

SERATO DJ

1.7.5

ユーザー

マニュアル

serato



DJ

# コンテンツ

## 7 イントロダクション

- 7 ハードウェア
- 7 最小システム要件

## 7 ソフトウェアのインストール

- 7 インストール (Mac OSX版)
- 7 インストール (PC)

## 8 アクティベーション

- 8 Serato DJのトライアル
- 8 Serato DJの購入
- 8 Serato DJのアクティベート
- 9 Serato DJのアクティベート管理

## 9 入手を開始

- 9 ソフトウェアを開始
- 10 ソフトウェア概要
- 13 ツールチップの使用
- 13 チュートリアルを見る
- 13 キーボードショートカット

## 15 音楽を読み込む

- 15 Serato DJライブラリにファイルを追加
- 15 外付けハードドライブ
- 15 iTunesライブラリを表示する
- 16 CDからSerato DJに音楽を取得する
- 16 サポートされているファイルの種類
- 16 破損したファイルについて

## 17 ファイルの準備

- 17 オフラインプレイヤー
- 17 マスター出力レベル
- 17トラックのゲイン調整
- 18 ファイルの解析
- 18 ファイルを解析する方法
- 18 再解析ファイル
- 18オートBPMを設定する
- 19 BPMの範囲
- 19 ビートグリッド (Beatgrid) をセットする
- 19 ビートグリッドをロックする
- 19 トラックをロックする
- 20 トラックはデッキロードで解析

## 21 メイン画面の概要

- 21 Quantize
- 21 Display モード
- 22 VinylまたはCDJでSerato DJを使用する
- 22 絶対Mode
- 22 相対Mode
- 22 スルーMode
- 23 切り替えMode
- 23 内部Mode
- 23 Master Output Level
- 24 バーチャルデッキ (Virtual Deck)
- 24 有効なデッキインジケータ (Active Deck Indicator)
- 25 トラック表示
- 25 BPMのタッパー
- 26 トラックの概要ディスプレイ
- 26 メイン波形ディスプレイ (Main Waveform Display)
- 26 テンポマッチングディスプレイ (Tempo Matching Display)
- 26 テンポマッチングディスプレイ
- 26 ビートマッチのためのビジュアルエイド (Visual Aids) 使用例
- 26 キューポイント (Cue Point) とループビュー (Loop View)
- 27 自動再生

## 28 ライブラリーの操作と管理

- 28 マウスとキーボードの操作
- 28 ハードウェアのナビゲーション
- 28 検索
- 28 ブラウジング
- 28 ライブラリーのステータスアイコン
- 29 準備
- 29 ライブラリーを整理する
- 29 クレート (Crates)
- 30 サブクレート(Subcrates)
- 30 スマートクレート(Smart Crates)
- 31 ファイルのコピーと管理
- 31 クレートのコピーと移動
- 31 コラムを設定する
- 32 ID3タグを編集する
- 32 トラックに色を付ける
- 32 アルバムアートを表示する
- 32 アルバムアートの追加
- 32 ライブラリーの自動バックアップ
- 33 再スキャンID3タグ
- 33 失われたファイルを再配置
- 33 Seratoソフトウェアの互換性
- 33 ライブラリモード

## 34 ミキシング

- 34 ミキシング&再生
- 34 次のトラックを見つける
- 34 デッキにロードする
- 34 取り出す
- 34 再生コントロール
- 34 トラックのピッチ/スピード調整
- 34 トラックの時間を取得する
- 35 DJコントローラを使用
- 35 VinylまたはCDJを使用する
- 35 トラックの時間を取得
- 36 スリップモード
- 36 キーロック
- 36 スリップモード
- 36 リPEAT
- 36 検閲

## 37 キューポイント(Cue Points)

- 37 キューポイントの追加/削除
- 37 キューポイントをトリガーする
- 37 キューポイントのキーボードショートカット
- 38 ビジュアルエイド：キューポイントカラー&ステータス。
- 38 一時的キュー

## 40 ループ(Looping)

- 40 マニュアルループ
- 41 オートループ
- 41 管理ループ
- 42 ループロール(Loop Roll)

## 43 ビートグリッド(Beatgrids)

- 43 ダウンビートマーカー(Downbeat Marker)
- 43 バーマーカー(Bar Markers)
- 44 ビートマーカー(Beat Markers)
- 44 ビートワープのマーカー(Beat Warp Markers)
- 44 ビートグリッドの編集
- 45 不正なダウンビートマーカー
- 45 不正なBeatgridを調整
- 46 不正なビートグリッドをスリップする
- 46 グリッド編集のショートカット

## 47 シンプル同期(ビートグリッドなし)

- 47 シンプル同期を選択
- 47 シンプル同期
- 48 相対ピッチ&タイムコントロール

## 48 スマートシンク (Beatgridsを使用)

- 48 ビート・ポジション・インジケータ(Beat Position Indicator)
- 48 ビート同期(Beat Sync)
- 48 アーム・ビート同期(Arm.Beat Sync)
- 49 テンポ同期(Tempo Sync)
- 49 同期を止める
- 49 相対ピッチ&ピッチコントロール
- 50 トラックをビートグリッド無しでロードする

## 41 DJ-FX

- 51 DJ-FXを使う
- 51 DJ-FXモード
- 52 Beats マルチプライヤ
- 52 テンポソースとタップテンポ
- 53 チャンネル割当て

## 54 SP-6サンプルプレイヤー

- 54 SP-6に音楽をロードする
- 54 サンプルを再生する
- 54 SP-6 View モード
- 55 SP-6 Play モード
- 55 サンプルプレイヤーリピート
- 55 サンプルスロットのボリューム
- 56 SP-6トラック情報
- 56 SP-6の同期
- 56 SP-6ピッチコントロール (アドバンスモードのみ)
- 57 SP-6セレクトタから再生 (アドバンスモードのみ)
- 57 インディビジュアル・サンプル・ゲイン (アドバンスモードのみ)
- 57 SP-6ミュートボタン (アドバンスモードのみ)
- 57 SP-6 メインボリューム、ミュート、出力セレクト
- 58 SP-6サンプルバンク
- 58 SP-6インスタントダブルス

## 59 録音

- 59 オーディオの録音
- 59 録音の保存場所

## 60 MIDIコントロール

- 60 MIDIの概要
- 60 MIDIコントローラーのセットアップ
- 60 コントロールを割り当てる
- 60 MIDIのデータタイプ
- 61 MIDIのプラターズ
- 61 Assign MIDI to other controls
- 61 Control +クリック機能
- 62 プリセット

## 63 履歴

- 63 履歴セッションの削除
- 64 動作をリスト
- 64 Seratoのプレイリスト
- 64 Seratoのプレイリストをアップロードする
- 64 ライブプレイリスト

## 65 セットアップ画面

- 66 DJ設定
- 66 ライブラリ+ディスプレイ
- 67 ミキサー
- 68 FX (セットアップ)
- 69 MIDI
- 69 音声
- 70 拡張パック
- 70 プラグイン

## 72 デッキ 調整 (CD/レコードのみ)

- 72 Serato DJの調整
- 72 ノイズ感度
- 72 Serato DJの調整方法
- 73 スコープ
- 73 調整のトラブルシューティング

## 74 Whitelabel

- 74 ホワイトレーベル音声ファイル
- 74 Whitelabel.net
- 74 ロックされたWhitelabel.netファイル
- 74 Whitelabel.netのシステム要件

## 75 トラブルシューティング

- 75 警告灯
- 75 音声のドロップアウトまたはディストーション
- 76 ヴィジュアル波形のドロップアウト
- 76 情報の問題を保存しないファイル
- 76 ハードウェア切断
- 76 破損ファイルの診断

# イントロダクション

Serato DJソフトウェアのマニュアルへようこそ。

Serato DJは、ミュージックセレクタやDJに新しい操作を提供するためにデザインされた統合ソフトウェアとハードウェアのシステムです。

Serato DJソフトウェアを使用して、seratoにサポートされているコントローラから正確な操作で、コンピュータ上の音楽をDJプレイすることができます。ただコンピュータにSerato DJ コントローラを接続し、サウンドシステムに接続するだけで、すぐに使用できます。

[詳細については、ハードウェアのマニュアルを参照してください。](#)

## ハードウェア

このマニュアルでは、Serato DJソフトウェアの概要的な情報を提供しています。サポートされているSerato DJ コントローラ・ハードウェアの完全なリストを表示するには、[ここ](http://www.Serato.com/DJ)をチェックしてください。www.Serato.com / DJ 特定のSerato DJハードウェアのセットアップ、操作、またはトラブルシューティングの情報についてはハードウェアのマニュアルを参照してください。

## 最小システム要件

ソフトウェアのインストール前に、お使いのコンピュータが、Serato DJコントローラの最低限のシステム要件を満たしていることを確認してください。お使いのコントローラをクリックして、最低限の要件を見つけることができます [Serato DJ製品ページ](#)。

注：これらはSerato DJを実行するための最低限の要件です。最高のパフォーマンス、プロフェッショナルな状況で使用するためには、より高いスペックのコンピュータを使用することをお勧めします。

# ソフトウェアのインストール

## インストール (Mac OSX版)

インストール前に、ウェブサイトからSerato DJの最新バージョンをダウンロードし、インストールする事をお勧めします。

[Mac OSX用の最新のインストーラを取得するにはここをクリック](#)

### Serato DJをインストールするには

1. Serato Finderを使用して、Serato DJが保存された場所をご覧ください。
2. Serato DJ 1.0.dmg fileをダブルクリックします。
3. ソフトウェア使用許諾契約書の画面が表示されます - ライセンス契約を読み、[Agree]をクリックします。
4. ディスクイメージがマウントし、[Action]のフォルダを開きます。これが完了すると、ディスクイメージをアンマウントし、Serato DJを起動することができます。
5. アプリケーションフォルダ[alias]にSeratoDJアプリケーションのアイコンをドラッグします。
6. その後、認証するためのユーザー・パスワードを入力する必要があります。
7. Serato DJはアプリケーションフォルダにコピーします。これが完了すると、ディスクイメージをアンマウントして、Serato DJを起動することができます。

## インストール (PC)

インストールする前に、ウェブサイトからSerato DJの最新バージョンをダウンロードし、インストールする事をお勧めします。

[GET Mac OSX用の最新のインストーラにはここをクリック](#)

### Serato DJをインストールするには

1. Serato Windows Explorerを使用して、DJダウンロードインストーラが保存された場所をご覧ください。
2. "SeratoDJ\_1.0\_installer.exe"というファイルをダブルクリックします。
3. セキュリティ警告を受け入れて、"Accept"をクリックします。
4. インストーラの最初の画面が表示されます。5. [Next]をクリックします。"I agree to the license terms and


conditions (ライセンスの条項および条件に同意します) にチェックしてから、ライセンス契約書を読んで[Install]をクリックします。

6. ユーザーアカウント制御のウィンドウが表示されたら、[はい]をクリックします。
7. Serato DJは現在、標準的なインストールを実行します。
8. インストールはこれで完了です。[close]をクリックします。

**注：ショートカットは、デスクトップ上に作成されます。**



## アクティベート

アクティベートはSerato DJへのアップグレードをするSerato DJ Introコントローラにのみ必要です。その他のサポートされたSerato DJ Introコントローラはアクティベートの必要はありません。

サポートされたSerato DJ Introコントローラを閲覧するには、ライセンスパネルの  をクリックして下さい。

## Serato DJのトライアル


サポートされたSerato DJ Introコントローラが接続されている場合、Serato DJを14日間無料で試すことができます。

1. ご自分のSerato DJ Introコントローラが接続されていることを確認します。
2. Serato DJを開きます。
3. 右側のライセンスパネルにある  を選択します。
4. オンラインウィンドウが開き、メールアドレスを要求されます (serato.comまたはwhitelabel.netのユーザーアカウントを既にお持ちの場合はそのログインメールとパスワードを使用して下さい)。
5.  を選択します。

14日間のSerato DJ無料トライアルが開始します。トライアル残り日数はライセンスパネルに表示されます。

## Serato DJの購入

Serato DJのソフトウェアを持つサポートされたSerato DJ Introコントローラを使用するには、ライセンスを購入する必要があります。

1. ご自分のSerato DJ Introコントローラが接続されていることを確認します。
2. Serato DJを開きます。
3. ライセンスパネルにある  をクリックします。
4. オンラインウィンドウが開き、あなたのメールアドレスをたずねます (serato.comまたはwhitelabel.netのユーザーアカウントを既にお持ちの場合はそのログインメールとパスワードを使用して下さい)。
5. 画面の指示に従って購入を完了します。このプロセスで何か問題が生じた場合はcontact sales@serato.comまでお問い合わせください。
6. 購入手続きが正常に完了した後にSerato DJはアクティベートされますので、オンラインウィンドウを閉じてください。

## Serato DJのアクティベート


Serato DJのライセンスを購入したら、次の指示に従ってアクティベートを完了させます。

1. ご自分のSerato DJ Introコントローラが接続されていることを確認します。
2. Serato DJを開きます。




3. ライセンスパネルにある  をクリックします。

4. 自分のserato.comまたはwhitelabel.netのログインメールとパスワードを使用してログインします。

5. コントローラを選択して  をクリックしお使いのパソコンのSerato DJをアクティベートします。

**注:** アクティベート中にエラーコードを受信した場合はsupport@serato.comまでご連絡頂き、ライセンスと共に取得したメールアドレスと受信したエラーコードを含む、可能な限りの詳細をご提示ください。

## Serato DJのアクティベート管理

ソフトウェアを一度アクティベートすると、ライセンスパネルの  ボタンをクリックすることでライセンスの非アクティブ化およびアクティベートが可能です。

別のコンピュータでSerato DJをアクティベートするためにSerato DJを非アクティブ化することが可能です。

Serato DJのアクティベートが可能なコンピュータの数を見るには、[ここをクリック](#)して下さい。

# はじめに

## ソフトウェアの起動

Serato DJを開く前に、コンピュータのUSBポートにSerato DJハードウェアを接続します。

### Mac OS X

Serato DJはアプリケーションフォルダにインストールされます。

起動するには、アプリケーションフォルダ内Serato DJのアイコンをダブルクリックします。簡単に起動するためには、このアイコンをクリックしてDockにドラッグすることができます。

### Windows

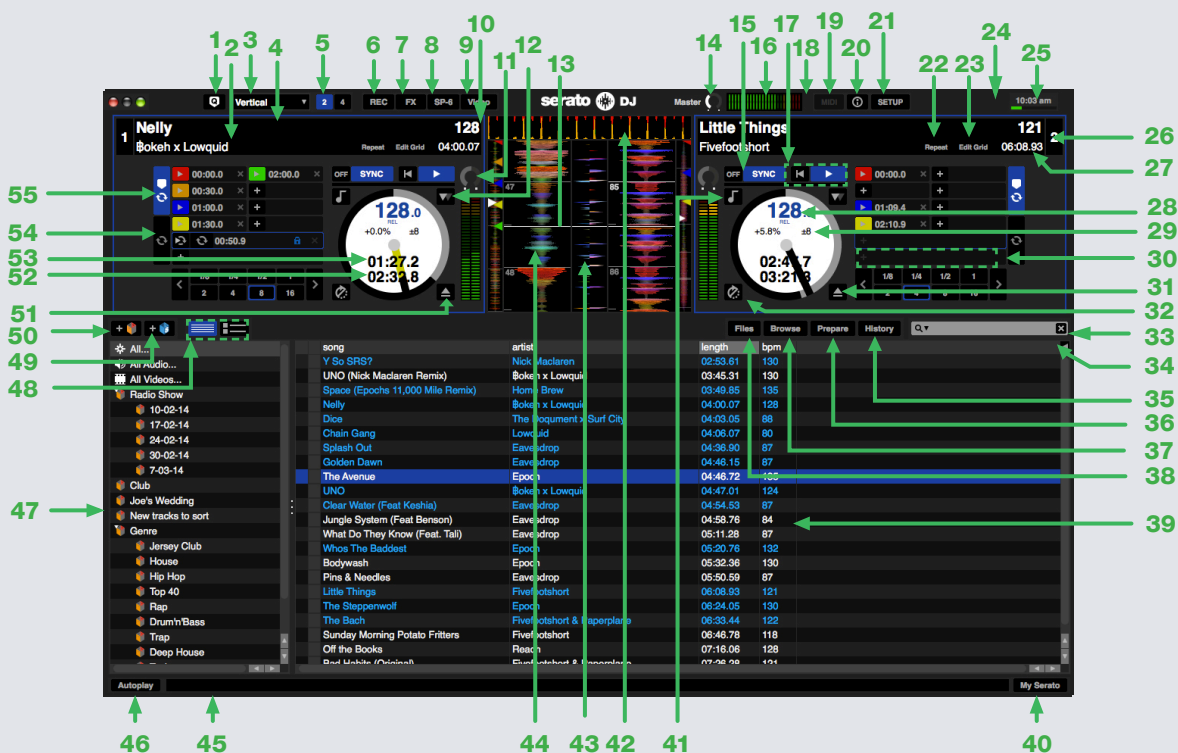
Serato DJはWindowsメニュー> [すべてのプログラム]> [Serato>SeratoDJ]にインストールされます

WindowsでSerato DJを起動するには、デスクトップ上のショートカットアイコンをダブルクリックするか、[スタート]メニューを参照し、Serato DJ .exe のアイコンをクリックします。

**注:** Serato DJが起動する時、自動的にSerato DJハードウェアが検出されます。正しく検出されると、バーチャルデッキの画面でそれが表示されます。

# ソフトウェアの概要

次のチャートは、Serato DJメイン画面の概要を説明しています。各ポイントは、マニュアルで詳細に説明されています。





1	Quantize	Quantize をOn/Offにする
2	アーティスト表示	デッキにロードされているトラックのアーティスト情報を表示します。
3	表示モード	利用可能なSerato DJ表示モードを選択します。詳細は、 <a href="#">ディスプレイモード</a> を参照してください。
4	トラックの表示	デッキに現在ロードされているトラックの曲タイトル情報を表示します。
5	2デッキ/4デッキDisplay Modes	画面に表示されている2または4/バーチャルデッキのいずれかを選択します。
6	Recording Panel	クリックしてRecording Panelを開きます。詳細については、 <a href="#">「録音」</a> を参照してください。
7	DJ-FX Panel	クリックしてDJ-FX Panelを開きます。詳細については <a href="#">DJ-FX</a> を参照してください。
8	SP-6サンプルプレイヤーパネル	クリックしてSP6サンプルプレイヤーパネルを開きます。詳細については「 <a href="#">SP-6サンプルプレイヤー</a> 」を参照してください。
9	Serato Video	Serato Video Expansion Packを開きます。詳細については、 <a href="#">SERATO ビデオ</a> を参照してください。


10	オリジナルBPM	過去のピッチ調整に関わらず、適切に分析したトラックのオリジナルBPMが表示されます。
11	トラックゲイン調整	現在ロードされているトラックの個々のトラックゲインを調整することができます。トラックゲインに行われた調整はファイルに保存され、次回トラックがロードされると呼び出されます。
12	スリップモード	スリップモードをアクティベートする
13	再生ヘッド	トラックの波形概要にある再生ヘッドの位置を示します。
14	Sync	Syncを有効/無効に設定します。Beat Syncは青、Tempo Syncは金、Arm Beat Syncは灰色でデッキに表示されます。
15	Master Output Level Adjust	マスター出力レベルを調整します。
16	マスター出力レベルメーター	マスター出力レベルを監視します。
17	再生コントロール	ロードした曲の再生、次のトラックへのスキップ、ロードされたトラックの先頭へのスキップ、前のトラックのロードを行うことができます。
18	リミッターライト	マスターリミッターの動作中、色の警告灯が点灯します。
19	MIDI	MIDI割り当てModeを有効に設定します。詳細については、「MIDIコントロール」を参照してください。
20	ツールヒント	ツールヒントを有効・無効に設定します。ダイアルボックスにマウスのカーソルを合わせると、ソフトウェア機能を説明するダイアルボックスが表示されます。
21	Setup	ソフトウェアのSetup画面が表示されます。
22	Repeat	Repeatがオンになっている場合、Serato DJにより、ロードされたトラックが終了したあと、最初からリピート再生されます。
23	グリッド編集	クリックして「Beatgrid Mode編集」を有効に設定します。
24	オーディオドロップアウト警告	色警告灯を表示する
25	現在の時間/CPUメーター	時間とコンピュータのCPU処理負荷を表示します。
26	バーチャルデッキ	仮想デッキの番号を表示します
27	トラック時間	ロードされたトラックファイルの合計時間を表示します
28	現在のBPM	現在再生中のトラックのテンポを毎分ビートで表示します。
29	Tempo Range	選択されており、現在選択されているテンポの範囲を表示します。+/-8%、+/-16%、+/-50%のいずれかです。
30	Manual Loopタブ	Manual Loopを作成、変更、保存、削除できるManual Loopタブが表示されます。
31	Eject	バーチャルデッキからトラックを取り出します。
32	Censor	トラックをホールドしながら、逆再生します。Censorが終了すると、トラックは通常通りに再生されます。
33	検索	このフィールドに入力したテキストをライブラリ内で検索します。


34	Library列	クリックすると、使用可能なライブラリの列のリストが表示されます。チェックマークの入ったカテゴリがライブラリの列に表示されます。
35	履歴	すでに再生されているトラックを含む「履歴パネル」を表示します。
36	準備	事前に選択したトラックセットが含まれた準備パネルが表示されます。
37	Browse	Browseパネルを表示します。トラックをジャンルやBPMなどで分類して閲覧することができます。
38	Files	Filesパネルを表示します。ハードドライブ上のトラックを検索することができます。
39	Library	現在のライブラリで再生可能なトラックを表示します。
40	オンライン	クリックしてオンラインパネルを起動します。
41	Keylock	Keylockを有効にすると、曲のテンポを変更しても曲のキーが維持されます。
42	ビートマッチング表示	トラックのビートを強調表示します。詳細については、「ビートマッチング表示」を参照してください。
43	テンポマッチング表示	テンポを一致させるための便利なツール。詳細については、「テンポマッチング表示」を参照してください。
44	波形	現在ロードされているトラックの周波数を表示する色のついた波形です。
45	ステータスバー	現在選択されている項目と様々なエラーメッセージのステータスを表示します。
46	Auto play	Auto Playが有効になっている場合、Serato DJにより、現在再生されているトラックが終了すると、現在選択されているクレートから、次に使用可能なトラックを自動的にロード・再生します。
47	クレート	現在利用可能なクレート、サブクレート、スマートクレートの一覧を表示します。
48	Library Display Modes	シンプルリストとアルバムアートグリッド表示モードのいずれかを選択します。詳細については、「ライブラリモード」を参照してください。
49	スマートクレートを追加する	ルールに基づき自動的に適用する新しいスマートクレートを追加します。詳細については「スマートクレート」を参照してください。
50	クレートを追加する	ファイルを整理できるよう新しいクレートを追加します。詳細については「クレート」を参照してください。
51	トラック出力レベルメーター	各デッキ出力を視覚的に監視することができます。
52	Time Elapsed	ロードされたトラックの現在の経過時間を表示します。
53	Time Remaining	ロードされたトラックの現在の残り時間を表示します。
54	Loopタブ	1トラックにつき最大8個のループを表示します。詳細については、「ルーピング」を参照してください。
55	Cue PointおよびLoopタブ	1トラックあたり最大4個のキューポイントと4個のループを表示します。詳細については「キューポイント」を参照してください。

