

AlphaTheta

操作説明書



本書について

ご使用の前に、本書を必ずお読みください。rekordbox を使用前にご理解いただくべき重要項目が含まれています。

- 本書では、rekordbox 画面内に表示されているボタン名やメニュー名などを、[] で囲んで記載しています。
(例：[BPM]、[コレクション]画面)
- 本書で説明している手順については、OS のバージョン、ウェブブラウザの設定などにより記載の動作と異なる場合がありますが、ご了承ください。
- 本書で説明している rekordbox の画面の言語が、実際の画面の言語と異なる場合がありますが、ご了承ください。
- 本書は、rekordbox ver. 7.0 以降の機能や操作方法を記載しています。ver. 7.0 より以前のバージョンをご使用の場合は、rekordbox サイトの FAQ よりダウンロードしてください。
- インストール、アカウントの作成、プランの契約、ライブラリファイルの作成など、お使いいただく前の準備については、rekordbox サイトの「rekordbox イントロダクション」をご覧ください。
- rekordbox の仕様、デザイン等は改良のため予告なく変更することがあり、本書の説明と異なる場合があります。

本書の構成は、以下のようになっています。

「[コレクション]について」(8 ページ)

rekordbox への音楽ファイルの取り込み方や DJ プレイ時に使用するプレイリストの作成方法などを説明します。

「EXPORT モード」(61 ページ)

EXPORT モードでの各操作方法について説明します。

「PERFORMANCE モード」(122 ページ)

PERFORMANCE モードでの各操作方法について説明します。

ご契約のプランによっては、ご使用いただけない機能があります。

「その他」(219 ページ)

rekordbox を使用していただくにあたっての注意事項や免責事項、ソフトウェア使用許諾契約書などの法的情報を掲載しています。

本書の読み方

お客様のDJプレイスタイルに応じて、以下のように本書を読むことをお勧めします。

■ CDJ/XDJシリーズなどでDJプレイするために機器に音楽ファイルをエクスポートする、またはDJ機器をLAN接続してPRO DJ LINK機能を使用してDJプレイをする場合

「EXPORTモード」(61 ページ) をご覧ください。

■ DJコントローラーやCDJ/XDJシリーズなどと組み合わせてDJアプリケーションとしての機能を使用してDJプレイをする場合

「PERFORMANCEモード」(122 ページ) をご覧ください。

■ さらに以下の各機能を使う場合

rekordboxサイトの機能操作ガイドをご覧ください。ガイドによっては、実際の画面や仕様と異なる場合がありますが、ご了承ください。

rekordbox.com/ja/download/#manual

- video
- DVS
- MIDI LEARN
- パッドエディター
- PHRASE EDIT
- LIGHTINGモード
- EDITモード
- Cloud Library Sync
- CloudDirectPlay
- Device library backup

また、以下のガイドも用意しています。

- デフォルトキーボードショートカット
- PERFORMANCEモードの接続
- ストリーミングサービスの利用
- PRO DJ LINKセットアップ

■ 興味のあるトピック（機能など）について知りたい場合

PDFの検索機能を使って、知りたい内容をご覧ください。

目次

本書について	2
はじめに	7
[INFO] ウィンドウについて	7
[コレクション] について	8
[コレクション] 画面について	8
トラックを追加する	14
管理する	22
トラックの情報を編集する	26
トラックを検索する	28
プレイリストを使う	40
INTELLIGENT CUE CREATION 機能を使う	42
コラボレーションプレイリストを使う	46
モバイルデバイスを使って演奏の準備をする	59
他のコンピューターやモバイルデバイスのトラックを使う	60
EXPORT モード	61
画面について	61
準備をする	83
DJ 機器と使う (PRO DJ LINK)	84
再生する	88
LAN を使う	110
ミックス再生する ([2 PLAYER] レイアウト)	115
録音する	119
PERFORMANCE モード	122
画面について	122
準備をする	144
DJ 機器を使って演奏する	145
再生する	150
録音する	172

エフェクト機能を使う	175
サンプラーデッキを使う	187
シーケンサーを使う	192
スライサーを使う	196
トラックの一部を切り出す (CAPTURE)	199
ACTIVE SENSOR を使う	202
STEMS 機能を使う	206
GROOVE CIRCUIT 機能を使う	209
MIX POINT LINK 機能を使う	214
その他	219
[INFO] ウィンドウ項目一覧	219
[環境設定] ウィンドウ項目一覧	220
メニュー項目一覧	239
動作環境	245
rekordbox 使用許諾契約書	245
コンピューターの通信環境 (プログラム / OS / ネットワーク)	246
読み込みおよび再生が可能なファイル形式	247
書き込みが可能な記録媒体 (ファイルシステム)	249
オンラインサポートのご利用について	249
免責事項について	249
著作権についてのご注意	250
商標、ライセンス文	251


はじめに

rekordboxは、楽曲管理とDJプレイができる複合ソフトウェアです。

音楽管理ソフトウェアrekordboxを使って、コンピューターやモバイルデバイス内の音楽ファイルを管理（解析、設定、作成、履歴保存）できます。rekordboxで管理された音楽ファイルをDJ機器と組み合わせて使うことによって、優れたDJプレイを実現できます。

ご契約のプランによっては、ご使用いただけない機能があります。プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。

[INFO]ウィンドウについて

画面右上のをクリックすると[INFO]ウィンドウが開き、rekordboxに関する情報（[INFORMATION]）、rekordbox内の通知（[NOTIFICATION]）を確認することができます。

詳しくは、rekordboxサイトの「rekordboxイントロダクション」をご覧ください。

[コレクション]について

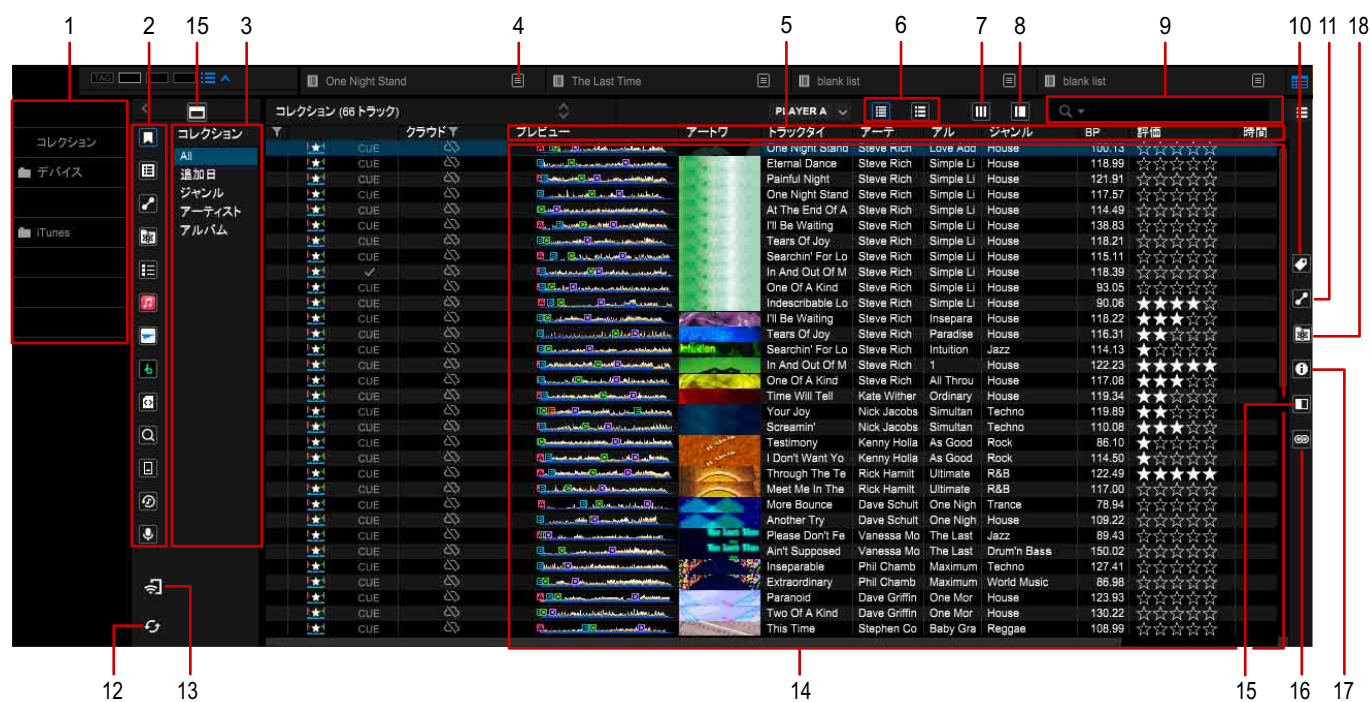
[コレクション]とは、rekordboxが管理する全トラックの一覧です。

トラックを解析して、rekordboxのコレクションとして登録（インポート）することで、rekordboxで使えるようになります。

以前のバージョンのrekordboxをご使用の場合、[コレクション]内のライブラリをインポートするのに変換する必要があります。詳しくは、rekordboxサイトの「rekordboxイントロダクション」をご覧ください。

契約プランに応じて、コンピューター内にあるトラックだけでなく、ストリーミングサービスのトラック（PERFORMANCEモード）、クラウドサービスに保管したトラックも登録することができます。詳しくは、rekordboxサイトの「ストリーミングサービス利用ガイド」、「Cloud Library Sync操作ガイド」をご覧ください。

[コレクション]画面について



1. ショートカット（11 ページ）
2. メディアブラウザ
3. ツリービュー
4. メニュー表示
5. カラム（10 ページ）
6. アートワーク表示

[コレクション]について

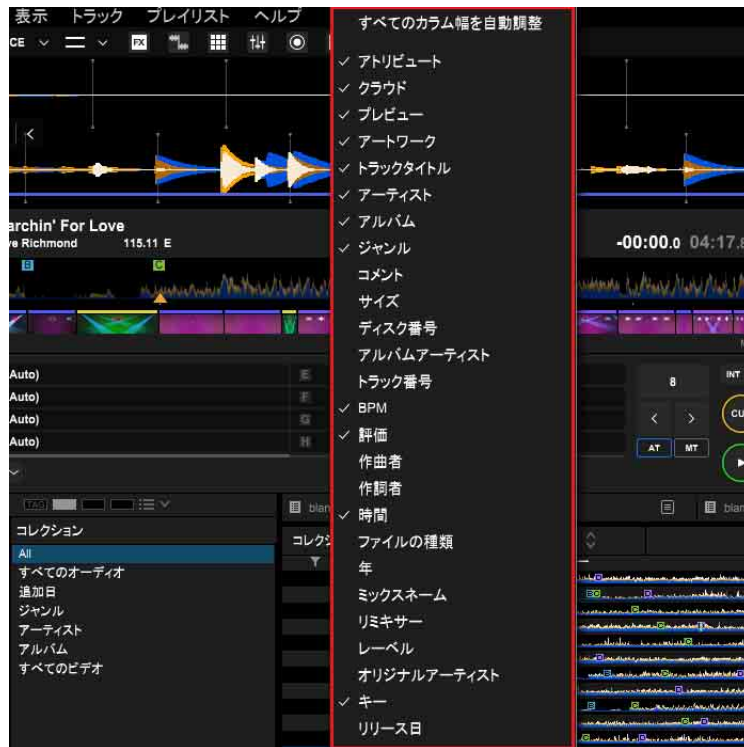
7. カテゴリフィルター表示 (30 ページ)
8. トラックフィルター表示 (32 ページ)
9. 検索フィルター (29 ページ)
10. マイタグ設定画面表示 (31 ページ)
11. RELATED TRACKS 画面表示 (33 ページ)
12. SYNC MANAGER (EXPORT モード) (49 ページ)
13. SEARCH MOBILE (59 ページ)
14. トラックリスト (14 ページ)
15. サブブラウザ表示 (12 ページ)
16. Automix 画面表示 (PERFORMANCE モード) (166 ページ)
17. トラック情報画面表示 (26 ページ)
18. Track Suggestion 画面表示 (36 ページ)

トラックリストのカラムの表示／非表示と並び順を変更する

トラックリストの上部に表示されているカラムについて、表示させたいカラムを設定することができます。また、カラムを選ぶと、選んだカラムの順にトラックの並び順が変更されます。

1 トラックリストのカラムを右クリックする。

表示可能なカラムのリストが表示されます。



2 表示を切り換えたいカラムをクリックする。

カラムの表示／非表示が切り換わります。

3 カラムをドラッグして左右へ移動する。

カラムの並び順が変わります。

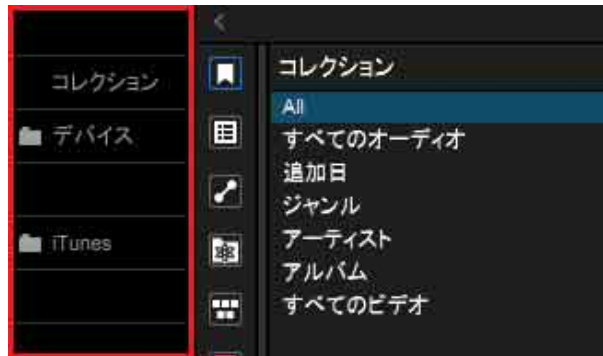
ショートカットを作成する

ツリービューにあるフォルダまたはプレイリストのショートカットを作成できます。ショートカットをクリックすると、目的のフォルダまたはプレイリストが瞬時に選択されます。

- ショートカットは8個まで登録できます。

1 [メディアブラウザ]上部の をクリックする。

ショートカットが表示されます。



2 フォルダやプレイリストなど、ショートカットに登録したいメニューを、空のショートカットエリアにドラッグ&ドロップする。



フォルダやプレイリストなどのショートカットが作成されます。

作成済みショートカットに、フォルダやプレイリストなどをドラッグ&ドロップした場合、ショートカットは上書きされます。

3 作成したショートカットをクリックする。

ショートカットに登録したフォルダやプレイリストなどが瞬時に選択され、ハイライト表示されます。

[コレクション]について

ショートカットを削除するには



ショートカットを右クリックし、[ショートカットを削除]を選びます。(ショートカットを削除しても、元のフォルダやプレイリストなどは削除されません。)

ヒント

- ショートカットを上下にドラッグ&ドロップして、ショートカットを並べ換えることができます。
- トラックをプレイリストのショートカットにドラッグ&ドロップすると、そのプレイリストへトラックを追加できます。(40 ページ)

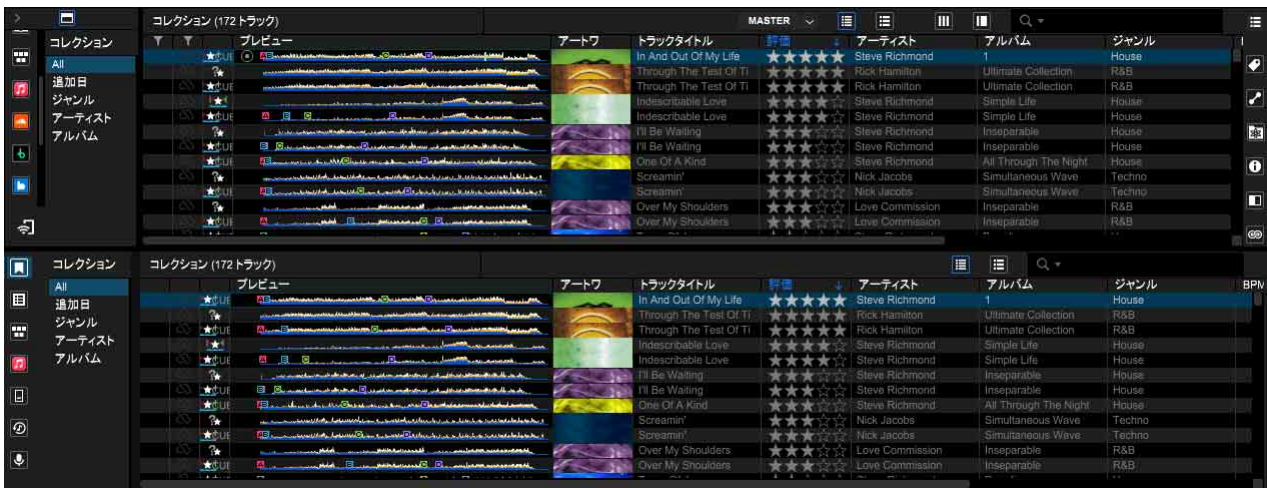
サブブラウザを表示する



[コレクション]やプレイリストなどを表示するブラウザエリアを、従来の画面に加えてもう1画面表示することができます。これをサブブラウザと呼びます。

サブブラウザを使用することにより、トラックやプレイリストなどのドラッグ&ドロップを簡単に行うことができます。サブブラウザを表示するには、画面右端の  またはメディアブラウザ上部の  をクリックします。



[コレクション]について



サブブラウザを閉じるには、もう一度  または  をクリックします。

トラックを追加する

コンピューター内に保存されている音楽ファイルを[コレクション]へ追加して使います。また、rekordbox.xml形式で保存されたライブラリや、他の音楽アプリのライブラリを使用することもできます。ストリーミングのトラック、クラウドやモバイルデバイス内にあるトラックをダウンロードして使用することもできます。

PERFORMANCEモードでは、ビデオファイルも同様に追加することができます。詳しくは、rekordboxサイトの「rekordbox video操作ガイド」をご覧ください。

1 [メディアブラウザ]の[コレクション]をクリックする。


[コレクション]のファイルの一覧が、トラックリストに表示されます。

[すべてのオーディオ]／[すべてのビデオ]がツリービューにある場合は、クリックすると音楽ファイルだけ、またはビデオファイルだけが表示されます。[環境設定]ウィンドウ > [拡張]カテゴリ > [ビデオ]タブ > [ビデオ機能を有効にする]をOFFにしていると、ツリービューに表示されません。

2 FinderまたはWindowsエクスプローラを開いて、ファイルやフォルダをトラックリストにドラッグ&ドロップする。

トラックが[コレクション]に追加され、タグ情報が読み込まれて表示されます。

ヒント

- [コレクション]でトラックリスト表示中は、カラムで[アトリビュート]を選んでおくと、をクリックして、特定の属性だけを選んで表示できます。
- [入手履歴]、[ジャンル]、[アーティスト]、[アルバム]を使ってトラックを絞り込むことができます。[Collection Filter (コレクションフィルター)]
詳しくは、「コレクションフィルターを使ってトラックを探す」(28 ページ)をご覧ください。

ご注意

- WAVE ファイルを[コレクション]に追加したとき、タグ情報が表示されないことがあります。音楽ファイルを読み込めるタグ情報は、MP3/AIFF ファイルのID3 タグ (v1、v1.1、v2.2.0、v2.3.0、v2.4.0)、M4A ファイルのメタタグ、WAVE ファイルのRIFF INFO、およびFLAC ファイルのVorbis Commentです。
- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、使えない機能があります。プランについて詳しくは、rekordbox サイトをご覧ください。

[コレクション]について

音楽ファイルの解析について

解析の設定項目については、(226 ページ) をご覧ください。

- 音楽ファイルの波形情報を解析するモードとして、[ノーマル]、[ダイナミック]、[オート]があります。[ノーマル]モードのとき、BPMの解析範囲を指定できます。[オート]モードは[高精度な拍位置解析を利用する]がオンのときのみ利用できます。
- [環境設定]ウィンドウ > [解析]カテゴリ > [楽曲解析]タブ > [自動解析]を[有効]に設定すると、音楽ファイルが[コレクション]に追加されたときに、音楽ファイルの解析が始まります。解析中の音楽ファイルの左に進捗状況が表示されます。[無効]に設定した場合、音楽ファイルを選んでから、解析します。(94 ページ) また、解析済のトラックを再度解析することもできます。音楽ファイルの解析が終了すると、ブラウザパネル (80 ページ) (143 ページ) の[プレビュー]に波形が表示されます。
- 解析する情報として、[環境設定]ウィンドウ > [解析]カテゴリ > [楽曲解析]タブ > [楽曲解析設定]で[BPM / Grid]および[キー]、[Phrase]、[Vocal]を指定できます。
- 解析時にトラックの先頭のビートに対して、自動的にキューを設定して保存することができます。[環境設定]ウィンドウ > [解析]カテゴリ > [CUE解析]タブ > [CUEの設定方法]の[1.1Barsに設定する]にチェックを入れます。インポートや再解析を行うと、自動的にキューが設定されます。
- [高精度な拍位置解析を利用する]をオンに設定すると、解析時間は長くなりますが、オフにしたときの解析と比べて高精度な解析結果が得られます。

ヒント

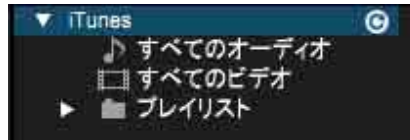
- 古いバージョンのrekordboxで解析したトラックには[?]が表示される場合があります。解析した情報が足りなかったり、古かったりした場合に表示されます。トラックを右クリックして、[新しい解析データの追加]を選ぶと情報が最新になり、[?]の表示が消えます。


ファイルやフォルダを選んで追加する

- 1 画面上部の[ファイル]メニューより[インポート]を選ぶ。
- 2 ファイルを選ぶ場合は[楽曲をインポート]を選び、フォルダを選ぶ場合は[フォルダをインポート]を選ぶ。
- 3 追加したいトラックのファイルまたはフォルダを選ぶ。
トラックが[コレクション]に追加され、トラックのタグ情報が読み込まれて表示されます。
自動解析が設定されている場合、解析が開始されます。

iTunes ライブラリを使う

コンピューターに iTunes がインストールされていて、iTunes ライブラリ XML をほかのアプリケーションと共有していると、rekordbox から iTunes のライブラリを利用できます。





 : 最新の iTunes ライブラリが表示されます。

ご注意

- macOS Catalina より iTunes はサポート終了しており、本章ではそれ以外の OS で iTunes を使用中のお客様向けです。Apple Music App を使ったライブラリのインポートについては、17 ページをご覧ください。

iTunes ライブラリが表示されない場合

以下の設定をしてください。

- 1 iTunes の [詳細環境設定] で [iTunes ライブラリ XML をほかのアプリケーションと共有] にチェックを入れる。
- 2 iTunes と rekordbox を再起動する。
- 3 rekordbox の  をクリックし、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブで、[メディアブラウザ] の [iTunes] にチェックを入れる。
- 4 rekordbox の  をクリックし、[環境設定] ウィンドウ > [詳細] カテゴリ > [データベース] タブで、[iTunes] の [iTunes ライブラリファイル] を設定する。

