Disc で使用します。サンプルレートを高くするほど CPU ロードも高くなります。

- **Process Buffer:** バッファサイズを下げるほど、コンピュータの TRAKTOR コントローラー、ソフトウェアに対する反応が早くなります。



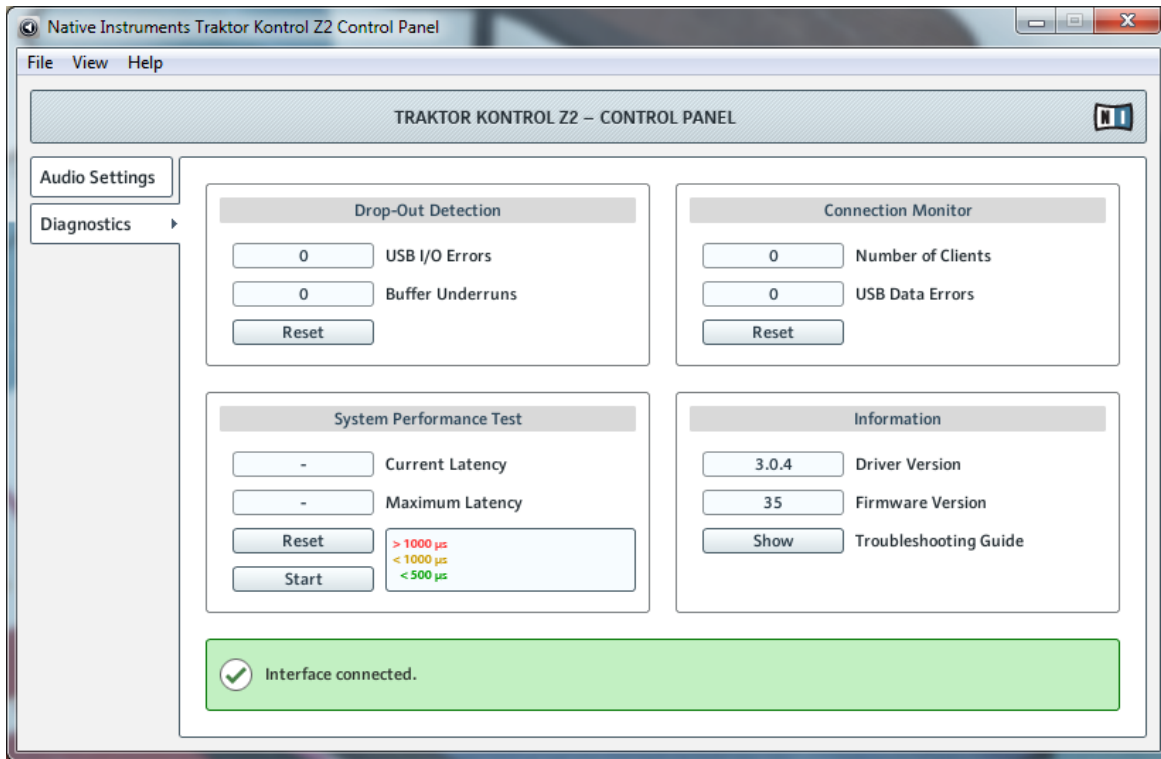
オーディオをデジタル、またはアナログ変換する場合、オーディオドライバがデータをバッファとして保管する必要があります(オーディオバッファ)、これらは CPU によって処理、送信されます。バッファサイズが大きくなるほど、シグナルがアウトプットまで到達するまでの時間がかかります。この時間差はコンピュータの音楽ソフトウェアをコントロールする場合コントローラーのキーを押したとき、またはアウトプットのサウンドの反応が遅れる際に実感できるものです。この遅れをレイテンシーと呼びます。バッファサイズを下げるほどレイテンシー値も下がります。レイテンシーにはバッファサイズの他にも原因となる要素があります(例、CPU スピードと RAM サイズ)。この設定の際は高いバッファサイズ設定から始めて、演奏と音声に問題がなくなるまでこの値を徐々に下げることで設定するとよいでしょう。オーディオインプットに問題が生じる場合は、使用しているコンピュータの CPU では現在のバッファサイズが適切では無いことを意味します。