## ツールヒントを使用する

ツールヒントが有効にするのは、 アイコンをクリックします。これは、画面の右上のMIDIおよびセットアップボタンの間に位置しています。ツールヒントはSerato DJの様々な機能を学習するための便利な方法を提供しています。コンテキストのツールヒントを表示するには、画面のセクションの上にマウスを移動します。ツールヒントを有効にした状態で、マウスを  ボタンの上に置くと、すべてのキーボードショートカットの一覧が表示されます。

## チュートリアルを見る

ライセンスパネルが開いたら  をクリックしてデフォルトのインターネットブラウザを開くとSerato DJをより良く知るためのチュートリアルが見られます。

ライセンスパネルは、画面右下角の  ボタンをクリックすればいつでも開くことができます。

## キーボードショートカット

再生のショートカット	左デッキ	右デッキ
選択したトラックをロードする	シフト+左矢印	シフト+右矢印
ダブルトラック	コントロール+シフト+左矢印	コントロール+シフト+左矢印
バーチャルデッキを取り出す	Shift + Alt + 左矢印	Shift + Alt + 左矢印
再生/一時停止	W	S
再生方向を反転	Q	A
キューポイントを設定	コントロール+ 1、2、3、4、5	コントロール+ 6、7、8、9、0
トラック内のキューポイントの設定/ジャンプ	1、2、3、4、5	6、7、8、9、0
一時的キューポイントにジャンプ	I	K
次のトラックを読み込む	Alt + W	Alt + S
前のトラックをロードする	Alt + Q	ALT +
巻き戻し	Alt + E	Alt + D
早送り	ALT + R	Alt + F
ピッチのベンドダウン	T	G
ピッチのベンドアップ	Y	H
検閲する	U	J
キーロック	F5キー	F10
ループのショートカット	左デッキ	右デッキ
ループのオン/オフ	[	'(アポストロフィ)
オートループのオン/オフ	Alt + 1、2、3、4、5	Alt + 6、7、8、9、0
ループ・ロール	CONTROL + ALT + 1、2、3、4、5	CONTROL + ALT + 6、7、8、9、0
スロット再ループ	[Alt] + [	ALT + '(アポストロフィ)

これらのアクションは、コンピュータのキーボードから直接アクセスできます。

ループインポイントを設定/調整する	O	L
ループアウトポイントを設定/調整する	P	(セミコロン)
ループスロット・アップ選択	Alt + O	ALT + L
ループスロット・ダウン選択	Alt + P	Altキーを押しながら;
サンプルプレイヤーのショートカット	キー	
ライブラリ(スロット1-6)からサンプルをロードする	コントロール+ Alt + Z、X、C、V、B、N、	
サンプルムービーの再生(スロット1-6)	Z、X、C、V、B、N、	
サンプルの停止(スロット1-6)	Alt + Z、X、C、V、B、N、	
ライブラリ・アクション	キー	
トラックを上/下に移動	上/下矢印	
トラックを上/下移動	コントロール+シフト+上/下矢印	
ハイライトの焦点を移す	タブ	
検索するためにカーソルを移動	コントロール+ F	
エクスプローラー(PC)またはFinder(Mac)でトラックを明らかにする	コントロール+ R	
(他のデッキのために再度押ししてください)最後にロードされたトラックを見つける	コントロール+ L	
[ALL]を選択します	コントロール+ A	
トラックロードを元に戻す	コントロール+ Z	
トラック/クレーンを削除	コントロール+デリート	
ゴミ箱にファイルを送る	コントロール+シフト+削除	
パネルを準備するためにトラックを追加する	コントロール+ F	
メイン波形表示をズームする	+または -	
ライブラリの文字サイズをズームする	コントロール、+または -	
新しい録音(マイク、AUX、またはミックス)を起動します	コントロール+ F	
デフォルトのメディアプレーヤートラックを開く	コントロール+ F	
(BPMを編集)ダブル/ハーフBPM	Alt +上/下向き矢印	
ビートグリッド編集モード[Enter Beatgrid Edit Mode]にEnterキーを押す	Alt + Spaceキー(デッキを切り替えるには繰り返す)	
Serato DJを終了	escape	

**注:** もし[playback keys use shift]が設定画面で有効になっている場合、すべての再生キーは、[Shift]または[caps lock]キーを押す必要があります。

説明のショートカットはUSキーボード上のキーです。他のキーボードでは、これらのキーの位置が異なる場合があります。

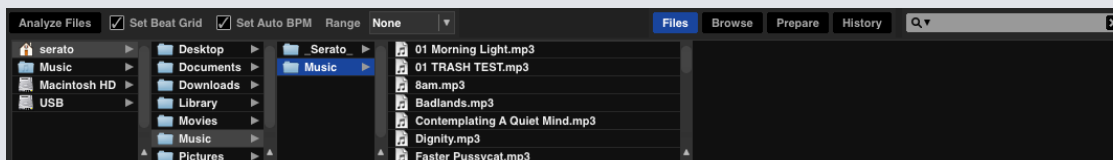
たとえば、Windowsの[control]は、Mac OS X[command]に当たります。同様に、Windowsの[Alt]は、Mac OS Xの[Option]に当たります。

**注:** たとえばデッキにロードされているハイライト表示の曲へのキーボードショートカットは、(Shift+左矢印または右矢印)、ControlキーはShiftで代用できます。

**詳細については、[SHIFT]キー再生に使用するを参照してください。**

# 音楽を読み込む

## Serato DJライブラリにファイルを追加



ライブラリに音楽を読み込む最も簡単な方法は、[Files]ボタンを使用することです。

1ファイルパネルを開くには、[FILES]ボタンをクリックします。このウィンドウの左側で、コンピュータのハードドライブ（もしくは外付けドライブ）上の様々な場所が表示されます。それらの場所をクリックし、お使いのコンピュータをナビゲートし、音楽を見つけます。デフォルトでは、音楽は通常、「音楽」(Mac) または「マイミュージック」(Windows) のいずれかで見つかります。

2音楽のある場所に置いたら、フォルダ/ファイルを紫色の「ALL...」アイコンにドラッグします。このアイコンは、クレートとプレイリストウィンドウの一番上、画面の左側にあります。

全ての音楽ををインポートしたい場合、全ての音楽フォルダをこのアイコンにドラッグします。この作業により、あなたのハードドライブにある全ての互換性のあるファイルが、Serato DJライブラリにインポートする事が出来ます。

**ヒント:** Serato DJライブラリにWindowsエクスプローラー (PC版)、Finder (Mac版) から直接ファイルやフォルダをドラッグしてインポートすることができます。

ファイルパネルからいずれかのデッキにファイルをロードすると、自動的にライブラリに追加されます。

**ヒント:** フォルダをクレートビュー(Crate view)にドラッグすると、すぐにクレートが作成できます。

**詳細については、クレートをご参照ください。**

Serato DJはアプリケーションに音楽をコピーしません。現在のハードドライブ上にある音楽ファイルを参照しています。音楽ファイルを別の場所に移動した場合、Serato DJは、ライブラリにmissing fileと表示されます。

**詳細は、失われたファイルを再配置するを参照してください**

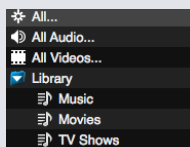
## 外付けハードドライブ

お使いのコンピュータに接続されているすべての外付けハードドライブは、ファイルパネルに表示されます。コンピュータの内蔵ハードドライブからインポートする時と同様に、外付けドライブからライブラリにファイルを追加することができます。

Serato DJを実行したときに、外付けハードドライブが接続されていない場合は、ドライブから追加されたファイルはライブラリに表示されません。

外付けドライブのファイル情報は、外付けドライブ自体に保存されています。外付けドライブを別のSerato DJにプラグインすると、クレートとトラックが自動的にそのSerato DJのライブラリに表示されます。

## iTunesライブラリを表示する



Serato DJは、iTunes™ライブラリをインポートすることができます。この機能を使うには、セットアップ画面に移動して、[ライブラリ]タブを開き、iTunesライブラリのチェックボックスをオンにします。

iTunesライブラリは、青色のiTunesフォルダアイコンの小さな三角形を押す事で、最小化できます。

## CDから音楽をSerato DJにインポートする方法

Serato DJには、CDリッピング機能がありません。Serato DJのファイルタイプに適した音楽CDを変換するには、第三者製のアプリケーションを使用することをお勧めします。320 kbps MP3 ファイルが、音声品質、ファイルサイズのバランスが良いので、お勧めします。Serato DJは、コンピュータのCD-ROMや、DVDドライブから直接CDを再生できますが、ドライブとコンピュータの処理速度によって、再生の質が落ちることがあります。

直接CDから再生するより、CDをリッピングする事をお勧めします。

詳細については、[iTunesをご参照ください](#)。

## サポートされているファイルの種類

MP3

.OGG

.AAC

.ALAC/FLAC

.AIFF

.WAV

.WLM.P3

固定、可変ビットレート (VBR) のどちらのファイルもサポートされています。DRMで保護されたトラックはSerato DJと互換性がありません。

詳細については、[DRMをご参照ください](#)。

## 破損したファイルについて



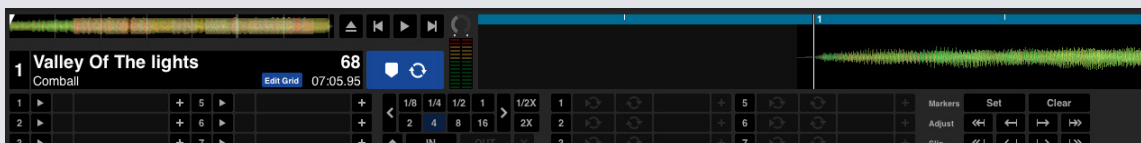
このアイコンは、Serato DJが、ファイル内にいくつかの破損を検出したことを意味しています。ファイルが正しく再生されない、またはライブラリが不安定になる可能性があります。可能であれば、MP3を再エンコードするか、ライブラリから削除します。検出された破損の情報について知るには、ステータスアイコン上にマウスポインターを置きます。

詳細については、[破損したファイルの診断をご参照ください](#)




# ファイルの準備

## オフラインプレイヤー



オフラインプレイヤーは、Serato DJハードウェアが接続されていない時に利用可能です。現在のデフォルトの音声デバイスを介して出力します。オフラインプレイヤーにトラックをロードするには、波形表示エリアか、トラック表示エリアに、トラックをドラッグ&ドロップします。または、Shift +左矢印キーを押します。ロードした曲が終わりに達した場合は、プレイリストの次の曲が自動的に再生されます。

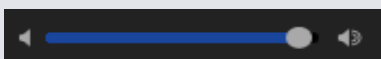
オフラインプレイヤーは、クレートの準備、トラックの試聴、キューポイントとループの追加をするのに便利なツールです。トラックをロードした後、[GRID EDIT]をクリックすると、オフラインプレイヤーでビートグリッドエディタが使用できます。トラックコントロールにアクセスするには、 ボタンをクリックするだけです。

詳細については、[キュー・ポイント](#)をご覧ください。

詳細については、[ループ](#)をご覧ください。

詳細については、[BEATGRID](#)をご覧ください。

## オフラインプレイヤーのボリューム



オフラインプレイヤーのボリュームをゼロから100%まで調節するのにこれを使用します。

オフラインプレイヤーのボリュームを100%にリセットするにはControl+を押します。オフラインのプレイヤー・ボリュームを12時の位置(50%)にするにはAlt+キーを押します。

オフラインのプレイヤー・ボリュームを100%にリセットするにはControl+を押します。

## トラックゲイン調整



トラック利得によりオフライン・プレイヤーにロードしたトラックの再生ボリュームの調節ができます。

調整ゲイン値はファイルに保存され、次にそのトラックをロードする時に維持されます。トラックゲイン調整方法は、Serato DJコントローラ接続時も同じです。

詳細については、[トラックゲイン調整](#)をご覧ください。

## ファイルの解析

### Analyze Files

解析ファイルは、波形のオーバービューを準備し、ファイルの破損を検出します。有効な場合は、BPMの値を計算し、ビートグリッドを作成します。

Serato DJ内のファイルを解析することにより、曲の準備確認ができ、DJプレイ時のCPU負荷を軽減します。曲がライブラリに追加された時には、曲を解析することをお勧めします。

ハードウェアが接続されている場合、[Set Beatgrid]と[Set Auto BPM]のオプションが有効になっています。新しいトラックを解析したい場合は、これらをオフラインプレイヤーでチェックしてください。デッキにファイルをドラッグして、これらの値を用いて解析します。

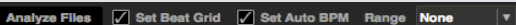
注：ファイルを再度解析したくない場合、トラックをロックすることができます。

詳細については、[ロック・トラックを参照してください](#)。

## ファイルを解析する方法

ファイルを解析するには、ハードウェアを外した状態でSerato DJを開きます。解析するファイルのボタンが表示されます。このボタンをクリックして、自動的にライブラリ内のすべてのトラックを解析します。

一度に個々のフォルダ、クレート、ファイルをドラッグし、ボタンにドロップして解析ができます。



## 再解析ファイル

以前に解析したトラックは、トラック、複数のトラック、クレート等を[Analyze Files]ボタンにドラッグして再解析することができます。

Serato DJで、ライブラリ内のすべてのファイルを再解析を強制するには、Controlボタンを押しながら、[Analyze files]のボタンをクリックします。

解析ファイルのルールが[Set Beatgrid]と[Set Auto BPM]に適用されます。再解析では、ロックされたトラックを解析されない事に注意してください。

注：ビートグリッドを再作成したい場合は、[Set Beatgrid]と[Set Auto BPM]のボックスの両方にチェックが入っていることを確認してください。

## オートBPMの設定

### Set Auto BPM

このオプションがチェックされている場合、Serato DJは、BPMを計算し、解析するファイルを処理中に、ファイルに値を追加します。

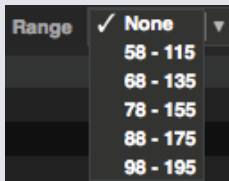
注：ロックされたファイルは新しいBPMが計算されません。

詳細については、[ロック・トラックを参照してください](#)。

SET AUTO BPMがファイル解析処理中の場合、次の場合を除き、すでに解析されたファイルには適用されません：

トラック、トラックのグループを解析を強制し、異なるBPMレンジを選択する。トラック解析や、現在のBPMとは異なるBPM値を計算を強制する。

## BPMレンジ



このオプションでは、ファイルの解析中にBPMレンジの上限と下限を設定します。正しいレンジを選択すると、Set Auto BPMを使用したときに、BPM値がハーフやダブルになる事を避ける事ができます。

例えば、140 BPMで解析されているトラックを持っていて、それを70で解析したい場合、68-135を選択します。

**不正なBPM値を持つトラックを見つけた場合は、オフラインプレイヤーでBPMレンジが正しいか調べてください。**

## ビートグリッドを設定

このオプションがチェックされている場合、Serato DJを解析ファイル処理中にBeatgridのファイルを作成します。これは、トラックにBPMの値を付けるか、解析する際に "Set BPM" ボックスがチェックされている事が必要になります。

**注：ロックされたファイルは新しいBPMが計算されません。**

[詳細については、ロック・トラックを参照してください。](#)

## ビートグリッドをロックする



ライブラリーのトラックは、ファイルのBPMやビートグリッド情報が誤って変更されないようにロックすることができます。これにより、正しいビートグリッドとBPM値を確認しやすくなります。

ロックしたいトラックを見つけ、Controlを押しながら、[Empty Status column] ボタン (ライブラリーの最初の列) をクリックします。青いロックアイコンがこのフィールドに表示されます。トラックのロックを解除するには、Controlを押して、このアイコンをもう一度クリックします。

**ヒント：一度に複数のトラックをロックすることができます。ロックしたいトラックをハイライト表示し、[Status column] をクリックします。全てのトラックのタグを編集したい場合、Serato DJにプロンプトが表示されます。**

## トラックをロックする



トラックは、[Status Column] にゴールドロックが表示された場合、そのトラック自体のファイル情報を変更することはできません。

Serato DJでトラックの情報を永久に変更することはできません。これには、BPM、ビートグリッド、波形、ループ、キューポイント、または他のメタデータ情報が含まれています。ただし、セッションでトラックの情報を調整できる場合がありますが、この情報は、情報が保存されているファイルのメタタグには (書き込み) 保存されません。

誤ったフォーマットされたハードディスクドライブの使用により、ファイルがロックされることがあります。

(Windows PC上でフォーマットされたNTFSドライブを、Macで使用すること)

または、そのファイル自体がロックされている可能性があります。トラックがロックされているかどうかを調べるには、Serato DJにあるトラックをハイライト表示し、ControlとRを押して、ハードドライブ上のファイルを "Reveal (明らかに)" します。

次に、I (Macでは "Get Info ")、またはAltとEnter (Windowsでは "プロパティ ") を押します。その後、トラックが読み取り専用であるかどうか、またはファイルへの書き込み権限を持っているかを確認します。

## デッキロードでトラック解析する

デッキに非解析トラックをロードすると、解析ファイル規則に従います。Virtual deckにトラックをロードしたりSerato DJサンプルスロットにトラックをロードしたりする時、Set BPMまたはSet Beatgridsをオフラインプレイヤーでチェックすると、BPMまたはBeatgridsも設定されます。

トラックが既にどれを持っていない場合、デッキに以前に分析し、トラックをロードすると、ビートグリッドまたはBPMを作成しません。

**注:**この機能を使用したい場合は、これらのオプションがオフラインプレイヤーでチェックされていることを確認してください。

# メイン画面の概要

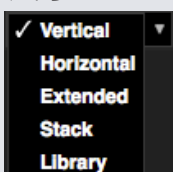
## Quantize



Serato DJにはQuantize機能があります。この機能を選択すると、設定に合わせてキューポイントがBeatgridsにスナップされます。また、キューポイントのトリガーはBeatgridsのテンポにも一致するため、時間が足りなくなることはありません。設定されている各Cueポイント間のビート数を選択し、Setup画面のDJ設定タブでトリガーすることもできます。

Quantizeを選択すると、保存されたループのReloopのトリガーにより、Beatgridへのスナップも行われます。

## 表示モード



Serato DJはあなたのパフォーマンスを、あなたのスタイルに合わせて異なる表示モードのオプションを提供します。Display Modeボタンはメイン画面の左上に配置されています。

利用可能な表示モードは次のとおりです。

- 垂直のVirtual Decksは、中央の垂直の波形で、画面の左右に表示されます。
- 水平のVirtual Decksは、中央の水平の波形で、画面の左右に表示されます。
- Virtual Decksスタックは、右方向の波形で、画面の左側に重ねて表示されます。また追加タブで、シンプルな仮想デッキ、キューポイント、ループのいずれかを表示することもできます。
- Libraryにより、表示されたバーチャルデッキ情報を最小化し、ライブラリの容量を最大化します。

**注:**スペースバーを押すと、Libraryモードと、以前に選択した表示モードが切り替わります。

開いているすべてのパネル（例：DJ-FXとファイルパネル）を表示するのに十分なスペースが画面上にない場合、最近開いたパネルを表示するよう画面を調整することができます。この調整を行うと、メッセージがステータスバーに表示されます。

Serato DJハードウェアに4デッキ機能がある場合は、上記のいずれかの表示モードで、2デッキおよび4デッキの表示を切り替えることができます。



2デッキを選択すると、青い枠線で示すように、2つのアクティブなデッキが表示されます。

Rane SL3インターフェイスを使用している場合、左のデッキでデッキ1またはデッキ3のいずれかを選択することができます。同時にすべての3つのデッキを表示する「Stack View」を使用する必要があります。

**注意:**アクティブなデッキが青の枠線でハイライト表示されます。

[「キインジケータ」を参照してください。](#)

# VinylまたはCDJでSerato DJを使用する

VinylまたはCDJ制御が可能な対応ハードウェアでSerato DJを使用している場合、4個(Rane SL4インターフェースまたはRane 68 ミキサーを使用している場合は5個)の制御モードを使用することができます。

## 絶対Mode

✓ ABS (Absolute)  
REL (Relative)  
THR (Through)

仮想デッキエリアの左上にあるドロップダウンメニューから絶対Modeを選択することができます。ABSモードはデフォルトのモードで、通常のVinylの特性にもっとも似ています。トラックの冒頭はレコードの冒頭にマッピングされ、トーンアームをピックアップし、レコードの別の部分に針を移動(針落ち)することで、トラック内の別の位置に移動することができます。ABSモードにより、停止、開始、スクラッチ、針落ち、擦れ、その他ターンテーブル技術を含むVinyl制御レコードの動きを再現します。

## 相対Mode

ABS (Absolute)  
✓ REL (Relative)  
THR (Through)

Virtual Deckエリアの左上にあるドロップダウンメニューから相対Modeを選択することができます。RELモードによりレコードの進む・戻る動作を監視しますが、レコードの内の位置は考慮されません。RELモードにより針落ちが無効になりますが、スキップなしスクラッチを許可します。

## スルーMode

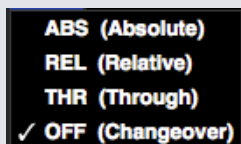
ABS (Absolute)  
REL (Relative)  
✓ THR (Through)

仮想デッキエリアの左上にあるドロップダウンメニューからスルーModeを選択することができます。スルーモードにより、選択されたデッキをミュートします。チャンネルがTHRUソフトウェアに設定されている場合は、対応する仮想デッキはスルーモードとして表示し、波形がグレー表示されます。そのチャンネルのオーディオはFXおよびSP-6を除き、ほとんどのオーディオ処理ユニットを回避します。ABS /REL /INTモードからスルーモードに移行すると、対応する仮想デッキで現在の曲を一時停止しますが、その他すべての状態(例:ループ、キーロックなど)は保持されます。

THRUソフトウェアを使用すると、入力ソース(例:アナログVinyl)にエフェクトおよび(または)ドロップサンプルを適用することができます。

## 切り替えMode

Rane SL4インターフェースまたはRane 68 ミキサーを使用している場合、OFFを選択することもできます (切り替え)。



Virtual Decksエリアの左上にあるドロップダウンメニューから切り替えモードを選択することができます。OFFモードにより、選択したデッキをミュートします。この機能は主に、68ミキサーおよびSL4インターフェースでのDJ切り替え中のミックスに送信される音声を制御するためのものです。

## 内部Mode

INT

ABSまたはRELモードのいずれかを使用してVinylまたはCDのトラックの最後に達すると、Serato DJが自動的にINTモードに切り替わります。この動作は緊急内部モードといい、VinylやCDのトラックが不足している場合に停止するのを防止します。針を持ち上げてコントロールVinylのリードインに置くと、緊急内部モードをABSまたはRELモードに切り替えることができます。ABSまたはRELモードが再度有効化されるまで1秒かかります。内部モードでは、ABSまたはRELモードのテンポを継続します。

制御モードをすばやく切り替えるには、次のキーボードショートカットを使用します。

- **絶対Mode** 左デッキはF1、右デッキはF6。
- **相対Mode** 左デッキはF2、右デッキはF7。
- **内部Mode** 左デッキはF3、右デッキはF8。