[コレクション]について

iTunes ライブラリからトラックを追加するには


iTunes ライブラリのトラックを rekordbox のトラックとして登録できます。

- 1 [メディアブラウザ]で[iTunes]を選択してからツリービューで[iTunes]をダブルクリックし、[すべてのオーディオ]をクリックする。

iTunes のトラックがトラックリストに表示されます。

- 2 サブブラウザを表示し、トラックリスト内にある iTunes のトラックをサブブラウザの[コレクション]にドラッグ&ドロップする。


ヒント

- [コレクション]に追加された [iTunes] のトラックリスト内のトラックは、が表示されます。また、波形、アートワーク、rekordbox で解析した BPM やキーが表示されます。自動解析について詳しくは、「音楽ファイルの解析について」(15 ページ)をご覧ください。
- iTunes ライブラリのプレイリストをインポートするには、「iTunes からプレイリストをインポートする」(45 ページ)をご覧ください。

iTunes ライブラリの情報を更新するには


更新された iTunes ライブラリの情報を rekordbox へも反映させるには、トラックを右クリックして [iTunes 上の情報の読み込み] を選ぶと、iTunes ライブラリの情報が再度読み込まれます。

ヒント

- iTunes ライブラリの情報を再読み込みすると、 をクリックして表示される画面の [情報] タブで編集した内容は再読み込みした情報に置き換わります。

Apple Music App をご使用の場合

Apple Music App では、ライブラリ XML を作成して、rekordbox へインポートすることができます。


- 1 Music の [ファイル] > [ライブラリ] > [ライブラリを書き出し...] をクリックする。
- 2 作成するライブラリ XML の情報を入力して、[保存] をクリックする。
- 3  をクリックし、[環境設定] ウィンドウ > [詳細] カテゴリ > [データベース] タブ > [iTunes] で [iTunes ライブラリファイル] の [ブラウズ] をクリックする。

- 4 書き出したライブラリ XML を選ぶ。

ツリービューの [iTunes] に Music のトラックおよびプレイリストがリスト表示されます。


Inflyte を使う

Inflyte からトラックをダウンロードすることで、rekordboxのトラックとして登録できます。また、Automatic Syncがオンのとき、自動的にDropboxにすべてのトラックがインポートされます。

 : 最新のInflyteのトラックリストが表示されます。

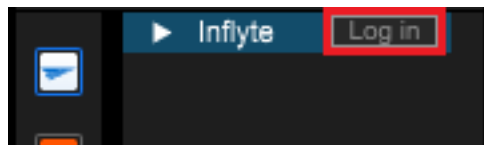
[Inflyte]が[メディアブラウザ]に表示されない場合

以下の設定をしてください。

-  をクリックし、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブで、[メディアブラウザ] の [Inflyte] にチェックを入れます。

Inflyte から音楽ファイル（トラック）を追加するには




- 1 [メディアブラウザ]で[Inflyte]を選択し、[ツリービュー]で[Inflyte]の[Log In]をクリックする。



- 2 Inflyteのログイン情報を入力し、[SIGN IN]をクリックする。

ウェブブラウザが起動し、[Promo Locker]のトラックリストをダウンロードします。

[Promo Locker]のトラックリスト内の[Download]カラムに、以下のアイコンが表示されます。

-  : Inflyte内でFavoriteに設定したトラック
-  : Automatic Syncを利用している場合に、[Downloaded]にダウンロードされているトラック
-  : ダウンロード可能なトラック

ヒント

- ファイルの保存先は、[環境設定] ウィンドウ > [詳細] カテゴリ > [その他] タブ > [Inflyte] で設定します。

ログアウトするには

ツリービューの[Inflyte]を右クリックして、[ログアウト]を選びます。

コンピューターやUSBストレージデバイス内のフォルダやトラックを使う

コンピューター内のフォルダやトラックを rekordbox のコレクションとして登録できます。


1 [メディアブラウザ]の[エクスプローラー]をクリックする。

ツリービューにコンピューター内のフォルダが表示されます。

2 [エクスプローラ]内のフォルダを選ぶ。

フォルダ内のトラックがトラックリストに表示されます。

ご注意

- 手順1で[エクスプローラ]が表示されない場合は、をクリックし、[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト]タブで、[メディアブラウザ]の[エクスプローラ]にチェックを入れます。


■ コンピューター内のファイルを追加するには

1 [エクスプローラ]内のフォルダを選ぶ。

フォルダ内のトラックがトラックリストに表示されます。


2 サブブラウザを表示し、トラックリスト内のトラックをサブブラウザの[コレクション]にドラッグ&ドロップする。

ヒント

- [コレクション]に追加された [エクスプローラ]のトラックリスト内のトラックは、が表示されます。また、波形、アートワーク、rekordbox で解析したBPMやキーが表示されます。自動解析について詳しくは、「音楽ファイルの解析について」(15 ページ)をご覧ください。
- コンピューター内およびUSBストレージデバイス内のフォルダをプレイリストとして使うことができます。詳しくは、「コンピューターやUSBストレージデバイス内のフォルダを使う」(45 ページ)をご覧ください。



rekordbox.xmlを使う

rekordbox.xml フォーマットで記述されたファイルをインポートすることで、rekordbox.xml ライブラリを利用することができます。

 : 最新のrekordbox.xml ライブラリが表示されます。

rekordbox.xml ライブラリが表示されない場合

以下の設定をしてください。

-  をクリックし、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブで、[メディアブラウザ] の [rekordbox.xml] にチェックを入れます。
-  をクリックし、[環境設定] ウィンドウ > [詳細] カテゴリ > [データベース] タブで、[rekordbox.xml] の [インポートされているライブラリ] を設定します。

rekordbox.xml から音楽ファイル（トラック）を追加するには

rekordbox.xml ライブラリのトラックを rekordbox のトラックとして登録できます。

- 1 [メディアブラウザ] で [rekordbox.xml] を選択してから [ツリービュー] で [rekordbox.xml] をダブルクリックし、[すべての楽曲] をクリックする。

rekordbox.xml のトラックがトラックリストに表示されます。

- 2 トラックリスト内の rekordbox.xml のトラックを [コレクション] にドラッグ & ドロップする。

ヒント

- rekordbox.xml ライブラリのプレイリストをインポートするには、「rekordbox.xml からインポートする」(45 ページ) をご覧ください。

[演奏履歴]を使う

[メディアブラウザ] の [演奏履歴] を選択すると、PERFORMANCE モードや LINK EXPORT で1分以上再生したトラックが演奏履歴として、以下のように表示されます。

- PERFORMANCE モード : [HISTORY yyyy-mm-dd]
- LINK EXPORT : [LINK HISTORY yyyy-mm-dd]

演奏履歴を右クリックすると、プレイリストにコピーしたり、ファイルを保存できます。

[コレクション]からトラックを削除する

トラックを削除すると rekordbox の管理下から除外されますが、音楽ファイル自体はコンピューターから削除されません。

- 1 [コレクション]で削除したいトラックを選ぶ。
- 2 コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押す。
- 3 [OK]をクリックする。

[コレクション]から削除されます。

ヒント

- トラックを右クリックして、[コレクションから削除]を選んでも取り除けます。
- Inflyteのトラックは、[コレクション]からだけでなく、コンピューターからファイル自体の削除もすることができます。

管理する

バックアップ機能を使う

コンピューターの故障など、万が一の場合に備えて定期的なバックアップをお勧めします。

rekordboxのコレクションやプレイリスト、解析情報、音楽ファイルなどのデータをバックアップできます。また、コンピューターの買い換えなどのときにバックアップ機能を使うことで、元のコンピューターから新しいコンピューターにデータを移すことができます。Mac版でバックアップしたデータをWindows版でリストアすることや、その逆も可能です。

ご注意

- [コレクション]に多くの音楽ファイルがインポートされている場合、コンピューターの性能によっては長時間かかる場合があります。

1 画面上部の[ファイル]メニューより[ライブラリ]を選び、[ライブラリのバックアップ]をクリックする。

2 [OK]をクリックする。

[楽曲ファイルも一緒にバックアップしますか?]と表示されます。

3 [はい]または[いいえ]をクリックする。

コンピューターの買い換えなどで元のコンピューターのデータを移す際は、音楽ファイルも一緒にバックアップすることをお勧めします。音楽ファイルは、指定したバックアップファイルと同じ場所に作られるrekordbox_bakフォルダの中にバックアップされます。

4 保存する場所を指定し、[保存]をクリックする。

バックアップが始まります。

バックアップが終わると、[コレクションのバックアップが完了しました]と表示されます。

5 [OK]をクリックする。

リストア機能を使う

バックアップしたデータに置き換えます。

ご注意

- 多くの音楽ファイルが含まれているバックアップデータの場合、コンピューターの性能によっては長時間かかる場合があります。

- 1 画面上部の[ファイル]メニューより[ライブラリ]を選び、[ライブラリのリストア]をクリックする。
- 2 [OK]をクリックする。
- 3 リストアしたいバックアップデータ（「.zip」または「.edb」）を選び、[開く]をクリックする。
バックアップデータへの置き換えが始まります。
置き換えが終わると、[リストアが完了しました。]と表示されます。
- 4 [OK]をクリックする。

ヒント

- 古いバージョンのrekordboxでバックアップしたedbファイルもリストアできます。
- 音楽ファイルも一緒にリストアする場合は、バックアップデータと同じ場所にバックアップした音楽ファイル（rekordbox_bakフォルダ）が必要です。

見つからないトラックのファイルパスを更新する

rekordboxは、音楽ファイルが保存されている場所の情報（ファイルパス）を管理しています。ファイル名／フォルダ名の変更、ファイル／フォルダの移動、またはファイル／フォルダの削除を行うと再生できなくなることがあります。（見つからないトラックの左に[!]が表示されます。）rekordboxがファイルの場所を探し、ファイルのディレクトリを自動的に再設定することができます。

自動的に再設定する

- 1 [環境設定]ウィンドウ > [詳細]カテゴリ > [データベース]タブ > [自動配置の検索フォルダ]で、探したいファイルの種類（[ミュージック]、[ビデオ]）を選ぶ。
- 2 [ユーザー指定のフォルダ]にチェックを入れ、[Add]をクリックして、ファイルが含まれているフォルダやドライブなどのディレクトリを選ぶ。
さらに[Add]をクリックすると、複数のフォルダを設定できます。
デスクトップ上を検索する場合は、[デスクトップ]を選びます。
設定したフォルダを削除するには、削除したいフォルダを表示させてから[Del]をクリックします。
- 3 画面上部の[ファイル]メニューより、[見つからないファイルをすべて表示]を選ぶ。
見つからないファイルの一覧をリスト表示します。
- 4 [自動配置]をクリックする。
すべての再設定が完了すると、一覧からファイルが消去されます。
削除などによりファイルが存在しない場合は、一覧に表示が残ります。その場合は、[削除]をクリックして[コレクション]から削除します。

ヒント

- [コレクション]で[!]が表示されているトラックやビデオを右クリックして、[自動配置]を選ぶとファイルごとに自動的に再設定することができます。また、複数のトラックやビデオを選んで、複数のファイルを同時に自動的に再配置することもできます。画面左上の[トラック]メニューからも[自動配置]を選ぶことができます。

[コレクション]について

■ ファイルごとに手動で再設定する

- 1 画面上部の[ファイル]メニューより [見つからないファイルをすべて表示] を選ぶ。
見つからないトラックの一覧がリスト表示されます。
- 2 ファイルパスを修正したいトラックを選び、[再配置]をクリックする。
- 3 音楽ファイルが保存されているフォルダおよびファイル名を選び、[開く]をクリックする。
音楽ファイルが保存されている場所の情報（ファイルパス）が修正されます。

ヒント

- [コレクション]で[!]が表示されているトラックを右クリックして、[再配置]を選んでもファイルパスを修正できます。
- 複数のトラックを選び、[再配置]を選べます。その場合、最初に再配置したトラックの音楽ファイルのファイルパスを利用して、他のトラックの再配置を自動的に行います。

ご注意

- [再配置]で新しいファイルパスを選ぶ際に、誤って別のファイルを選ばないようにご注意ください。

トラックの情報を編集する

トラックの情報を変更したり、アートワークの画像を追加したり、タグ情報を再読み込みすることで、トラックの情報を更新することができます。

1 [メディアブラウザ]の[コレクション]をクリックする。

[コレクション]のトラックがトラックリストに表示されます。

2 情報を編集したいトラックを選び、**i** をクリックする。

トラックリストの右側に情報画面が表示されます。

3 [情報]タブをクリックする。



4 情報を編集する。


5 **i** をクリックして、情報画面を閉じます。

アートワーク画像を追加する

追加できるアートワーク画像のファイル形式は、JPEG（「.jpg」、「.jpeg」）またはPNG（「.png」）です。

- 1 情報画面で[アートワーク]タブをクリックする。
- 2 FinderまたはWindowsエクスプローラから画像ファイルをドラッグ&ドロップする。
アートワーク画像が追加されます。

タグ情報を再読み込みする

他のアプリケーションを使って更新されたトラックのタグ情報を反映させるには、トラックからタグ情報を再読み込みする必要があります。情報画面右上の  をクリックすると、すべてのトラックのタグ情報が再読み込みされます。

ヒント

- トラックを右クリックして[タグを再読み込み]を選んでも、タグ情報を再読み込みすることができます。

ご注意

- トラックのタグ情報を再読み込みすると、[情報]タブと[アートワーク]タブで編集した内容は再読み込みしたタグ情報に上書きされます。

トラックを検索する

以下の方法でトラックを検索することができます。

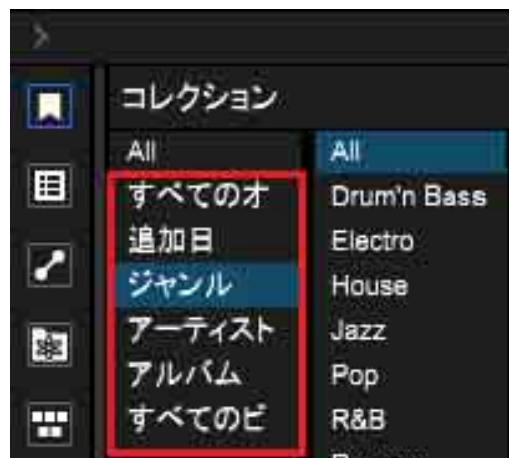
- 「コレクションフィルターを使ってトラックを探す」(28 ページ)
- 「カテゴリフィルターを使ってトラックを探す」(30 ページ)
- 「情報をソートしてトラックを探す」(30 ページ)
- 「マイタグを使う (絞り込み検索)」(31 ページ)
- 「RELATED TRACKS を使う」(33 ページ)
- 「Track Suggestion を使う」(36 ページ)

また、プレイリストを使うことで、トラックを整理し、効率的に選択することができます。詳しくは、「プレイリストを使う」(40 ページ) をご覧ください。

コレクションフィルターを使ってトラックを探す

1 [メディアブラウザ]の[コレクション]をクリックする。

ツリービューにコレクションフィルターの検索カテゴリメニュー ([追加日]、[ジャンル]、[アーティスト]、[アルバム]) が表示されます。



2 カテゴリを選ぶ。

各検索カテゴリメニューの条件を満たしたトラックがトラックリストに表示されます。

ご注意

- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、使えない機能があります。プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。

[コレクション]について

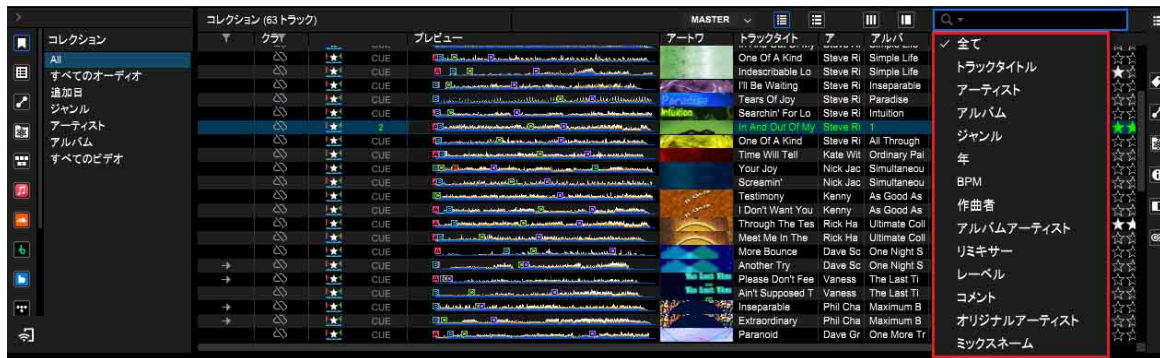
検索フィルターを使ってトラックを探す

1 [メディアブラウザ]の[コレクション]をクリックする。

[コレクション]のトラックがトラックリストに表示されます。


2 検索フィルター内の  をクリックする。

検索できる項目のリストが表示されます。



3 検索したい項目を選ぶ。

4 検索したい文字を入力する。

入力した文字を削除するか、 をクリックすると元の表示状態に戻ります。

[コレクション]について

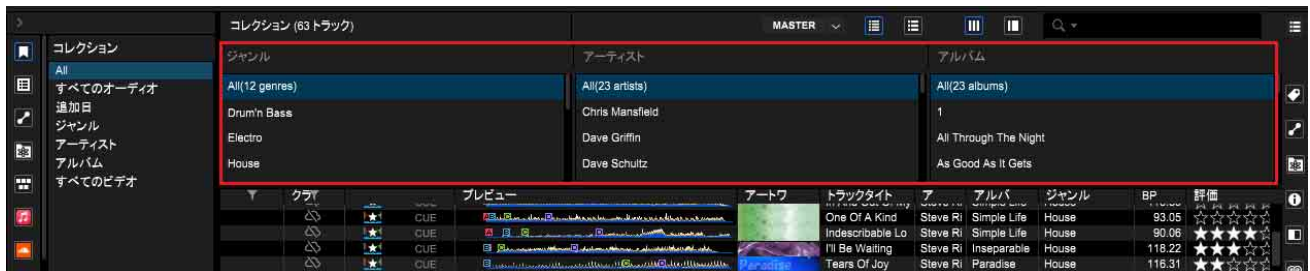
カテゴリフィルターを使ってトラックを探す

1 [メディアブラウザ]の[コレクション]をクリックする。

[コレクション]のトラックがトラックリストに表示されます。

2 トラックリストの上部にある をクリックする。

トラックリストの上部にカテゴリカラム ([ジャンル]、[アーティスト]、[アルバム]) が表示されます。



3 カテゴリを選ぶ。

各カラムで選んだカテゴリの条件を全部満たしたトラックがトラックリストに表示されます。

情報をソートしてトラックを探す

1 [メディアブラウザ]の[コレクション]をクリックする。

[コレクション]のトラックがトラックリストに表示されます。

2 ソートしたいカラムをクリックする。

トラックの並び順が変わります。

クリックするたびに、並び順の昇降が切り換わります。

3 コンピューターのキーボードで文字を入力する (アルファベットジャンプ)。

入力した文字列から始まるトラックがハイライトされ、選択状態になります。

複数の文字を入力することができます。

ご注意


- PERFORMANCEモードでは、アルファベットジャンプは機能せず、キーボードショートカット機能が実行されます。キーボードショートカットは、[環境設定]ウィンドウで設定します (233 ページ)。

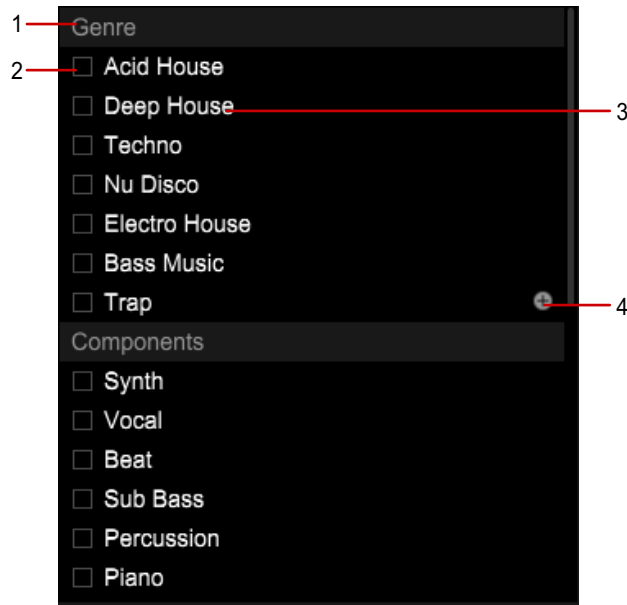
マイタグを使う（絞り込み検索）

トラックに付けたタグを条件として、絞り込み検索ができます。

トラックの特長やDJでの使用シーンなど好みの文言のタグを作ることで、独自のブラウズができます。

- トラックに付けたマイタグはマイタグカラムに表示されます。
- マイタグフィルターを使って、マイタグを条件とした絞り込み検索ができます。

画面右端の  をクリックすると、マイタグの設定画面が表示されます。



1. カテゴリ名：好きなカテゴリ名を付けることができます。
2. マイタグ付加用チェックボックス：トラックにそのタグを付けます。
3. マイタグ：トラックに付加するタグで、好みの文言に変更できます。
4. マイタグ追加ボタン：マイタグを追加したい場合に使用します。

カテゴリ名を変更するには


カテゴリ名をクリックし、コンピューターのキーボードで文字入力し、[Enter] キーを押します。

マイタグ名を変更するには

マイタグをクリックし、コンピューターのキーボードで文字入力し、[Enter] キーを押します。

■ マイタグをトラックに付けるには

トラックを選んでから、マイタグにチェックを入れます。他にも付けたいマイタグがあれば、そこにもチェックを入れます。

をクリックし、[環境設定]ウィンドウ > [詳細]カテゴリ > [ブラウズ]タブ > [マイタグ]の[「マイタグ」を[コメント]に追加する]をONにすると、トラックリストのコメントカラムにマイタグが追記されます。