- **USB Buffer:** Process Buffer メニューで満足行くレイテンシー設定を得られない場合は、このメニューを使用します。USB バッファサイズの値を下げることでオーディオレイテンシーを少なくします。音声にクリック音声等のノイズが入る場合は、音声に支障がなくなるまでバッファサイズを上げます。
- **Processing State :** このモニターでは機器の現在の状態を表示します。表示内容は以下の 3 つです。
 - **Idle:** コントローラーは接続した状態ですが、音声情報がありません。
 - **Streaming:** ドライバが起動しており、音声を処理していることを示します。
 - **Panic:** ドライバが起動停止した状態です。これはインターフェイス内のコミュニケーション中に処理しきれない程 USB I/O エラーが生じたことを意味します。
- **Output Latency :** システムのアウトプットレイテンシーをミリ単位で表示します。

TRAKTOR KONTROL Z2 の使用の際にはインプットレイテンシーも生じることもお考えください。アウトプットレイテンシー値はコントローラーのボタンを押してアウトプットされるまでの、レイテンシー全体を表示するわけではありません。全レイテンシーはアウトプットレイテンシーの約 2 倍となります。

Diagnosics ページ

[Diagnosics](#) ページで Z2 のパフォーマンスをモニターし、エラーを検出します。



Diagnostics ページを表示した状態のコントロールパネルです。

Diagnostics ページの情報は上級者向けとなっていますが、問題がある場合はこのページを参照することをお勧めします。

- **USB I/O Errors:** USB のインプット/アウトプットエラーを表示します。USB I/O Errors の数値はシステムのオーバーロード回数を表示します。
- **Buffer Underruns:** バッファアンダーラン (Buffer underruns) はオーディオバッファを正確に処理できなかった場合に生じます。扱いきれない程のバックグラウンド処理が行われている場合、オーディオドライバとして機器を使用する音楽プログラム内の CPU 負荷が高すぎる場合にこのアンダーランが生じます。
- **Reset:** このボタンをクリックしてエラーカウントをリセットします。

- **Number of Clients:** インターフェイスに接続してあるクライアントの数を表示します。マルチ ASIO アプリケーションは個別に数えられ、WDM と WASAPI では 複数の WDM/WASAPI アプリケーションでオーディオを再生していても、単体 (1 個) として数えます。
- **USB Data Errors:** USB データエラーをカウントします。程度の悪いケーブル、または非常に長いケーブルは USB バスのデータエラーの原因となる可能性があります。
- **Reset:** このボタンをクリックしてエラーカウントをリセットします。
- **Driver Version:** ドライバのバージョンをここで確認します。
- **Firmware Version:** ファームウェアのバージョンをここで確認します。
- **Troubleshooting Guide:** **Show** をクリックしてトラブルシューティングガイドを開きます。

6.3 Cue/Sample LED 色表示

Cue/Sample トリガーボタンの点滅状態はデッキフレーバーによって異なります。

Track Decks (トラックデッキ)

Cue/Sample トリガーボタンの点灯状態は以下のように Track Decks の内容によって異なります。

- **ライトブルー:** HotCue
- **グリーン:** Loop
- **オレンジ:** Fade-In と Fade-Out Markers
- **ホワイト:** Grid Marker

リミックスデッキ (Remix Decks)