Ctrlを押しながらF3またはF8を押すと、デッキを内部Modeに設定し、Syncを無効にし、テンポを0にリセットし、プレイをアクティブにします。これを「安全Mode」といいます。また、Ctrlを押しながらソフトウェアの内部Modeボタンをクリックして安全Modeにアクセスすることもできます。

## Master Output Level



Master Output Levelコントロールにより、ハードウェアに送信される前に、ソフトウェア出力でメインミックスの最後の音量レベルを設定します。

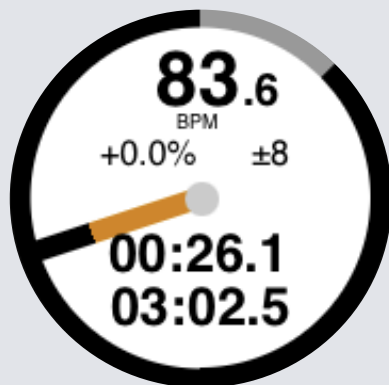
出力レベルは-12dB (一番左) から+12dB (一番右) の間で調整することができます。Master Output Levelコントロールが適用されると、コントロールの横にある緑、黄、赤のオーディオメーターが音声出力レベルを表示します。

Ctrlを押しながらMaster Output Levelをクリックすると、12時方向 (0dB) にリセットします。音声がこのレベルに設定されていると、メーターのすべてのランプが緑色に点灯します。

Altを押しながらMaster Output Levelをクリックすると、+3dB (ヘッドルームなし) 設定にリセットします。音声がこのレベルに設定されていると、メーターのすべてのランプが緑色と黄色に点灯します。

+3dB以上のヘッドルームレベルの音声 (赤色) により、クリッピングを防止するSerato DJリミッターをトリガーし、+9dB以上 (12時方向を超える) のランプが赤色に点灯し、リミッターの閾値を超えている値を表示しても、出力音声レベルはこれ以上上がりません。詳細については、「リミッター警告」を参照してください。

## バーチャルデッキ



- BPMは現在再生中のトラックのテンポの一分あたりのビート数が表示されます。テンポスライダーの動きで変化がわかります。
- ピッチは元のトラックのテンポに対する現在のテンポの違いの割合を表示します。
- ピッチ範囲は選択した内容に応じて+/-8%、+/-16%および+/-50%いずれかのテンポ範囲が表示されます。
- トラックの再生経過時間
- トラックの残り時間が表示されます。
- プラッタ・ポジション・インジケータの1回転は、プラッタの1回転に相当します。これはビート・ジャグリングで役立ちます。
- トラックのプログレスインジケータは、トラック内の位置を示しています。これは、トラックが終了しようとしているときに点灯するようにセットアップ画面で設定することができます。
- [REL Letters REL in blue]は、曲テンポを他の再生デッキのテンポと比較して表示されます。このモードでは、ソフトウェア上の動きが反映されますが、お使いのハードウェア上で絶対音の位置は反映されません。絶対音にピッチスライダーをリセットするには、同期が無効になっているトラックをロードもう一度するか、バーチャルデッキのSyncボタンの横にあるOFFボタンをダブルクリックします。シフトを長押しして、ピッチスライダーを一時的に無効にできます。これで、自分のニーズに合わせて再配置したり、ピッチを上げ下げしたりできます。

詳細については[相対テンポおよびテンポコントロール](#)をご参照ください。

トラックがバーチャルデッキにロードされるとき、トラックは灰色から、白に黒のストライプのものに変更されます。トラックが進行するにつれて、バーチャルデッキが回転します。エッジ周りの進捗表は、トラック内の位置を視覚的な表示で、トラックが終わりに近づいていることを警告するため、トラックの終わりの20秒間点滅します。

ヒントセットアップ画面で **トラック終了警告(End Warning)** をオフにすることができます

詳細については、[トラック終了警告を参照してください](#)

## デッキがアクティブ状態の場合の表示

4つのデッキをサポートするSerato DJハードウェアにて全デッキの表示モードを使用する際、4つのうち2つのデッキが青いボーダーにて表示されます。これは、デッキがアクティブな状態であることを示すものです。Serato DJハードウェアでコントロールされるすべてのこと、およびすべてのキーボードショートカットは青いボーダーのデッキに伝わります。

Serato DJハードウェアを用いてアクティブ状態のデッキを変更したい場合、またはアクティブ状態のデッキを選択したい場合は画面の左上または右手の隅で選択することができます。



4つのデッキを持ちながら2つのデッキの表示モードを使用した場合、アクティブ状態のデッキを選択することでどのデッキが表示されているかが決定されます。

助言 アクティブ状態のデッキを1/2または3/4に切り替える際はキーボードショートカット〜(チルダ)を使用します。



## トラックディスプレイ

S.W.E.A.T

Miso-Shiru

G# 123

Repeat Edit Grid 02:04.94

- トラックがロードされると、トラック名、アーティスト、長さおよびネイティブBPMがトラックのタイトルバーに表示されます。これらの情報がファイルに含まれていない場合は表示されません。
- トラック タイムでは現在ロードされているトラックの全演奏時間が表示されます。
- キーでは現在ロードされているトラックのキーが表示されます。Serato DJ分析過程ではキーの検出を行いませんが、他社製品のキー検出ソフトウェアで分析する場合はここに表示されるよう選択することができます。
- リピートが (青) の上にある場合は音楽が繰り返されます、Serato DJは音楽が終了した後にロードされたトラックをもう一度始めから再生します。
- 編集グリッドをクリックすることでビート グリッド エディタを開きグリッドを編集することができます。

詳細は、[ビートグリッド編集を参照してください](#)

## BPMタッパー



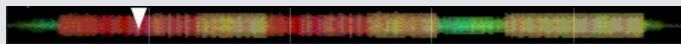
BPM情報がないか[Set Beatgrids]が無効になっている場合、BPMが通常トラックディスプレイに表示されている場所にTAPは表示されます。

BPM値を追加するには、TAPをクリックしてBeatgrid Editorを開きます。BPMを計算するには、ビートと共にスペースキーをタップします。最初のビートをタップした後、ダブルタップ、ハーフタップ時間に変更できます。レンジは初めの2タップで設定できます。そのあと、思い通りのリズムに変える事ができます。四分音符、二分音符、全音符。escキーでBPMをリセット、Enterキーを押すとトラックにBPMを保存します。マウスを使ってTAPをクリックすることもできます。

Serato DJが計算をしてくれるので、BPMを正確に取得するためにSerato DJコントローラーのピッチスライダーをゼロに設定する必要はありません。

ヒントAltキーとスペースキーを左バーチャルデッキのために押します。(二回目は、Altキーとスペースキーを押し、右のバーチャルデッキのBeatgrid Editorを有効にします)。

## トラックディスプレイのオーバービュー

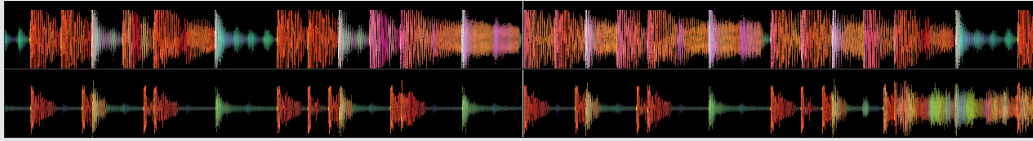


このエリアでは、トラック波形の概要を提供し、トラック内の現在位置を示すマーカーが含まれています。これを見ると、トラック内の変化を見つけやすくなります。波形が音のスペクトルに合わせて着色されます。赤は低周波のバス音、緑は中間周波音、青は高周波音です。トラックの概要をクリックすることで、トラック内の別の位置にジャンプすることができます。概要の後ろの灰色部分はトラックの長さ(薄い灰色の線は毎分、太い灰色の線5分ごと)を表しています。ファイルを解析していない場合は、バーチャルデッキにトラックをロードする時に概要が入力されます。

ヒント:再生する前にファイルを解析します。

詳細については、[解析ファイルを参照してください](#)

## メイン波形ディスプレイ



このエリアには、詳しいトラックの情報が表示されています。音の周波数を表示するための色分けがあり、赤は低周波のバス音、緑は中間周波音、青は高周波音です。コントロールキーを押しながら、波形をクリックすると、3バンドスペクトラム表示に切り替えることができます。

トラック内の位置を"スクラブ"したり、微調整したりするために波形をクリックして長押しします。メイン波形はトラックの現在位置を中心に拡大表示します。Serato DJコントローラ上のピッチスライダの波形のスケールによって見やすくなります。

ヒント:ズームイン、ズームアウトするには、- と +のキーを使用してください。

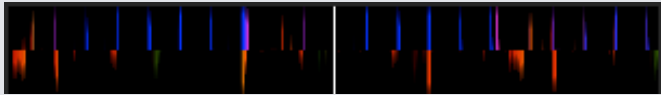
ヒント:波形の大きさを変更するには、Shiftと波形表示をクリックする (EXtended モードのみ)

## テンポ・マッチング・ディスプレイ



マッチングテンポはビート・マッチングのための有用なツールを提供しています。Serato DJはトラック内のビートを検出し、テンポマッチングエリアで赤色ピークの列 (左デッキのトラック)、金色ピークの列 (右デッキのトラック) があります。2曲が同じテンポに一致した場合、ピークが並びます。このディスプレイでは、トラックのテンポのみが表示され、ビートの相対的なタイミングは表示されません。ピークはトラックが同じテンポで再生されている時は、並んだままですが、シンクはしていません。

## ビートマッチング・ディスプレイ



これによりトラックのビートを強調する事ができ、簡単にそれらを合わせるすることができます。2つのトラックがマッチした時、マーカーが並びます。

## ビートマッチへのビジュアルエイドの使用例

この例では、再生しているトラックは左デッキにあり、挿入されるトラックは右デッキにあります。

1. 右デッキ上で再生しているトラックを開始します。数秒後、青色のピークがテンポマッチングディスプレイに表示されます。
2. Serato DJコントローラの右デッキのピッチが、テンポマッチングディスプレイ上で金色ピークが青色ピークの下に来るまで調整します。これらのピークが整列している時、2つのトラックが同じテンポを持っている事になります。
3. 次に、ビートマッチング画面でマーカーの位置を整列させます。メイン波形ディスプレイ内で通り過ぎるアイテムの色をよく見てください。キックやベースドラムの色は赤になり、スネアドラムは緑または青になることを覚えておいてください。  
この手法での完璧なミックスを保証するわけではありませんが、ビートマッチングプロセスのスピードアップに役立ちます。

## 自動再生

Autoplay

自動再生ボタンはメイン画面の左下隅にあります。

自動再生可能時には、セラートDJ (Serato DJ)が自動的にロードされ、現在再生中の曲が終了すると、選択中のクレートの次の曲を自動的に再生します。

# ライブラリーの操作と管理

ライブラリには、Serato DJに追加したすべての曲が含まれています。ブラウズと検索を使用することにより、簡単に探しているトラックを見つける事ができます。

ヒント: キーボードショートカットとコントロールIを使用して、あなたのライブラリーのテキストサイズを変更することができます。

## マウスとキーボードの操作

カーソルキーとマウスを使用してライブラリを操作できます。カーソルキーは上下、前後に動きます。

## ハードウェアの操作

ハードウェアコントロールを使用して、ライブラリを操作することができます。

詳細については、[ハードウェアのマニュアルを参照してください](#)。

## 検索



Serato DJには、迅速かつ簡単にトラックを見つける検索機能があります。検索ボックスに文字を入力するだけで、Serato DJが自動的に検索を始めます。

ヒント: ControlキーとFを使用して、検索ボックスにジャンプします。キーボードショートカットで、メインライブラリのクレートやプレイリストから離れ、トラックを見つける事ができるでしょう。クレートまたはプレイリストをクリックすると、検索クエリーがクリアされます。検索機能が検索をする場所を選択するには、検索ボックスの左部分をクリックしてください。ドロップダウンメニューは、どのフィールドが現在使われているかを示します。[escape]または検索ボックスの右側にある[X]ボタンを押すと、検索をクリアできます。

## ブラウジング

曲のブラウザでは、ジャンル、BPM、アーティストやアルバムで曲のリストをフィルタリングすることができます。曲のブラウザをオフまたはオンにするには、[Browse]ボタンをクリックします。

探しているトラックの特定のジャンル、BPM、曲名を選択して、検索を絞り込むことができます。メインのライブラリウィンドウに結果が表示されます。コンピュータのキーボードを使ったり、マウスでクリックして、4つのフィルターを移動することができます。

## ライブラリのステータスアイコン



Serato DJは、ファイル内の一部の破損を検出しました。これは、このファイルが正しく再生されないか、ライブラリが不安定になる可能性があります。可能であれば、MP3を再エンコードしたり、ライブラリから削除してください。

[詳細は、破損したファイルの診断を参照してください](#)



トラックはiTunesライブラリからインポートされました。

[iTunesライブラリの表示を参照してください](#)。

iTunesからトラックがインポートされましたが、データに異常があります。



Serato DJは、iTunesライブラリから曲をインポートしようとしています、ファイルを見つけることができません。



トラックが見つからないと、ライブラリ内で、黄色で表示されます。



ファイルの名前が変更されたか、移動された可能性が高いです。  
詳細は、[失われたファイル再配置を参照してください](#)。



トラックがロックされています。  
詳細については、[トラックのロックを参照してください](#)。



トラックのビートグリッドとBPMがロックされています。  
詳細については、[ビートグリッドのロックを参照してください](#)。



トラックは、Whitelabelオーディオファイルです。  
詳細は、[Whitelabelオーディオファイルを参照してください](#)。



トラックは、ロックされたWhitelabelオーディオファイルです。  
詳細は、[Whitelabelオーディオファイルを参照してください](#)。

## 準備する

準備ウィンドウは、トラックを待機するエリアです。セットを準備するために、レコードを袋から出して手に持っているような状態です。Serato DJの[Prepare]ボタンをクリックして、準備パネルを開きます。キーボードとマウスを使ってライブラリーをナビゲートし、クレートやトラックを準備ウィンドウ内や上にドラッグします。

再生されたトラックは、準備パネルから削除されます。トラックをプレビューした後に、そのトラックを再生したくないと判断した場合は、[Control]と[Z]ボタンを使って、トラックを取り出し、準備クレートに戻す事が出来ます。

Serato DJを終了するとき、準備パネル内の全てのトラックが破棄されます。

**ヒント:** 準備ウィンドウにトラックを追加するには、[Control]キーと[P]ボタンを使用してください。

**ヒント:** 準備ウィンドウの内容を選択し、選択したものを新しいクレートボタンにドラッグしてください。

セレクションを保存する。



## ライブラリーを整理する

Serato DJは無制限数のトラックををサポートすることができます。唯一の制限は、コンピュータの仕様です。追加メモリと高速CPUを持つことで、より大きなライブラリーを持つことができます。


多くの機能が、音楽を整理し、迅速かつ簡単にトラックを見つけるのに役立ちます。

## クレート(Crates)

Serato DJは、あなたのお気に入りのコレクションに素早くアクセスするためにデジタルクレートを使用しています。作成できるクレートの数に制限はなく、どのトラックも複数のクレートに入れる事が出来ます。クレートのエリアは、ライブラリーの左側にあります。

例えば、トラックを次のようなクレートにを編成できます。1つのトラックが、複数のクレートに保存する事が出来ます。

- ヒップホップ
- フレンチヒップホップ
- UKヒップホップ
- インストゥルメンタルヒップホップ
- オールドスクールヒップホップ
- ヒップホップのLP

新しいクレートを作るには、 ボタンをクリックします。クレートの名前を変更するには、クレートの名前をダブルクリックします。クレート内のトラックの順番は、上下にドラッグして、変更できます。

**ヒント:** セットアップ画面で、クレートの削除、名前の変更等が起きないようにライブラリーオプションを保護します。クレートの変更を防止するには、このオプションをチェックします。

詳しくは、[ライブラリーの保護を参照してください](#)

## サブクレート

クレートをドラッグ&ドロップして、サブクレートを作る事ができます。クレートをクレートパネルの左端にドラッグすると、クレートストラクチャーの最上部に留まります。クレートを少し右にドラッグし、もう一つのクレートの名前の上を持ってくると、サブクレートが作れます。

サブクレートにより、多数のクレートを持つ事ができます。サブクレートは開閉が可能ですので閲覧もしやすくなります。

**ヒント:**セットアップ画面の"The included subcrate tracks"オプションでは、親クレートの中に全てのトラックが表示されます。

**詳細については、サブクレートトラックを含むを参照してください。**

## スマートクレート(Smart Crates)



スマートクレートは、ミュージックライブラリのトラックの選択タグと一致するキーワードを使用して、コンテンツを更新します。スマートクレートは自動、手動のどちらでも更新することができます。

スマートクレートを作成するには、メイン画面の左側の[Smart Crate]ボタンをクリックします。ポップアップウィンドウが開き、スマートクレートを作成するためのルールを追加することが可能になります。検索機能で一致できるようにするようにスマートクレート用のルールを追加するには、[Add Rule]をクリックします。各ルールについては、ドロップダウンメニューから一致するフィールドを選択できます。

- 追加された(日付)
- アルバム
- アーティスト
- BPM
- コメント
- 作曲家
- ファイル名
- ジャンル
- グルーピング
- キー
- レーベル
- リミキサー
- 歌
- Whitelabel
- 年

次の選択/除外基準を選ぶことができます。

- Contains(含まれています)
- is(です)
- Does not contain(含まれていません)
- (ではありません)

トラックをクレートに追加するには、全ての設定されたルールに一致していなければなりません。次のルールオプションの一致を確認してください。このオプションが確認されていない場合は、ルールに一致する全てのトラックがクレートに追加されます。

クレートを保存する場合は[Save]、保存せずに終了する場合は[Cancel]をクリックします。

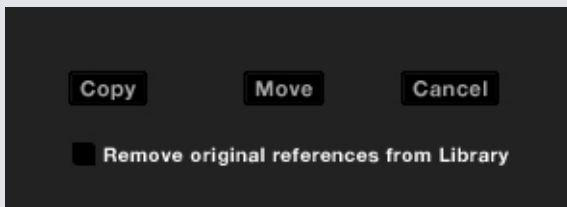
既存のスマートクレートのルールを編集するには、[Edit]ボタンを追加する([Smart Crate]ボタンの隣)をクリックします。

## ファイルのコピーと管理

Serato DJを使用すると、ドライブ間または同じドライブ上の新しい場所にファイルやフォルダをコピーして移動できるようにします。

ファイル/フォルダをコピーする、または移動する場合、[Files Panel]を開いて選択し、ドラッグして希望する新しい位置にドロップします。

Serato DJには次のオプションが提示されます：



**コピー** 新しい場所を選択したファイルやフォルダのコピーを作成する場合にこれを選択します。Seratoライブラリには原本とコピーの両方のエントリが含まれます。

**移動する** 選択したファイル/フォルダを新しい場所に移動するには、このオプションを選択します。Seratoライブラリおよびクレートは、新しい場所にあるファイルを参照します。

**キャンセル** すべての変更をキャンセルします。

**ライブラリから元の参照を削除します** コピー機能を使用する場合は、このオプションをチェックします。コピー機能では、ライブラリ内にあるファイルの元の参照を削除し、そのファイルをコピーと置き換え、新しい場所に保存します。元のファイルは、現在の場所に保管されますが、Seratoライブラリでは参照できなくなります。

## クレートのコピーと移動

同じ方法で、クレートやサブクレートをコピーしたり、別のドライブに移動したりすることができます。[Files panel]を開いて、新しいドライブにクレートまたはサブクレートを選択し、ドラッグ&ドロップします。上記と同様のオプションが表示されます。

## コラムの設定

トラック情報表示エリアは、次のようにコラムを表示するようにカスタマイズできます。

- 追加された
- アルバム
- アーティスト
- ビットレート
- BPM
- コメント
- 作曲者
- ファイル名
- ジャンル
- グループ핑
- キー
- レーベル
- 長さ
- 場所
- リミキサー
- サンプリングレート
- サイズ
- トラック
- 年

ライブラリーの一番上の右側（検索機能の下）にある三角形をクリックする、またはライブラリの列の見出しを右

クリックする事でリストが表示できます。そこでフィールドのオン/オフが切り替えられます。コラムのサイズは、コラムの端をつかんで希望の幅までドラッグして再調整する事ができます。

## ID3タグを編集する

各トラックの情報の多くは、Serato DJ内から編集することができます。それを編集するには、メインのライブラリ内のフィールドをダブルクリックします。ファイル名、長さ、サイズ、ビットレート、サンプリングは編集できませんが、この情報は、ファイル自体に保存されます。編集を可能にするためには、セットアップのライブラリ保護オプションのチェックが外されている事を確認してください。

### 詳しくは、ライブラリの保護を参照してください

ヒント: テキストを編集するには、[E]と[control]を使用します。編集モードで、[control]を押しながら矢印キーで移動し、別のフィールドに変更します。複数のトラックを選択した場合、編集タグは選択したすべてのトラックを変更します。

読み取り専用のトラックは、ロックのかかったアイコンで表示されます。

## トラックを着色する

ライブラリ内の2番目のコラムは、トラックのラベルの色です。それをクリックし、カラーパレットを表示させ、ファイルに付けたい色を選択します。たとえば、パーティ曲は紫、コマーシャル曲は青、インストゥルメンタルは赤などです。- こうすることで、適切なタイミングで再生すべき曲を見つけ易くなります。

トラックを着色した場合は、ファイルがデッキにロードされた場合、バーチャルデッキでも色が変わっています。

## アルバムアートを表示

いくつかのファイル形式は、アルバムアートの情報を書き込む事ができます。小さなウィンドウを開くには、画面の左側の[Album art]ボタンをクリックします。このウィンドウには、ライブラリで現在選択しているトラックのアルバムアートが表示されます。

## アルバムアートを追加する

ファイルにアルバムアートを追加するには、JPEGまたはPNGファイルをアルバムアートビューのトラック上にドラッグ&ドロップするか、またはアルバムアートウィンドウにドラッグします。

## ライブラリの自動バックアップ

Serato DJは、Seratoというフォルダをフォルダをハードディスク上に作成します。ライブラリデータベースや、クレートやその他の情報を保存します。Seratoフォルダは、Windowsでは[マイミュージック]のフォルダ内、MacではMusicフォルダ内にあります。Serato DJは、外付けドライブにもフォルダを作成します(外付けドライブからファイルをライブラリに追加した場合)。

最初にSerato DJを終了する時、ライブラリをバックアップするように求められます。このバックアップでは、システムドライブのSeratoフォルダ、そして外付けドライブのSeratoフォルダのコピーを作成します。バックアップフォルダは"Serato\_Backup"という名前です。最初のバックアップ後、そのドライブの最後のバックアップが1週間以上前の場合、またはバックアップが存在しない場合は、再度バックアップするように求められます。Serato DJは一度に一つのバックアップしか維持できません。Serato DJをバックアップする度に、前回のバックアップに上書きされます。

ITCHやScratch Liveなどの以前のSeratoのバージョンをインストールされている場合は、ライブラリフォルダ名は'ScratchLIVE', not '\_Serato\_'となります。



## 再スキャンID3タグ

[Rescan ID3 tags]ボタンは、Files panelとre-reads fileのタグで、見つかります。他のソフトウェアで、ファイルタグを編集または変更している場合は、この機能を使用します。