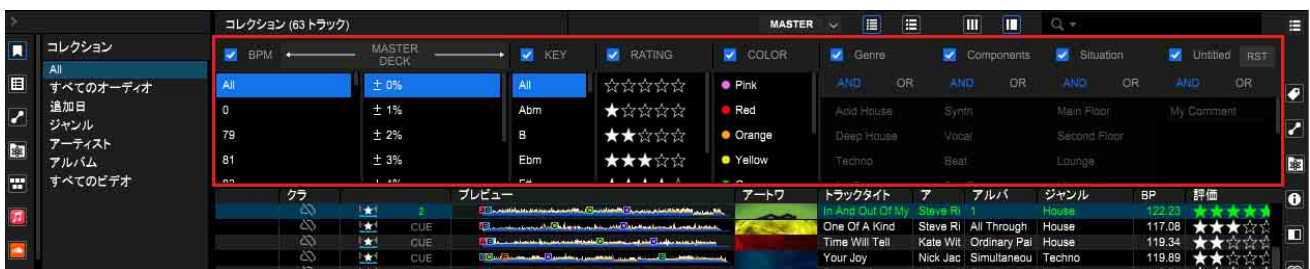
■ マイタグを削除するには

削除したいマイタグのタグを右クリックし、[削除]をクリックすると、マイタグのタグが削除されます。

■ マイタグを使った絞り込み検索をするには（トラックフィルター）

1 検索フィルターの左側にある をクリックする。

トラックフィルターが表示されます。マイタグ以外に[BPM]、[KEY]（キー）、[RATING]（評価）、[COLOR]（カラー）も含めた絞り込み検索が行えます。



2 絞り込み検索したい項目やマイタグにチェックを入れ、項目（値）やマイタグを選ぶ。

[BPM]や[KEY]を選ぶ際に、[MASTER PLAYER]または[MASTER DECK]をクリックしてオンにすると、その時点のマスタープレーヤーの値になります。

ヒント

- マイタグは複数選択できます。[AND]を選択するとその列を[AND]条件で絞り込み検索します。[OR]を選択するとその列を[OR]条件で絞り込み検索します。
- マイタグを複数選択すると、選択しているすべてのマイタグを含むトラックがトラックリストに表示されます。
- [RST]をクリックすると、マイタグフィルターで設定した条件を解除します。

RELATED TRACKS を使う

デッキにロードされているトラックに関連するトラックを一覧表示でき、選曲するときなどに役立てることができます。トラックの関連は、[BPM]、[キー]、[Matching]（相性の良いトラック）、[同じジャンルの曲]、[Ratings]（評価）、マイタグなどから自由に設定できます。



1. RELATED TRACKS の条件

- [RELATED TRACKS] のリストを作成、編集、削除することができます。

2. 検索対象

RELATED TRACKS を検索したいフォルダやプレイリストなどを選びます。

3. [Rank]

条件による関連が高い順にトラックをランク付けします。





4. 選択する曲

どのデッキにロードされているトラックのRELATED TRACKS を表示するのか、デッキを選びます。

5. 条件をカスタマイズ

クリックするとRELATED TRACKS の条件が表示され、条件を変更できます。

ヒント

- EXPORT モードでは2プレイヤーおよびDUAL PLAYER、PERFORMANCE モードでは2デッキ表示の場合、ロードした2つのトラックを、 をクリックすることで相性の良いトラック（[Matching]）として登録できます。
- PERFORMANCE モードの場合、波形右端（横波形の場合）の  または波形下端（縦波形の場合）の  をクリックすると  が表示されます。

■ フォルダを使う

複数の関連項目を作成した場合、フォルダごとに関連項目を整理することができます。

- 1 ツリービューにある[関連するトラック]を右クリックして、[新規フォルダを作成]を選ぶ。

[関連するトラック]の下に[無題のフォルダ]が追加されます。

- 2 コンピューターのキーボードでフォルダ名を入力して、[Enter]キーを押す。

- 3 作成したフォルダにRELATED TRACKSの条件をドラッグ&ドロップする。

作成したフォルダの中にRELATED TRACKSの条件が移動します。

ヒント

- フォルダを削除するには、フォルダを右クリックし、[フォルダを削除]を選びます。または、コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても削除することができます。フォルダに含まれているRELATED TRACKSの条件およびフォルダがすべて削除されます。

■ 新たにRELATED TRACKSを作成する

- 1 ツリービューにある [関連するトラック]またはRELATED TRACKSのフォルダの右側にある[+]をクリックする。

[関連するトラック]の下に新規のRELATED TRACKSの条件が追加され、詳細条件の設定画面が表示されます。

- 2 詳細条件を設定する。


- 3 [OK]をクリックする。

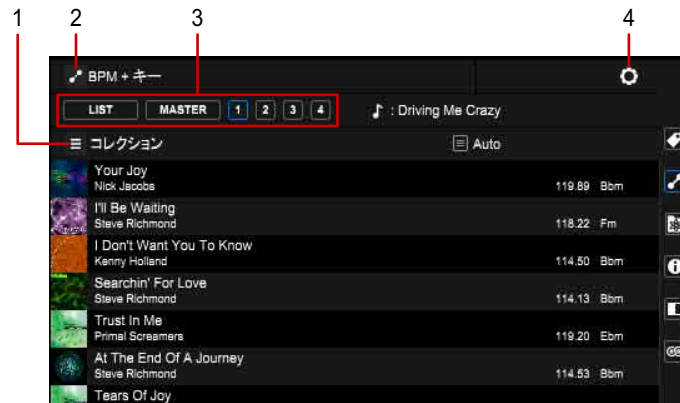
ヒント

- RELATED TRACKSの条件を削除するには、RELATED TRACKSの条件を選んで右クリックし、[「関連するトラック」を削除]を選びます。または、コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても削除することができます。

[コレクション]について

RELATED TRACKSのサブパネルを表示するには

 をクリックすると、RELATED TRACKSのサブパネルが表示され、トラックリストにコレクションやプレイリストなどのトラックを表示しながら、関連するトラックを一覧表示することができます。



1. 検索対象

RELATED TRACKSを検索したいフォルダやプレイリストなどを選びます。

2. 現在のRELATED TRACKSの条件

クリックするとRELATED TRACKSの条件名がリストで表示され、条件を変更できます。

3. 選択する曲

[LIST]：トラックリストで選んだトラックのRELATED TRACKSを表示します。

[MASTER]、[1]～[4]、[A]～[B]：どのデッキにロードされているトラックのRELATED TRACKSを表示するのか、デッキを選びます。

4. 条件をカスタマイズ

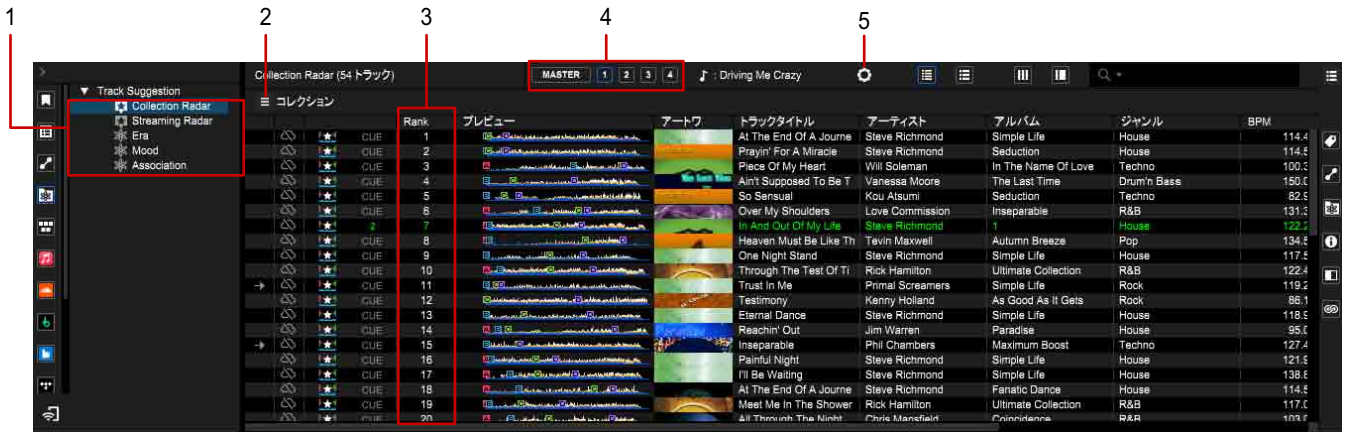
現在のRELATED TRACKSの条件の設定画面が表示され、条件を設定します。

ヒント

- ツリービューのRELATED TRACKSを選んで右クリックして、[サブパネルで表示]をクリックしても表示させることができます。

Track Suggestion を使う

デッキにロードされているトラックに対しておすすめのトラックを一覧表示し、選曲するときなどに役立てることができます。



1. Track Suggestion のおすすめ条件

- Collection Radar：コレクションから、演奏中の楽曲と音楽的な特徴が近い楽曲を上位に表示します。
- Streaming Radar：ストリーミングサービスから、演奏中の楽曲と音楽的な特徴が近い楽曲を上位に表示します。
- Era：演奏中の楽曲と近い年代にリリースされた楽曲を上位に表示します。
- Mood：演奏中の楽曲と同じ雰囲気 of 楽曲を上位に表示します。
- Association：演奏中の楽曲と作曲者やレーベルなどが同じ楽曲を上位に表示します。

ご注意

- [Collection Radar]、[Streaming Radar] を利用するためには、以下の設定を有効にする必要があります。
[環境設定] ウィンドウ > [解析] カテゴリ > [楽曲解析] タブ > [Radar Analysis] を有効に設定してください。
- 既にインポート済の楽曲に対しては、[Collection Radar]、[Streaming Radar] を実行するための解析データが別途必要になります。トラックを右クリックして、[新しい解析データの追加] を実行してください。(解析データが追加されると、ステータスカラムに★が表示されます。)

2. 検索対象

おすすめトラックを検索したいフォルダやプレイリストなどを選びます。

ご注意

- [Streaming Radar] を利用しているときはストリーミングサービスの楽曲が対象となるため、検索対象を選ぶことはできません。

3. [Rank]

おすすめ度が高い順にトラックをランク付けします。

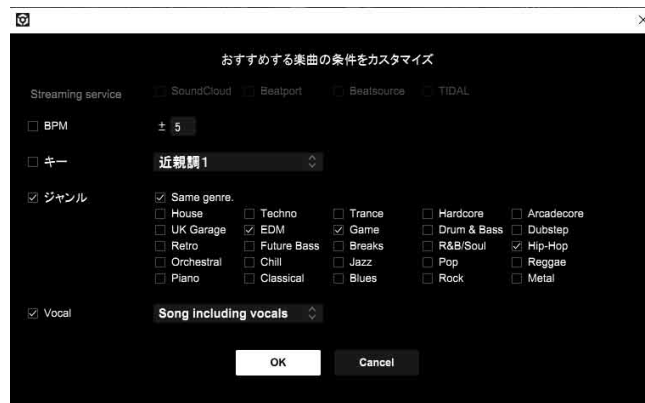
[コレクション]について

4. 選択する曲

どのデッキにロードされているトラックに対してのおすすめトラックを表示するのか、デッキを選びます。


5. 条件をカスタマイズ ([Collection Radar]、[Streaming Radar]のみ)

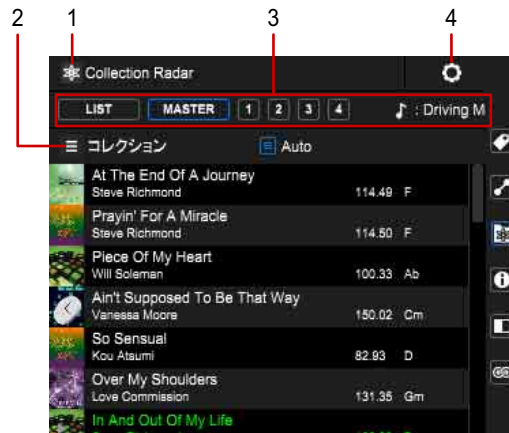
クリックすると [Collection Radar]、[Streaming Radar] に対しての設定画面が表示され、条件を変更できます。



- Streaming service：おすすめ楽曲の情報取得先を設定します。
- BPM：BPMを設定します。
- Key：Keyを設定します。
- Vocal：ボーカル有り／無しを設定します。

Track Suggestionのサブパネルを表示するには

をクリックするとTrack Suggestionのサブパネルが表示され、トラックリストにコレクションやプレイリストなどのトラックを表示しながら、条件にあったおすすめトラックを一覧表示することができます。



1. Track Suggestion のおすすめ条件

- Collection Radar：コレクションから、演奏中の楽曲と音楽的な特徴が近い楽曲を上位に表示します。
- Streaming Radar：ストリーミングサービスから、演奏中の楽曲と音楽的な特徴が近い楽曲を上位に表示します。
- Era：演奏中の楽曲と近い年代にリリースされた楽曲を上位に表示します。
- Mood：演奏中の楽曲と同じ雰囲気の楽曲を上位に表示します。
- Association：演奏中の楽曲と作曲者やレーベルなどが同じ楽曲を上位に表示します。

ご注意

- [Collection Radar]、[Streaming Radar] を利用するためには、以下の設定を有効にする必要があります。
[環境設定] ウィンドウ > [解析] カテゴリ > [楽曲解析] タブ > [Radar Analysis] を有効に設定してください。
- 既にインポート済の楽曲に対しては、[Collection Radar]、[Streaming Radar] を実行するための解析データが別途必要になります。トラックを右クリックして、[新しい解析データの追加] を実行してください。（解析データが追加されると、ステータスカラムに★が表示されます。）

2. 検索対象

おすすめトラックを検索したいフォルダやプレイリストなどを選びます。

ご注意

- [Streaming Radar] を利用しているときはストリーミングサービスの楽曲が対象となるため、検索対象を選ぶことはできません。

3. 選択する曲

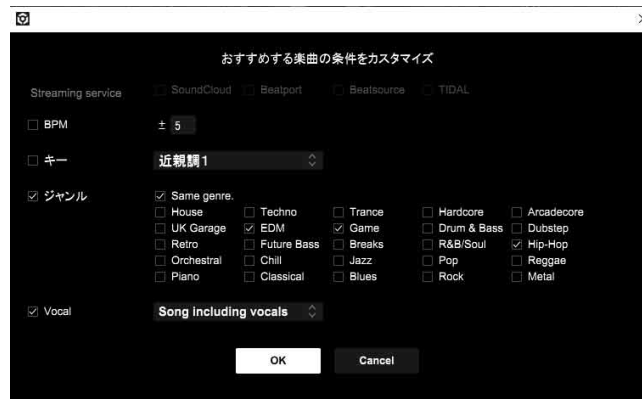
[LIST]：トラックリストで選んだトラックに対して、おすすめトラックを表示します。

[MASTER]、[1]～[4]、[A]～[B]：どのデッキにロードされているトラックに対しておすすめトラックを表示するのか、デッキを選びます。

[コレクション]について

4. 条件をカスタマイズ ([Collection Radar]、[Streaming Radar]のみ)

クリックすると [Collection Radar]、[Streaming Radar] に対しての設定画面が表示され、条件を変更できます。



- Streaming service：おすすめ楽曲の情報取得先を設定します。
- BPM：BPMを設定します。
- Key：Keyを設定します。
- Vocal：ボーカル有り／無しを設定します。

ヒント

- ツリービューのTrack Suggestionを選んで右クリックして、[サブパネルで表示]をクリックしても表示させることができます。

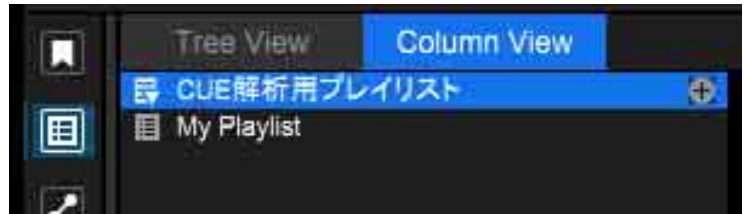
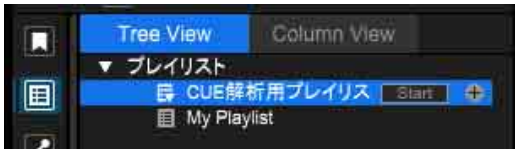
プレイリストを使う

プレイリストを使ってrekordboxのトラックを整理することができます。

プレイリストには、ツリービュー、カラムビュー 2つの表示形式があり、お好みの表示形式を選択できます。

また、PERFORMANCE モードでは、プレイリストを使ってAutomix 再生をすることができます。

「Automixプレイリストを使って再生する」(166 ページ) をご覧ください。



新たにプレイリストを作成する

- 1 ツリービューにあるプレイリストまたはプレイリストフォルダの右側にある **+** をクリックする。

[プレイリスト]の下に新規のプレイリスト ([無題のリスト]) が追加されます。

- 2 コンピューターのキーボードでプレイリスト名を入力して、[Enter]キーを押す。

- 3 [メディアブラウザ]の[コレクション]をクリックする。

[コレクション]のトラックの一覧が、トラックリストに表示されます。

- 4 サブブラウザでプレイリストを表示し、作成したプレイリストにトラックをドラッグ&ドロップする。

トラックがプレイリストに追加されます。

ヒント

- [iTunes]、[タグリスト]、または他のプレイリストからトラックを追加できます。
- プレイリストを削除するには、プレイリストを右クリックし、[プレイリストを削除]を選びます。または、コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても削除することができます。
- プレイリストからトラックを取り除くには、トラックを右クリックし、[プレイリストから削除]を選びます。または、コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても取り除くことができます。

[コレクション]について

■ 作成したプレイリストを他のアプリで使うには

作成したプレイリストを「.txt」や「.m3u8」形式で保存し、他の音楽アプリへエクスポートすることができます。

- 1 プレイリストを右クリックする。
- 2 [プレイリストをファイルに書き出す]を選ぶ。
- 3 [テキストファイルとして書き出し (*.txt)]または[音楽アプリケーション用に書き出し (*.m3u8)]を選び、保存する。

プレイリストファイルをインポートする

取り込めるプレイリストのファイル形式は、M3U（「.m3u」）とM3U8（「.m3u8」）、PLS（「.pls」）です。

- 1 画面上部の[ファイル]メニューより、[インポート]>[プレイリストをインポート]を選ぶ。
- 2 プレイリストファイルが保存されているフォルダからファイル名を選び、[開く]をクリックする。

選んだプレイリストが[プレイリスト]に追加されます。

プレイリストを構成する音楽ファイルのタグ情報が読み込まれて表示されます。

自動解析が設定されている場合、解析が開始されます。自動解析について詳しくは、「音楽ファイルの解析について」（15 ページ）をご覧ください。

INTELLIGENT CUE CREATION機能を使う

楽曲解析のときに自動で楽曲にCUEポイント（ホットキューポイントまたはメモリーキューポイント）を設定するCUE解析を実行します。

ご注意

- ご契約のプランによっては、機能を使用することができません。プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。

準備をする

設定するCUEの種類はホットキューとメモリーキューが選択でき、ホットキューは最大16個、メモリーキューは最大10個まで設定できます。

CUE解析のモードとして、[オート]と[マニュアル]があります。

[オート]モードのとき、2つのCUE傾向情報を用いてCUE解析を実行します。

- 全体的なCUE傾向情報：一般的なCUEポイントの設定情報を元に作られた学習データ
 - 個人的なCUE傾向情報：[CUE解析用プレイリスト]に追加された楽曲のCUEポイントを解析したデータ
- 全体的なCUE傾向情報は、インストール後に自動で取り込まれるので設定は不要です。
個人的なCUE傾向情報は、[CUE解析用プレイリスト]にCUEポイントを設定した楽曲を登録し、[CUE解析用プレイリスト]の[Start]ボタンをクリックしたときにデータが生成されます。

ヒント

- 個人的なCUE傾向情報がない場合は、全体的なCUE傾向情報のみを用いてCUE解析を実行します。

[マニュアル]モードのとき、環境設定の設定に従ってCUEポイントを設定します。

1.1Barsの位置にCUEポイントを設定できます。

また、1.1Barsの位置を起点に、設定した小節数ごとにCUEポイントを繰り返して設定できます。

解析する情報として、[環境設定]ウィンドウ > [解析]カテゴリ > [楽曲解析]タブ > [楽曲解析設定]で[BPM / Grid]および[キー]、[Phrase]、[Vocal]、[CUE]を指定できます。

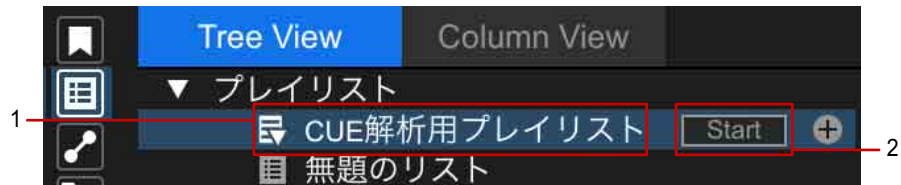
解析の設定項目については、226 ページをご覧ください。

ご注意

- 楽曲のフレーズが解析できない場合や、楽曲が短すぎる場合などはCUE解析ができない場合があります。
- 楽曲のフレーズや小節の数が少ない場合、ホットキュー／メモリーキューの[上限値]で設定した個数よりCUE解析で設定されるホットキュー／メモリーキューの個数が少なくなることがあります。
- [CUEを上書き禁止する]がオフの場合、メモリーキューの個数がCUE解析する前よりも減ることがあります。

CUE 解析用プレイリストを使う

[オート]モードでは自分自身のCUE設定の傾向を解析結果に反映させることができます。
以下の方法でCUE傾向情報を作成することができます。



- 1 CUEポイントが設定されている楽曲を[CUE解析用プレイリスト]に入れる。
- 2 [Start]ボタンをクリックして、CUE傾向情報を解析する。

ヒント

- [CUE解析用プレイリスト]内の楽曲を更新した場合は、再度[Start]ボタンをクリックしてください。
- 楽曲のCUEポイントの傾向が揃っている程、ご自身のCUEポイントに近いCUEポイントの設定が可能になります。
- [CUE解析用プレイリスト]に登録する楽曲は、多ければ多いほど個人的なCUE傾向情報が反映され、ジャンルが異なる楽曲に登録することでさらに個人的なCUE傾向情報が反映されやすくなります。楽曲は30曲以上を目安に登録してください。
- 環境設定で[CUE解析用プレイリスト]の表示をオン／オフできます。