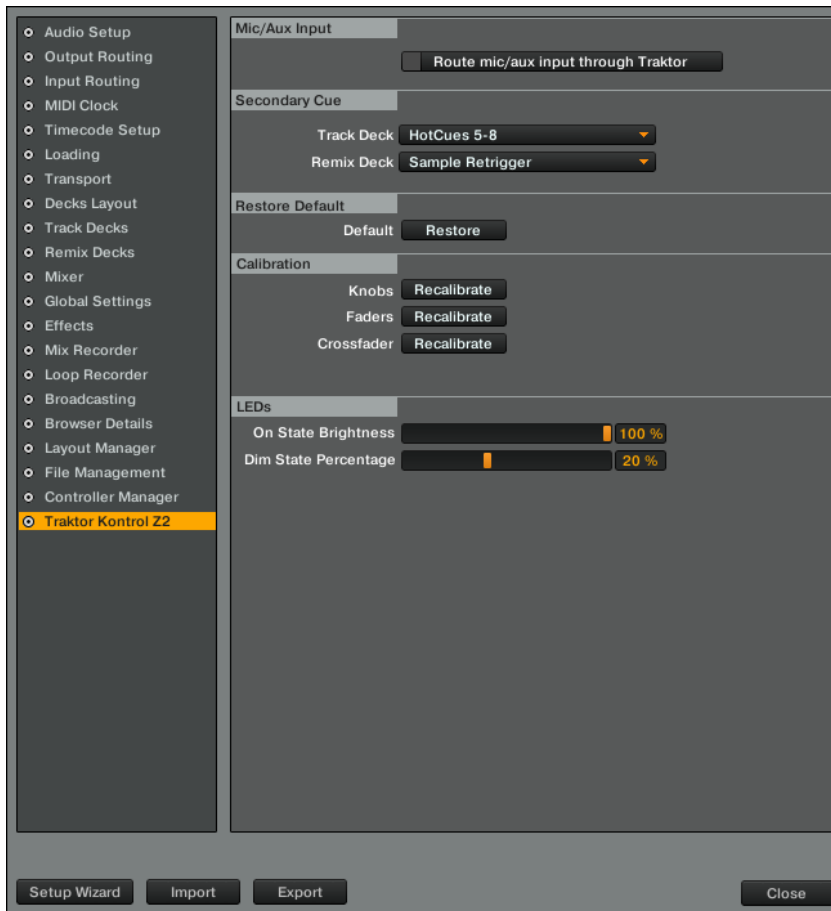
Remix Decks では Remix Deck で起動しているセルの色と再生状態によって LED の点灯状態が異なります。

6.4 Cue/Sample トリガーボタン: Track Decks の副次機能

SHIFT と デッキフォーカスボタン(↑5.4.5, Cue/Sample トリガーセクション (1、2、3、4)参照) を押すことで、Cue/Sample Trigger ボタンの副次機能を使用することができます。デッキフォーカスボタンは点灯し、副次機能を使用中であることを示します。

Cue/Sample Trigger ボタンの詳細は ↑5.4.5, Cue/Sample トリガーセクション (1、2、3、4)を参照してください。

TRAKTOR 環境設定 (TRAKTOR KONTROL Z2 タブの **Secondary Cue**) で使用する副次機能を設定することも可能です。



TRAKTOR の Z2 用環境設定です。

トラックデッキ用オプションは以下となっています。

HotCues 5-8

これはデフォルト設定です。 このボタンの点灯状態はアサインしたキューのタイプによって変わります。

ボタンの色	機能
ブルー	HotCue
グリーン	Loop
イエロー	Load
オレンジ	Fade in/out
ホワイト	グリッド(Grid)
Off	マーカーをアサインしていない状態
明るく点灯	HotCue が起動している状態