ヒント：再スキャンは、見つからないファイルを特定するための便利な方法です。例えば、ファイル名が変更または移動されている場合です。これらのトラックは、ステータスコラムにあるクエスチョンマークのアイコンと、ライブラリペインで、赤色で表示されています。

## 失われたファイルを再配置する

[Relocate lost files] (失われたファイルを再配置) ボタンは、ファイルパネルにあります。ライブラリに既に登録されているファイルの場所を移動した場合は、赤色でnot foundと表示されます。ファインダー (Mac) またはエクスプローラ (Windows) からフォルダを[Relocate lost files]ボタンにドラッグ&ドロップして、現在not foundと表示されているフォルダ、サブフォルダを検索します。これを行うと、データベースにファイルの新しい場所が更新されます。

[Relocate lost files]ボタンをクリックすると、失われたファイルを接続されている全てのドライブで検索するため、しばらく時間がかかることがあります。

## Seratoソフトウェアの互換性

Serato DJは、他のSeratoのソフトウェア全てと同じライブラリを使用しています。既存のSeratoのソフトウェアのユーザーであれば、すべての音楽、ループとキューポイントはSerato DJで利用できるようになります。Serato DJでライブラリを作成するか、Serato ITCHをインストールするか、またはScratch Serato DJから音楽ループとキューポイントをインストールした場合、自動的にSerato ITCHとScratch Liveが利用できるようになります。どちらのプログラムで行った変更も、ライブラリに書き込まれます。既存のループとキューポイントをお持ちの場合、システム間で移動する場合は注意してください。

## ライブラリモード

テキストやアルバムアートを使用したビジュアルブラウジングについて、2つのライブラリのビューがあります。クレーツの上、メイン画面の左側のボタンを使用して、ライブラリビューを選択します。

利用可能なライブラリビューは次のとおりです。



シンプルリストはテキストリストでトラック情報を表示します。



[アルバムアートリスト]では、トラック情報とアルバムアートが右側に表示されます。

注：表示するには、アルバムアートがファイルに追加されている必要があります。

更なる情報については、[アルバムアートの追加を参照してください](#)。

ヒント：セットアップ画面で[ライブラリ]タブの[Font Size]のスライダーを使用して、フォントサイズを調整することができます。

# ミキシング

## ミキシング&再生

ここまで、トラックの検索、ロード、再生の方法をカバーしてきました。次のステップは、トラックを別のトラックとミックスさせる方法です。

## 次のトラックを見つける

まず、適当なトラックを見つけるには、ライブラリをブラウズし、ミックスする次のトラックを見つける必要があります。

ヒント:ライブラリのBPM列は、現在のトラックと似たテンポの曲を検索するのに便利です。


## デッキにロード

ライブラリからファイルをドラッグ&ドロップするか、キーボードショートカットを使用する、またはマウスを使用する事により、バーチャルデッキに次のトラックをロードします。

左デッキにロードするには、シフト+左矢印 (あるいは有効な左デッキ、4つのデッキを使用中)、右デッキにロードするには、シフト+右矢印 (あるいは4つのデッキを使用して、有効な右デッキ)。別の方法として、Serato DJコントローラ上のトラックロードに関するボタンを押します。

詳細については、[キーボードショートカットを参照してください](#)。

## 取り出す

バーチャルデッキからロードしたトラックを取り出すには  ボタンをクリックするか、次のキーボードショートカットを使用してください。

- 左デッキにロードするには、Alt + Shift + 左矢印ボタン。(または、4つのデッキを使用している時、有効な左デッキ)
- 右デッキにロードするには、Alt + Shift + 右矢印ボタン (4つのデッキを使用している時、有効な右デッキ)

更なる情報については、[キーボードショートカットを参照してください](#)。

## 再生コントロール

再生コントロールは、各バーチャルデッキ上でクリックすることができます。



再生トラックを再生する。トラックを停止するには、もう一度クリックします。逆再生は、[Control]ボタンを押しながらクリックします。



次のトラックをロードする有効なクレートに次のトラックをロードする

再生コントロールは、キーボードショートカットでも可能です。

詳細については、[キーボードショートカットを参照してください](#)。

## DJコントローラを使用

Serato DJコントローラを使用している場合、トラックの再生速度をSerato DJのテンポスライダーまたはダイヤルでコントロールすることができます。スライダーまたはノブを動かすと、トラックのスピードを調節することができます。

また、Serato DJコントローラの相対「PITCH/TEMPO RANGE」ボタンを使用してテンポ範囲を調整することもできます。

詳細については、[ハードウェアマニュアル](#)を参照してください。

## VinylまたはCDJを使用する

Serato DJの絶対モードおよび相対モードでVinylやCDJを使用している場合は、ターンテーブルやCDJによりテンポをコントロールします。

内部Modeを選択している場合、画面コントロールまたはナッジアップ・ダウンボタンを使用して、テンポやテンポ範囲を調節することができます。



- テンポスライダー テンポスライダーを使用して、テンポを調整します。Shiftを押しながらテンポスライダーを動かすと微調整することができます。Ctrlを押しながらテンポスライダーをクリックすると、0%の位置にリセットします。キーボードのショートカットキーR (左デッキ) またはF (右デッキ) を使用するとテンポスライダーを上を動かす、E (左デッキ) またはD (右デッキ) を使用するとテンポスライダーを下を動かします。
- ナッジアップまたはナッジダウン クリックすると、トラックの時間を少しずつ進めたり戻したりします。Ctrlを押しながらクリックすると、テンポを微調整します。
- Tempo Range - Tempo Rangeを使用して、+/- 8%、16%、50%.ddddを選択します。

## トラックの時間を取得

ピッチ調整を動かして、トラックの速度を上げたり下げたりします。この機能により、異なるテンポの2つのトラックを使用して、時間に合わせてミックスすることができます。ピッチ化BPMおよびピッチ率が仮想デッキに表示されます。

他のトラックと一致するよう速度を調整する最も簡単な方法は、再生中のトラックと同じBPM値のピッチを動かすことです。一時的なCueポイントから繰返しプレイし、ピッチスライダーを微調整することで、2つのトラックを全く同じ速度で再生させることができます。

**注:** Serato DJはキーロックの有無にかかわらず広範囲の速度で音楽を再生することができます。

詳細については「[キーロック](#)」を参照してください。

## トラックのピッチ/スピード調整

トラックの再生速度はSerato DJ/ハードウェアコントローラのピッチスライダー/ダイヤルで操作できます。スライダーやノブを動かすと、トラックのスピードを速くしたり、遅くしたりできます。

Serato DJコントローラの[Relative Pitch Range]ボタンで、ピッチレンジを調整することができます。

詳細については、ハードウェアのマニュアルを参照してください。

## 複数トラックの再生時間を合わせる。

ピッチ調整をして、トラックの速度を変更できます。これにより、異なるテンポの2つのトラックをミックスすることができます。ピッチが調節されたBPMとパーセンテージは、バーチャルデッキに表示されます。

他のトラックとの速度を調整する最も簡単な方法は、BPM値を既に再生されているトラックと同じにする事です。繰り返しキューポイントを再生し、ピッチスライダーを微調節して、全く同じスピードのトラックを取得することができます。

注：Serato DJでは、キーロック無で様々なスピードの音楽を再生することができます。

詳細については、キーロックをご参照ください。

## トラックゲイン調整



ゲインは個々のトラックに合わせて調整する事ができます。バーチャルデッキまたはSP-6サンプルスロットにロードすることができます。調整可能範囲は+24dBから-24dBです。ゲイン値を0dBに設定するには、+トラックゲイン調整をクリックします。

オートゲインが有効になっていると、トラックのゲイン調整は灰色で表示されます。



ゲイン値を0dBにゲイン値を設定するには、コントロール+[調整トラック]ゲインをクリックします。元のオートゲイン値に戻すには、alt +トラック・ゲイン調整をクリックします。

詳細については、オートゲインの使用を参照してください。

トラックゲインを維持し、トラックの最大音量のデッキ出力レベルが黄色セグメント内に収まることをおすすめします。音量レベルが赤にならないようにしてください。

トラックゲイン調整のヒント。コントロールをドラッグしながらシフトをホールドします。

## キーロック



キーロックを有効にすると、テンポを変化させた曲は、そのキーを保つことを意味します。キーロックは、スクラッチを感知した時、自然なスクラッチサウンドになるように自動的にオフになります。

ヒント：F5キーとF10キーを押すと、左右デッキのキーロックをオン/オフ切り替えができます。

## スリップモード



スリップモードを有効にすると、通常通りにオーディオを操作できます（たとえば、スクラッチ、ループ、キューポイントなど）。終了後には、再生位置がオーディオを操作していない状態に戻ります。

## 検閲する



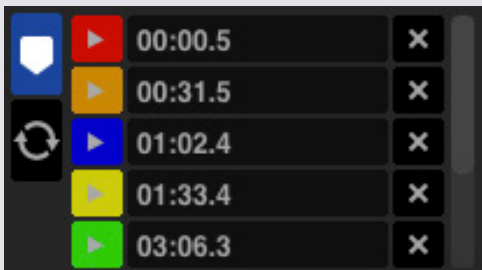
トラックを押さえながら逆にします。検閲が解除されると、トラックはそのまま再生します。この検閲機能は、歌詞中の乱暴な言葉を隠すために使用することができます。

ヒント：左右デッキの検閲を有効にするキーボードショートカットは、U(左)とJ(右)です。

# キューポイント

キューポイントはトラックにおけるマーカーの役割を果たし、トリガ/クリックすることで曲の特定位置に戻ることができます。Serato DJは8キューポイントまで設定することが可能です。

キューポイントはファイルに保存され、それが次回ロードされる時に呼び起されます。ファイルが移動または名前が変更されても、ファイルは失われません。



キューポイント機能は、Serato DJコントローラ、またはソフトウェアの[Cue Point]ボタンやノブを使って、操作と設定ができます。

詳細については、ハードウェアのマニュアルを参照してください。

## キューポイントの追加/削除

キューポイントを作成するには、キューポイントビューのシンボル **+** をクリックします。HOT CUEボタンのどれかを押すか、[Control]ボタンを押しながら1-5 (左デッキ) と右6-0 (右デッキ) を押します。

ボタンをクリックすると、キューポイントがある事を点灯して表示されます。キューポイントを削除するには、キューポイントのシンボル **X** をクリックするか、ハードウェア上で[Shift]キーを押しながら、削除したいキューポイントのHOT CUEボタンと押します。

Quantize機能を有効化している場合、キューポイントにより簡単にBeatgridを完璧な設定にすることができます。Setup画面のDJ設定タブで設定した各キューポイント間の許可ビート数を調節することができます。

## キューポイントをトリガーする

キューポイントが設定されたら、コントローラでHOT CUEボタンを押すか、キューポイントのシンボル **▶** をクリックすると、いつでもキューポイントにジャンプできます。再生を一時停止している時にキューポイントをトリガーすると、HOT CUEボタンを押している間は、その時点から再生されます。ボタンが離されると、キューポイントやポーズに戻ります。

Quantizeの機能を有効化している場合、キューポイントにより、Beatgridの時間をトリガーします。Setup画面のDJ設定タブで設定した各キューポイント間の許可ビート数を調節することができます。

**ヒント:** コントローラのHOT CUEボタンを押し続けている間、コントローラのPLAY / PAUSEボタンを押した後、それらのボタンを同時に手放すと再生が続行されます。この機能により、休止モードからトラックをキューすることができます。ミックスが正しいと判断すれば、再生を再開できます。

## キューポイントのキーボードショートカット

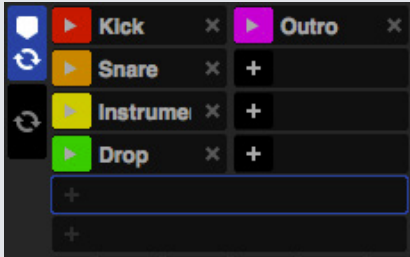
キーボードショートカットを使用して、キューポイントにジャンプすることができます：

- 左デッキ (または4つのデッキを使用中に、有効な左デッキ) で1~5のキューポイント
- 右デッキ (または4つのデッキを使用中に、有効な右デッキ) で0~6のキューポイント

**注:** セットアップ画面で "Playback keys use shift (再生キーがシフトを使う)" が有効な場合、[shift]ボタンを押しながら該当する数字キー打ち込んでください。

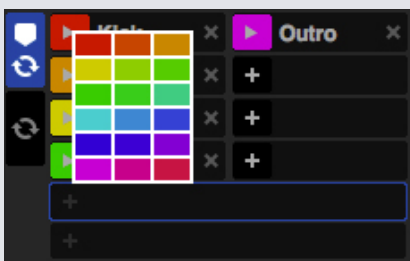
## ビジュアルエイド:キューポイントカラー & ステータス

キューポイント時間をダブルクリックし、キューポイントに名前を付けることができます。Ctrlを押しながらキューポイント名や時間をクリックすると、名前と時間をトグルすることができます。



Cueポイントの並べ替えはドラッグ・アンド・ドロップで行います。

キューポイントトリガーボタンを右クリックすると、キューポイントの色をパーソナライズすることができます。



キューポイントを設定すると仮想デッキのストライプが12時の位置に設定され、色が変更されます。ストライプが単色で12時の位置にある場合、キューポイントにいることを示しています。



## 一時的キュー (Temporary Cue)

一時的キュー機能を使用すると、ファイルに保存されていないトラック上に一時的なキューポイントをセットすることができます。この機能によって、ミックスを作成しながら、トラック内のポイントを見つけて、そのポイントから簡単に再開できます。停止中に、プлатターを使って再生ヘッドの配置を微調整でき、キューポイントを正確にダウンビートに合わせてセットできます。

キーボードショートカットを使用して、一時的キューポイントを設定することができます。

- 左デッキ (または4つのデッキを使用中、有効な左デッキ) のキューポイント設定には、[J]ボタン。
- 右デッキ (または4つのデッキを使用中、有効な右デッキ) のキューポイント設定には、[K]ボタン。

注: 一時的キューをセットするために、再生を一時停止してください。

一時的キューが設定されたら、停止中にコントローラ上の暫定キューボタン（通常はCUE）を長押しすると、暫定キューポイントから再生されます。ボタンを離すと、再生を一時停止し、暫定キューの位置に戻ります。これはトラックの先頭でのスタッターに適しています。

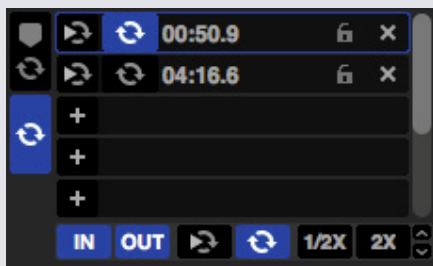
[CUE]ボタンを押し続けている間、コントローラ上の[PLAY / PAUSE]ボタンを押した場合コントローラのボタンを押すと、再生が継続されます。これによって、休止モードからトラックをキューし、あなたがミックスが正しいと判断すれば、再生を続ける事ができます。

[CUE]ボタンは、デッキを停止するため、再生中どの時点でも押すことができます。一時的キューの場所を変更するには、別の場所に再生ヘッドを持つポーズでデッキを入れて、再びCUEボタンを押す。一時的キューポイントを繰り返し、トラック内のプリセットポイントから開始することも有用である。これはあなたが右のそれを得るまでは、簡単に数回でドロップすることが

# ルーピング

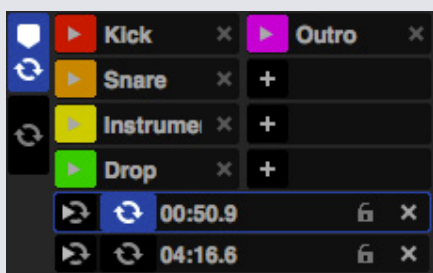
Serato DJでは特定サイズのループが得られるよう手動によるループ作成も、ループサイズの範囲を選択することで自動ループの作成も可能です。トラックごとに8ループまで保存し、必要に応じてループを呼び出すことができます。

ループはにファイルに保存され、それが次回ロードされる時に呼び起されます。ファイルが移動または名前が変更された場合でも、ファイルは失われません。



キューポイント時間をダブルクリックし、キューポイントに名前を付けることができます。Ctrlを押しながらキューポイント名または時間をクリックすると、名前と時間をトグルすることができます。

Ctrlを押しながらキューポイントトリガーボタンをクリックして、キューポイントの色を変えることができます。



詳細については、ハードウェアのマニュアルを参照してください。

## マニュアルルーピング

手動ループを作成するには、クリックして、マニュアルループタブを選択します。



マニュアルループは、あなたが選択した長さでループを作成することができます。もし最初にループを適切に作成しなくても、後から追加調整ができるオプションがあります。




**IN** ループインループのポイントに設定します。ループが有効なときは、もう一度ループをクリックすると、手動でループのスタートポイントを編集することができます。キーボードショートカット[O]ボタンを左デッキに、[L]を右デッキに使用してください。

**OUT** ループアウトループのポイントに設定します。ループがアクティブなときは、もう一度ループをクリックすると、手動でループのスタートポイントを編集することができます。キーボードショートカット[P]ボタンを左デッキに、[;]セミコロンボタンを右デッキに使用してください。

インおよびアウトポイントを編集する便利な方法はSerato DJハードウェアのプラッタの使用、ターンテーブル、CDJ、またはキーボードの左右の矢印を使用する等のやり方です。シフトを押しながら左右の矢印を動かすとより速く調整できます。

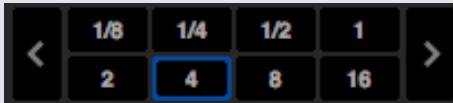
調整をした後でループインボタン、ループアウトボタンをクリックすると、変更を保存します。



- 
**Reloop**: 開始点にジャンプし、ループをアクティベートします。ループがアクティブな場合にReloopボタンをクリックすると、そのループが無効に設定されます。左右のデッキでそれぞれAlt + [, または Alt + ' (アポストロフィ) のショートカットを使用します。Quantize機能が有効に設定されている場合、ReloopはBeatgridに合わせてトリガーされます。Setup画面のDJ設定タブで各Reloopのトリガー間で許可するビート数を調整することができます。
- 
**Loop On/Off**: 「ループ」ボタンを押すか、または左右のデッキでそれぞれ[または' (アポストロフィ) のショートカットキーを使用して、ループをオンまたはオフにします。
- 
**Loopをロック**: ループの削除や修正の保存を防止します。パフォーマンス向上のためロックされたループを調整することはできませんが、変更内容は保存されません。

## オートループ

オートループを作成するには、最初にクリックして、オートループタブを選択する必要があります。



オートループを使用すると、すぐにループを作成することができます。オートループレンジは、1/32から32小節までです。Serato DJコントローラ上でオートループコントロールに関するボタンを使用するか、決められた長さのレンジから選択して作成したいループの値をクリックすることができます。表示されるレンジを移動させるには、決まった長さの左右にある2つの矢印ボタンを使用します。

オートループ一定の長さのいずれかをクリックすることで、ループのスタートポイントは、再生ヘッドに近いビートから作成され、選択した長さに基づいて、ループエンドポイントを設定します。ループは、Serato DJによって検出された曲のビートに合われます。もしあなたがわずかにテンポに合わずにボタンを押してしまったとしても、SeratoDJが完璧なループを作成してくれます。

ループが有効な時に、再び同じオートループの長さをクリックすると、ループを無効にします。

ループが有効な時に、別のオートループの長さを選択すると、現在のループのエンドポイントを適切な新しいオートループの長さに調節します。

フリーループスロットに、ループを自動保存することができます。オートループを使用している時、保存ボタンが表示されます（通常[lock loop]ボタンがある位置です）。






キーボードショートカットを使用して、オートループを有効にするには：

- 左デッキ（または4つのデッキを使用中に、有効な左デッキ）に、[Alt]ボタンと1~5
- 右デッキ（または4つのデッキを使用中に、有効な右デッキ）に、[Alt]ボタンと0~6

**注**: オートループは、トラックのBPM値からループを計算するので、トラックはオートループを使用するために解析されていなければなりません。

## ループの管理

サイドメニューループとオートループの両方で、次の追加機能が表示されます：

- 
**ループの長さ** **ハーフ/ダブル**[Loop length Half or Double]ボタンを使用して、ループをさらに変更することができます。これらのボタンをクリックして、現在選択されているループの数値を、半分または2倍にします。
- 
**ループを解除**現在のループをループスロットか削除し、無効にします。ループパネル上の保存されたループを管理することができます。ループのオン/オフを使用するか、[Reloop]と[Loop Slot Add/Delete]ボタンを使用します。
- 
**スロットループのオン/オフ**[Loop]ボタンを押して、現在のループのオン/オフを切り替えます。
- 
**スロットリループジャンプ**スタートポイントにジャンプする。そして、ループを有効にします。ループが有効なとき[reloop]ボタンをクリックすると、ループを無効にします。
- 
**ループスロットの追加&削除**現在有効な、または最も新しく作成されたループを対応するスロットに追加または削除します。

## ループ・ロール

ループ・ロールは、スタンダードオートループを実行しますが、ループがオフの状態時は、再生位置はループに入らなかった場合の位置に戻ります。(検閲と似ています)

ループ・ロールの長さは、オートループタブで選択したレンジによって決定されます。ループ・ロールに使用可能な値のレンジは、1/32 32小節までです。

スタッターのエフェクトを作成するために、短い長さのループを使用します。ループ・ロールとスタンダード・オートループのもう一つの違いは、[roll]ボタンが瞬間的である事です(つまり、ループはボタンが押した時に有効になり、ボタンが離されたときに解放される)。

ループ・ロールを有効にするには、キーボードショートカットを使用します。

- [CONTROL] + [ALT] + 左デッキに (または4つのデッキを使用中に、有効な左デッキ) に、1~5
- [CONTROL] + [ALT] + 右デッキに (または4つのデッキを使用中に、有効な右デッキ) に、1~5

([Control]キーでオートループコントロールの修正と同じ)

代わりに、Serato DJコントローラのループ・ロールハードウェアのコマンドを使用することもできます。

Altキーを押しながらループ・ロールサイズをクリックすることにより、二次MIDIコントローラにも個々のループ・ロールをMIDIマップすることができます。

**詳細については、ハードウェアのマニュアルを参照してください。**

# ビートグリッド

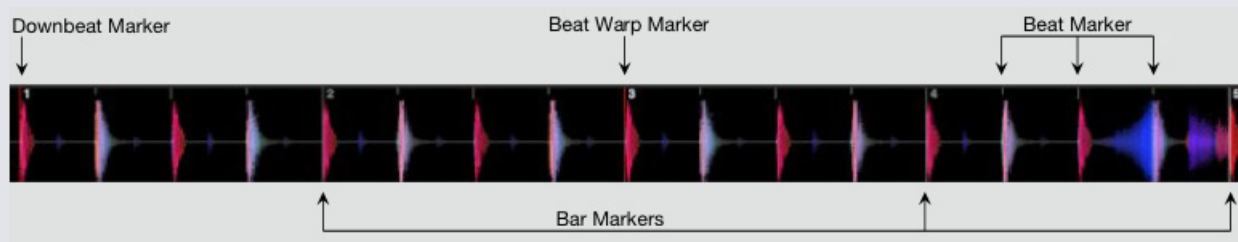
ビートグリッド無しのトラックは、ビートグリッドが作成される前に解析する必要があります。

詳細については、[解析ファイルを参照してください](#)