ご注意

- 楽曲解析中、または[CUE解析用プレイリスト]に楽曲が登録されていない場合は、[Start]ボタンはクリックできません。
- [CUE解析用プレイリスト]が複数作成された場合は、手動で削除してください。

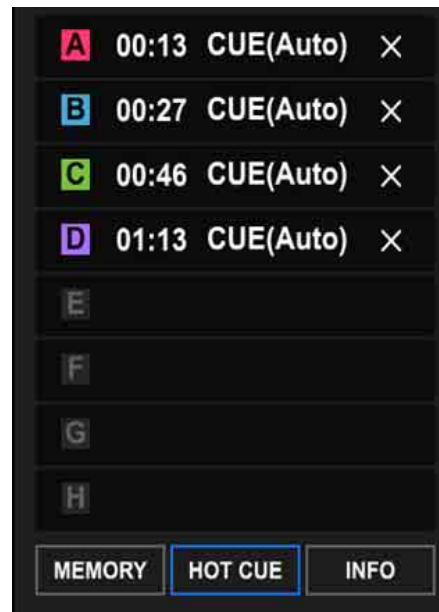
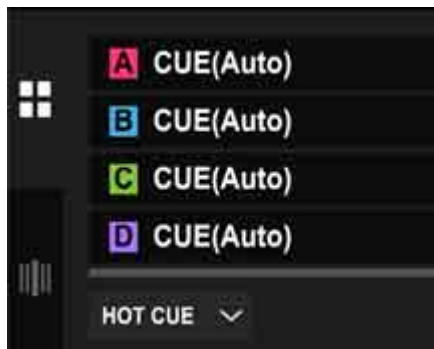
コメント機能を使う

CUE解析する際に、ホットキューポイントまたはメモリーキューポイントにコメントを付けることができます。

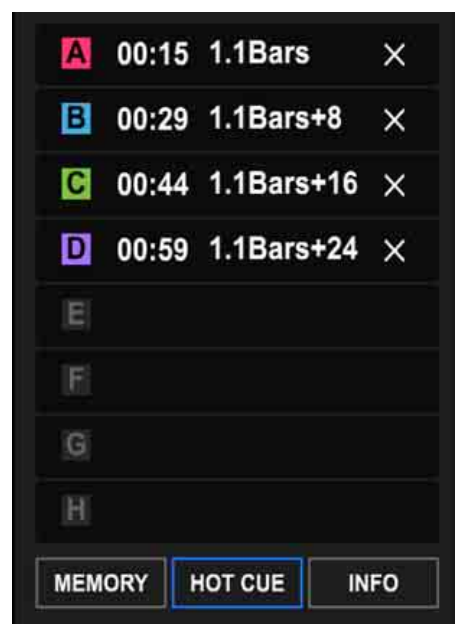
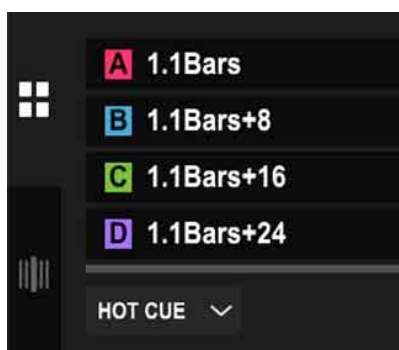
- 1 [環境設定]ウィンドウ > [解析]カテゴリ > [CUE解析]タブ > [CUEにコメントを追加する]をオンにする。

楽曲解析後、解析したCUEポイントにコメントが付与されます。

[オート]モードのコメント



[マニュアル]モードのコメント



iTunes からプレイリストをインポートする

iTunesのライブラリのプレイリストをインポートして、rekordboxのプレイリストとして登録することができます。

ご注意

- macOS CatalinaよりiTunesはサポート終了しており、本章はそれ以外のOSでiTunesを使用中のお客様向けです。

1 ツリービューで[iTunes]をダブルクリックし、[プレイリスト]をダブルクリックする。

ツリービューにiTunesのプレイリストの一覧が表示されます。

2 iTunesのプレイリストを[プレイリスト]の下の階層へドラッグする。

iTunesのプレイリストがrekordboxのプレイリストとして追加され、音楽ファイルも一緒に[コレクション]へ追加されます。

コンピューターやUSBストレージデバイス内のフォルダを使う

ツリービューで[エクスプローラ]内にあるフォルダを、[プレイリスト]内にドラッグすると、ドラッグしたフォルダの名称でプレイリストを作成することができます。

rekordbox.xmlからインポートする

rekordbox.xmlライブラリのプレイリストをインポートして、rekordboxのプレイリストとして登録することができます。

1 ツリービューで[rekordbox.xml]をダブルクリックし、[プレイリスト]をダブルクリックする。

ツリービューにrekordbox.xmlのプレイリストの一覧が表示されます。

2 rekordbox.xmlのプレイリストを[プレイリスト]の下の階層へドラッグする。

rekordbox.xmlのプレイリストが[プレイリスト]に追加されます。

コラボレーションプレイリストを使う

ユーザー間でプレイリストの楽曲やキューポイント、プレイリストの編集を共有することができます。

ご注意

- ご契約のプランによっては、機能を使用することができません。プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。




コラボレーションプレイリストの共有メンバーに招待する

プレイリストのオーナーは、コラボレーションプレイリストとして共有できるメンバーを招待します。

- 共有したいプレイリストを選択します。
- 画面上部の[プレイリスト]メニュー > [コラボレーションプレイリスト] > [プレイリストを共有する]を選択します。
- 共有メンバーに参加してほしい人のAlphaTheta アカウント（メールアドレス）を入力します。

共有メンバーには[NOTIFICATION]に通知および招待メールが届きます。

ヒント

- コラボレーションプレイリストを共有する側はオーナー、参加する側は共有メンバーとなります。
- 手順3でオーナーのプレイリストは承認待ちになるためアイコンがに変わります。招待メールが拒否されるとのアイコンに戻り、招待を承認されて共有メンバーが1人以上になるとに変わります。

コラボレーションプレイリストの招待を承認する

コラボレーションプレイリストの共有メンバーに参加するには、招待を承認する必要があります。

- 1 [INFO]ウィンドウを開き、[NOTIFICATION]タブをクリックする
- 2 [コラボレーションプレイリストに参加する]リンクをクリックし、Webの承認画面を開く。



ヒント

- 招待メールの[コラボレーションプレイリストの共有を承認する]リンクからも操作できます。

ご注意

- 招待メールが届いていない場合、迷惑メールに分類されている可能性があります。

- 3 Webの承認画面から、参加したいプレイリストにチェックを入れ、[承諾]ボタンをクリックする。

コラボレーションプレイリストに招待されました

以下のオーナーよりコラボレーションプレイリストの共有メンバーに招待されています。承認することにより、以下のオーナーが共有したプレイリストを閲覧、編集できるようになります。共有メンバーとして参加したいプレイリストを選択して承認ボタンを押してください。

[FAQはこちら](#)

[ユーザー名]さんから招待されたプレイリスト			
選択	プレイリスト名	招待された日時	招待の有効期限
<input type="checkbox"/>	[プレイリスト名]	2024.04.16 14:42	2024.04.23 14:42
<input type="checkbox"/>	[プレイリスト名]	2024.04.16 14:42	2024.04.23 14:42

Tsuboiさん(hayato.tsuboi@alphatheta.com)から招待されたプレイリスト			
選択	プレイリスト名	招待された日時	招待の有効期限
<input type="checkbox"/>	[プレイリスト名]	2024.04.16 14:41	2024.04.23 14:41
<input type="checkbox"/>	[プレイリスト名]	2024.04.16 14:33	2024.04.23 14:33

すべて選択

承諾

拒否

招待を承認して共有メンバーに参加すると、コラボレーションプレイリストが表示されます。

コラボレーションプレイリストを編集する


共有メンバーになると、編集した内容がメンバー間で共有されます。

- トラックタイトル／アーティスト名などの楽曲に関する情報やCUE/Gridなどの情報は、最初のコラボレーションプレイリストへの参加時に共有されます。
- 楽曲の追加／削除、曲順の変更などの編集内容は随時同期されメンバー間で共有されます。
- トラックタイトル／アーティスト名などの編集やCUE/Gridなどの編集はコラボレーションプレイリストを更新することでメンバー間で共有できます。コラボレーションプレイリストの更新については、「コラボレーションプレイリストを更新するには」(48 ページ)をご覧ください。

ご注意

- 1つのコラボレーションプレイリストで1000曲まで共有できます。
- コラボレーションプレイリストは最大5人まで共有できます。
- バックアップする際は、コラボレーションプレイリストは通常のプレイリストになります。
- リストアする際は、コラボレーションプレイリストの共有を解除してください。

編集履歴を確認するには

編集履歴を確認するには、コラボレーションプレイリストのタイトルの右横にある  ボタンを押してください。

コラボレーションプレイリストを更新するには

コラボレーションプレイリストを最新のデータに更新したい場合は、画面上部の[プレイリスト]メニュー > [コラボレーションプレイリスト] > [プレイリストを最新の状態に更新]を選択してください。

コラボレーションプレイリストの共有を解除する

コラボレーションプレイリストの共有を解除するには、画面上部の[プレイリスト]メニュー > [コラボレーションプレイリスト] > [プレイリストの共有を解除]を選択します。

オーナーはどの共有メンバーを解除するか選択することができます。

共有メンバーが全員解除されたコラボレーションプレイリストは通常のプレイリストになります。

ヒント

- 共有メンバーを確認するには、画面上部の[プレイリスト]メニュー > [コラボレーションプレイリスト] > [プレイリストの共有メンバーを確認]を選択します。

ご注意

- 共有メンバーは自分自身の共有のみ解除することができます。

SYNC MANAGER を使って同期する (EXPORT モード)

SYNC MANAGER (同期マネージャー) を使うことで、iTunesのプレイリストを常に最新の状態に更新したり、iTunesやrekordboxのプレイリストを常に最新の状態で簡単にUSBストレージデバイスへエクスポートすることができます。

iTunes ライブラリとの同期

iTunes ライブラリと同期すると、iTunes ライブラリの情報を rekordbox 上でシームレスに利用できます。同期した iTunes プレイリストは常に最新の状態でツリービューの [iTunes] に表示されます。同期したプレイリスト内のトラックは自動的に rekordbox で解析され、アートワークや波形などが表示されます。

ご注意


- macOS Catalina より iTunes はサポート終了しており、本章ではそれ以外の OS で iTunes を使用中のお客様向けです。

デバイス (USB ストレージデバイスや SD メモリーカード) との同期

デバイスと同期すると、選択したプレイリストが常に最新の状態でデバイスへエクスポートされます。また、DJ プレーヤーで更新したキュー、拍位置や評価を rekordbox に戻すことができます。

[コレクション]について

■ iTunesのプレイリストと同期するには

- 1 [メディアブラウザ]下端にあるをクリックする。
- 2 [iTunesプレイリストを同期する]にチェックを入れる。
- 3 rekordboxと同期するiTunesのプレイリストを選ぶ。
- 4 iTunesプレイリストの右にある矢印を押す。



チェックを入れたプレイリストが同期されます。


同期が完了すると、SYNC MANAGERのrekordboxツリービューに同期設定したプレイリストが表示されます。

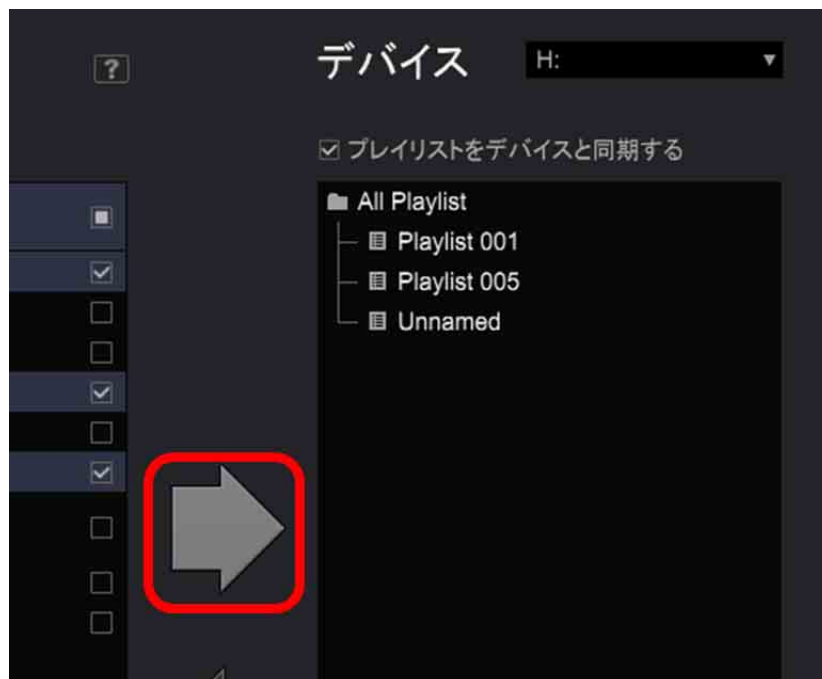
ヒント

- iTunesの同期設定をしておくと、次回以降のrekordbox起動時に、チェックを入れたiTunesのプレイリストを自動的に読み込みます。
- [All Playlist]をチェックしておくと、iTunesで新しく増えたプレイリストも自動的に読み込むことができます。

[コレクション]について

■ プレイリストをデバイスと同期するには

- 1 USBストレージデバイスまたはSDメモリーカードをコンピューターに挿入する。
- 2 [メディアブラウザ]下端にあるをクリックする。
- 3 [デバイス]をダブルクリックし、デバイスを選ぶ。
選択したデバイス内のプレイリストが表示されます。
- 4 [プレイリストとデバイスを同期する]にチェックを入れる。
- 5 デバイスと同期させたいrekordboxのプレイリストを選ぶ。
- 6 [デバイス]の左にある矢印をクリックする。



チェックを入れたプレイリストが同期されます。

デバイスと同期すると、選択したプレイリストが常に最新の状態でデバイスへエクスポートされます。


プレイリスト内のトラック情報も最新の状態に更新されます。

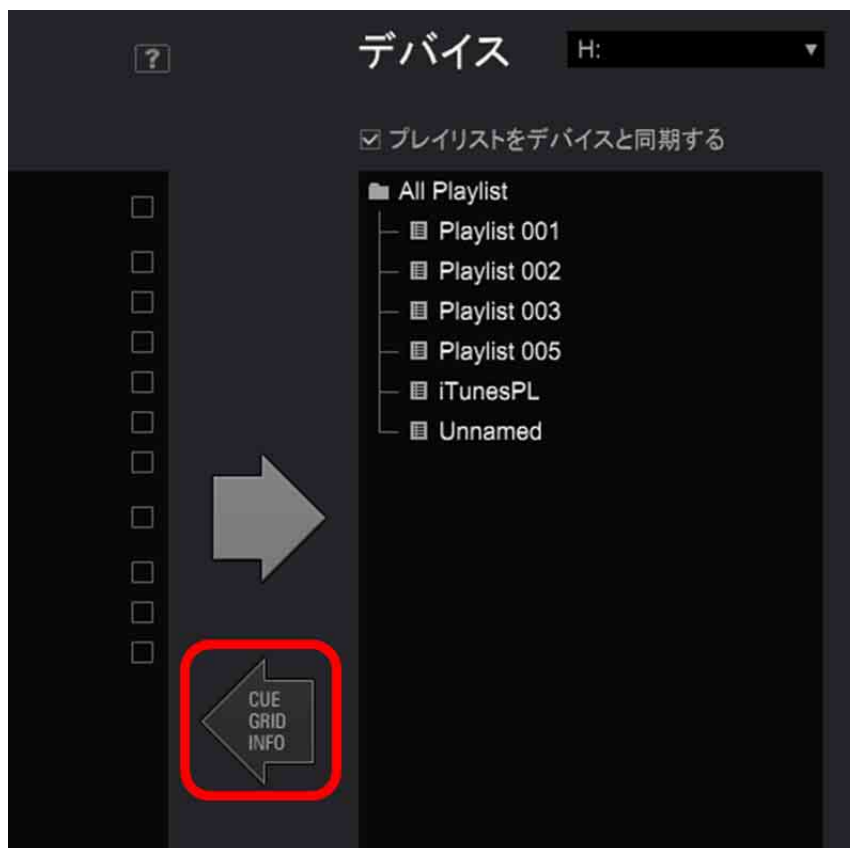
ヒント

- デバイスの同期設定をしておくと、次回以降のrekordbox起動後にツリービューにある同期したデバイスをクリックしたときに、チェックを入れたプレイリストのエクスポートを自動的に行うようになります。

[コレクション]について

DJプレーヤーで更新したキュー、拍位置や評価を rekordbox に戻すには

- 1 rekordbox と同期しているデバイスをコンピューターに挿入する。
- 2 [メディアブラウザ] 下端にある  をクリックする。
- 3 [デバイス] をダブルクリックし、デバイスを選ぶ。
- 4 [デバイス] の左にある矢印をクリックする。



デバイス内のトラック情報が、rekordbox に取り込まれます。

ツリービューでデバイスを選び、[コレクションを更新する] を選んだ時と同じ動作になります。

ご注意

- 別のコンピューターからエクスポートしたトラックや、コレクションから削除されたトラックの情報を戻すことはできません。

フォルダを使う

複数のプレイリストを作成およびインポートした場合、フォルダごとにプレイリストを整理することができます。

1 ツリービューにある[プレイリスト]を右クリックして、[新規フォルダを作成]を選ぶ。

[プレイリスト]の下に[無題のフォルダ]が追加されます。

2 コンピューターのキーボードでフォルダ名を入力して、[Enter]キーを押す。

3 作成したフォルダにプレイリストをドラッグ&ドロップする。

作成したフォルダの中にプレイリストが移動します。

ヒント

- フォルダを削除するには、フォルダを右クリックし、[フォルダを削除]を選びます。または、コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても削除することができます。フォルダに含まれているプレイリストおよびフォルダがすべて削除されます。
- フォルダを選択すると、選択したフォルダ配下に含まれるプレイリストのトラックをまとめてトラックリストに表示することができます。
- カラムビューの場合、[Ctrl]キー、または[Shift]キーを押しながらプレイリストをクリックすることで複数のプレイリストを選択することが可能です。
複数のプレイリストを選択した場合、選択されたプレイリストに含まれるトラックをまとめてトラックリストに表示することができます。

アートワーク画像を追加する

追加できるアートワーク画像のファイル形式は、JPEG（「.jpg」、「.jpeg」）またはPNG（「.png」）です。

1 プレイリストを右クリックして、[アートワークを追加]を選ぶ。

2 画像ファイルを選び、[開く]をクリックする。

プレイリストにアートワーク画像が追加されます。

ヒント

- 追加したアートワーク画像は、プレイリストを右クリックすると表示することができます。

プレイリストパレットを使う

プレイリストパレットを使うと、トラックの分類作業や選曲を効率的に行うことができます。任意のプレイリストをパレットにアサインすると、4つのプレイリストを同時に表示しながらプレイリストの編集ができます。

パレットについて

 をクリックしてプレイリストパレットを表示し、 をクリックすると、パレット内の4つのプレイリストが表示されます。



1. TAG LISTのパレット
2. パレット内リスト表示
3. メニュー表示 (56 ページ)
4. プレイリストのパレット

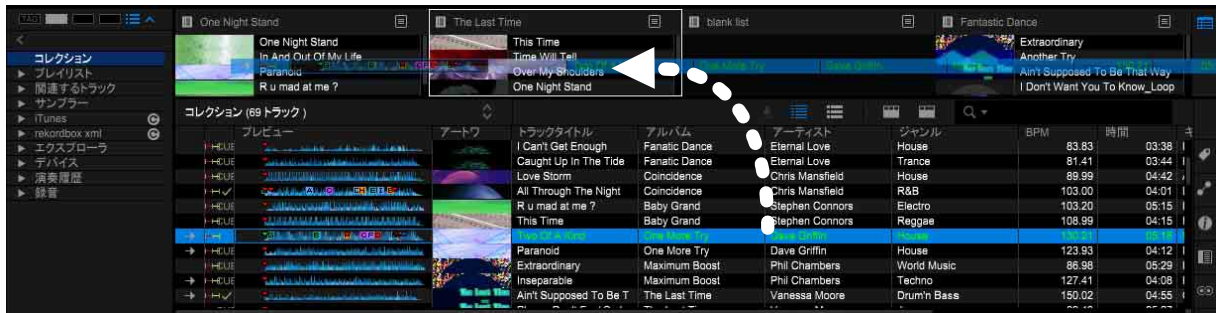
ヒント

- パレット内のプレイリスト名をクリックすると、ツリービューの該当するプレイリストが選ばれ、ハイライト表示になります。

パレットにプレイリストをアサインするには

ツリービューにあるプレイリストをパレットにドラッグ&ドロップすると、パレットにプレイリストをアサインすることができます。アサイン済みのパレットの場合は、上書きされます。

■ パレット内のリストにトラックを追加するには



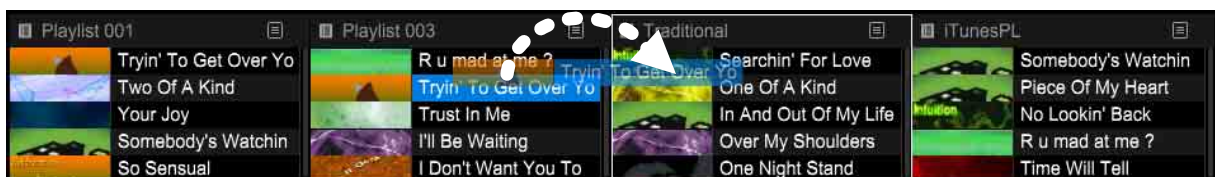
トラックリストのトラックをパレット内のリストにドラッグ&ドロップすると、トラックを追加することができます。

[blank list]のパレットにトラックを追加すると、新規プレイリストとして[無題のリスト]が作成されます。コンピューターのキーボードでプレイリスト名を入力してください。