BeatJumps

ボタン	機能
ボタン 1	1 ビート前進
ボタン 2	1 ビート後退
ボタン 3	Auto-Loop サイズ分前進
ボタン 4	Auto-Loop サイズ分後退

このモードでは全ボタンがオレンジに点灯し、ボタンを押し続けると更に明るく点灯します。

Direct Loops Large

ボタン	機能
ボタン 1	1 ビートループ
ボタン 2	2 ビートループ
ボタン 3	8 ビートループ
ボタン 4	16 ビートループ

このモードで全ボタンは緑に点灯し、起動しているボタンは更に明るく点灯します。

Direct Loops Micro

ボタン	機能
ボタン 1	1/2 ビートループ
ボタン 2	1/4 ビートループ
ボタン 3	1/8 ビートループ
ボタン 4	1/16 ビートループ

このモードで全ボタンは緑に点灯し、起動しているボタンは更に明るく点灯します。

Manual Loops

ボタン	機能
ボタン 1	Loop In
ボタン 2	Loop Out
ボタン 3	Loop active
ボタン 4	4 ビートダイレクトループ

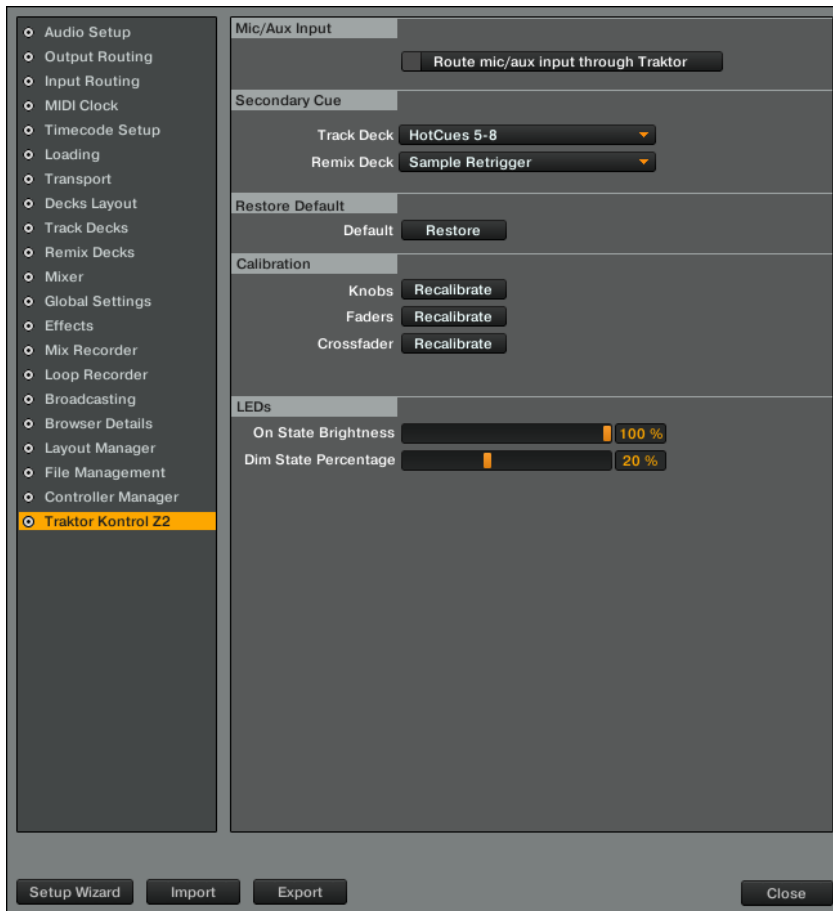
このモードで全ボタンは緑に点灯し、起動しているボタンは更に明るく点灯します。

6.5 Cue/Sample トリガーボタン: Remix Decks の副次機能

SHIFT と デッキフォーカスボタン(↑5.4.5, [Cue/Sample トリガーセクション \(1、2、3、4\)](#)参照) を押すことで、Cue/Sample Trigger ボタンの副次機能を使用することができます。 デッキフォーカスボタンは点灯し、副次機能を使用中であることを示します。

Cue/Sample Trigger ボタンの詳細は↑5.4.5, [Cue/Sample トリガーセクション \(1、2、3、4\)](#)を参照してください。

TRAKTOR 環境設定 (TRAKTOR KONTROL Z2 タブの [Secondary Cue](#)) で使用する副次機能を設定することも可能です。



TRAKTOR の Z2 用環境設定です。

Remix Decks 用オプションは以下となっています。

Sample Retrigger

これはデフォルト設定です。全ボタンはサンプルカラーに合わせて点灯します。サンプル再生中は明るく点灯し、サンプルが停止、ミュートの状態では薄く点灯、サンプルが無い場合は無灯となります。

Loop Recorder コントロール

ボタン	機能
ボタン 1	Size (LED はブルーです)
ボタン 2	Undo (LED はブルーです)
ボタン 3	Record (LED はレッドです)
ボタン 4	Play (LED はグリーンです)