ヒント: 解析されていない新たなトラックについては、代わりにトラックをバーチャルデッキにロードすることができ、Serato DJがビートグリッドを追加します。オプションオフラインプレイヤーで[Set Beatgrid]が選択されている必要があります。

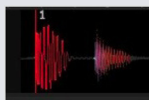
注: 解析トラックはしばらく時間がかかる場合があります。使用前にこの作業を行うことをお勧めします。トラックのビートグリッドは、複数のパーツで構成されています。

全てのバーマーカーの横には数字があります。1 (ダウンビートマーカー)。各バーは、4ビートに分割されています。3つの小さな白いマーカーが、各バーの拍区分を示しています。



## ダウンビートマーカー

ダウンビートマーカーは赤線で、トラックの最初に置かれます (例えばキックドラムやベースなどの音)。ダウンビートマーカーは、1小節の場合、その上に1という数字が表示されます。



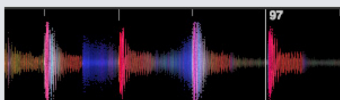
BPMが正確であれば、ビートグリッドは完全に設定され、それ以上の調整は必要ありません。

ビートグリッドのマーカーがトラックのビートに乗らない場合は、ビートグリッドを編集する必要があります。

詳細は、[ビートグリッドの編集を参照してください](#)

## バーマーカー

ダウンビートマーカーが作成されたら、トラックのBPM値を使用してビートグリッドが作成されます。トラック全体にバーマーカーをレイアウトします。

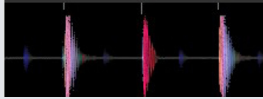


各バーマーカーには、ラインの横に表示されるバーの数字があります。これらの数字は、トラックバー番号のスタートを表しています (1ビート目のバー番号は1です)。BPM値が正しければ、ビートマーカーは各トラックのビート上に書き込まれます。

注: 最初のダウンビートより前のバー番号は、マイナスの番号として表示されます。

## ビートマーカ

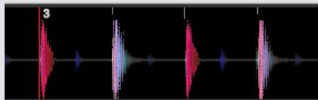
各バーマーカーの間に小さなビートマーカがあります。これはトラックのバーのそれぞれの個々のビートを表示しています。



**注:**ハウスミュージックのような音楽については、キックドラム音の上にビートマーカが書き込まれる場合があります。ヒップホップやファンクなどの音楽については、ビートマーカがドラム音の上に書き込まれない場合があります。

## ビートワープマーカー (Beat Warp Markers)

トラックにテンポ変更がある場合は、手動で新しい赤いビートワープマーカーを設定することができます。マニュアルビートワープのマーカーを設定すると、このマークからビートグリッドをワープさせます。この機能により、ビートグリッドをトラックのテンポ変化に対応させる事ができます。ビートワープマーカーにより、トラックはビートがテンポからずれる事なく、完全にシンクする事が可能です。



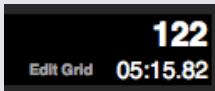
ニーズに合わせてビートワープマーカーとして設定することができます。トラックがテンポを複数回変更する、またはトラックがライブ録音やリップングである場合、テンポが変動する場合があります。

**注:**テンポの変更はライブ録音された音楽によくある事です (例えば、ロック、ファンク、レゲエ、など)。電子的に作成された音楽 (例えばハウス、ドラムンベース、ポップ、等のような) の場合にはテンポの変更は稀です。

## ビートグリッドの編集

ビートグリッドマーカーがトラックのビートの上に表示されない場合は、ビートグリッドを編集する必要があります。

デッキにトラックをロードして編集を行うことができます。オフラインプレイヤーでも、Serato DJコントローラに接続中のどちらでも可能です。トラックの経過/残り時間の横に表示される [Edit Grid] をクリックします。



[Edit Grid] をクリックすると、ビートグリッドエディタ (Beat Grid Editor) が表示され、青色のバーがトラック波形の上に表示されます。Serato DJコントローラに接続されている場合は、ビートグリッドがバーチャルデッキの代わりに表示されます。

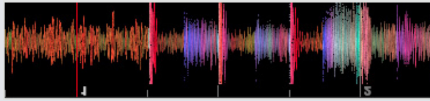


ビートグリッドエディタでは、ビートグリッドを作成したり、誤ったビートグリッドを修正するために必要なツールが全て含まれます。

**ヒント:**ビートグリッドが正しく計算されているかを確認するには、トラックを早送りしてマーカーがビートの上に表示されているのをチェックします (ブレークダウンの後が良い確認場所です)。トラックのアウトロ部分に移動し、マーカーがビートの上に来ている事を確認することをお勧めします。

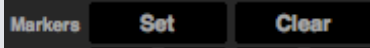
**ヒント:**変更を保存せずにビートグリッドエディタを終了するには[escape]を押す。

## 不正なダウンビートマーカ

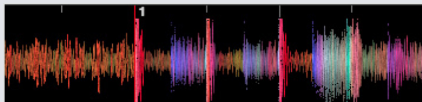


誤ったダウンビートマーカ

ダウンビートマーカが正しく設定されていないか、最初のビートが異なる位置（長いイントロトラック等）の場合、新たなダウンビートマーカを作成する必要があります。



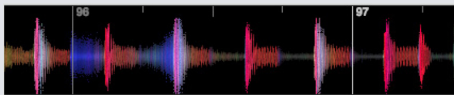
- 1 [Grid Edit]をクリックするか、キーボードショートカットAlt + Spaceキーでグリッド・エディタを開きます。
- 2 再生ヘッドに最も近いマーカを削除するには、CLEARボタンをクリックしてビートグリッドを削除します。（またはShift + deleteで全体のビートグリッド削除してください。）
- 3 ダウンビートの目的の場所の上に再生ヘッドを移動します。
- 4 ダウンビートマーカを設定するには、[SET]ボタンをクリックするか、キーボードの "X"キーを使用します。ダウンビートマーカは最も近いトランジェントに合います。
- 5 [SAVE]またはグリッド・エディタを終了し、変更を保存し、[Return]キーを押しますをクリックします。



不正なダウンビートマーカ

グリッドの詳細については、ショートカットの編集を参照してください。

## 不正なビートグリッドを調整



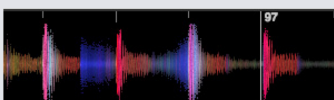
不正なビートグリッド

ビートグリッドは常に正しく推定できるとはかぎりません。マーカが、トラックのビートと正確に並ばない場合もあります。

ビートグリッドを調整することで、最後のダウンビートまたはバー・マーカから、ビートグリッドを拡大/縮小します。ビートグリッドバーマーのマーク付けが何度もずれた場合は、ビートグリッドを調整する必要があります。



- 1 [Grid Edit]をクリックするか、キーボードショートカット、Alt + Spaceキーを使用してグリッド・エディタを開きます。
- 2 トラックをスキャンし、ビートグリッドのテンポずれ見ます。
- 3 ビートグリッドを拡大または縮小するには、大/小の[Grid Adjust] ボタンを使用するか、キーボードの左矢印または右矢印を押します。
- 4 [Save]ボタン、[Return]ボタンを押すと、グリッドエディタを終了し、変更を保存します。



不正なビートグリッド

詳細については、グリッド編集のショートカットを参照してください。

## 不正なビートグリッドをスリップする

もしビートグリッドがトラックのテンポにマッチするが、トラックのダウンビートビートマーカが間違っているか、またはグルーブ感がずれている場合は、ビートグリッドをスリップする必要があるかもしれません。全体のビートグリッドをスリップするものです。

全体のビートグリッド（すなわち、ダウンビートとビートワープのマーカの両方）が外れている場合は、すべてのマーカを同じ量だけ移動させます。全体のビートグリッドをスリップすることができます。

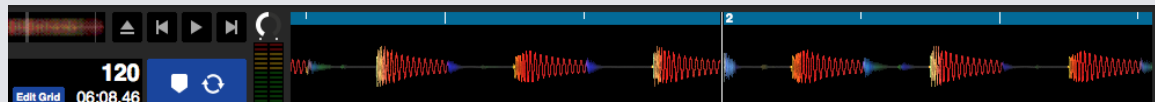


- 1 [Grid Edit]をクリックするか、キーボードショートカット、Alt + Spaceキーを使用してグリッドエディタを開きます。
- 2 ビートグリッドを移動させるには、大/小の[Grid Slip]ボタンか、Ctrl + キーボードの左矢印または右矢印を使用します。
- 3 [SAVE]または[Return]キーを押すと、グリッドエディタを終了し、変更を保存します。

詳細については、[グリッド編集のショートカットを参照してください。](#)

## グリッド編集のショートカット

ビートグリッドを編集するには、グリッドエディタを開く必要があります。



### グリッド編集モード

注：トラックを停止すると、ビートグリッドを調整するのが簡単になります。お使いのコンピュータのキーボードやマウスを使って、次の操作をします。

アクション	キーボード	マウス
グリッドエディタを開く	Alt + Space	
グリッドエディタを終了します	Escキー	
ビートグリッドの変更を保存する	Enterキー	
ワープマーカビートの設定	x	Altキーを押しながらダブルクリック
ビートマーカを削除する	削除する	
全てのビートグリッドを削除する	shift + delete	
ビートグリッドを調整します (伸縮/拡張)	矢印キー	ALTを押しながら、白色のバーマーカをクリック&ドラッグ
ビートグリッドを大きく調整します (伸縮/拡張)	シフト+矢印キー	
ビートグリッドをスリップする	Cntrl+矢印キー	Altキーを押しながら赤色のダウンビートマーカをクリック&ドラッグ
ビートグリッドを大きくスリップする	Shift+Control+矢印キー	

**ヒント:** Horizontal mode display (水平ディスプレイモード) では、左右の矢印キーコマンド、vertical display mode (垂直ディスプレイモード) では上下矢印キーを使用します。

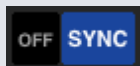
**ヒント:** グリッドマーカを削除した後、そのファイルを[Analyze Files]ボタンの上にドラッグし、もう一度、解析をし、手動で新しいビートグリッドを作成します。または、[X]ボタンを押してダウンビートマーカを設定する、新しいビートグリッドを作成します。

# シンプル同期 (ビートグリッドなし)

シンプル同期はデッキの反対のトラックまでシンプルで瞬時的な同期を実行します。シンプル同期にビートグリッドが不要です。

## シンプル同期

同期(Sync)を押すと BPM 値とトラックのトランジェントが表示されます。もし次のトラックをドロップしたがテンポが合っていない場合、同期(Sync)を押して序動ビート同期を実行する事が出来ます。ピ、最も近い2つのトランジェントを噛み合わせて、BPMをマッチさせる事で作動します。



シンクボタンの左にあるオフボタンをクリックするとシンクが解除されます (またはシフト+ およびSerato DJハードウェアのシンクを押す)。コントローラを用いる場合、オフボタンを一度押すと完全にシンクが解除されます。しかしながら、レコードやCDJで単純なシンクを使う際は一度押せばシンクは解除されますが、デッキは相対ピッチ状態になり、シンクボタンの周りがそのことを示すために青色でアウトラインされます。



二度目にオフボタンを押すとトラックは絶対ピッチに戻され、そのことがハードウェアのピッチ スライダー コントロールで表示されます。

同期ボタンの左側にあるオフボタンをクリックして(またはSerato DJコントローラーのShiftとSyncボタンを押して)同期をオフにすることが出来ます。これによりトラックの絶対ピッチが、ハードウェアピッチのスライダーコントロール上で反映されている状態に戻ります

デッキ上で同期を実行する場合、そのデッキがマスターデッキに同期される間、そのデッキはスレーブデッキ (Slave Deck)になります。同期されたBPM値はマスターデッキから取り除かれます。同期ボタンは金色に表示され、シンプル同期のビート位置インジケータが消えます。

ヒント: シンプル同期は、トラックの自動テンポを調節する方法として使用できます。曲をロードして、同期(Sync)を押すと、BPMを同じにしてトラックをドロップします。

相対または内部モードでレコードまたはCDJを演奏する際に単純なシンクをお使いいただけます。



## ビートグリッドへスナップする

ビートグリッドへスナップすると、トラック上のビートグリッドが波形で表示され、シンクを一度押すとトランジェントではなくトラックのビートグリッド情報を使ってトラックをシンクさせます。

Serato DJの設定画面のDJ基本設定タブにて、このオプションを選択することができます。

詳細はシンクの基本設定をご参照ください。

# スマート同期 (ビートグリッドを使用)

スマート シンクを用いるとより一層コントロールが可能になり、トラックは正確なビート グリッドを持つことができます。Serato DJの設定画面のDJ基本設定タブにて、使いたいシンクの種類を選択することができます。

注:レコードまたはCDJのコントロールをサポートするハードウェアではスマート シンクはお使いいただけません。

詳細はシンクの基本設定をご参照ください。

正確なビート グリッドを用いるとトラックのシンクが一層簡単になります。

詳細はビート グリッドをご参照ください。

## ビートポジションインジケータ

ビートポジションインジケータは、再生ヘッドの場所にあります。再生ヘッドは、トラックに合わせて4/4 のテンポで点灯します。インジケータは、同期の状態に応じて色が変わります。

## ビート同期

[Sync]ボタンを押して、最初のデッキのビート同期をします。



ビートポジションインジケータは、ビート同期時に青色に点灯します。

[Sync]ボタンを押すと、最初のデッキのビート同期します。このデッキのテンポは、他のトラックが入るために、テンポ同期モードになります。

[Sync]ボタンを押して、あなたが導入しようとしているトラックを最初のトラックに合わせます。この作業で、トラックのビートグリッド、テンポ、バーの位置を同期モードで合わせます。ビート同期は、トラックのビートグリッドが変わったとしても (マニュアルビートワープマーカーを設定している状態でも)、この調節を維持します。

詳細は、ビートワープマーカーを参照してください。

時間切れになってしまった場合、トラックを再同期するには、もう一度[Sync]ボタンを押します。

注:時間切れのトラックには不正なビートグリッドがある、同期がそのトラックに関しては無効になっている場合があります。

## アームビート同期



アームを同期するには、デッキを一時停止して[Sync]ボタンを押します。

ビートポジションインジケータはビート同期中、青色に点灯します。

コントローラカバーチャルデッキの[Play]ボタンを押すと、自動的に同期モードのトラックが他のトラックと同期します。

## テンポ同期



ビートポジションインジケータは、ビート同期中、金色に点灯します。

テンポ同期では、デッキテンポがデッキと一致するようになりますが、バーのトラックの位置はビート同期のよう



にはロックされません。

トラックが同期している間に、プラッタや再生ヘッドを調整すると、ビート同期が無効になり、テンポ同期になります。これによって、トラックを同じテンポに保ちますが、トラックをビートに合わせたくない時、トラックをドロップできるようになります。

プラッタを調整するとオフセットが作成され、このオフセットは、トラックのビートグリッドが変更（例えば、ビートワープマーカーが配置され、トラックのテンポが変更される）した場合でも維持されます。これにより、トラックはテンポ同期を失うことなく、テンポの変化の周りをワープできるようになります。

**詳細は、ビートワープマーカーを参照してください。**

トラックのテンポのマッチングを維持しながら、トラックをのバーのポジションを調節したり、プラッターやスクラッチを操作したりできます。他の同期デッキ上のトラックから、ちょうど2ビート分遅れてドロップすると、黄色の同期状態は、他の同期化された曲と同じテンポのままを維持します。

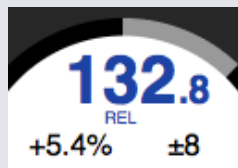
## シンクの解除

シフト+ およびSerato DJハードウェアのシンクを押しデッキのシンクを解除します。ソフトウェアのシンクボタンの左にあるオフボタンをクリックして解除することもできます。 オフボタンを一度押すとシンクボタンの周りが青色のアウトラインに変わり、デッキは相対ピッチになりシンクされなくなります。



二度目にオフボタンを押すと、相対ピッチが解除され、ハードウェアのピッチ スライダーでコントロールできるようになります。

## 相対テンポおよびテンポ コントロール



デッキが同期しているときは、いずれかのデッキのピッチを変更すると、他のすべての同期されたデッキのピッチに影響を与えます。デッキで同期を解除すると、相対ピッチモードで音程を維持します。相対ピッチがスライダーの上下の動きに反応しますが、ハードウェアスライダー自体の絶対ピッチの位置を反映してはいません。ピッチスライダーを絶対ピッチスライダーにリセットするには

- 同期が無効になってから、トラックを再度ロードします。
- バーチャルデッキの[OFF]ボタン、次に、次に[SYNC]をダブルクリックします。Serato DJコントローラ上のピッチは0%である場合、そのトラックは元のBPM値に戻ります。もしそうでなければ、0%にピッチを移動させ、もとのBPM値に戻るようにします。デッキが相対モードである場合、BPMは青色で表示され、[REL]が下に表示されます。

**注：**相対モードでは、一時的にピッチスライダーを無効にするためにSerato DJコントローラ上で[Shift]キーを長押しします。それから、ピッチを上げ下げし、ニーズに合わせてピッチを調節することができます。

## ビートグリッドなしでトラックをロードする

ビートグリッドなしでトラックをロードする、そのデッキの同期が無効になります。

"Set Auto BPM"と"Set Beatgrid"がオフラインプレイヤーで有効になっている場合、ビートグリッドは、未解析のトラックのために作成されます。

詳細については、オートBPMとビートグリッドの設定を参照してください。

ビートグリッドが作成されたら、ビート同期に係合するように[Sync]ボタンを押すことができます。

Set Beatgridがオフラインプレイヤーで有効になっていなければ、BPM値のみが作成され、同期がそのトラックに適用されません。

トラックは以前に解析されたが、ビートグリッドが無いと判断された場合は、Serato DJは、そのトラックの新しいトラックのビートグリッドを作成しません。

**ヒント:**デッキの同期機能を有効にするには、手動でトラックのビートグリッドを追加します。

詳細についてはビートグリッドを参照してください。

# DJ-FX

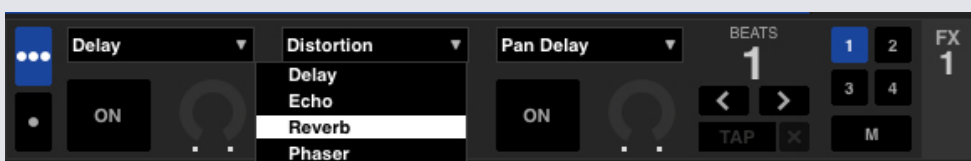
DJ-FXパネルは、iZotope™を搭載したエフェクトを持つ2つのFXユニットを制御できます。DJ-FXパネルボタンは、メイン画面の左上に表示されます。「FX」をクリックしてこのパネルを開きます。



サポートされているSerato DJハードウェアが接続されている場合のみ、これが利用できるようになります。

## DJ-FXを使う

ドロップダウンで「エフェクト選択」をクリックし、エフェクトスロットのエフェクトを選択します。利用可能なエフェクトは以下の通りです。



エフェクト選択ボックスの下の「On」ボタンをクリックしてエフェクトのオン/オフを切り替えます。ノブまたはボタンをクリック&ドラッグしてエフェクトパラメータを調整します。これらのパラメータは、選択したエフェクトに応じた異なる効果を音に与えます。



ヒント：コントロールキー+ノブのクリック、でパラメータノブをデフォルト値にすばやくリセットすることができます。

ほとんどのエフェクトに関して、FXデプス・ノブは同じ方法で操作できます。ノブを左端に移動すると、エフェクトなしの状態になります(フルドライ)。ノブを右端に移動すると、エフェクトが最大限になります(フルウエット)。しかし、「コンボ」という言葉が付いたエフェクトは、フルドライが12時の位置、フルウエットが左右両方になります(例えば、「コンボフィルター」)。

[エフェクト選択]ドロップダウンメニューには、デフォルトのエフェクトがありますが、[お気に入りのFXリスト]を使用して、選択をカスタマイズできます。

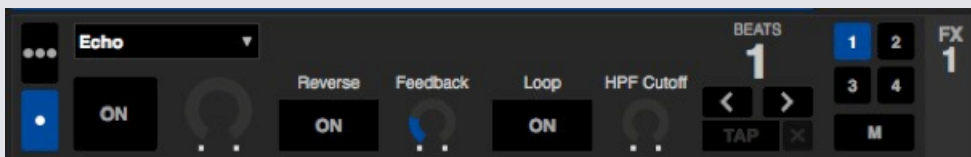
詳細については、[FX \(SETUP\)](#)を参照してください。

## DJ-FX モード

シングルFXモードボタン  またはマルチFXモードボタン  のいずれかをクリックすることで、2つのFXモードから選択することが可能です。

### シングル FX モード

シングルFXモードはFXバンクにつき1つのエフェクト選択が可能で、調節可能な複数のパラメータがあります。



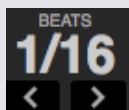
## マルチ FX モード

マルチ FX モードはFXバンクあたり最高3つのエフェクトを選択することができ、1つのパラメータ、FX デプスのみ調整します。



シングルFXモードで利用可能なものと同じエフェクトが、追加のプリセット同様に、マルチFXモードで利用できます。

## Beats マルチプライヤ



エフェクトBeatsマルチプライヤは、エフェクト時間の調整に使用します。エフェクト時間は、BRM値のトラックを使用して設定されますが、Beatsマルチプライヤを用いることにより、エフェクトタイミングを増やしたり減らしたりすることが可能です。

## テンポソースおよびTapテンポ

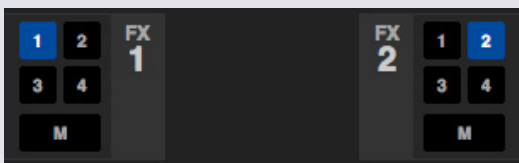
FXユニットテンポには、自動と手動の2つのモードがあります。

自動テンポモードでは、FXユニットに割り当てられたデッキ/チャンネルのトラックにBPM情報がある必要があります。BPM情報は、トラックアナライザを使用してほとんどのトラックに追加することができます。

手動テンポモードにより、テンポを自分でタップすることができます。手動モードに変更するには、BPMが確立されるまでTAPをクリックします。BPMを計算するには各ビートでボタンをタップします。最初のビートをタップした後、ダブルタイムタップ、ハーフタイム、各バー開始などに切り替えることができます。快適に感じる一定のリズム(四分音符、分音符、全音符など)に切り替えた後、範囲は最初の2つのタップで設定されます。

**注:**自動モードに戻るには、手動BPMを1秒クリックし続けるか、またはテンポ表示の横にある「X」ボタンをクリックします。

## チャンネル割当て



チャンネル1、チャンネル2、マスターのいずれかを選択し、選択したエフェクトバンク (2 デッキコントローラ) またはチャンネル1、2、3、4、またはマスターチャンネル (4 デッキコントローラ) を割当てます。

バンクをマスターに割当てたときそれ以外のチャンネル割当ては削除され、マスターが選択されている間にいずれかのチャンネルを選択するとマスターチャンネル割当ては削除されます。再度クリックすると、すべてのチャンネル割当てをオフにすることができます。各バンクの同じチャンネルを選択すると、両方のバンクを1つのチャンネルに割当てることができます。

注記: Serato DJ がアクティベートされたとき、FX Unit 1はデッキ/チャンネル1に、FX Unit 2はデッキ/チャンネル2にそれぞれデフォルトで割り当てられています。