ヒント

- パレットのリスト名をダブルクリックすると、プレイリスト名を変更することができます。

■ パレット内のトラックを他のパレットへ追加するには



パレット内のトラックを他のパレットにドラッグ&ドロップして追加します。

ヒント




- パレット内のトラックを、他のプレイリストにドラッグ&ドロップして、プレイリストにトラックを追加することもできます。

■ パレット内のトラックをロードするには

パレット内のトラックをプレーヤー／デッキパネルにドラッグ&ドロップすることで、ロードします。

[コレクション]について

■ パレット内のトラックをソートするには

- 1 リスト名の右にある  をクリックする。
- 2 [並べ替え]を選び、ソート項目を選ぶ。
トラックの並び順が、選んだ項目に従って変更されます。
ソート中は右側に  が表示されます。
- 3  をクリックする。
昇降順が切り換わります。


■ パレット内のトラックを手動で並び換えるには

パレット内のトラックを上下にドラッグ&ドロップすることで、パレット内のトラックの並び順を換えられます。

ご注意

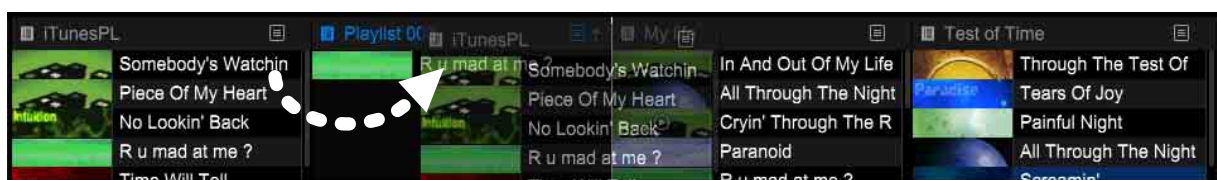
- 並び順を変更するのは、トラック番号順に並んでいる場合に限りです。

■ パレットからプレイリストを取り除くには

- 1 リスト名の右にある  をクリックする。
- 2 [パレットから取り除く]をクリックする。
プレイリストがパレットから削除されます。

■ パレット内のリストを並び換えるには

パレット内のプレイリスト名をドラッグして、パレット内の他のプレイリストにドロップすることで、パレット内の4つのリストを並び換えることができます。



インテリジェントプレイリストを使う

指定した条件に合致するトラックが自動的に追加されるリストを作成できます。

インテリジェントプレイリストを作成するには

- 1 ツリービューの[プレイリスト]を右クリックし、[新規のインテリジェントプレイリストを作成]を選ぶ。

条件設定画面が表示されます。



- 2 絞り込みたい項目を選ぶ。

- 3 絞り込み条件を選ぶ。

- [=]：入力した文字列や値などが完全に一致する音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [≠]：入力した文字列や値などが一致しない音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [>]：設定した値よりも大きい音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [<]：設定した値よりも小さい音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [が次の文字列を含む]：入力した文字列が含まれている音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [が次の文字列を含まない]：入力した文字列が含まれていない音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [が次の文字列で始まる]：入力した文字列で始まる音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [が次の文字列で終わる]：入力した文字列で終わる音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [が次の範囲内]：入力した二つの値の範囲に含まれる音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [が直近の次の期間内]：現在の日付に対して、入力した日数や月数以内の音楽ファイルが、リスト内に表示されます。
- [が直近の次の期間外]：現在の日付より入力した日数や月数以前の音楽ファイルがリスト内に表示されます。

- 4 項目に応じた詳細な条件を設定する。

メニューが表示されない設定に関しては、コンピューターのキーボードで文字や数値を入力します。

[コレクション]について


5 [+]**をクリックして、絞り込み条件を追加する。**

絞り込み条件が追加されます。

[次のすべての条件を満たす]または[次のいずれかの条件を満たす]を選ぶことができます。

6 コンピューターのキーボードで、**インテリジェントプレイリストの名前（リスト名）**を入力する。

7 [OK]**をクリックする。**

ツリービューの[プレイリスト]の下に、設定した条件で絞り込まれたインテリジェントプレイリストが追加され、が表示されます。

絞り込み条件を削除する

ツリービュー内のインテリジェントプレイリストを右クリックし、[プレイリストを削除]を選びます。または、削除したいインテリジェントプレイリストを選んでからコンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても削除できます。

ヒント

- ツリービュー内のインテリジェントプレイリストを右クリックし、[インテリジェントプレイリストを編集]を選ぶと条件設定画面が表示され、絞り込み条件を編集できます。

モバイルデバイスを使って演奏の準備をする

rekordboxで解析済みのトラック、rekordboxで作成したプレイリストやマイセッティングなどを無線LANを使ってモバイルデバイス (iPhoneやAndroid™搭載の端末など) へ転送することができます。また、モバイルデバイスで修正した音楽データをrekordboxに反映できます。




ご注意

- モバイルデバイス側にもrekordboxをインストールする必要があります。モバイルデバイス用のrekordboxは、App StoreやGoogle Play™などのオンラインストアからダウンロードできます。
- 無線LANの接続方法については、お使いのモバイルデバイス、コンピューターおよび無線LAN機器の取扱説明書をご覧ください。

無線LAN (Wi-Fi®) 対応のモバイルデバイスを接続する

ブラウザパネルのツリービューの[デバイス]では、USBストレージデバイスやSDメモリーカードのほかにも、無線LAN (Wi-Fi®) 対応のモバイルデバイス (iPhoneやAndroid™搭載端末など) にrekordboxの音楽ファイルを転送できます。

モバイルデバイス上であらかじめモバイルデバイス用のrekordboxを通信待機状態にし、[メディアブラウザ]下端にあるをクリックします。画面に従ってモバイルデバイスとコンピューターを接続します。

ヒント

- モバイルデバイス上のrekordboxとの連携機能や操作方法については、rekordbox.comをご覧ください。
- [環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト]タブで、[メディアブラウザ]の[SEARCH MOBILE ボタン]のチェックをはずすと、[SEARCH MOBILE]は表示されません。

他のコンピューターやモバイルデバイスのトラックを使う

Cloud Library Sync機能により、他のコンピューターやモバイルデバイス内のトラックやプレイリストをクラウドストレージサービスを使って同期させることができます。

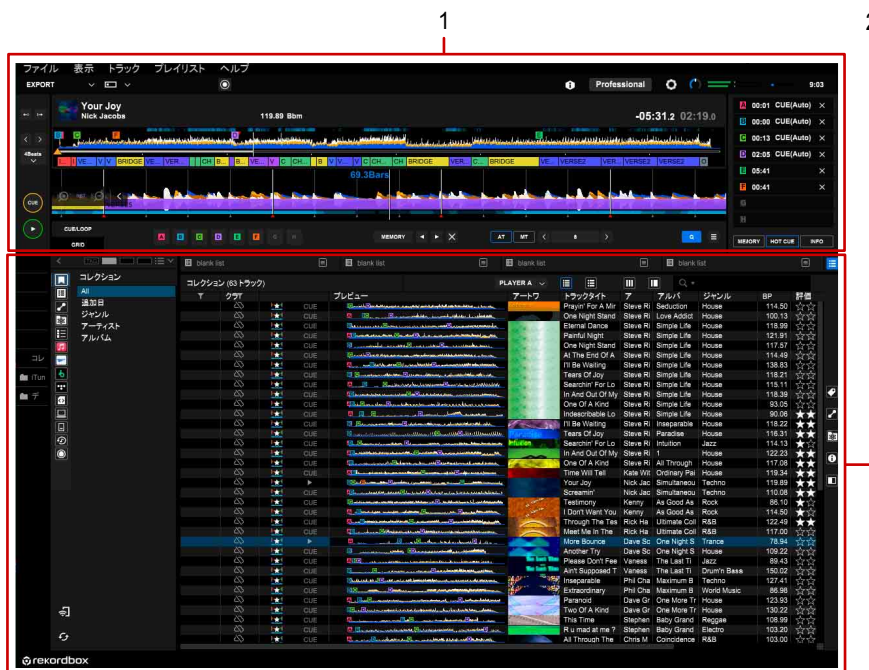
詳しくは、rekordboxサイトの「Cloud Library Sync操作ガイド」をご覧ください。

EXPORTモード

画面左上で[EXPORT]が選ばれていると、EXPORTモードで使うことができます。

画面について

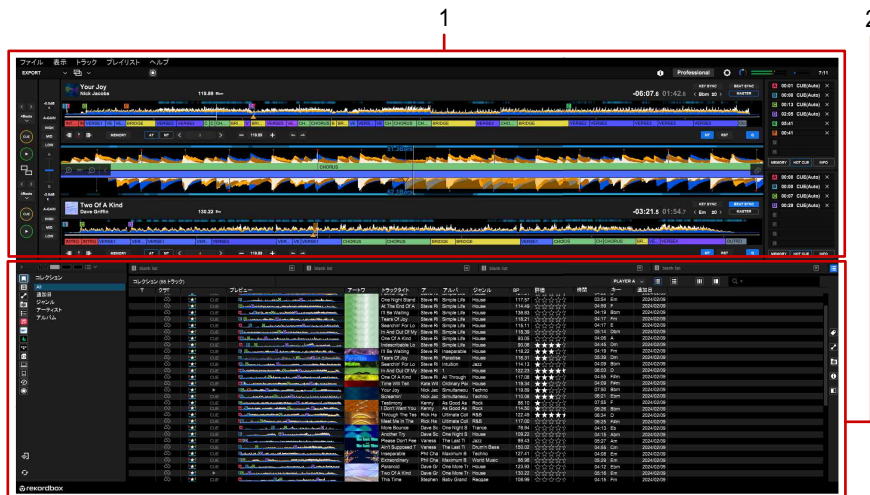
[1 PLAYER] (1プレイヤー) レイアウト



[2 PLAYER] (2プレイヤー) レイアウト



[DUAL PLAYER] (2プレイヤー) レイアウト

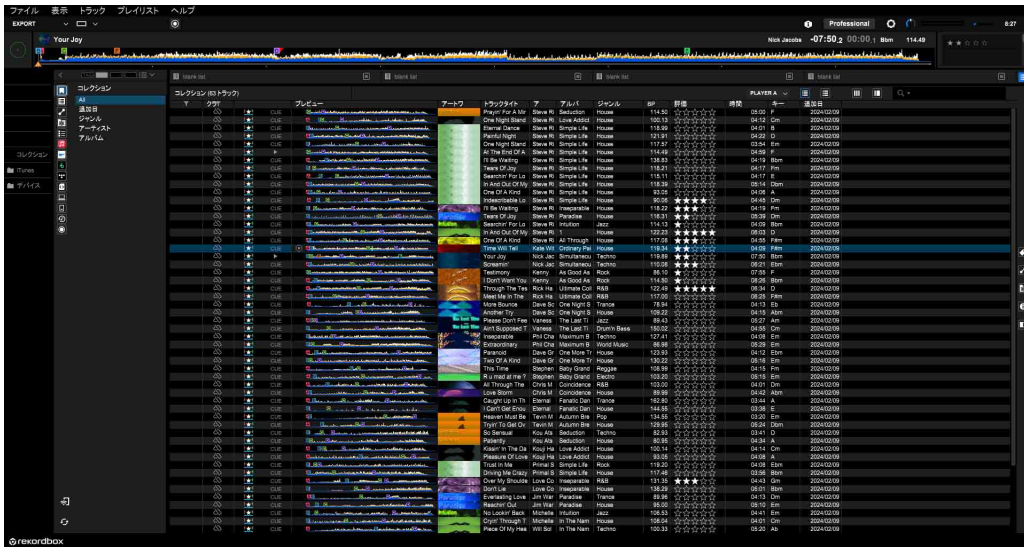


ご注意

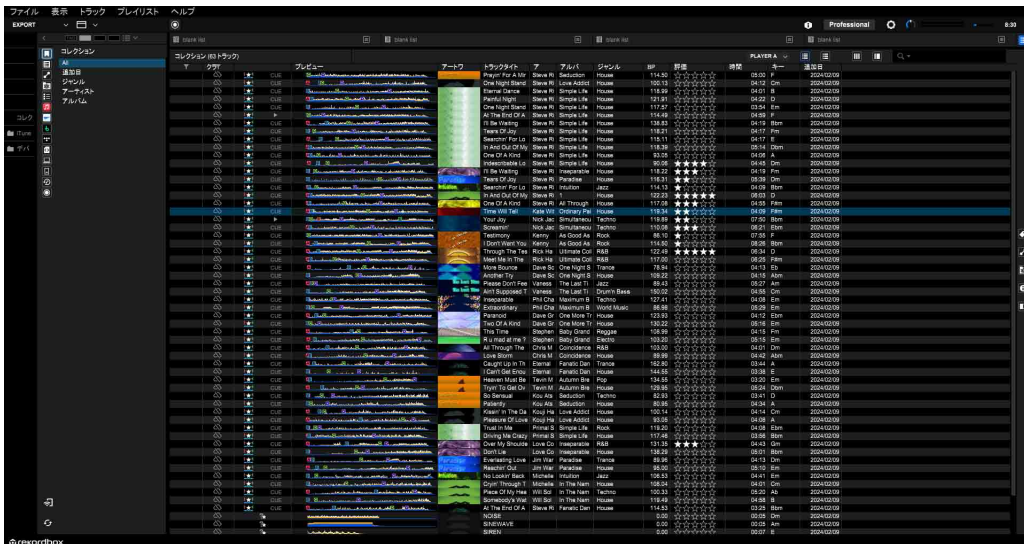
- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、使えない機能があります。
プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。

1. プレーヤーパネル (64 ページ)
2. ブラウザパネル (80 ページ)

[SIMPLE PLAYER] (シンプルプレーヤー) レイアウト



[FULL BROWSER] (フルブラウザ) レイアウト



プレイヤーパネル

[1 PLAYER] レイアウト



[2 PLAYER] レイアウト



[DUAL PLAYER] レイアウト



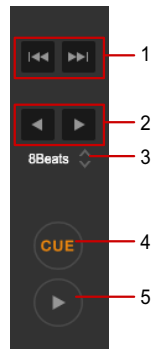
ご注意

- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、使えない機能があります。プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。

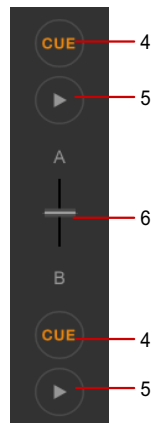
1. 操作パネル (66 ページ)
2. EXPORTモードを選びます。
3. 画面モードを切り替えます。
4. 録音パネルを表示します。(79 ページ)
5. 再生トラック情報パネル (68 ページ)
6. 設定パネル (69 ページ)
7. ファンクションパネル ([1 PLAYER] レイアウト) (75 ページ)
8. 拡大波形表示パネル (74 ページ)
9. 再生トラック補助情報パネル (70 ページ)
10. ファンクションパネル ([2 PLAYER] レイアウト、[DUAL PLAYER] レイアウト) (77 ページ、78 ページ)

操作パネル

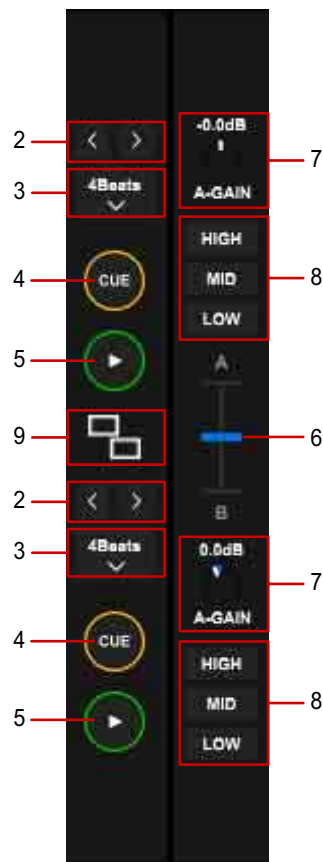
[1 PLAYER] レイアウト



[2 PLAYER] レイアウト



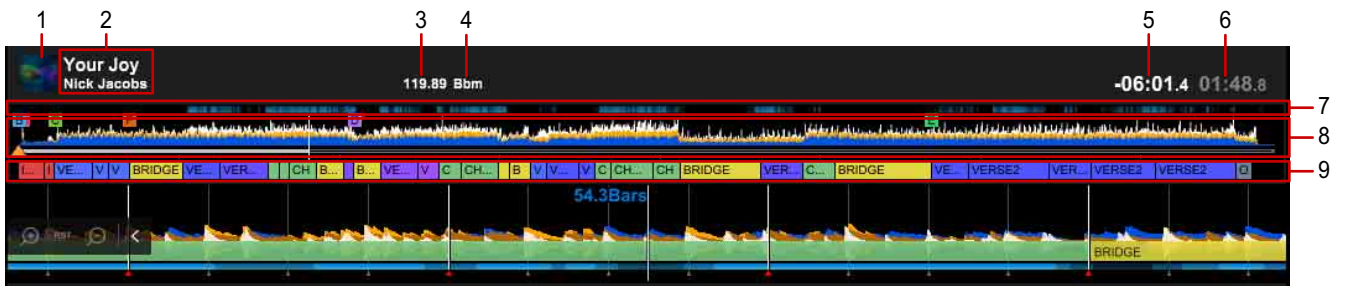
[DUAL PLAYER] レイアウト



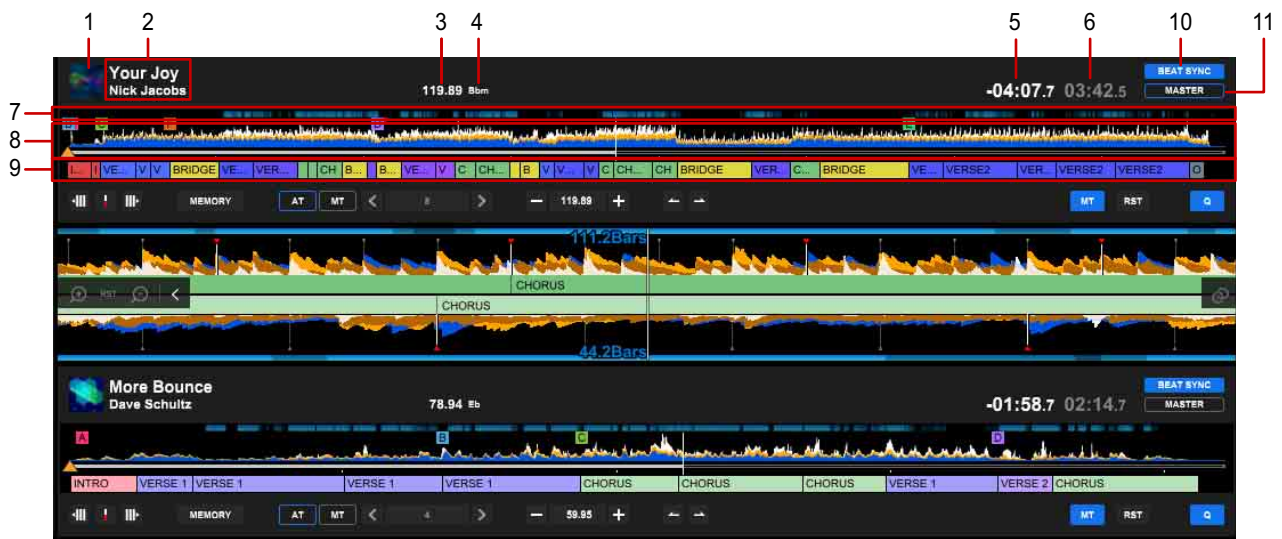
1. 頭出し（トラックサーチ）します。（[1 PLAYER]レイアウト）
 - ▶▶：次のトラックの先頭に進みます。
 - ◀◀：再生中のトラックの先頭に戻ります。2回続けて押すと1つ前のトラックに戻ります。
2. スキップ移動（ジャンプ）します。（[1 PLAYER]レイアウト、[DUAL PLAYER]レイアウト）
 - ▶：再生位置より後へスキップ移動します。
 - ◀：再生位置より手前へスキップ移動します。
3. ◀または▶をクリックしたときのスキップする拍数や小節数を設定します。（[1 PLAYER]レイアウト、[DUAL PLAYER]レイアウト）
4. キューを設定します。（95 ページ）
5. 再生または一時停止します。
6. プレーヤー AとBのミックス音量を調整します（クロスフェーダー）。（[2 PLAYER]レイアウト、[DUAL PLAYER]レイアウト）
7. 各プレーヤーの音量を調整します（[AUTO GAIN]）。（[DUAL PLAYER]レイアウト）
8. 各プレーヤーの帯域をミュートします（[3 BAND EQ]）。（[DUAL PLAYER]レイアウト）
9. プレーヤー A、Bの再生／一時停止を同時に行う[DUAL CONTROL]をオン／オフします。（[DUAL PLAYER]レイアウト）

再生トラック情報パネル

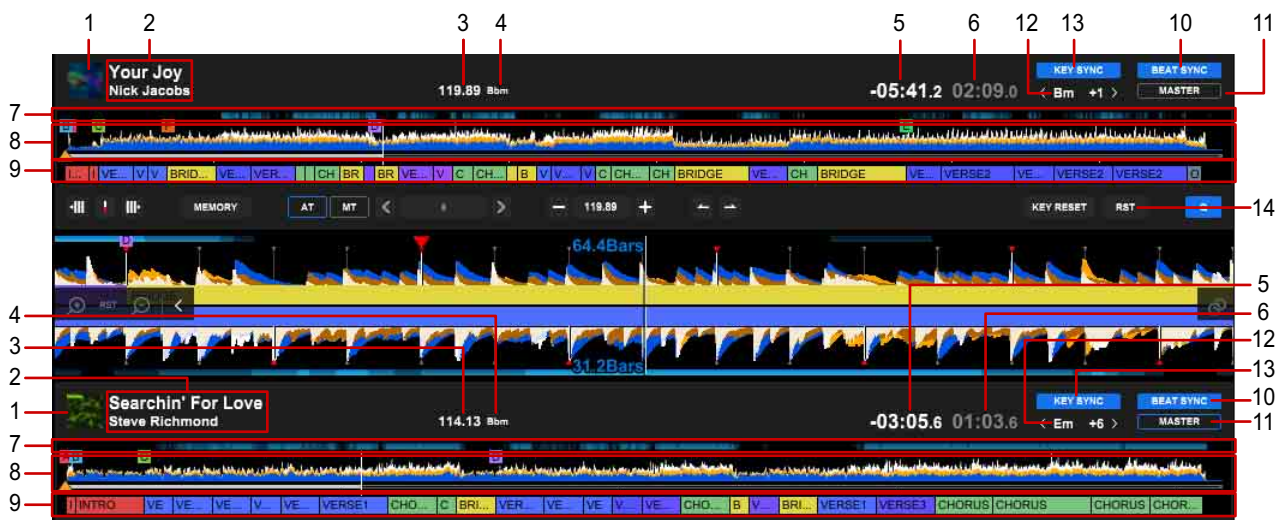
[1 PLAYER] レイアウト



[2 PLAYER] レイアウト

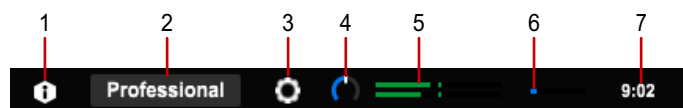


[DUAL PLAYER] レイアウト



1. トラックのアートワーク画像を表示します。
2. プレーヤーにロードしているトラックのタイトル名およびアーティスト名を表示します。
3. BPM を表示します。
4. キーを表示します。
[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [表示形式] タブ > [キー表示形式] でキーの表示方法を変更することができます。
5. 再生しているトラックの残り時間を表示します。
6. 再生しているトラックの経過時間を表示します。
7. ボーカルを表示します。
8. 現在の再生位置を細い垂直線と太い水平バーで表示します。
(プレーイングアドレス & 全体波形表示)
9. フレーズを表示します。
10. ビートシンク機能をオンにします。([2 PLAYER] レイアウト、[DUAL PLAYER] レイアウト)
11. ビートシンク機能でのマスタープレーヤーに設定すると、点灯します。([2 PLAYER] レイアウト、[DUAL PLAYER] レイアウト)
12. 各プレーヤーのキーを半音単位で変更します。([DUAL PLAYER] レイアウト)
13. キーシンク機能をオンにします。([DUAL PLAYER] レイアウト)
14. 各プレーヤーのキーを原曲のキーにリセットします。([DUAL PLAYER] レイアウト)