各ボタンが起動すると、LED は明るく点灯します。

6.6 バーチャル USB I/O ルーティング

ここではソフトウェアのバーチャル USB チャンネルのルーティングに触れておきます。

USB アウトプット

- **USB OUT 1/2:** このシグナルは Z2 ミキサーのメインバスに直接送信されます。 このシグナルは XLR/TRS/RCA アウトプット (各 **VOLUME** ノブを介して) に送信され、**CUE MIX** ノブを時計回りに設定してある場合はヘッドフォンに送信されます。 クロスフェーダーと各ボリュームフェーダーとこのアウトプットは関係なくなります。
- **USB OUT 3/4:** このシグナルはヘッドフォンに直接送信され、**CUE MIX** ノブを反時計回りに回すことで音声を確認します。

USB インプット

- **USB IN 1/2:** mic/aux 信号です。
- **USB IN 3/4:** これはチャンネル A の Phono または Line インプットです (PH/LN スイッチの設定によってインプット内容が異なります)。
- **USB IN 5/6:** これはチャンネル B の Phono または Line インプットです (PH/LN スイッチの設定によってインプット内容が異なります)。
- **USB IN 7/8:** 全ミキサーのアウトプットシグナルを送信し、コンピューターにルーティングされ、録音に使用します。

索引

エフェクトの起動 [50]
オーディオ設定 [63]
カスタマイズ [28]
キュー [56]
キューポイントの使用 [23]
キューポイントの設置 [23]
グラウンド線 [34]
クロスフェーダーカーブタイプの変更 [36]
クロスフェーダーの反転 [35]
ゲインの調節 [20]
サンプルレート [63]
スタンドアローン操作 [12]
デッキの複製 [18]
デッキフォーカスの切り替え [22]
デッキフォーカスボタン [42]
デッキフレイバーの変更 [47]
パラメーターの変更 [52]
フィルター [49]
フォノ [47]
ブラウズ [17] [54]
プレビュー [20]
ヘッドフォン [35] [56]
マイクの接続 [14]
ライン [47]
ループのキュー/サンプルトリガーボタンへの保存
 方法 [24]
ループの移動 [21] [24]
ループの作成 [21] [24]
ループの使用 [44]
ループの設定 [21] [24] [44]
レイテンシー [63] [64]

レベルメーター [58]
ロード [17] [54]
音抜け [64] [66]
音飛び [64] [66]
互換性 [11]
再生/停止 [18]
試聴 [20] [56]
資料
 Controller Editor Manual [10]
 Manual [10]
 Overview [10]
 Setup Guide [10]
 TRAKTOR Manual [10]
操作モード
 Direct モード [12] [47]
 TRAKTOR モード [16] [47]
電源動作環境 [11]
動作環境 [11]
内部再生 [57]
内部再生モード [18]

ACT/MOVE エンコーダー [40]
AUX / MIC コントロール [37]

BeatJumping [21]
Booth [32]
BROWSE エンコーダー [54]

Cinch (チンチ、赤白) コネクター [32]

Cue mix [20]

Cue points の使用 [44]

Cue points の設定 [44]

Cue/Sample トリガーボタン [44]

DECK C ノブ [40]

DECK D ノブ [40]

Displays [41]

EQ [49]

FLUX (TAP) ボタン [46]

Flux モード [26]

FX の起動 [50]

FX ボタン [50]

GAIN ノブ [48]

GND [34]

Input [32]

LOAD ボタン [54]

LOOP(SIZE) エンコーダー [40]

Macro FX [27]

MACRO FX セクション [38]

Mic [33]

Output Latency [67]

PH - LN [47]

Phones [35]

Processing State (コントロールパネル) [67]

Q ボタン [52]

Quantize [52]

RCA コネクター [32]

REL / INTL [57]

Remix Decks

のコントロール [25]

S ボタン [52]

Sample Slots のトリガー [25]

Sample Slots の使用 [44]

Scratch コントロール [57]

SHIFT ボタン [58]

Snap [52]

Sync [57]

SYNC ボタン [57]

Tempo Master [19]
Timecode モード [18]

XF Reverse [36]
XF REVERSE [35]
XLR [32]