## 詳細については、SP-6サンプルプレイヤー をご参照ください。

SP-6サンプルプレイヤーは、バーチャルデッキでトラックを再生する事に加えて、オーディオを6ソースまで再生することができます。Serato DJライブラリ内の音声ファイルは、6つのスロットのいずれかにロードすることができます。ショートサンプル、オーディオループ、サウンドエフェクト、または1トラック全部の再生ができます。


**注:**Serato DJハードウェアが接続されている場合のみ、SP-6が操作可能です。オフラインプレイヤーモードでは使用できません。

**注:**SP-6プラグインを有効/無効にするには、SERATO DJのセットアップ>拡張パックタブと進み、SP-6のオプションをオン/オフにします。SP-6に音楽をロードする

SP-6にトラックをロードするには、サンプルスロットの1つに、ライブラリーから目的のファイルをドラッグ&ドロップします。トラックを取り出すには、タイトル表示の右にあるイジェクトボタンをクリックします。

**ヒント:**キーボードショートカットを使用してSP-6にトラックをロードすることができます。Ctrl + Alt + Z、X、C、V、B、N サンプルスロット 1、2、3、4、5、6 (それぞれ)。

6つのトラックをライブラリーから最初のサンプルプレイヤーにドラッグして、それらを同時に6つのスロットにロードします。

各サンプルを取り出すには、各サンプルスロットの  ボタンを使用します。

### サンプルを再生する



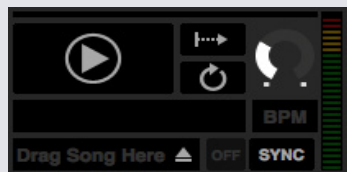
Serato DJコントローラ、マウス、キーボードのいずれからでもサンプルを再生をできます。

- Serato DJコントローラを使用するには、サンプルプレイヤーモードを有効にしていることを確認してください。  
**詳細については、ハードウェアのマニュアルを参照してください。**
- マウスを使用するには、ドラッグして、サンプルスロットのいずれかにファイルをドロップして[play symbol]をクリックします。
- 各サンプルの再生を始めるためには、キーボードショートカットZ (slot1)、X (slot2)、C (slot3)、V (slot4)、B (slot5) は、n (slot6) を使用します。

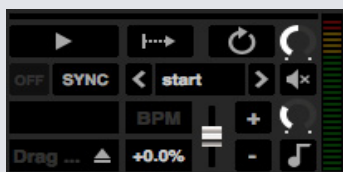
**注:**設定画面のplayback tabで、[Playback Keys Use Shift]ボタンをONにしている場合は、[Shift]キーを押しながらそれぞれのサンプルスロットショートキー (上記) を押す必要があります。

### SP-6の表示モード



あなたワークフローに合わせるための、2つのビューモードがあります。



シンプル





アドバンスド


2つの表示モード、SP-6シンプルモードを選択するには  、SP-6アドバンスドモードを選択するには  、次をクリックします。一部の機能は、アドバンスドモードでのみで表示可能な場合があります。

## SP-6再生モード


[Play]ボタンの右に、サンプルの再生モードのセクションがあります。モードを順番にクリックすることができます。

 **トリガーモード**オーディオはトラックの終わりまで再生されます。繰り返し押すとトラックの先頭から音声をトリガー（再生の指示）します。オーディオを停止するには、Altキーを押しながら再生ボタンをクリックする。または対応するショートカットキー（例えば、slot1にはalt + Zを押す。）

 **ホールドモード**オーディオは、サンプル再生ボタンまたは対応するショートカットキーを押し続けている間のみ再生されます。再生ボタンを放したときに、音声がすぐに停止します。

 **On / Offモード**オーディオはトラックの終わりまで再生されます。もう一度再生ボタンを押すと停止し、トラックの最初に戻ります。

## サンプルプレイヤーリピート

 サンプルプレイヤーは、プレイヘッドがトラックの最後に到達すると、トラックの最初に戻り、続けて再生を繰り返します。

ショート・オーディオ・ループサンプルは、リピートを使用して連続トラックに変換することができます。サンプルの始めと終わりが明確に切れていることを確認してください。

サンプルプレイヤーの保存されたループ（ファイルにコンテンツがあれば）を再生する事ができます。[Play from] から保存されたループを選択します。

詳しい情報については、[フロム・セクターを参照してください](#)。

**ヒント:**トラックのループ情報を調整するには、バーチャルデッキにトラックをロードし調整を行ってから、サンプルプレイヤーにそれをロードし直します。

詳細については、[SP-6 インスタント・ダブルスを参照してください](#)。

ループが正しくビート同期するには、正確なビートグリッドを持っている必要があります。BPM値だけのトラックは、同期だけされ、時間が経つとずれることがあります。ループが正しく同期するために、1小節（1/2、1/4などの小節の長さのループではなく、1、2、3、4小節の長さのループを使用することができます）の割り切れる長さにする必要があります。

詳細については[ビートグリッドを参照してください](#)。

## サンプルスロットのボリューム



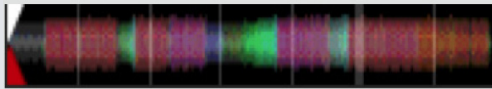
個々のサンプルスロットは、別々のボリュームコントロールを備えています。これは、サンプルの音量をコントロールしますが、ファイルには保存されません。サンプルを永久的に調整するには、"Advanced only" SP-6オプションを参照してください。

詳細については、[個々のサンプルゲインをご参照ください](#)。

## SP-6トラック情報

トラックがサンプルスロットにロードされたとき、トラックタイトル (入手可能な場合) とBPM情報が表示されます。

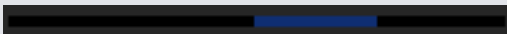
各サンプルスロットにロードされているトラックの概要も表示されます。波形、プレイヘッドの位置、キューポイント、アームループ等がすべて見えるようになります。



## SP-6同期

SYNC

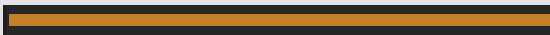
同期がオンになっていて再生ボタンが押された時に、そのオーディオ同期が有効になっているデッキやサンプルスロット上の他のすべてのトラックと同期します。同期を無効にするには、[Off]ボタンをクリックします。



**ビート・ポジション・インジケータは、各SP-6サンプルスロットの上部に表示されます。**

サンプルスロットで同期が有効になっている時、他の再生モードでは選択できません。同期が他のモードでの作業をオーバーライドしてしまうためです。

**注:**同期はトラックが正確なビートグリッドを持必要があります。ビートグリッド無しのサンプルスロットへの非解析トラックをロードすることは、正しいBPM値のトラックのテンポ同期が可能になります。ビート・ポジション・インジケータは黄色のバーで表示されます。



**詳細はテンポのシンクをご参照ください。**

**注:**単純なシンクを使う場合、SP-6シンクはお使いいただけません。また、設定 > シンクの基本設定でシンクをオフにすることを選択された場合、SP-6のサンプルプレイヤーでシンクをお使いいただくことはできません。

## SP-6ピッチコントロール(アドバンスモードのみ)



各サンプルスロットのための個々のピッチスライダー、ベンド、ナッジ とキーロックのコントロールがあります。BPMの調整を行うためにピッチスライダーを使用します。微調整を行うには、Shiftキーと押したまま、スライダをドラッグします。ピッチをゼロにリセットするには、Controlボタンとピッチスライダーをクリックしてください。

**+2.5%** ピッチ調整はパーセンテージで表示されます。

時間 (一時的ピッチ調整を行う) へのトラックのピッチを曲げるためにボタン+と - をクリックしてください。Controlキーを押しながら、[+] と[-]のボタンを クリックすると、トラックをナッジしてピッチ調整ができます。この作業で、永久的にピッチを調整します。



キーロックを有効にすると、曲のテンポを変更した時、もともとのキーを保ちます。

## SP-6セクターからの再生(アドバンスモードのみ)



[Play from]セクターを使ってトラックをどこから再生するかを選択します。ファイルの先頭、キューポイント、ループなどからのトラックを再生場所を選択できます。



トラックの最初から再生、またはキューポイントから再生するように設定した場合、トラックはこの位置から再生されます。プレイ・フォーム・セレクトでループが選択されている場合はトラックがこの位置から再生されます。リピートがスロットで有効になっている場合、ループはリピートします。

詳細については、ループを再生を参照してください。

オプションの数は、すでにあなたのトラックで設定したキューポイントとループの数によって変わります。例えば、その保存されたトラックが、キューポイントとループの設定がなければ、「start」のみが、[Play from]の選択しになります。

ヒント:トラックのキューポイントとループの情報を設定または調整するには、バーチャルデッキにトラックをロードして調整を行い、その後、そのトラックをサンプルスロットにロードし直します。

## サンプル・ゲイン (アドバンスモードのみ)



音が小さすぎる/大きすぎるトラックを調整します。このゲイン値は、ファイルではなく、サンプルスロットに保存されています。これで他のサンプルファイルと比較しながら、サンプルの音声レベルを微調整できます。バーチャルデッキでトラック・ゲイン・コントロールを調整する場合と同様です。ゲイン調整は、サンプルスロットやトラックタグに書き込まれます。これはトラックをサンプルスロット、バーチャルデッキにロードする度に同じ事が起こります。

詳細については、トラックゲイン調整を参照してください。

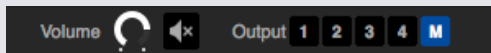
## SP-6ミュートボタン (アドバンスモードのみ)



SP-6のサンプルスロットの音声出力をミュートにするには、[mute]ボタンを使用します。ミュートボタンをクリックして、音声出力をミュートにします。もう一度、[mute]ボタンを押すと、音声出力がオンになります。

[Control]と[mute]を押して、一時的に音声出力をミュートする事もできます。それらのボタンをマウスでクリックしている間だけ、音声はミュート状態になります。

## SP-6メインボリューム、ミュート、出力セクター



メインボリュームコントロールを使用すると、完全にオフの状態から、すべてのスロットにわたって、SP-6音量を調整することができます。controlを押しながら、ノブをクリックするとフルボリュームにリセットできます。

メインボリュームコントロールの横の[Mute]ボタンを使用すると、全体のSP-6出力をオフにして、全てのサンプルプレイヤーを一度にミュート状態にできます。Controlとmuteボタンを同時にクリックすると、オン/オフが切り替わります。これは、マウスのクリックをしている間、または[MID mapped]ボタンを押している間に音声はミュートになるという事です (既にミュートの場合は、またはミュートを解除)。

SP-6が音声を出力する場所の選択は、出力セクターボタンを使用します。

- 1 チャンネル1を介して出力
  - 2 チャンネル2を介して出力
  - 3 チャンネル3を介して出力 (Serato DJハードウェア上で使用可能な場合)
  - 4 チャンネル3を介して出力 (Serato DJハードウェア上で使用可能な場合)
- M Serato DJハードウェアのミックス (マスター) 出力に直接出力します。

## SP-6サンプルバンク

SP-6サンプルプレイヤーには4つの使用可能なサンプルバンクがあります。各バンクに6サンプルまで保存し、好みのサンプルに素早くアクセスするためには、それらの間をジャンプします。スロットおよびサンプル設定も保存されます。

違うバンクに切り替えるには、A、B、C、Dのいずれかのボタンをクリックします。サンプルバンクでは、デフォルトとしてロードされます。



**注:** サンプルバンクを切り替えると、現在のサンプルバンクで再生されている曲は停止します。

## SP-6インスタントダブルス

バーチャルデッキへからSP-6に、SP-6からバーチャルデッキに、インスタントダブルすることができます。サンプルスロット間でも可能です。これによって、トラックを別の場所にドラッグした時に、ポジション、トラックゲイン、速度が一致します。

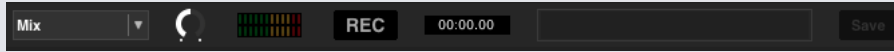
これにより、バーチャルデッキでトラックのビートを合わす事ができ、スロットにトラックをインスタントダブルする事が出来ます。また、バーチャルデッキが解放され、他のトラックとミックスの作成を継続できるようになります。

インスタントダブルを開始するには、すでに再生中のトラックをバーチャルデッキ、またはサンプルスロットからクリック&ドラッグして、別のサンプルスロットの上にドロップします。セットアップ画面でインスタントダブルスを有効にしておく必要があります。

**詳細については、SP-6 INSTANTダブルスをご参照ください。**

# 録音

Serato DJは、あなたのミックス出力の録音をキャプチャすることができます。Serato DJの録音パネルを開くには、[REC]ボタンをクリックします。これは、メイン画面の左上のエリアにあります。



**注:** セットアップ画面のPlaybackタブで、録音のためのファイル形式とビット深度を選択することができます。

詳細については、[録音のオプションを参照してください](#)。

## 音声の録音

音声を録音するには:

- 1 ドロップダウンメニューから録音ソースを選択します。(マスター出力信号を記録するためにMIXを選択し、ポストフェーダーとEQ、プリ・マスター・ゲインが記録されます。)
- 2 録音メーターは、ディスクに記録された信号レベルを示しています。ゲイン調整を使用して録音レベルを調整します。
- 3 録音を開始するにはRECボタンをクリックします。RECボタンが赤色に点灯し、[Elasp Recording Time]は録音経過時間を示しています。
- 4 ミックスが完了したら、赤く点滅しているRECアイコンをクリックし、録音を停止します。
- 5 ディスクに録音を保存するには、テキストフィールドにファイル名を入力し、[Save]をクリックします。名前が入力されないと録音は"Serato Recording N"として保存されます。
- 6 録音は自動的に"Recording"という名前のクレートに入れられます。クレートがまだ存在しない場合は、自動的に作成されます。
- 7 保存せずに新しい録音を開始するには、再度録音ボタンをクリックします。

録音はデッキにロードし、名前の変更、およびSerato DJライブラリ内の他のファイルと同様に管理できます。

## 録音の保存場所

録音はハードドライブに保存し、コンピュータ上の他の音声ファイルと同じように使用が可能になります。

録音は、コンピュータ上の次のハードドライブの場所に保存されます。

- MyDocuments > MyMusic > Serato > Recording (PC)
- Users > Music > Serato > Recording (Mac)

**ヒント:** 録音を保存せずにSerato DJを終了すると、その録音は"Recording temp"フォルダに保存されます。

**注:** Serato DJのWAV/AIFFフォーマットは2ギガバイトのファイルサイズに制限されています。録音がこの制限を超える場合は新しいファイルでミックスを録音してください。

**注:** Pioneer DJM900-SRTユーザーの方へ、当ハードウェアを使用して録音チャンネルを割り当てる方法については、製造会社のユーザー マニュアルをご参照ください。

# MIDIコントロール

## MIDIの概要

Serato DJのMIDIコントロール機能により、Serato DJがMIDIコントロールの使用が可能になり、MIDIでキーボード、トリガー、スライダー、ノブ等を操作できます。Serato DJの設定にMIDIコントローラを統合すると、MIDIコントローラのパッドをタップしてループとキューポイントをトリガが可能になる等のライブパフォーマンスでの使いやすさが向上します。

## MIDIコントローラの設定

Serato DJと使用するためのMIDIコントローラを設定プロセスは、ハードウェアによって異なります。多くのデバイスには、USB経由でMIDIを使用してコンピュータに接続することができ、お使いのオペレーティングシステムによって直接サポートされているか、ドライバおよび設定ユーティリティソフトウェアをインストールする必要があります。インストールについては、製造業者の指示に従ってください。

多くのコントローラは、コントロールメッセージ送信のためにMIDI端子だけを使用する 경우가多く、ソフトウェアと通信するために独立したMIDIインターフェイスユニットが必要になります。一般的にMIDIインターフェイスにはドライバと設定ツールが付属されています（設定ツールはSerato DJで使用可能なMIDIチャンネルにコントローラの出力を送ります）。コントローラがインストールされ、正常に機能していたら、下にあるコントロールをアサインするための指示を使用します。

## コントロールをアサインする

MIDI

MIDIアサインモードを有効にするには、まずSerato DJコントローラが接続されていることを確認してから、ソフトの右上の隅にあるMIDIボタンをクリックします。Controlの上にマウスポインタを置くと、現在のアサイン状況を示すMIDIアサインボックスが現れます。

MIDIコントロールをアサインするには、Serato DJのControlをクリックし、お使いのMIDIデバイスのMIDIコントロールを移動させます。MIDIアサインボックスがコントロールをお互いに割り当てた事を表示するには、更新をする必要があります。

「Output照明を有効にする」がSetupメニューでオンになっている場合、マッピングを行う際に「L」を押すことによってこれを切り替えることができます（選択機能が利用可能な場合）。

MIDIコントロールのアサインを解除するには、Serato DJでControlをクリックし、コンピュータのキーボードの[Return]キーを押します。

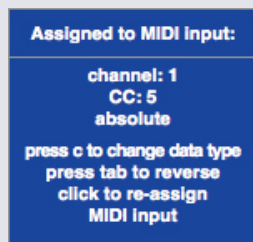
**注：**MIDIアサインモードでは、Serato DJコントロールはマウスに直接応答しません。マウスを使用してコントロールを変更する必要がある場合は、MIDIアサインモードを無効にします。MIDIアサインモードでは、アサインされたMIDI入力を持つコントロールは、緑色のボックスインジケータで示されています。

## MIDIのデータタイプ

Serato DJのいくつかの機能では、アサインをした後に、MIDIデータ型を変更することができます。MIDIコントローラはブランドやモデルによって異なります。コントローラから受信したMIDIメッセージの違いにより、Serato DJは違う方法でそれらのMIDIメッセージを解釈します。この時にMIDIデータタイプの違いが重要になります。

**注：**MIDIデータタイプは、ノブ、またはフェーダーでコントロールできる特定の機能のオプションです。

MIDIデータのコントロールを変更するには、MIDIコントロールに機能をアサインした後、[C]を押します。



5 別のMIDIデータタイプは次のとおりです。

- Absolute (絶対)
- Relative- signed bit(相対 - 符号ビット)
- Relative - binary offset (相対 - バイナリオフセット)
- Relative - 2's complement (相対 - 2の補数)
- Relative - on/off (相対 - オン/オフ)

絶対データモードでは、MIDIコントローラ上のノブ/フェーダーの位置は、ソフトウェア上で直接反映しています。例えば、フェーダーがMIDIコントローラで2の位置にある場合、ソフトウェア上でも2になります。

相対データモードは、連続的なMIDIコントローラデータの解釈方法をSerato DJに伝えます。相対モードは、お互いが異なり、各MIDIコントローラに応じて、どのモードを使用するかを決定する必要があります。MIDIコントロールをアサインする時に、あなたにとって最高のモードが見つかるまで、相対モードをそれぞれ試してみてください。

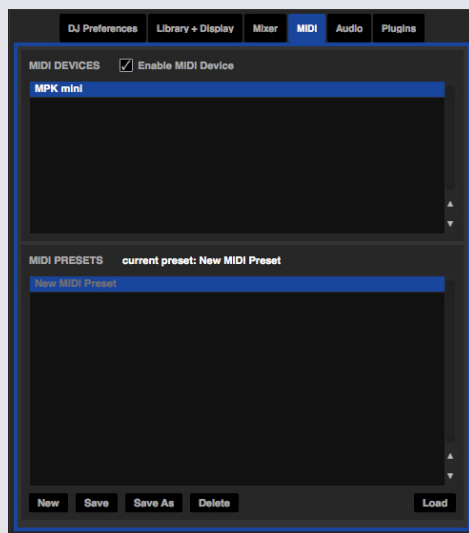
## MIDI プラッタ

Serato DJ仮想デッキはMIDIコントロールにユーザーを割り当てるできません。プラッタをもつMIDIデバイスは異なるデータを送信するのでユーザーマッピングができません。プラッタをコントロールする場合はネイティブにサポートされているSerato DJコントローラを使用するか、ハードウェア上で可能であればレコードまたはCDJをご利用ください。

## 56 Control+クリック機能

GUI上のいくつかのSerato DJ操作には、"Control+クリック"にアサインされた追加機能があります。自分で"Control+クリック"操作を、MIDI操作に加える事ができます。例えば、"内部モードピッチスライダーは、ピッチをゼロに戻す"に"Control+クリック"をアサインします。MIDI操作にこれをアサインするには、アサインモードのMIDIに行き、[Slider]にで"Control+クリック"をして、パッドをそれにアサインします。パッドを押した時に、ピッチが0になります。

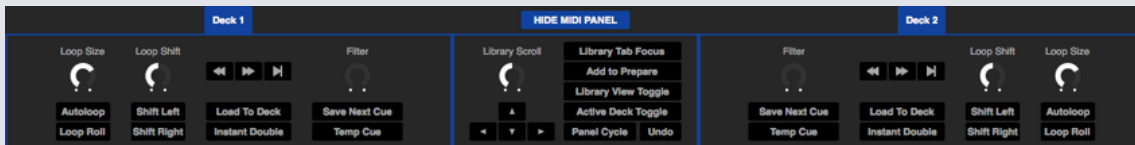
## プリセット



MIDIプリセットは、セットアップ画面のMIDIパネルからアクセスできます。デフォルトでは、Serato DJの現在のMIDIアサインメント、自動的に記録され、次回起動したときプログラムを呼び出して、記録をロードします。プリセット画面では、複数の異なるMIDIセットアップを保存し、呼び出すことができます。複数のMIDI機器を使用したり、アサインを再度せずにMIDIの設定を切り替えたい場合に便利です。

## Assign MIDI to Other Controls

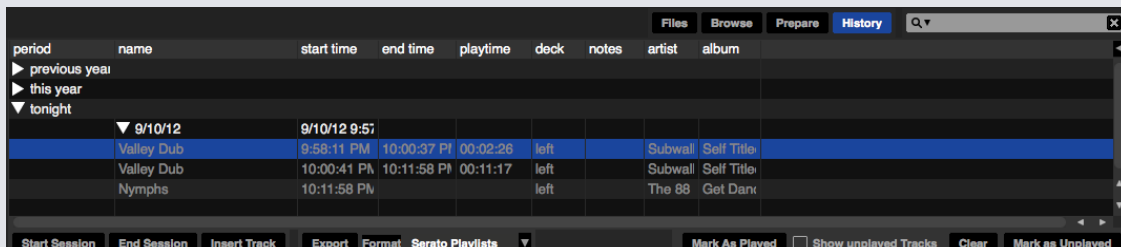
MIDIアサインモードでShow MIDI Panelボタンをクリックすると通常、画面上に表示されていない部分のコントロールがアサイン可能になります。これにより、ライブラリナビゲーションを含む、ピッチの微細なコントロール、キューやループの追加機能をMIDIアサインすることが可能になります。



# 履歴

履歴パネルが便利な3つの理由:

- 前回に再生したセットが表示/編集できる。
- セットをSerato DJのプレイリストや他のフォーマットに送る事ができる。
- ライブプレイリストを有効にする



Serato DJの[HISTORY]ボタンを押すと、履歴パネルが開きます。これは、あなたが再生(セッション)した全てのトラックの完全なログです。データファイルとしてSerato DJのセッション情報を送る事ができます。

各セッションは、日付と時刻でカタログにされています。ドロップダウン矢印を使用して移動し、以前のセッションの詳細情報を表示できます。期間(セッションの日付)、トラック名、アーティスト名、の列があります。