設定パネル



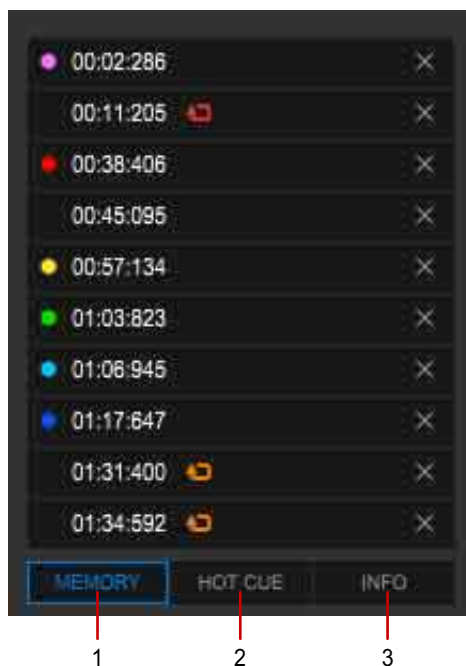
1. [INFO] ウィンドウを開きます。
2. コンピューターはアクティベートされ、rekordbox に適用されたプランが表示されます。
3. [環境設定] ウィンドウを開きます。
4. 音量レベルを調整します。
5. 音量レベルを表示します。
6. 音飛びが発生する状態を 100% としてバー表示します。
(オーディオドロップアウトメーター)

7. コンピューターの現在の時刻を表示します。

再生トラック補助情報パネル

プレーヤーにロードしているトラックの曲情報や、[MEMORY]と[HOT CUE]のコメントなどが表示されます。

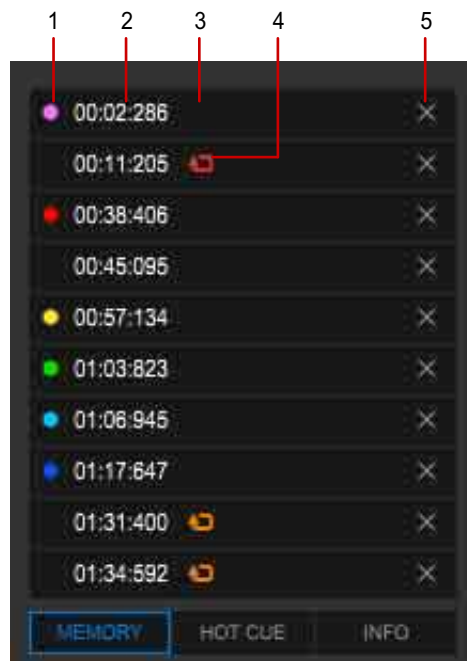
各項目をクリックすると、再生トラック補助情報パネルに各パネルを表示します。



1. [MEMORY] (71 ページ)
2. [HOT CUE] (72 ページ)
3. [INFO] (73 ページ)

[MEMORY]パネル

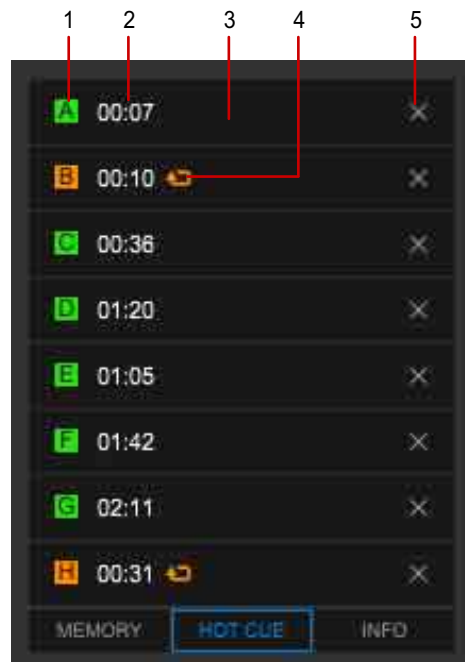
保存されたキューまたはループを一覧表示します。キューの保存については、「キューを保存するには」(96 ページ)、ループの保存については、「ループを保存するには」(98 ページ)をご覧ください。



1. 波形上部に表示されるキューマーカーの色を変更できます。
DJプレーヤーによっては、設定した色を表示できます。
2. 保存されたキューまたはループの時間 (分:秒:ミリ秒) を表示します。
クリックすると、再生位置がクリックしたキューまたはループに移動します。
3. 保存されたキューまたはループのコメントを入れ、表示します。
DJプレーヤーによっては、設定したコメントを表示できます。
4. ループを保存すると表示されます。クリックすると、アクティブループに設定され、赤色で表示されます。
5. 保存されたキューまたはループを削除します。

[HOT CUE]パネル

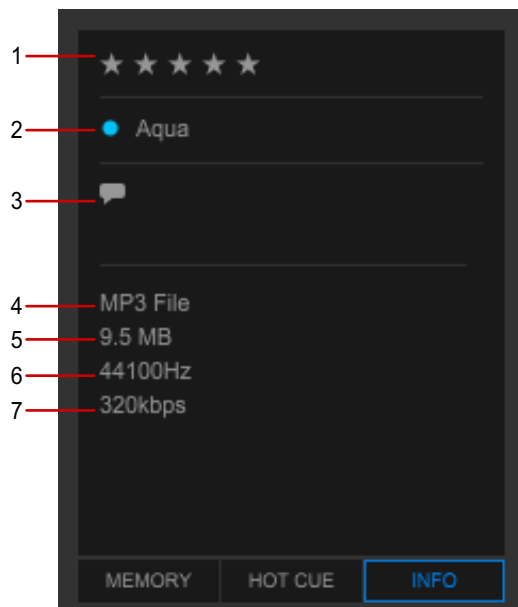
登録されたホットキューを一覧表示します。ホットキューについては、「ホットキューを使う」(100 ページ)をご覧ください。



1. ホットキューを記録させます。緑色のときはキューが、オレンジ色のときはループが記録されています。
右クリックからキューマーカーの色を変更することもできます。
2. 記録したホットキューの時間 (分:秒) を表示します。
クリックすると、記憶されたホットキューに再生位置が移動します。
ホットキューが記録されていない場合は、クリックするとホットキューを記録します。
3. 保存されたホットキューにコメントを入れ、表示します。
4. ループを保存すると表示されます。
5. 保存されたホットキューを削除します。

[INFO]パネル

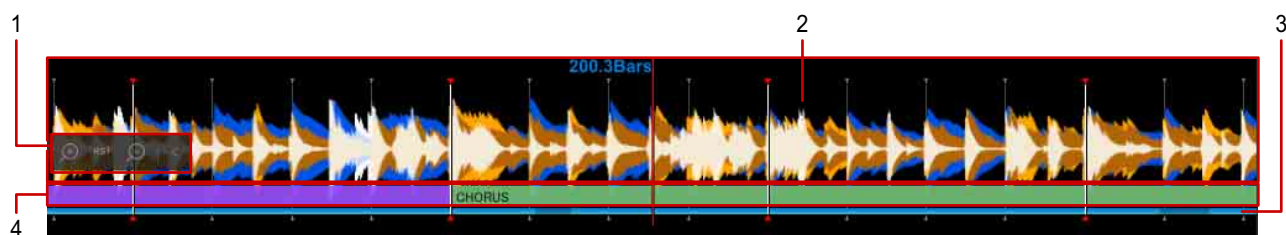
プレーヤーにロードしているトラックの情報を表示します。



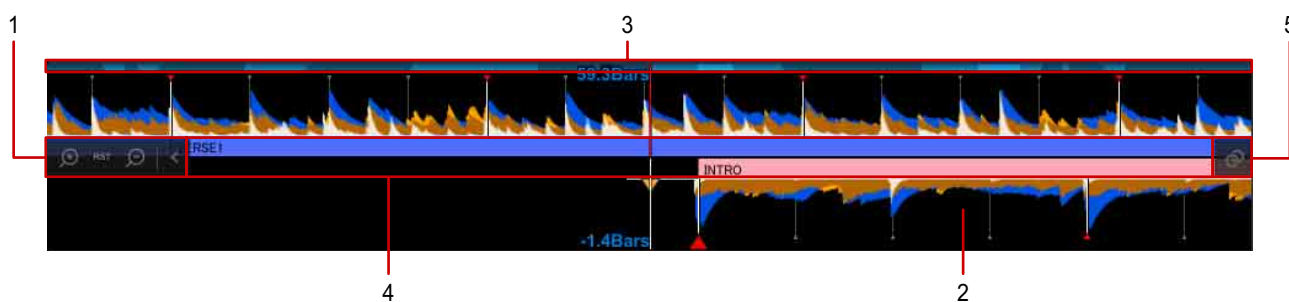
1. 評価
2. カラー
3. コメント
4. ファイルの種類
5. ファイルサイズ
6. サンプルレート
7. ビットレート

拡大波形表示パネル

[1 PLAYER] レイアウト



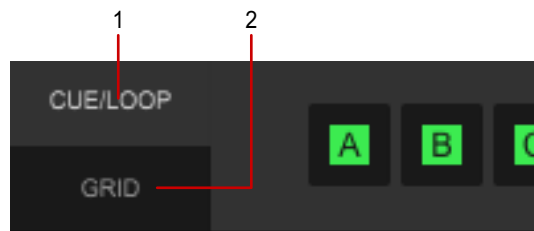
[2 PLAYER] レイアウト、[DUAL PLAYER] レイアウト



1. 波形のズーム倍率を変更します。
 - ◀: アイコンを非表示にします。
 - [RST]: 基準の状態に戻します。
2. 表示される波形を左右にドラッグすることで、再生位置を前後に移動できます。(90 ページ)
トラックを解析して検出された拍位置が縦線が表示されます。
3. ボーカルを表示します。
4. フレーズを表示します。
5. プレーヤーで再生中の2曲を、相性の良い曲 ([Matching]) として登録できます。([2 PLAYER] レイアウト、[DUAL PLAYER] レイアウト)

■ ファンクションパネル ([1 PLAYER]レイアウト)

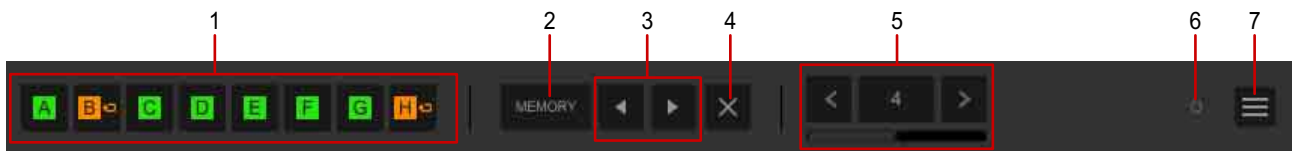
[CUE/LOOP]と[GRID]を切り換えて表示します。



1. [CUE/LOOP] (75 ページ)
2. [GRID] (76 ページ)

[CUE/LOOP]パネル

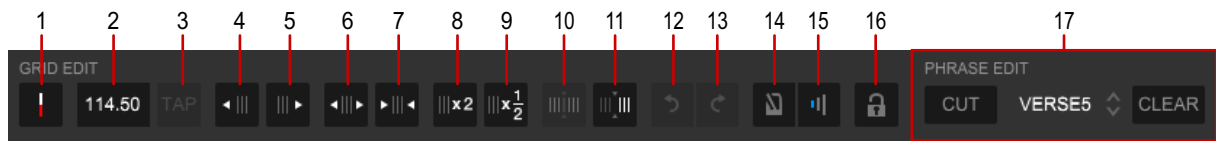
ホットキュー、ループ、キューの保存などを設定します。








1. ホットキューを記録します。記録したホットキューを削除するには、ボタン上にマウスカーソルを乗せ、[×]をクリックします。(100 ページ)
2. 設定したキューまたはループを保存します。(96 ページ) (98 ページ)
3. 保存したキューまたはループに移動します。
 - ▶：再生位置より後の保存したキューまたはループに移動します。
 - ◀：再生位置より手前の保存したキューまたはループに移動します。
4. 保存したキューまたはループを削除します。
5. 下部のバーをクリックして、画面の表示を切り替えます。
 - ◀ 4 ▶：現在の再生位置から拍数を指定してループ再生します。(オートビートループ) (98 ページ)
 - IN OUT RELOOP：リアルタイムキューやループイン／ループアウトを設定したり、ループ再生を解除または再開します。(マニュアルループ) (97 ページ)
6. クオンタイズをオン／オフします。(94 ページ)
7. 拡大波形の色、再生しているトラックの解析、エクスポートなどを行うメニュー画面が表示されます。

[GRID]パネル

ビートグリッドおよびフレーズを調整します。ビートグリッドの操作について詳しくは、「拍位置を調整する (アジャストビートグリッド)」(91 ページ) をご覧ください。

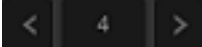





1. 再生位置 (波形中央の赤い縦線) を小節の1拍目に変更します。
2. 再生位置 (波形中央の赤い縦線) からのグリッド間隔をBPMで表示します。直接数値を入力して、グリッド間隔を変更することもできます。
3. クリックする間隔でBPMを決め、グリッド間隔を変更します。
4. ビートグリッドを左に1 msec移動します。
5. ビートグリッドを右に1 msec移動します。
6.  をクリックしてトラック全体を調整範囲としたとき、ビートグリッドの間隔を1 msec広げます。
7.  をクリックしてトラック全体を調整範囲としたとき、ビートグリッドの間隔を1 msec縮めます。
8. 拍数 (BPM) を2倍にします。ビートグリッドの間隔は1/2倍に縮まります。
9. 拍数 (BPM) を1/2倍にします。ビートグリッドの間隔は2倍に広がります。
10. ビートグリッドを調整するとき、トラック全体を調整範囲として選びます。
[GRID]パネルに切り換えたときは、トラック全体がすでに選ばれていて、このボタンをクリックすることはできません。また、 をクリックして、調整範囲が現在の再生位置より後ろになっている場合は、トラック全体に変わります。
11. 再生位置 (波形中央の赤い縦線) から、設定したBPM間隔でビートグリッドを設定しなおします。
12. [GRID]パネルでの操作を元に戻します。
13. [GRID]パネルでの操作を元に戻したとき、操作した後の状態に戻します。
14. メトロノーム音をオン/オフします。
ビートグリッドに合わせてメトロノーム音を鳴らしながら再生します。
15. メトロノーム音の音量 (大、中、小) を切り替えます。
16. 再解析、グリッド編集を有効/無効にします。(解析ロック) (93 ページ)
無効にすると  がトラックリストに表示されます。

17. フレーズが解析されているトラックをロードすると、トラック情報パネルに解析したフレーズが表示され、各フレーズを編集することができます。
- [CUT] をクリックして点灯させている間、フレーズ上でクリックすると、クリックした場所でフレーズが分割されます。
 -  をクリックして、フレーズの種類を変更できます。
 - [CLEAR] をクリックすると、すべてのフレーズを削除します。
 - フレーズを選んで、分割位置（白い線）をドラッグすると、位置を調整することができます。
 - [PHRASE EDIT] パネルを表示させるには、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブ > [Phrases] の [フレーズ (全体波形)] にチェックを入れます (220 ページ)。PHRASE EDIT パネルについて詳しくは、rekordbox サイトの「PHRASE EDIT 操作ガイド」をご覧ください。





ファンクションパネル ([2 PLAYER] レイアウト)



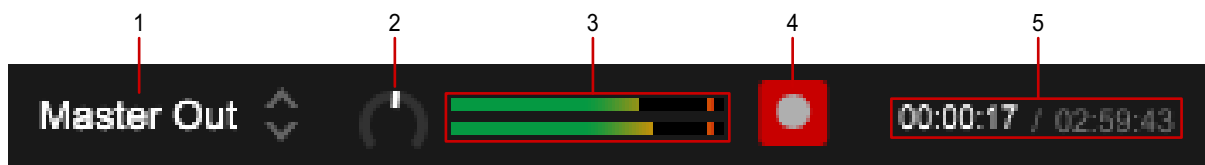
1. ビートグリッドを調整します。
2. 設定したキューまたはループを保存します。
3. 下部のバーをクリックして、画面の表示を切り替えます。
 -  : ループの長さを拍数で指定します。(オートビートループ) (98 ページ)
 -  : リアルタイムキューやループイン／ループアウトを設定したり、ループ再生を解除または再開します。(マニュアルループ) (97 ページ)
4. マスターテンポ (MASTER TEMPO) をオン／オフします。
5. 元々の再生速度で再生します。(TEMPO RESET = テンポリセット)
6. トラックの再生速度 (テンポ) を調整します。
7. プレイ中にクリックし続けるとピッチベンドが動作します。
 をクリックし続けると加速され、 をクリックし続けると減速されます。
8. クオンタイズをオン／オフします。(94 ページ)

■ ファンクションパネル ([DUAL PLAYER] レイアウト)



1. ビートグリッドを調整します
2. 設定したキューまたはループを保存します。
3. 下部のバーをクリックして、画面の表示を切り替えます。
 -  : ループの長さを拍数で指定します。(オートビートループ) (98 ページ)
 -  : リアルタイムキューやループイン／ループアウトを設定したり、ループ再生を解除または再開します。(マニュアルループ) (97 ページ)
4. トラックの再生速度 (テンポ) を調整します。
5. プレイ中にクリックし続けるとピッチベンドが動作します。
 をクリックし続けると加速され、 をクリックし続けると減速されます。
6. マスターテンポ (MASTER TEMPO) をオン／オフ、およびキーリセットします。
7. 元々の再生速度で再生します。(TEMPO RESET =テンポリセット)
8. クオンタイズをオン／オフします。(94 ページ)

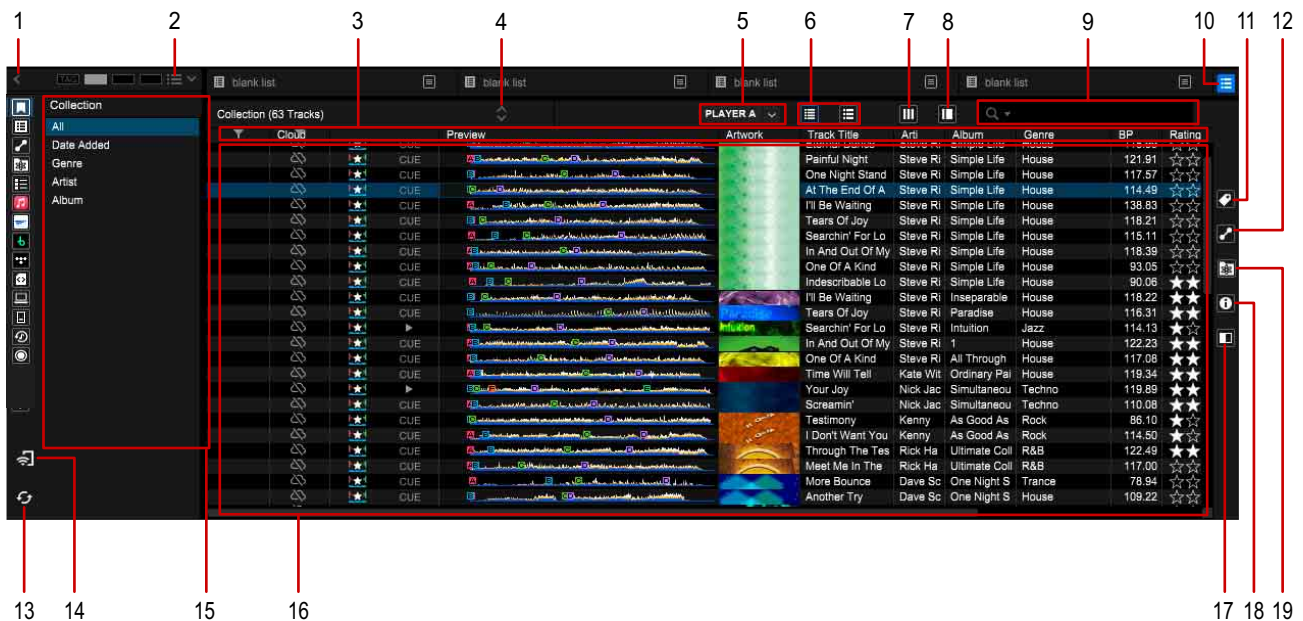
録音パネル



1. 録音対象を選びます。
2. 録音レベルを調整します。
3. 録音レベルを表示します。
4. 録音を開始／停止します。
5. 録音を開始してから経過した時間と、連続で録音可能な残り時間を表示します。