それに加え、下記の他カテゴリでは、あなたのセッションに関する詳細な情報が得られます。

- トラックの行を表示する時、トラックの開始時間が表示されます。セッションの開始時間は、セッションの行を表示する時、日付(リアルタイム値)で表示されます。
- トラックの行を表示する時、トラックの終了時間が表示されています。セッションの行を表示する時、セッションの終了時間は、日付(リアルタイム値)で表示されます。
- 再生の行を表示するときに、トラックの合計再生時間が表示されます(例えば0時03分00秒)。セッション行を表示するときに、セッションの合計経過時間は、日付で表示されます(例えば10/09/08午前1時38分16秒)。
- トラックが再生されたバーチャルデッキは、デッキコラムの下に表示されます。トラックの行で、左右どちらかが表示されます。オフラインプレイヤーはオフラインと表示されます。
- 注:トラックおよび各セッションの情報(例えば、あなたがどうやってあるトラックから別のトラックに移行したか等)をリストするには、このフィールドを使用します。
- セッションを開始または終了するには、Start Session / End Sessionをクリックします。
- Serato DJで再生した事のないトラックの情報をセッションに追加したい場合(好きなレコードやCDを再生した場合など)、挿入したいトラックを選択し、[Insert track]ボタンをクリックします。次に、トラックフィールドをダブルクリックし、情報を編集します。(注:エクスポート時にm3uのブ挿入されたトラックのプレイリストは存在しません。[エクスポートを参照してください])
- データファイルとして、セッション情報をエクスポートします。エクスポートされたファイルはSeratoフォルダに含まれているHistory export folder(履歴エクスポートフォルダ)に置かれている可能性があります。セッションを選択し、お好みのファイル形式を選択し、[Export]をクリックします。4つのエクスポート形式があります:
- 詳細については、[詳細については、\[SERATOプレイリスト\]を参照してください。](#)
- セッション情報の含まれるテキストファイルを作成するためのテキスト。
- 表計算ソフトで使用するためのファイルを作成するcsvファイル。
- プレイリストファイル(メディアプレイヤーにインポートすることができる)を作成するM3U。注:m3uプレイリスト自体は音声が含まれていません。音声ファイルの場所のみを表示します。(セッション内に挿入されたトラックは、m3uのプレイリストには含まれません。)

**ヒント:**セッション情報を含む新しいSerato DJクレートを作るには、セッションを選択し、それを[Crate]ボタンにドラッグします。(自動的にセッション日付がクレートの名前になります。)

## 削除履歴セッション

履歴セッションを削除するには、セッションをハイライト表示し、ControlとDeleteを押す。

## 動作のリスト

あなたが実際に再生する曲だけが履歴に記載されています。これはABのアルゴリズムを使用して行われます。デッキBのトラックが変更または取り出された後にだけ、デッキAのトラックが表示されます。

視聴はしたが、実際には再生しなかったトラックを表示する事もできます。その場合は、[Show the unplayed track]チェックボックスをオンにします。その後、それらのトラックは実際の再生曲と並んで、灰色でセッション内に一覧表示されます。

別の方法として、手動で再生したトラックをマークしたり、マークを削除したりすることができます。トラック（またはトラックグループ）を選択し、/unplayedマークをクリックします。レコードまたはCDからトラックを再生するときに便利かもしれない - （ABのアルゴリズムは適応されません。）

再生したトラックは、ライブラリ内に灰色でマークされています。最近再生した曲のリストをリセットして、ライブラリを白色に戻すには、[Clear]ボタンをクリックします。

注：デッキ4 Serato DJコントローラは、history panelと、デッキ3と4で表示されます。

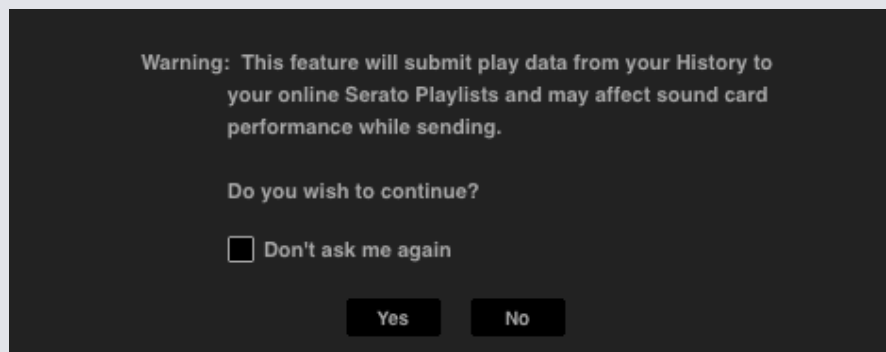
## Seratoプレイリスト

Seratoプレイリストは、表示、共有、編集に関してのあなたのserato.comプロフィールをセッション履歴をアップロードすることができます。セッションが完成したら、あなたのプレイリストをアップロードできます。ライブプレイリスト機能を使用して、リアルタイムでプレイリストをオンライン更新できます！

[Seratoプレイリスト]を有効にするには、セットアップ画面の[拡張パック]タブに移動し、[Seratoプレイリストを有効にする]オプションをチェックします。[履歴パネル]を開いて、[Seratoプレイ]オプションにアクセスします。

## Seratoプレイリストをアップロード

セッションを終了すると、または以前の履歴セッションをアップロードするには、History Panelで目的のセッションを選択します。Format drop down boxをクリックし、Serato Playlistsを選択し、[Export]ボタンをクリックします。すると、次の警告が表示されます。



"Yes"を選択した場合は、serato.comに誘導されます。serato.comでは、オンラインでプレイリスト投稿する前に、確認することができます。投稿後には、プレイリスト、トラック情報を編集するオプションがあります。

Serato DJを使用時に、全ての無線ネットワークデバイスの電源をオフにすることをお勧めします。再生中にプレイリストをオンラインでエクスポートした場合、USBドロップアウトする可能性があります。もしその問題が実際に発生するなら、この機能を使用を避けた方が良いです。



## ライブプレイリスト

Seratoプレイリストには、Live Playオプションがあり、Serato.comのあなたのプロフィールで現在どの曲を再生しているかをオンラインで表示できます。

[ライブプレイリスト]機能を有効にするには、セットアップ画面の[拡張パック]タブに進み、[ライブプレイリスト]オプションをチェックします。有効にすると、[ライブプレイリストを再生する]ボタンが履歴パネルに表示されます。これをクリックし、[ライブプレイリスト]セッションを開始/停止します。

**注:** Live playlistは、再生中にインターネットに接続する必要があります。接続中には、USBのドロップアウトにつながる可能性があります。もし、この問題が発生すれば、この機能を使用は避けた方が良いでしょう。

## 設定画面

設定画面では、Serato DJの要素を自分の使用方法に合わせてカスタマイズする事が出来ます。設定画面左下の「アップデートをチェック」のボタンをクリックする事でソフトウェアのアップデートを確認する事が可能です。また、設定画面右下の「言語」ドロップダウンメニューからSerato DJの表示言語を変更できます。

「DJ設定」、「オーディオ」、「ライブラリ・ディスプレイ」、「ミキサー」、「FX」、「MIDI」、「Expansion Packs」タブをクリックして、オプションのグループを切り替えます。

## DJ設定

### Controlの設定

#### 再生キーはShiftを使用

誤ったキーボードショートカットの使用を防ぐために、有効にします。( +/-、巻き戻し、早送り、検閲、キューポイントにジャンプ再生、一時停止、ベンド、ピッチ +/- )。シフトをダウン またはCaps lockをオンにしている場合、最初の文字にマッチしたキーのトラックに行くことができます (コラムがアルファベット順に整理されている場合)。

#### デッキをロックする

誤ったトラックのロードや変更を防止するために、このオプションを使用します。Lock playing deck オプションが選択されている場合、一時停止しているバーチャルデッキのみでトラックを変更することができます。

#### Sort Cues Chronologically

トラックのキューポイントを時間順に並び替えるには、このオプションをチェックします。

#### トラックの終了警告

トラック終了から20秒前の時点で、バーチャルデッキの外側周辺のプログレスバーを点灯させるには、このオプションにチェックを入れます。これは、1分未満の長さのトラックには適用されません。

#### 再生中のニードルサーチ機能を無効にする

トラック再生中にハードウェアのストリップ・サーチ機能を無効にします。このオプションを選択中は、Shiftボタンを押しながらストリップ・サーチ機能を実行する事が出来ます。

#### ビートジャンプの操作パネルを表示する

ビートジャンプの操作を有効化・表示します。この項目を選択する事で、ビートジャンプ機能をバーチャルデッキに表示し操作する事が可能です。Serato DJ対応ハードウェアによっては、ハードウェアからこれらの操作を行う事も可能です。

## オートゲインを使用する

概要の構築プロセスの一環として、Serato DJは自動的に各トラックのオートゲイン値を計算します。この値は必要なゲイン調整を表しています。知覚されるトラックの音量が基準と一致しなければなりません。もし[Use Auto Gain]オプションがチェックされている場合、オートゲインデータを含むトラックがデッキにロードされる度に、そのトラックゲインのノブは適切な値に設定されます。(適切な値とは、右側のドロップダウンリストから選択された基準値に対するトラックの音声レベルに合う値のことです。)

ドロップダウンリストでは89dBから(小音量) 98dB(大音量)を選択することができますが、92dB(デフォルト設定)が推奨値です。

## ブレーキ

再生/一時停止ボタンを押す際にスタート/停止の速度を設定するための調整を行います。一番左端の設定が即時スタート/停止で、一番右端の設定が遅いターンテーブルのスタイル、スタートアップまたはパワーダウンになります。

注: Serato DJハードウェアの種類によってはハードウェアではなくソフトウェアで調整することが可能です。

## トラックのロード

### 先頭から再生

トラックをロードした時、各トラックの開始位置に再生ヘッドが置かれます。この設定が有効でない場合は、新しくロードしたトラックは、最後のトラックの位置から再生されます。このオプションはデフォルトではオンになっています。このオプションは、instant doubles, Cue Point, Play from startが優位になっています。

注: [Play from start]がセットアップ画面で選択されている場合、デッキはトラックの開始時に無音部分をスキップし、有音部の先頭から再生されます。

ビートグリッドが有効になっている場合は、ダウンビートマーカーがトラックの開始とみなされます。

### インスタントダブルス

インスタントダブルスは、すばやく両方のデッキで、同じファイルのプレイヘッドポジションを一致させることができます。

バーチャルデッキ(またはサンプルスロット)にトラックをロードしてください。その時、トラックはすでに他のバーチャルデッキにロードしたものを使用してください(同じファイルである必要があります)。再生ヘッドが再生中のトラックの再生ヘッドにジャンプします。この作業により、キーロック状態、同期状態、ループ設定がコピーされます。

もし4デッキコントローラーを使用している場合は、同じファイルをロードするためにキーボードショートカットを使用して、対応する有効なデッキにロードされたファイルをインスタントダブルします。

注: この設定は、[play from start]と[play from first Cue Point]オプションより優位になっています。

### 最初のキューポイントから再生

全てのトラックを最初のキューポイントから再生するには、このオプションを有効にします。

この設定は、[play from start] オプションより優位です。もしトラックにキューポイントが設定されていなければ、先頭から再生されます。

## 仮想デッキの速度

仮想デッキの速度を変更することで、Serato DJのハードウェアあるいはターンテーブルのプラッタ速度を33RPMから45RPMの間に変更することができます。

注: これを45RPMに設定すると、より多くの処理能力を使用し、処理能力低いコンピューター上では音声のドロップアウトの可能性が高まります。

## シンクの基本設定

### シンクをオフにする

シンクをオフにするオプションを選択すると、シンクボタンがメイン画面から完全に削除されます。

### ファイル形式

録音を保存するためのファイル形式 (AIFFまたはWAV) を選択します。

## 同期プレファレンス

### シンプル同期

これをクリックしてシンプル同期を有効にします。シンプル同期はデッキ上の反対トラックにシンプルトランジェントをします。シンプル同期を使用するとビートグリッドが見えなくなります。

詳細は[シンプル同期をご覧ください](#)。

### ビートグリッドへスナップする

簡単なシンクを使う際、ビートグリッドへスナップするとトラックのビートグリッドが波形で表示され、シンクを一度押すとトランジェントではなくトラックのビートグリッド情報を使ってトラックをシンクさせます。

### スマート同期

これをクリックしてスマート同期を有効にします。スマート同期はより多くのコントロールを提供し、トラックが正確なビートグリッドを持つ事を要求します。

詳細は[スマート同期をご覧ください](#)。

注：レコードまたはCDJのコントロールをサポートするハードウェアにはスマートシンクはお使いいただけません。

### トラックロード時にSyncを維持

これにチェックを付けると、新しいトラックがデッキにロードされた際にSyncが維持されます。

## Quantize設定

キューポイント (およびReloopを使用するループ) を設定またはトリガーする際に許可するビート数を選択します。例えば、「1ビート」を選択した場合、Beatgridの各ビートでキューポイントを設定またはトリガーすることができます。もちろん、間でこれより多いビートを残すよう選択することもできますが、1ビートより短い間隔でキューポイントを設定またはトリガーすることはできません。

## CD/レコード

レコードまたはCDJをコントロールすることが可能なSerato DJハードウェアのみにてCD/レコードの設定タブをお使いいただけます。

### レコードのコントロール

#### レコードのループ調整

ループのエンドポイントはレコードのコントロールを用いて調整することができます。コンピュータの矢印キーを使ってループを調整し、レコードによるオーディオの再生を行いたい場合はこのオプションの選択を取り消してください。

#### 針を落とす (相対モードのみ)

相対モードを使用する時のみ針を落とすオプションを選択をすることができます。

#### 絶対位置に針を落とす

針を落としたい位置を検出し、絶対モードのように針の絶対位置へ再生ヘッドを移動させることができます。針が偶然スキップした場合でも再生ヘッドの位置は変更されません。

#### キューポイントに落とす

演奏するレコードを1分ごとのセクションにわけ、最初の5セクションのいずれかに針を落とすよう設定されたキューポイントをこのオプションを使ってトリガすることができます。例：針を左のターンテーブルの2分目に落とす場合、キューポイントが設定されていればデッキ1のキューポイント2の再生に送られます。

## Sicker Lock (ステッカーロック)

バイナルステッカーをSerato DJバーチャルデッキのスピンドル位置に並べます。この整列はバーチャルデッキにトラックをロードする際に適用され、「Cueポイントにドロップ」が有効になっている場合に適用されます。注：これはRELモード機能であり、コントロールバイナルにのみ適用されます。

一番近いスピン

プлатターを前後にスピンして、バイナルステッカーで最初のCueポイントかトラックのスタート地点に並べます。

前にスピン

常にプлатターを前後にスピンして、バイナルステッカーで最初のCueポイントかトラックのスタート地点に並べます。

後ろにスピン

プлатターを前後にスピンして、バイナルステッカーで最初のCueポイントかトラックのスタート地点に並べます。


インスタントダブルでのステッカーロック

バーチャルデッキのスピンドルをバイナルステッカーでインスタントダブルしている位置に並べます。

## ライブラリ+ディスプレイ

### ライブラリ

#### iTunesライブラリを表示

iTunesを表示するオプションを選択すると、Serato DJライブラリにあるiTunesライブラリおよびプレイリストが表示されます。アイコンをクリックするとiTunesのプレイリストが折りたたまれます。 

iTunesライブラリの表示を取り消す場合、Serato DJライブラリからiTunesのプレイリストおよびiTunesの曲が削除されます。

iTunesの音楽をSerato DJライブラリに追加するには、iTunesのプレイリストからトラックをドラッグして "All" (SeratoDJの画面の左端)、または個々のSerato DJのクレートにドロップします。

[Read iTunes]オプションがチェックされていない場合でも、[All]に移動したファイル、既存のクレート、新しいクレートは、Serato DJに保存されたままになります。ファイルが完全にSerato DJに追加されたら、iTunesのロゴが表示されなくなります。

Serato DJライブラリに音楽を追加した後、このオプションのチェックを外すことをお勧めします。

#### 注意事項

- iTunesライブラリに曲が多数含まれている場合、それをSerato DJ読み込むためにしばらく時間がかかることがあります。
- Serato DJで変更したiTunesライブラリ内の曲のファイル情報は、それらをiTunesで再生するまでiTunesでは表示されません。
- Serato DJは、以前アップルのiTunes Music Storeで販売されていたようなデジタル著作権管理システムで保護されたファイルを再生することはできません。iTunes PlusファイルはDRMフリーです。
- iTunesはMacとPCで利用可能です。詳しい情報は、[www.apple.com](http://www.apple.com)をご覧ください。

#### ライブラリを保護

トラックやクレートの誤った削除を防ぐために、ライブラリをロックを有効にします。この設定を有効にすると、テキストが変更できませんので、すべてのファイルのタグとクレート名をロックされます。

#### クレートコラムをカスタマイズする

クレートやプレイリストのコラム表示をカスタマイズするには、このオプションを有効にしてください。オプションを無効にすると、すべてのクレートは、同じコラム形式を共有することになります。コラムのサイズが1クレート内で変更されている場合は、すべてのクレートに影響を及ぼします。

#### 選択した曲を中心に

このオプションがオンの場合、ライブラリーを上下にスクロールすると、ライブラリパネルの中央に選択したトラックをキープすることができます。

### サブクレートトラックを含む

親クレート内に、サブクレートからトラックを表示します。これを無効にして、親クレートでブラウジングすると、その親クレートのサブクレートのトラックは表示されません。

### 演奏済みのトラックの色

灰色または青色どちらかを選択して演奏済みのトラックとして表示することができます。これは、一度トラックが再生されたことを意味し、トラックがすでに演奏済みということがわかるようにライブラリの中で選択された色で表示されます。

### ライブラリの文字サイズ

メインライブラリおよびクレートのエリアのフォントサイズを変更するには、スライダを調整します。  
ヒント: キーボードショートカットの **Control + Control** を使用して、フォントサイズを変更します。

## ディスプレイ

### Hide Track/Artist (AM Mode)

アーティスト名やトラックタイトルを非表示にするには、このボックスをチェックします。一時的にアーティスト/トラック名を表示するには、トラック情報表示エリアをクリックします。この機能は **Alt + M** キーボードショートカットです。ばやくオンとオフの切り替えが可能です。

### EQの位置を波形の色に反映させる

この項目を選択すると、対応ハードウェア、又はミキサーのチャンネルEQノブの位置を色別に波形上で表示する事が出来ます。Lo EQは赤、Mid EQは、緑、Hi EQは、青で表示されます。

### 最大画面の更新

このスライダでSerato DJの画面リフレッシュレートを下げて、潜在的に少ないCPUを使用することができます。遅いコンピュータや、同時に録音プログラムを実行しているユーザーは、パフォーマンスの問題を抱えている場合は、この作業を行った方が良いでしょう。デフォルト設定は60 Hz (1秒間に60回リフレッシュ) です。この設定は、全体Serato DJのユーザーインターフェースに適用されます; バーチャルデッキ、波形、ライブラリ、セットアップ画面。

### Deck BPM Display (デッキBPM Display)

調節したデッキBPM表示はバーチャルプラッターの縦モード、横モード、または拡張ビューか、スタックとLibraryビューのバーチャルデッキトラック情報のエリアで確認できます。表示解像度は、コントローラのハードウェアを接続時、DVS内部モードのとき選択可能です。

ビジュアルBPM表示を使用してトラックをテンポマッチングする時、正確性を高めるため"小数点第二位"を選択します。

耳でテンポマッチングをしてきれいなビジュアル表示にする場合は、"小数点第一位"を選択します。

### 匿名の使用データ

Seratoが製品やサポートを改善できるよう、Serato DJおよび使用方法に関する情報の自動送信にご協力ください。データは完全に匿名で、パフォーマンスには影響しません。このチェックボックスの選択を解除すると、通知を受けないようにすることができます。

## ミキサー

Serato DJコントローラに応じて、セットアップ画面のミキサー部のいくつかのオプションが調整のために利用できない場合があります。これらのオプションでは、Serato DJコントローラを使用して調整しているためです。

詳細については、ハードウェアのマニュアルを参照してください。

### 一般

#### イコライザのブースト

イコライザのゲインには、6dBまたは12dBのいずれかを選択するオプションが表示されます。

#### 出力

モノまたはステレオに音声出力を設定することができます。

### モニタリング

#### キューミックスとマスターキュー

ヘッドフォンでキューまたはマスターを聴きながらのミックスを実行します。この設定を上書きしてマスター出力のみを聴くには、[Master Cue]ボタンをクリックします。

#### キューボリューム

ノブで設定値を大きくし、ヘッドフォンのゲインに最大12dBまでブーストを与えます。聴覚の損傷を防ぐため、高すぎるレベルを設定しないように注意してください。

注：キューのボリューム増加は、音声品質が落ちる事がありますので、ヘッドフォンレベルに問題がある場合のみ推奨されています。

#### スプリットキュー

Split Cueを有効にすると、Cue BusとMaster/Mixを合計し、キューの出力を分割します。そうすると、左耳にキュー、右耳にマスターが聞こえるようになります。ハードウェアに依存します。

### アップフェーダー

アップフェーダーカーブを調整します。ダイヤルを左に回すと、ゆっくりとした穏やかなフェードに、右に回すと、速く、急なカットになります。

注：フェーダーオプションは、すべてのSerato DJハードウェアで利用できるとは限りません。

### クロスフェーダー

ダイヤルを左に回すと、ゆっくりとした穏やかなフェードに、右に回すと、速く、急なカットになります。この調整は、リニア、パワーの両方のカーブタイプに影響を与えます。

リニアリニアが選択されている時、クロスフェーダーのカーブがゆっくりとクロスするように移動し、2つのトラックがスムーズに溶け込みます。クロスフェーダーが中間にある場合、両方のトラックは半分の音量になります。そのため、2つの離れたトラックの間には音量に溝ができます。クロスフェーダーのカーブを高速に設定されている場合、クロスフェーダーがそれぞれの側に到達したとき、両方のチャンネルがクロスフェーダーレンジのほぼ全域でフルボリュームです。高速設定でリニアカーブはスクラッチングやターンテーブルリズムで最も便利です。

パワーパワーセレクトで、クロスフェーダーのカーブを遅くするように設定されている場合は、トラックからのオーディオが既にインチスムーズに入ってくるトラックのフェードインからの音声を再生する前にフェードクロスフェーダー、音量の半ば頃に明らかなディップが存在するときあなたは、そのチャンネルに割り当てられている側にクロスフェーダーを動かすと、2つのトラックがまだその範囲に渡ってクロスフェーダーの動きとしてスムーズにブレンドがクロスフェーダーカーブは、高速に設定され、着信トラックはほとんどすぐにミックスの中で聞くことができます。

逆再生クロスフェーダーコントロールの方向を反転します。チャンネルが左側にアサインされていると、Group Aにあり、右側だとGroup Bになり、クロスフェーダーを左から右に、Group BからGroup Aに動かします。