ブラウザパネル

[コレクション]画面での操作については、「[コレクション]について」(8 ページ)をご覧ください。



1. ツリービュー内のフォルダまたはプレイリストをドラッグして、ショートカットを登録できます。
2. タグリストまたは割り当てられた複数のプレイリストを表示できます。
4つのパレットのうち、左端がタグリスト用、右側の3つがプレイリスト用になります。
3. 情報をソートしてトラックを探します。カラムの表示／非表示と並び順を変更できます。
4. プレイリストのパスが一覧表示され、いずれかを選択するとそのプレイリストに移動します。
5. [キー]カラムを表示しているときに、選んだデッキのトラックのキーと相性の良いトラックのキーをハイライト表示します。(Traffic Light)



6. アートワークの表示パターンを切り換えます。
 : アートワークの上部を表示します。
 : アートワーク全体を表示します。
7. カテゴリフィルターを使ってトラックを探します。
8. [BPM]、[KEY]、[RATING]、[COLOR]、[MY TAG]で絞り込み検索ができます。(トラックフィルター)
9. 検索フィルターを使ってトラックを探します。

10. プレイリストパレットを表示または非表示にします。
11. マイタグの設定画面が表示されます。(マイタグ)
12. RELATED TRACKS画面が表示されます。
13. [SYNC MANAGER]画面が表示されます。rekordboxと外部ライブラリとの同期設定をします。(49 ページ)
14. [Mobile Library Sync]画面が表示されます。rekordbox (iOS) とのペアリングを設定します。(59 ページ)
15. トラックリストに表示する項目を選びます。([メディアブラウザ])
 - [コレクション] : rekordboxにインポートした全トラックをリスト表示します。
 - [プレイリスト] : DJプレイの用途に応じたプレイリストを作って、rekordboxのコレクションを整理しておくことができます。
 - [関連するトラック] : ロードしているトラックの関連するトラックをリスト表示します。
 - [Track Suggestion] : ロードしているトラックに対しておすすめのトラックを一覧表示します。
 - [ホットキューバンクリスト] : 別々のトラックのホットキューポイントを8つまで登録して管理できます。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。(101 ページ)
 - [iTunes] : iTunesのライブラリを参照します。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。
 - [Apple Music] : Apple Musicのトラックを参照します。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。
 - [Inflyte] : Inflyteのトラックを参照します。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。
 - [Beatport] : Beatportのトラックを参照します。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。
 - [TIDAL] : TIDALのトラックを参照します。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。
 - [rekordbox xml] : rekordbox xml フォーマットのxmlを参照します。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。
 - [エクスプローラ] : コンピューター内やUSBフラッシュメモリーなどの外部デバイス内のフォルダ階層を表示します。[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト] タブで表示/非表示を設定できます。
 - [デバイス] : USBストレージデバイスやSDメモリーカード、モバイルデバイスを表示します。
 - [演奏履歴] : DJ機器で再生した履歴を表示します。
 - [録音] : rekordboxで録音したファイルを表示します。

16. ツリービューで選択されたプレイリスト内のトラックをリスト表示します。(トラックリスト)
17. サブブラウザが表示されます。(12 ページ)
18. トラックリストで選択中のトラックの情報画面が表示されます。
19. [Track Suggestion] 画面が表示されます。

リンクステータスパネル

PRO DJ LINK 対応 DJ 機器が LAN ケーブルや無線 LAN で接続されると、[LINK] ボタンが表示されます。[LINK] ボタンを押して、DJ 機器と通信を開始します。その後、リンクステータスパネルとしてネットワーク内の機器情報が表示されます。詳しくは、「LAN につないで演奏する (LINK EXPORT)」(86 ページ) および「LAN を使う」(110 ページ) をご覧ください。



1. LAN ケーブルや無線 LAN で接続されている DJ 機器との通信を開始/終了します。
2. rekordbox がシンクマスターになっている場合のテンポ (BPM) を調整します。(マスター BPM)
3. DJ プレーヤーでビートシンク機能を使って演奏するときに、rekordbox で指定したマスター BPM (テンポ) を使って同期させます。(シンクマスター)
4. 現在のマスター BPM を表示しなおします。
5. LAN ケーブルや無線 LAN で接続されている各 DJ 機器の状態を表示します。(リンクステータス)

準備をする

rekordbox を使って演奏の準備をします。

1 rekordbox の [コレクション] にトラックを追加・解析する。

トラックの拍位置 (ビート) を解析し、曲のテンポ (BPM) やキーを測定します。

「トラックを追加する」 (14 ページ)

2 演奏リスト (プレイリスト、ホットキューバンクリスト) を作成する。

「プレイリストを使う」 (40 ページ)

「ホットキューを使う」 (100 ページ)

3 各種ポイント情報 (キュー、ループ、ホットキュー) を設定する。

「キューを使う (頭出し)」 (95 ページ)

「ループ再生する」 (97 ページ)

「ホットキューを使う」 (100 ページ)

4 DJ機器と組み合わせて演奏する。(PRO DJ LINK) (84 ページ)

rekordbox で準備しておいた各種ポイント情報や演奏リストを USB ストレージデバイスや LAN 接続を使って、DJ 機器で演奏できます。

DJ プレーヤーでの演奏履歴、演奏回数、ポイント情報などを rekordbox にフィードバックできます。

DJ機器と使う (PRO DJ LINK)

DJ機器をコンピューターに接続する前に、各DJ機器の取扱説明書に記載されている「安全上のご注意」および「接続する」を必ずお読みください。

DJ機器で対応しているSDメモリーカードおよびUSBストレージデバイス(フラッシュメモリーまたはハードディスク)については、各DJ機器の取扱説明書をご参照ください。

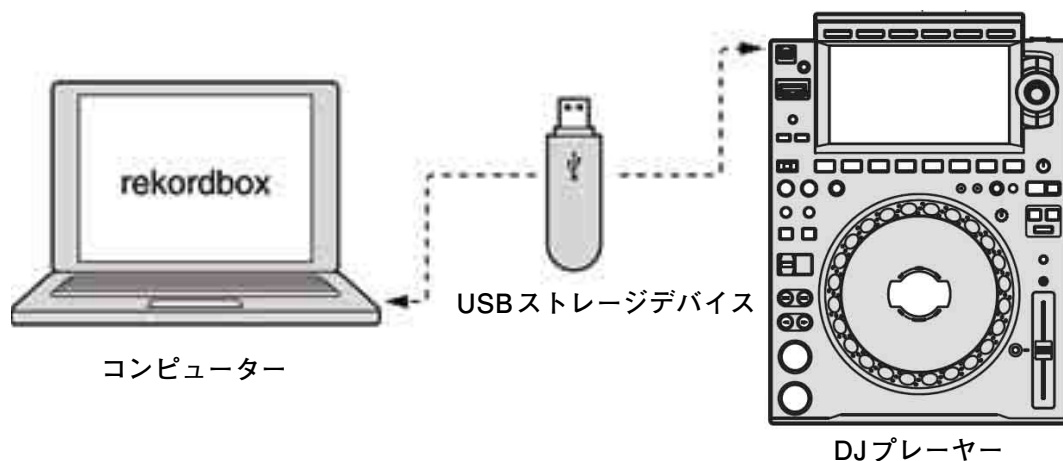
- オールインワンDJシステム：XDJ-RX2、XDJ-RX、XDJ-AERO、XDJ-R1 など

DJ機器についての最新情報は、pioneerdj.comをご覧ください。

また、rekordboxサイトの「PRO DJ LINKセットアップガイド」もあわせてご覧ください。

USBストレージデバイスを使って演奏する (USB EXPORT)

DJブースにコンピューターを持ち込まずに、USBストレージデバイス(フラッシュメモリーやハードディスク)を使って、rekordboxの音楽ファイルやデータをDJ機器と受け渡しできます。

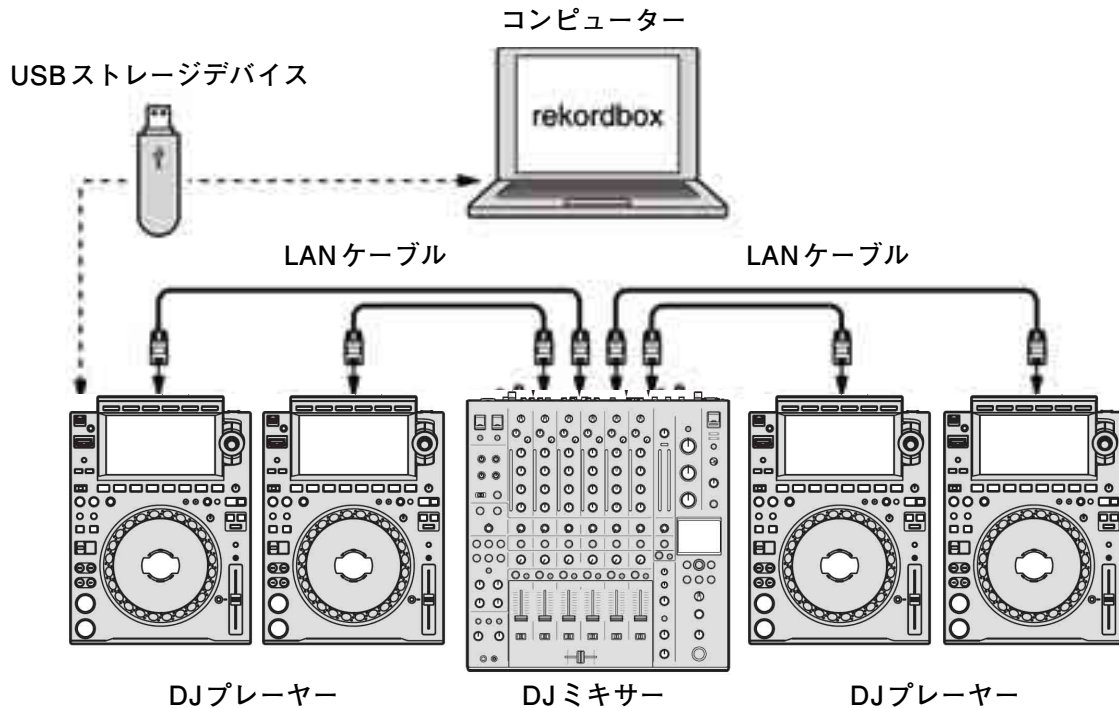


ヒント

- 一部のDJプレーヤーでは、USBストレージデバイスの他に、SDメモリーカードも使えます。

USB EXPORT を使って、複数のDJ機器を連結して演奏するには

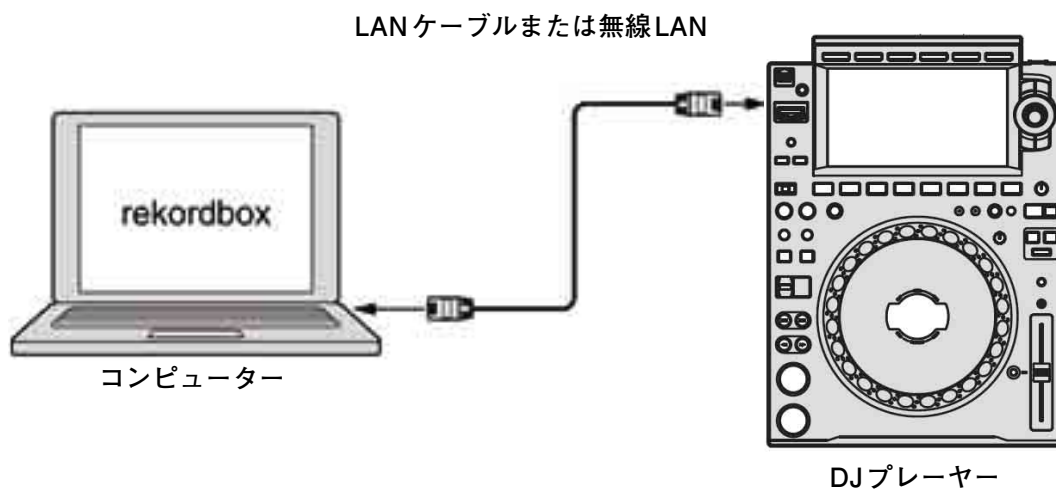
LANケーブルを使ってPRO DJ LINKに対応したDJミキサーとDJプレーヤーを接続すると、USBストレージデバイスに記録されているrekordboxの音楽ファイルやデータを4台のDJプレーヤー（CDJ-3000のみの場合は6台）と受け渡しできます。（107 ページ）

**ヒント**

- 一部のDJプレーヤーでは、USBストレージデバイスの他に、SDメモリーカードも使えます。
- DJミキサーの代わりにスイッチングハブを使えます。
- 接続方法については、各DJ機器の取扱説明書をご覧ください。

LAN につないで演奏する (LINK EXPORT)

DJプレーヤーとコンピューターをLANケーブルや無線LANで接続すると、DJプレーヤーにrekordboxの音楽ファイルやデータをリアルタイムにロードできます。(110 ページ)

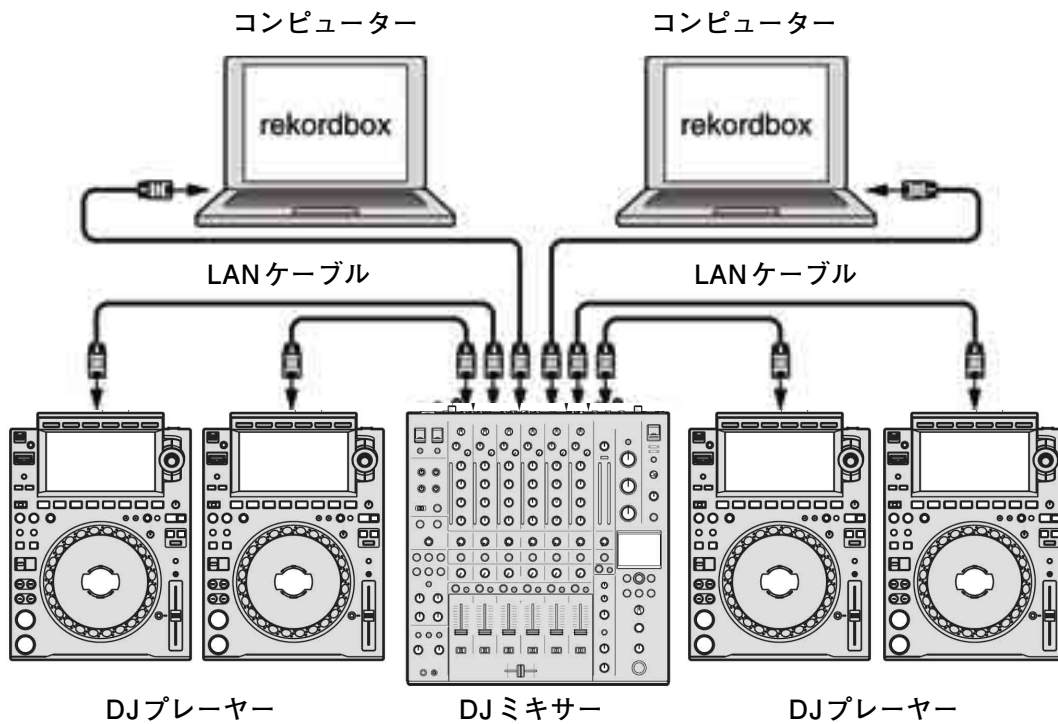
**ヒント**

- 接続方法については、各DJプレーヤーおよびコンピューターの取扱説明書をご覧ください。

LINK EXPORT を使って、複数のDJ機器を連結して演奏するには

rekordboxがインストールされたコンピューターをLANケーブルでPRO DJ LINKに接続すると、4台のDJプレーヤー（CDJ-3000のみの場合は6台）にrekordboxの音楽ファイルやデータをリアルタイムにロードできます。

また、LANケーブルを使って、PRO DJ LINKに対応したDJミキサーとrekordboxがインストールされたコンピューターを接続すると、DJミキサーに接続しているヘッドホンでrekordboxの音楽ファイルをモニターできます。

**ヒント**

- DJミキサーの代わりにスイッチングハブを使って、LAN接続することもできます。
- PRO DJ LINKに接続できるコンピューターは2台までです。
- 接続方法については、各DJ機器およびコンピューターの取扱説明書をご覧ください。

再生する

プレーヤーパネルでトラックを再生します。

- 1 ブラウザパネルのトラックリストからトラックをプレーヤーパネルにドラッグ&ドロップする。
- 2 操作パネル内の▶をクリックする。
再生が始まります。

再生位置を移動するには

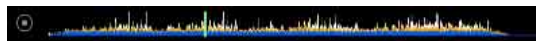
全体波形上でクリックすると、再生位置がクリックした位置へ移動します。

ヒント

- [1 PLAYER] / [DUAL PLAYER] レイアウトでは、操作パネルで[<] / [>] をクリックしても再生位置を移動することができます。その際、操作パネル内で表示されている移動量が移動されます。また、ループ再生しているときに[<] / [>] をクリックすると、再生位置だけでなくループインポイントとループアウトポイントも移動します。ループ再生については、「ループ再生する」(97 ページ) をご覧ください。

ブラウザパネルで簡易的に試聴するには

ブラウザパネル内の[プレビュー]カラムの波形をクリックすると、クリックした位置から音声の試聴を開始します。波形の左側にある停止ボタンをクリックすると試聴を停止します。



プレーヤーパネルで再生中に[プレビュー]カラムで試聴を開始すると、プレーヤーパネルの再生は一時停止します。

そのトラックの先頭から音声を試聴する

ブラウザパネル内の[アートワーク]カラムのアートワークをクリックします。



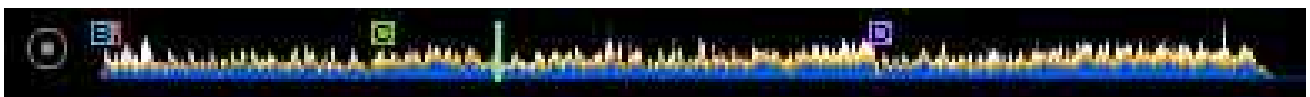
マウスカーソルをアートワークの外に移動すると試聴を停止します。
試聴中にアートワークをクリックすると試聴位置を 30 秒後に移動します。



プレーヤーパネルで再生中に[アートワーク]カラムで試聴を開始すると、プレーヤーパネルの再生は一時停止します。

プレビュー波形にキューマーカーを表示する

トラックリストのプレビュー波形上に、保存したキューやホットキューのマーカーを表示できます。これにより、トラックをプレーヤーにロードすることなく、トラックリスト上でキューの設定状態を確認できます。キューマーカーをプレビュー波形上に表示するには、[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [レイアウト]タブ > [Browser panel]の[プレビューにキューポイントを表示]にチェックを入れます。プレビュー波形上のキューマーカー付近をクリックすると、そのキューポイントからプレビュー再生を開始できます。



ヒント

- キューの設定については、「キューを使う（頭出し）」(95 ページ) をご覧ください。

拡大波形上で再生／一時停止、キューを操作する

拡大波形上のマウス操作で、▶、⏸、[CUE] をクリックしたのと同じ動作が行えます。

- 左クリック：▶、⏸ をクリックしたときと同じ動作になります。
- 右クリック：[CUE] をクリックしたときと同じ動作になります。

この機能は、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [表示形式] タブの [波形をクリックしてプレイ／キュー操作] で、[有効]／[無効] にできます。

ヒント

- キューの設定については、「キューを使う（頭出し）」(95 ページ) をご覧ください。

波形の色を変更する

[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [カラー] タブ > [波形カラー] で [BLUE] または [RGB]、[3Band] の 3 種類から波形の色を選択できます。

ご注意

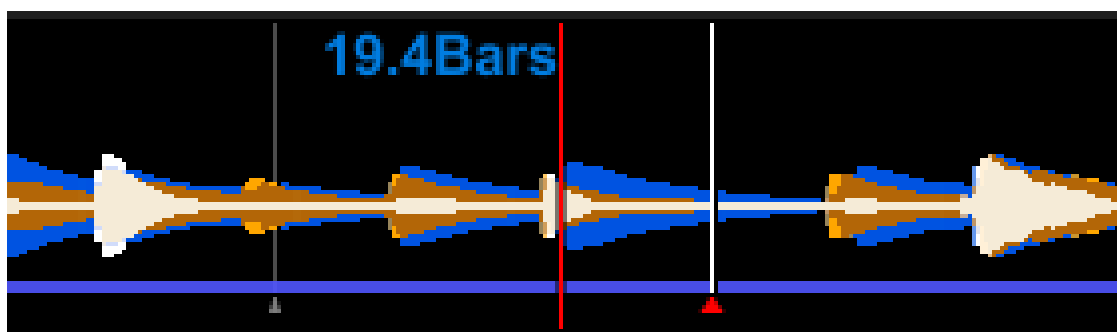
- [3Band] を選んだ場合、3Band 非対応の DJ 機器では、青色の波形で表示されます。

ビートカウント表示を変更する

拡大波形の中央に表示されるビートカウントの内容を変更できます。

[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [表示形式] タブ > [ビートカウント表示] で、表示する内容を選択できます。

- [現在位置(小節数)]：曲頭から現在再生している位置までの小節数を表示します。
- [次の Memory Cue まで (小節数)]：現在再生している位置から最も近い次の Memory Cue までの小節数を表示します。対象の Memory Cue がない場合は表示されません。
- [次の Memory Cue まで (拍数)]：現在再生している位置から最も近い次の Memory Cue までの拍数を表示します。対象の Memory Cue がない場合は表示されません。



拍位置（ビートグリッド）を確認する

1 ブラウザパネルのトラックリストからトラックをプレーヤーパネルにドラッグ&ドロップする。

2 操作パネル内の▶をクリックする。

再生が始まります。

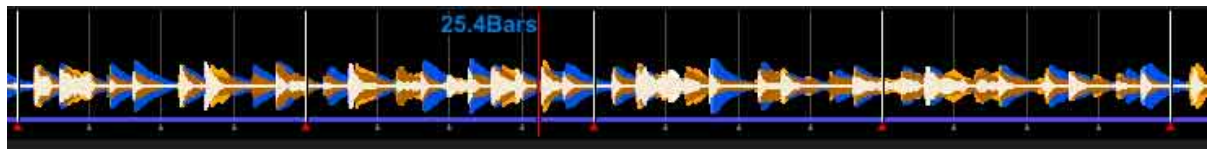
- BPM表示には、トラックを追加したときに測定されたテンポが表示されます。
- 拡大波形表示には、トラックを追加したときに検出された拍位置が白い線で表示されます（ビートグリッド）。
- 拡大波形表示には、トラックのはじめから終わりまで4拍ごとにビートグリッドが表示されます。小節の1拍目が、ビートグリッドの上下に赤いマークで表示されます。