無効にするクロスフェーダーを無効にして、チャンネル・アップフェーダーのみを使用し、クロスフェーダーナッジする(少しずつ動かす)事で失敗を防ぐ事ができます。

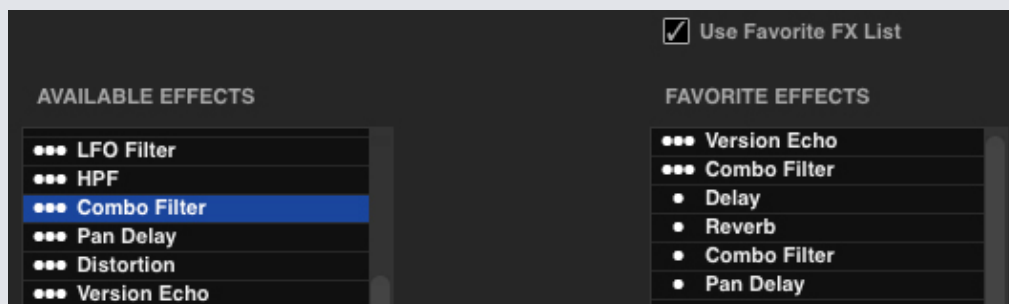
フェーダーオプションは、すべてのSerato DJハードウェアで利用できるとは限りません。

## マイク/AUXボリューム

ハードウェアがソフトウェアのボリューム調整をサポートしている場合、マイク/AUX入力のを音量を調節します。

## FX (セットアップ)

FXのセットアップでは、[エフェクト選択]ドロップダウンメニューを選択してカスタマイズし、選択したDJ-FXのみを表示することができます。左側の [利用可能なエフェクト] リストからエフェクトを選択しクリックすると、**Add** [お気に入りのエフェクト] リストが表示されます。また、[お気に入りのエフェクト] リストからエフェクトを削除することも可能 **Remove** です。[お気に入りのエフェクト] リストの順序は、ドロップダウンメニューに表示される順序と同じです。



注：エフェクト名の横に3つの点が表示されるものは、マルチエフェクト・モードのプリセットです。1つの点が表示されるものは、シングルFXモードのプリセットです。

[お気に入りのエフェクト] を選択したら、 **Use Favorite FX List** 有効になっていることを確認します。DJ-FXに戻ると、選択したエフェクトのみ、ドロップダウンメニューで利用できるようになります。[お気に入りのFXリストを使用する] 機能を無効にした場合、[使用可能なエフェクトリスト] のすべてのエフェクトが、DJFXドロップダウンメニューに表示されます。

他のFX拡張パックへアクセスあるいは購入される際はオンラインパネルを開いて選択していただくようお願いいたします。

**GET MORE FX**

## MIDI

### MIDIデバイス

Serato DJが正常にMIDIデバイスを検出した場合、ここで見るすることができます。一覧表の[Enable MIDI Device] オプションをクリックして選択し、デバイスの有効/無効を切り替えます。

### MIDIプリセット

ここでは、MIDIデバイスに対して複数のMIDIプリセットを管理することができます。リストでMIDIプリセットを選択し、プリセットを有効にするには "Load" をクリックします。

Output照明を有効にする

サポートされているデバイスと機能のMIDI Output照明を有効にします。MIDI Output照明を有効にして特定のMIDIマッピングを行うときは、キーボードの "L" キーを押してください。

[詳細については、MIDIコントロールを参照してください。](#)

## オーディオ

### デッキの設定

デッキの設定オプションは、必要なハードウェアのみで使用できます。

- ターンテーブルを使用してSerato DJをコントロールするには、「TURNTABLES」オプションを選択します。すべてのチャンネルがPHONOに接続されます。
- CDJSを使用してSerato DJをコントロールするには、CDJSオプションを選択します。すべてのチャンネルがCD/LINEに接続されます。
- デバイスドライバの設定画面を使用して自分の設定を行うには、「CUSTOM」オプションを選択します。

特定のRaneハードウェアが接続されている場合は、PGMチャンネル1と2にデッキを割り当てることができます。CUSTOMボタンもRaneデバイスパネルにアクセスするDEVICE PANELボタンに置き換えられます。

### プライマリデッキ

プライマリデッキ選択は、SL 4のみで使用することができます。これにより左右のプライマリデッキに使用しているハードウェアチャンネルを選択することができます。4チャンネルミキサーに接続しており、中央のチャンネルを使用したい場合は、チャンネル1と2をチャンネル2と3に切り替えることができます。



プライマリとセカンダリのデッキの間で視点を切り替えるには、波線キー(~)を使用します。

### レコードチャンネル

レコードチャンネルのオプションは、必要なハードウェアのみで使用することができます。

録音するには、使用したいチャンネルを指定します。このチャンネルはDJIに使用することはできません。

### USB Buffer Size (レイテンシー)

Serato DJでは、小さなチャンクでオーディオデータを処理します。さらに小さなチャンクを使用すると、プラットフォームの移動はほとんどの場合オーディオに変換され、システム全体のレイテンシーを軽減します。ただしこれには多くの処理能力、つまりより高いCPU負荷が必要となるため、低いバッファサイズ設定では、途切れのないオーディオを生成するのに、より強力なコンピュータが必要となります。

レイテンシーを小さくすると、より緊密なハードウェアとソフトウェアの応答が行われますが、コンピューターへの負荷が大きくなるため、低スペックのコンピュータ上ではオーディオのドロップアウトが発生する場合があります。



## Expansion Packs

### Serato Video

Serato VideoはSeratoソフトウェアのソフトウェア拡張パックです。Serato DJハードウェア、追加のMIDIコントローラ、マウス/キーボードによりコントロールできるエフェクトやフェーダー遷移を使用したビデオファイルの再生やミックスを行う機能を追加します。

[SERATO VIDEOの詳細についてはこちらをクリックしてください](#)

### SP-6

このチェックボックスを使用して、SP-6サンプルプレイヤーを有効/無効に設定します。デフォルト設定ではSP-6が有効になっています。

[詳細については、「SP-6サンプルプレイヤー」を参照してください。](#)

### Serato Playlists

このチェックボックスを使用して、Serato PlaylistsとLive Playlists機能を有効・無効に設定します。

[詳細については、「SERATOプレイリスト」を参照してください。](#)

### Serato Remote

現在のSerato DJの設定を補うため設計されたSerato Remoteにより、ノートパソコンに触れずに、よく使用するすべてのSerato DJ機能を表示・使用することができます。以前はキューポイント、ループ、サンプルの制御、トラックのロード、FXの動作を行うことはできませんでした。ノートパソコンから離れて自由に操作する方法については、Seratoの誇るVirtual Decksおよびトラック概要をご覧ください。

[SERATO REMOTEの詳細については、こちらをクリックしてください。](#)

### FX

Serato DJのエクストラFXパックは、オンライン窓口から購入・有効化することができます。

### Pitch 'n Time DJ

Pitch 'n Time DJはSerato DJ用に改善されたキーロックアルゴリズムです。Pitch 'n Time DJキーロックを有効にすると、現在のSerato DJキーロックが代替されます。これはオンライン窓口から購入・有効化することができます。

### Serato Flip

あなたの音楽を自由に組み替えて、自分だけのEditやExtendedバージョンを作成してみましょう。曲ファイルにCueポイントの動きを記録保存し、Serato DJ対応ハードウェアを使用して、その場で保存済みのFlipを再生できます。

[SERATO FLIPの詳細については、ここをクリックしてください。](#)

### DVS Expansion

DVSの機能を解除し、ターンテーブルやCDJをコントローラに接続し、Noisemap™ コントロールレコードやCDを使用してSerato DJでのコントロールを可能にします。

[DVS エクスパンションの詳細については、ここをクリックしてください。](#)

# デッキキャリブレーション (CD/Vinylのみ)

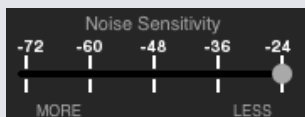
## Serato DJのキャリブレーション

Serato DJはアナログ信号で制御されているため、ソフトウェアが解釈するまで信号の状態が何であるかという保証はありません。そのため、Serato DJは広範囲の信号を処理し、最適な状態で使用できるよう設定する必要があります。キャリブレーションは、ソフトウェアを状態に合わせて設定するものです。Serato DJのVinylおよびCDのユーザーにとって、キャリブレーションは同様に重要なものです。

Serato DJ制御Vinylには2つの部分があります。1つは方向性トーン、もう1つはNoiseMap™です。制御Vinylの再生時、方向性トーンは1 kHzのトーンです。ノイズマップは、トーンが一番上のランダムノイズのように聞こえます。

方向性トーンはレコードの現在の速度と方向を示し、ノイズマップはレコードに置かれた針の正確な現在の位置をソフトウェアに伝えます。

## ノイズ感度



ここでノイズしきい値を調整することができます。しきい値より値が低い場合プロセスは行われません。Serato DJの場合、ノイズしきい値は、入力信号が制御信号として判断されない制限値です。つまり値がしきい値より低い場合、ノイズとして判断され無視されます。

針は非常に感度が高く、特に生演奏などの騒音のある環境では、レコードの信号と同様、周辺環境からノイズを拾ってしまうため、この設定が必要となります。

## Serato DJをキャリブレーションするには

システムやブース出力でバックグラウンドで音楽を再生しながら、停止しているターンテーブルのレコードの上に針を置きます。CDプレーヤーを使用している場合も同様に行います。キャリブレーション中は、CDデッキを一時停止または停止させてください。

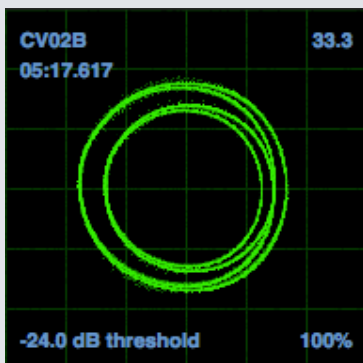
スライダーの移動が停止するまで、予測ボタンを押したままにします。Noise Sensitivityスライダーを左に動かすと、Serato DJの感度を上げレコードの動きを遅くすることができますが、バックグラウンドノイズに対する感度も上がります。

各デッキで同様の手順を繰り返します

- 覚えておくこと：
- 針は必ずレコードの上に置いてください。
- ターンテーブル（またはCDプレーヤー）を静止させてください。
- 再生するバックグラウンドは、設定している再生レベルと同等にします。再生時は必ずSerato DJをキャリブレーションする必要があります。

ヒント：スライダーが右端に大きくジャンプした場合、ターンテーブル/ CDプレーヤー/ ミキサーでノイズの問題があります。すべての接続を確認し、お使いの装置が十分に接地されていることを確認してください。ただし、信号品質を改善できない場合もあります。信号品質を改善できなくても再生を継続する必要のある場合があります。この状況ではRELモードを使用してください。

## スコープ



DJの設定画面上のスコープには、相図のような入力信号が表示されます。スコープのディスプレイに表示される主な要素は、直線の円で表示され、右下に追跡割合が表示されます。

ターンテーブルまたはCDプレーヤーの両方を動作させます。上記のような緑色の円がスコープに表示されます。内側の輪が円形に近くなるほどより最適なパフォーマンスを実現することができます。必要な場合はスコープズームスライダーを使用してズームイン、ズームアウトを行ってください。スコープのL/RバランスおよびP/Aバランスコントロールを使用して、内側の輪の形を調整します。スコープ表示の左上にある数字はコントロールレコードまたはCDの現在の絶対位置を示します。右上にある数字はRPMの現在の速度を示します。左下には現在設定されているしきい値が表示され、右下の数字は認識できる信号の割合を示します。この数字は、ステムが適切にキャリブレーションされている場合、85%に近い数字になります。

## キャリブレーションのトラブルシューティング

キャリブレーション後、針がレコードの上であり、ターンテーブルが停止している間、右上のスコープ表示の数字が0.0になっています。

数が動いている場合は、数字が0.0に安定するまで、推定スライダーを手動で右に動かします。-24までスライダーを動かしてもまだ数が動いている場合は、チェーンのどこかに接地または干渉の問題があります。

その場合は、ターンテーブルから出ているアース線がミキサーの接地ポストに接続されているかをまず確認してください。

次に、電源コードや電源ボックスといった電源の横にハードウェアが置かれていないか、ハードウェアに接続されているRCAケーブルが他の電気ケーブルと交差していないかを確認してください。

それでも問題が解決しない時は、設置位置を変える必要がある場合があります。例えば、ベースビンがターンテーブルの真下に置かれていないことを確認してください。

# Whitelabel

## Whitelabelオーディオファイル

WhitelabelオーディオファイルはSeratoが開発した独自のファイル形式（ファイル拡張子はwl.mp3）です。このファイルは、曲やアーティスト情報、BPM、アルバムアート（使用できる場合）がタグ付与されている事前分析ファイルによりSerato DJで使用できるよう作られています。

Whitelabelオーディオファイルは、ハードウェアが接続されている場合にSerato DJの高品質の320kbpsステレオオーディオとして再生されます。Serato DJハードウェアが接続されていない場合、または他のMP3ソフトウェアやデバイスを使用してこのファイルを再生する場合、低品質の32kbpsモノラルオーディオとして再生されます。

Whitelabelオーディオファイルは、Whitelabel.netから無料で提供されている、Serato DJで使用できるレコード会社からのプロモーションリリースです。

## Whitelabel.net

Serato Whitelabel配信ネットワークは、レコード会社がデジタル形式でDJに直接プロモーションリリースを配信できる、独自のシステムです。Whitelabelオーディオファイルをダウンロードし、最新のプロモーションリリースの更新を受信するには、Whitelabel.netをご覧ください。

## ロックされたWhitelabelオーディオファイル

レコード会社のライセンス条件により、特定のWhitelabelオーディオファイルには、ロックを解除するためメールアドレスおよびパスワードの確認が必要となります。合法的にこうしたトラックを自分でダウンロードした場合、Whitelabel.netで使用するメールアドレスとパスワードを入力すると、Serato DJで再生できるようファイルのロックが解除されます。それでもまだこのファイルのロック解除で問題が発生する場合は、Seratoサポート（serato.com/support）までお問い合わせください。

## Whitelabel.netのシステム要件

Whitelabel.netは次のブラウザ上での動作がテストされています。

- Internet Explorer 8以上
- Firefox 4以上
- Safari 4以上
- Google Chrome

また、Flashをインストールし、トラックをプレビューおよびダウンロードできるようJavaScriptを有効に設定しておく必要があります。

モバイルブラウザは現時点ではサポートされていません。

**注：**Mixed In Keyを使用してWhitelabelオーディオファイルを動作すると、Serato DJハードウェアを接続していても、そのファイルはSerato DJで32kpsで再生されず。現時点ではWhitelabelオーディオファイルでMixed In Keyを使用しないようお勧めします。

# トラブルシューティング

Serato DJに問題が発生した場合は、次の内容をいくつかお試しください。

さらにサポートが必要な場合は、[www.serato.com/support](http://www.serato.com/support)で記事やガイドを参照するか、または[www.serato.com/forum](http://www.serato.com/forum)でSeratoテクニカルサポートおよびDJコミュニティからのヘルプを受けてください。また、オンラインパネル内にある[serato.com/support](http://serato.com/support)をクリックして直接アクセスすることができます。

SUPPORT

## 警告灯

Serato DJでは、メイン画面の右上に警告灯を表示して、可能性のある問題を表示することができます。

### リミッター警告

Serato DJでは、一定の音量レベルを超えないようにする内部リミッターを使用しています。トラックのレベルを上げ、リミッターのしきい値を超えた場合は、オーディオが圧縮（低下または「押しつぶし」）されていることがわかります。これを解決するには、ハードウェア上でトラックゲイン、EQ、マスターボリュームを下げ、トラックが「クリッピング」（ハードウェアのチャンネルレベルライトが赤に変わる）しないようにします。ボリュームを上げる必要がある場合は、動作しているアンプまたはDJミキサーのボリュームを上げることができます。

### USBドロップアウト警告

USBドロップアウトがある場合、小さいライトがここに表示されます。ライトは1秒間赤、4秒間オレンジで点灯します。そのため、継続的に赤のライトが点灯している場合は、少なくとも1秒に1回はUSBドロップアウトがあることとなります。

USBドロップアウトがある場合：

- 設定画面でUSBオーディオのバッファサイズを上げます。Serato DJと同時に動作中の他のアプリケーションを閉じます。
- バックグラウンドタスク（例：ワイヤレスネットワーキングやBluetoothなど）をオフにします
- [serato.com/support](http://serato.com/support)のコンピュータの最適化のヒントのいくつかを試してみてください。
- CPU負荷が非常に高い場合、設定画面で最大画面更新を減らしてみてください。

問題が解決しない場合は、[serato.com/help](http://serato.com/help)にあるオンラインヘルプスレッドから技術サポートまでご連絡ください。

### MIDI警告

Serato DJはSerato DJハードウェアからの入力MIDI信号を処理できませんでした。

接続した可能性のある他のUSBデバイスを外してみてください。

別のUSBケーブルを使用してみてください。

お使いのコンピュータの別のUSBポートにSerato DJハードウェアを接続してみてください。

## オーディオのドロップアウトや歪み

Serato DJでパフォーマンスの低下が発生した場合は、次の内容をお試しください。

- セットアップ画面の更新チェックボタンを使用して更新を確認する、または[www.serato.com/dj](http://www.serato.com/dj)を開く
- ライブラリで検出された破損ファイルを削除する
- 詳細については、  
「[破損ファイル](#)」を参照してください
- 開いている他のすべてのプログラムを終了します。
- ワイヤレスネットワークデバイスを無効にします。
- Bluetoothデバイスを無効にします。
- ウィルス対策ソフトを無効にします。
- スクリーンセーバーを無効にします。
- スリープモードを無効にします。
- USBバッファサイズを上げ、変更を適用します。

詳細については、「[USBバッファサイズ](#)」を参照してください

Serato DJハードウェアを、USBハブを使用せずにコンピュータのUSBポートに直接接続します。

- 一部がうまく動作する場合があるため、すべてのUSBポートを試します。
- 他のUSBデバイスを外します。
- 電源に接続したノートパソコンを起動します。
- 詳細なトラブルシューティングのヘルプについては、[www.serato.com/support](http://www.serato.com/support) または [www.serato.com/forum](http://www.serato.com/forum) を参照してください

## 視覚的な波形ドロップアウト

すべてのファイルを分析していることを確認してください。

外付けドライブを使用している場合は、内蔵ドライブの使用をお試しください。

上記の最適化ヒントをいくつか試し、オーディオのドロップアウトを探してください。

## 情報の問題を保存しないファイル

- そのファイルへの読み書きが可能であるかを確認します。
- そのファイルを含むフォルダへの読み書きが可能であるかを確認します。
- ファイルが外部ドライブに保存されている場合は、外付けドライブが読み書き用に正しくフォーマットされていることを確認します (Mac用はMac OSジャーナル、Windows用はNTFS、MacおよびWindowsの用はFAT32)。
- ファイルを再エンコードするか、iTunesなどの変換ツールを使用してファイルを別の形式に変換してみてください。
- 管理者としてログインしている、および (または) 使用中のコンピュータでそのファイルへの読み書きが可能であるかを確認します。

## ハードウェアの切断

- ハードウェアメーカーのウェブサイトまたはインストールCDからインストールされたハードウェアのドライバがあることを確認します。

Serato DJハードウェアを、USBハブを使用せずにコンピュータのUSBポートに直接接続します。

一部がよく動作する場合があるため、すべてのUSBポートを試します。

他のUSBデバイスを外します。

詳細なトラブルシューティングについては、[www.serato.com/support](http://www.serato.com/support) または [www.serato.com/forum](http://www.serato.com/forum) をご覧ください、ハードウェアメーカーのウェブサイト参照してください。

## 破損ファイル診断

破損アイコンを表示しているファイルがある場合は、そのアイコンの上にカーソルを合わせると、検出された破損の種類の情報を表示することができます。この情報は、ライブラリの一番下にあるステータスバーに表示されます。

### 破損の説明

診断

#### 破損したファイル:このMP3には無効なフレームが含まれています。

このMP3には、公式のMP3の仕様に厳密に準拠していないフレームが含まれています。Serato DJでは、このファイルを100パーセント正確に再生できない場合があります。

#### 破損したファイル:このファイルには、可聴グリッチを生じる可能性のある破損フレームが含まれています。

このファイルには、2つ以上の連続した破損フレームが含まれています。破損フレームは無音で置き換えられるため、オーディオグリッチのように聴こえる場合があります。

#### 破損したファイル:このファイルは分割されています。開始部分を確認してオーディオグリッチを探す必要があります。

このファイルの最初のMPEGオーディオフレームは、前にあるべきオーディオを指しますが、そうではなく、通常、不正なMP3編集によるものです。破損フレームは無音に置き換えられ、ほとんどの曲は無音で開始するため、結果として生じる無音には気付かない場合があります。また、曲の先頭を聴いて確認する必要があります。

**破損したファイル:このMP3には破損したデータのあるフレームが含まれていません。**

MPEGオーディオフレームの復号化に失敗しました。フレームに無効なデータが含まれていることを意味します。破損したフレームと同様、このフレームは無音として再生されます。

**破損ファイル:このMP3で、フレーム・インデックスとフレーム間の同期が失われました。**

Serato DJは、第三者の編集プログラムで編集されているMP3の古い概要を読み込んでいます。影響を受けたファイルの概要の再構築により通常、このエラーは修正されます。

**破損ファイル:このMP3は完全に無効であり、再生できません。**

説明不要。考えられる原因は、ディスクの不良セクター、ファイルシステムの破損、誤ったファイルの種類、不適切なファイル拡張子などです

**破損ファイル:このファイルには、無効なオーディオデータが含まれています。**

このファイル内のオーディオを探している間、Serato DJで無効なデータが検出されました。このメッセージは、再生しようとしているファイルに破損データが含まれていることを警告するものです。再生に影響を及ぼす場合があります。

**破損ファイル:このMP3には有効なフレームが含まれていません。**

このファイル内でオーディオが見つかりません。つまり、Serato DJを使用している限り完全に再生不可能であることを意味しています。このファイルが本当にオーディオファイルであることを確認してください

**サポートされていないファイル:このMP3には複数のレイヤーが含まれています。**

このファイルのスキャン中、Serato DJで複数のMPEGレイヤーに属するフレームが見つかりました。Serato DJでは、複数のレイヤーからのフレームを含むMP3ファイルはサポートされていません。一部のフレームは無音として出力される場合があります。

**サポートされていないファイル:このファイルはサイズが2 GBを超えています。**

現時点で、Serato DJでは2GB以上のサイズのファイルはサポートされていません。

**サポートされていないファイル:このファイルには、2GBを超えるサイズのデータブロックが含まれています。**

このファイルには、2GBを超えるサイズのデータチャンクが含まれています。Serato DJでは、2GB以上のサイズのファイルはサポートされていません。

**破損したファイル:このWAVファイルには有効なチャンクが含まれていません。**

このWAVファイルには、認識可能なWAVデータが含まれていません。WAVファイルではない可能性があります。

**サポートされていないファイル:このファイルのデータは、PCM形式ではありません。**

WAVファイルには、いくつかの形式のデータを含めることができます。Serato DJでは、PCM形式のデータを含むWAVファイルのみがサポートされています。

**サポートされていないファイル:このファイルには、48kHzより高いサンプリングレートがあります。**

Serato DJでは、48 kHzより高いサンプリングレートはサポートされていません。このメッセージが表示された場合の最も簡単な対応方法は、オーディオを48 kHzで再度サンプリングし、ファイルを再度保存することです。

**サポートされていないファイル:このファイルには、サンプルあたり24ビット以上が使用されています**

DJでは、オーディオデータのサンプルあたり最大24ビットがサポートされています。