ヒント

- 古いバージョンのrekordboxで解析したトラックには[?]が表示される場合があります。解析した情報が足りなかったり、古かったりした場合に表示されます。トラックを右クリックして、[新しい解析データの追加]を選ぶと情報が最新になり、[?]の表示が消えます。

拍位置を調整する（アジャストビートグリッド）

拡大波形表示に拍位置が白い線で表示されます。拍位置線（ビートグリッド）を以下の手順で修正できます。



1 画面の左上で[1 PLAYER]を選ぶ。

[1 PLAYER]（1プレーヤー）レイアウトの画面に切り換わります。

2 再生中に、操作パネル内の||をクリックする。

再生が一時停止します。

3 ファンクションパネル内の[GRID]をクリックする。

拡大波形表示上にあるビートグリッドが白い線から青い線に変わり、編集できるようになります。


4 拍位置を調整する

GRID調整のアイコンについては、「[GRID]パネル」（76 ページ）をご覧ください。

ご注意

- PRO DJ LINK 接続中は、GRID 調整はできません。

拍位置の検出およびテンポの測定をやり直す

- 1  をクリックして、[環境設定] ウィンドウを開く。
- 2 [解析] カテゴリ > [楽曲解析] タブ > [楽曲解析モード] を設定する。
トラックの波形情報を解析するモードには、[ノーマル] と [ダイナミック] があります。
- 3 [楽曲解析設定] で [BPM/Grid] にチェックを入れる。
- 4 [環境設定] ウィンドウを閉じる。
- 5 拍位置 (ビート) の検出およびテンポ (BPM) を測定したいトラックを右クリックして、[楽曲を解析] を選ぶ。
- 6 [OK] をクリックする。
トラックの波形情報が解析されます。拍位置の検出およびテンポが測定されてコンピューターに保存されます。

ヒント

- トラックの解析をやり直すと、「拍位置を調整する (アジャストビートグリッド)」(91 ページ) で設定したビートグリッドが、[楽曲を解析] で新しく解析されたビートグリッドで上書きされます。

解析ロックを設定する



トラック毎に再解析・グリッド編集に制限をかけることができます。これにより、グリッド調整したトラックに対し、誤ってグリッドを上書きしてしまうことを防げます。

解析ロック時には、以下の操作が無効になります。


- 楽曲解析 (BPM/Grid、キー、フレーズ、ボーカル)
- [GRID]パネル上でのグリッド編集操作

また、トラックリスト上で、解析ロックのかかっているトラックを含む複数のトラックを選択し、解析を実行した場合でも、解析ロックが有効なトラックはスキップされます。



1 [1 PLAYER]レイアウトの[GRID]パネルで  をクリックする。

 が  に変わり、解析ロックが有効になります。

ヒント

- トラックリストでトラックを右クリックして、[解析ロック]を設定できます。
- 画面上部の[トラック]メニューより[解析ロック]を設定できます。
- [解析ロック]を設定すると、ステータスカラムに  が表示されます。

解析ロックを無効にするには

 をクリックすると、 に変わり解析ロックが無効になります。

ビートグリッドを利用する（クオンタイズ）

プレーヤーパネルでキューやループを設定するとき、キューポイントやループポイントが拍位置（ビートグリッド）からずれることなく簡単に設定できます。

1 ファンクションパネルの[Q]をクリックする。

[Q]が赤色に点灯します。

2 キューやループを設定する。

設定方法について詳しくは、「キューを使う（頭出し）」（95 ページ）および「ループ再生する」（97 ページ）をご覧ください。

DJプレーヤーやDJミキサーでクオンタイズ機能を使って演奏するには

rekordbox を使って検出および調整したトラックの拍位置（ビートグリッド）は、DJプレーヤーでキュー操作やループ演奏時のクオンタイズ機能で使用されます。さらに、DJプレーヤーがLANケーブルで接続されている場合、エフェクト演奏時のクオンタイズ機能で使用できます。

ヒント

- DJプレーヤーやDJミキサーでのクオンタイズ機能の使用方法については、各DJ機器の取扱説明書をご覧ください。

トラックを選んで解析する


1 解析したいトラックをトラックリストから選ぶ。

2 画面上部の[トラック]メニューより[楽曲を解析]を選ぶ。

ヒント

- [環境設定]ウィンドウ > [解析]カテゴリ > [楽曲解析]タブ > [楽曲解析設定]でチェックが入った情報を解析します。
- トラックを選び、右クリックして、[楽曲を解析]を選ぶことができます

ご注意

-  が表示されているトラックは、解析できません。（93 ページ）

キューを使う（頭出し）

頭出しなどのポイント（キューポイント）を設定します。

1 再生中に、操作パネル内の■をクリックする。

再生が一時停止します。

2 操作パネルの[CUE]をクリックする。

一時停止していた位置がキューポイントに設定され、波形下部にキューマーカーが表示されます。

3 ▶をクリックすると、キューポイントから再生が始まります。

ヒント

- 新しいキューポイントを設定すると、以前に設定したキューポイントは解除されます。
- 別のトラックがプレーヤーパネルにロードされると、設定していたキューポイントは解除されます。
- 設定したキューポイントはメモリーキュー、ホットキューとして保存することもできます。

■ キューポイントに戻るには（バックキュー）

再生中に[CUE]をクリックすると、設定されているキューポイントに瞬時に戻り、頭出しされて一時停止状態になります。

▶をクリックすると、キューポイントから再生が始まります。

■ キューポイントを確認する（キューポイントサンプラー）

キューポイントに戻ったあと、[CUE]をクリックし続けると、キューポイントから再生が始まります。

[CUE]をクリックし続けている間だけ再生が続き、離すとキューポイントに戻って一時停止状態になります。

■ 再生しながらキューポイントを設定する（リアルタイムキュー）

再生中に、キューポイントに設定したい位置でファンクションパネル内の[IN]をクリックします。クリックしたポイントがキューポイントに設定されます。

ヒント

- クオンタイズをオンにしておくと、[IN]をクリックしたときに、再生しているポイントに近いビートグリッドにキューポイントを自動で合わせます。
- ファンクションパネルについては、「ファンクションパネル（[1 PLAYER]レイアウト）」（75 ページ）または「ファンクションパネル（[2 PLAYER]レイアウト）」（77 ページ）をご覧ください。

■ キューを保存するには

キューポイントを設定してからファンクションパネル内の [MEMORY] をクリックすると保存され、再生トラック補助情報パネルの [MEMORY] パネルにキューポイントの時間 (分:秒:ミリ秒) が表示されます。波形上部には、キューポイントマーカーが表示されます。

保存できるキューポイントは、1つのトラックにつき最大10個です。

ヒント

- 保存されたキューポイントはDJプレーヤーで呼び出して演奏できます。
- [MEMORY] パネルについては、「[MEMORY] パネル」(71 ページ) をご覧ください。
- ファンクションパネルについては、「ファンクションパネル ([1 PLAYER] レイアウト)」(75 ページ) および「ファンクションパネル ([2 PLAYER] レイアウト)」(77 ページ) をご覧ください。

保存したキューを呼び出して、再生する

1 キューポイントを保存したトラックをプレーヤーパネルにロードする。

再生トラック補助情報パネルの [MEMORY] パネルに、保存したキューポイントの時間 (分:秒:ミリ秒) が表示されます。波形上部には、キューポイントマーカーが表示されます。

2 頭出ししたいキューポイントを選ぶ。

選んだポイントで頭出しされ、一時停止状態になります。

3 ▶をクリックする。


再生が始まります。

ヒント

- ファンクションパネルを操作してキューポイントを選ぶこともできます。([1 PLAYER] レイアウト)
 - ▶: 再生位置より後の保存したキューに移動します。
 - ◀: 再生位置より手前の保存したキューに移動します。

ループ再生する

ループ再生のポイント [IN] / [OUT] を設定します。

- 1 ファンクションパネルの [MA] をクリックして  を表示する。
- 2 再生中に、ループ再生を始めたい位置（ループインポイント）で、ファンクションパネルの [IN] をクリックする。
あらかじめ設定されているキューポイントをループインポイントにする場合、この操作は必要ありません。
- 3 再生中に、ループ再生を終わりたい位置（ループアウトポイント）で、ファンクションパネルの [OUT] をクリックする。
ループアウトポイントが設定されると、ループインポイントに戻ってループ再生が始まります。

ヒント

- 新しいループポイントを設定すると、以前に設定したループポイントは解除されます。
- 別のトラックがプレーヤーパネルにロードされると、設定していたループポイントは解除されます。設定したループポイントは保存することもできます。
- クオンタイズをオンにしておくと、[IN] および [OUT] をクリックしたときに再生しているポイントに近いビートグリッドにループポイントを自動で合わせます。

ループ再生を解除するには（ループイグジット）

ループ再生中に、ファンクションパネルの [EXIT] をクリックすると、ループ再生は解除されます。ループアウトポイントになってもループインポイントには戻らず、そのまま再生が続きます。


ループ再生を再開する（リループ）

ループ再生を解除したあと、再生中に、ファンクションパネルの [RELOOP] をクリックすると、前回設定したループインポイントに戻り、ループ再生が始まります。


ループの長さを拍数で指定するには（オートビートループ）

再生しているトラックのBPM（拍数）に合わせて、1/64拍から512拍の長さのループ再生が可能です。オートビートループボタンをクリックすると、現在の再生位置をループインポイントにして、選択された拍数分の長さでループ再生になります。

ヒント

- ループ再生中に、[AU]をクリックして  を表示させ、[<] / [>] をクリックすると、ループインポイントからのループの長さを半分や2倍に変更することができます。
- クオンタイズをオンにしておくと、[IN]をクリックしたときにビートグリッド位置に合わせたループ再生になります。
- オートビートループボタンをもう一度クリックすると、ループ再生は解除されます。

ループを切り出してWAVEファイルとして保存するには（[1 PLAYER]レイアウト）

ループ再生中にプレーヤーパネルの  をクリックして、[ループをWAVファイルとして保存] を選びます。

- 切り出されたループ素材がWAVEファイル（サンプリング周波数48 kHz/量子化ビット数16 bit）として保存されるとともに、[コレクション]に追加されます。保存時に指定したWAVEファイルのファイル名が、[コレクション]のタイトルカラムに表示されます。
- 保存されたループ素材（WAVEファイル）の利用のしかたについては、各DJ機器の取扱説明書をご覧ください。

ループを保存するには

ループ再生中やループ再生解除後に [MEMORY] をクリックすると、ループポイントを保存して、あとから呼び出すことができ、再生トラック補助情報パネルの [MEMORY] パネルにループポイントの時間（分:秒:ミリ秒）が表示されます。保存できるループポイントは、1つのトラックにつきキューポイントと合わせて最大10個です。

ヒント

- 保存されたループポイントはDJプレーヤーで呼び出して演奏できます。
- [MEMORY] パネルについては、「[MEMORY] パネル」（71 ページ）をご覧ください。

保存したループを呼び出す

1 ループポイントと呼び出したいトラックをプレーヤーパネルにロードする。

再生トラック補助情報パネルの [MEMORY] パネルに保存されたループポイントの時間 (分:秒:ミリ秒) が表示されます。波形上には、ループポイント (ループインとアウトの間) が黄色で表示されます。

2 呼び出したいループポイントをクリックする。

選んだループポイントで頭出しされ、一時停止状態になります。


3 ▶をクリックする。



ループ再生が始まります。


ヒント

- ファンクションパネルを操作してループポイントを選ぶこともできます。([1 PLAYER] レイアウト)
 - ▶: 再生位置より後の保存したループに移動します。
 - ◀: 再生位置より手前の保存したループに移動します。

保存したループをアクティブループに設定する

ループを保存するとループポイントに、 (オレンジ) が表示されます。

保存されたループの1つをアクティブループに設定するには  をクリックします。アクティブループに設定されると、 (赤) に変わります。

また、[1 PLAYER] レイアウトではプレーヤーパネルの  をクリックして、[アクティブループ再生] を [有効] にすると、アクティブループ対応のプレーヤーで再生した際、アクティブループの箇所自動的にループ再生します。CDJ/XDJ シリーズなどでアクティブループがどのように再生されるか、rekordbox 上で確認することができます。

ヒント

- アクティブループの利用のしかたについては、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

ホットキューを使う

ホットキューを使うことで、キューポイントやループポイントから瞬時に再生が始められます。1曲に記録できるホットキューの数は8個です。

ヒント

- 記録されたホットキューは、DJプレーヤーで呼び出して演奏できます。機器によって使用できるホットキューの数が異なります。

ホットキューを記録するには

再生中または一時停止中にホットキューに記録したい位置で、補助情報パネルの[HOT CUE]パネルにある[A]～[H]（ホットキューポイント）のいずれかをクリックすると、そのポイントがホットキューとして記録されます。

- ループ再生中にクリックすると、再生中のループがホットキューとして記録されます（オレンジ色）。

ヒント

- クオンタイズをオンにしておくと、ホットキューポイントをクリックしたときに再生しているポイントに近いビートグリッドに、ホットキューポイントを自動で合わせます。
- ファンクションパネルの[CUE/LOOP]パネルの[A]～[H]をクリックして、ホットキューを記録することができます。（[1 PLAYER]レイアウト）
- [HOT CUE]パネルについては、「[HOT CUE]パネル」（72 ページ）をご覧ください。

保存したホットキューを呼び出して、再生する

1 ホットキューポイントを保存したトラックをプレーヤーパネルにロードする。

補助情報パネルの[HOT CUE]パネルに、保存したホットキューポイントの時間（分:秒）が表示されます。波形上部には、ホットキューポイントマーカーが表示されます。

2 ホットキューポイントを選ぶ。

選んだホットキューポイントから再生が始まります。

ヒント

- ファンクションパネルの[CUE/LOOP]パネルにある[A]～[H]を操作してホットキューポイントを選ぶこともできます。（[1 PLAYER]レイアウト）
- [環境設定]ウィンドウ>[詳細]タブ>[その他]タブ>[HOT CUE]の[現在のCueをHot Cueで上書きする(Smart Cue)]にチェックが入っている場合、ホットキューポイントをクリックすると、そのポイントが新しいキューポイントとして設定されます。この時キューマーカーと[CUE]ボタンの色はホットキューマーカーと同じ色になります。

- [環境設定] ウィンドウ > [詳細] タブ > [その他] タブ > [HOT CUE] の [一時停止中は Gate 再生する (Gate Cue)] にチェックが入っていると Gate 再生になり、一時停止中にホットキューポイントをクリックしている間だけ再生され、クリックを離すとホットキューポイントに戻って一時停止状態になります。

ホットキューバンクリストを使ってホットキューを整理するには

ホットキューバンクリストを使うと、複数のトラックのキューポイントを瞬時に呼び出せます。

それぞれのホットキューバンクには、別々のトラックのポイント情報を登録できます。8つのホットキューバンクの組み合わせをホットキューバンクリストと呼びます。

複数のホットキューバンクリストをDJプレーヤーに繰り返しロードすることによって、DJプレーヤー上で多くのホットキューを組み合わせた多彩なDJプレイが実現できます。

ツリービューに[ホットキューバンクリスト]を表示させるには、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブ > [メディアブラウザ] で[ホットキューバンクリスト]にチェックを入れます。



ご注意

- 機器によって使用できるホットキューバンクの数が異なります。
- 一部のDJプレーヤーでは、ホットキューバンクリストをDJプレーヤーにロードできません。
- プレーヤーパネルが[2 PLAYER]レイアウトのときは、ホットキューバンクリスト内のホットキューバンクと[X] (削除) が無効になります。

新たにホットキューバンクリストを作成する

1 ブラウザパネルのツリービュー内の[ホットキューバンクリスト]フォルダの右にある[+]をクリックする

[ホットキューバンクリスト]フォルダの下に[無題のリスト]が追加されます。

2 コンピューターのキーボードでリスト名を入力して、[Enter]キーを押す。

ヒント

- ホットキューバンクリストを削除するには、ホットキューバンクリストを右クリックして、[ホットキューバンクリストを削除]を選びます。または、コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても削除することができます。

キューまたはループをホットキューバンクに登録する

再生中または一時停止中にホットキューバンクに登録したい位置で、ホットキューバンクリスト内の[A]～[H]のいずれかをクリックすると、そのとき再生（または一時停止）しているポイントがホットキューバンクとして登録されます。登録されたポイントが表示されます（緑色）。

ヒント

- ループ再生中にホットキューバンクのいずれかをクリックすると、再生中のループポイントがホットキューバンクとして登録されます（オレンジ色）。

登録されたホットキューバンクを確認する

ホットキューバンクリストで、登録されたポイントが表示されているホットキューバンクをクリックすると、登録されているポイントから再生が始まります。

ヒント

- 登録されているポイントを削除するには、削除したいホットキューの右にある[X]をクリックします。

すでに記録されているホットキューを呼び出してホットキューバンクに登録する

- 1 [環境設定]ウィンドウ > [詳細]カテゴリ > [その他] タブ > [HOT CUE]の[一時停止中は Gate 再生する (Gate Cue)]をONにする。
- 2 ホットキューが記録されているトラックをプレーヤーパネルにロードする。
記録されているポイントが再生補助情報パネルの[HOT CUE]パネルに表示されます。
- 3 ホットキューバンクに登録したい[HOT CUE]パネル内のポイントをクリックする。
選んだポイントで頭出しされて一時停止状態になります。
- 4 ホットキューバンクリスト内の[A]～[H]のいずれかをクリックする。
登録されたポイントが表示されます。

フォルダを使ってホットキューバンクリストを整理する

- 1 [ホットキューバンクリスト]フォルダを右クリックして、[新規フォルダを作成]を選ぶ。
[ホットキューバンクリスト]フォルダの下に[無題のフォルダ]が追加されます。
- 2 コンピューターのキーボードでフォルダ名を入力して、[Enter]キーを押す。
- 3 作成したフォルダにホットキューバンクリストをドラッグする。
作成したフォルダの下にホットキューバンクリストが移動します。

ヒント

- フォルダを削除するには、フォルダを右クリックして、[フォルダを削除]を選びます。または、コンピューターのキーボードで[Delete]キーを押しても削除することができます。フォルダに含まれているホットキューバンクリストおよびフォルダがすべて削除されます。

ホットキューバンクリストにアートワーク画像を追加する

追加できるアートワーク画像のファイル形式は、JPEG（「jpg」、「jpeg」）またはPNG（「png」）です。

- 1 ホットキューバンクリストを右クリックして、[アートワークを追加]を選ぶ。
- 2 画像ファイルを選んで、[開く]をクリックする。
ホットキューバンクリストにアートワーク画像が追加されます。

ヒント

- 追加されたアートワーク画像は、ホットキューバンクリストを右クリックすると表示されます。

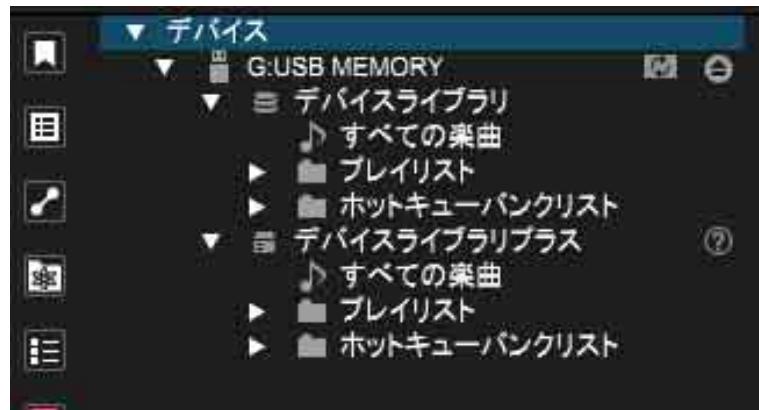
演奏履歴を確認する

再生したトラックおよび曲順を[演奏履歴]で確認できます。

- 1 ツリービューの[演奏履歴]をダブルクリックする。
演奏履歴が年と月のフォルダで分類されて表示されます。
- 2 演奏履歴を選ぶ。

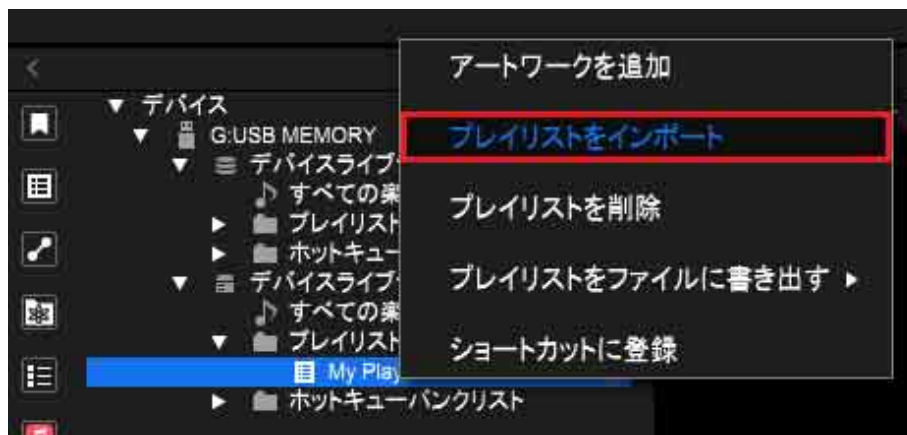
USBストレージデバイスを使う

[コレクション]内にあるトラックやプレイリストをUSBストレージデバイス（フラッシュメモリーやハードディスク）に転送し、そのUSBストレージデバイスをDJプレーヤーに接続して演奏することができます。



ヒント

- DJプレーヤーで読み込みおよび再生できる音楽ファイル（ファイル形式）については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。
- 一部のDJプレーヤーでは、USBストレージデバイスの他に、SDメモリーカードも使えます。詳細については、「書き込みが可能な記録媒体（ファイルシステム）」(249 ページ) をご覧ください。
- 他のコンピューターでプレイリストをエクスポートしたUSBストレージデバイスを接続して、インポートすることができます。[デバイス]内のプレイリストやフォルダを右クリックして、[プレイリストをインポート]または[フォルダをインポート]を選びます。



コンピューターにUSBストレージデバイスを接続する

コンピューターにUSBストレージデバイスを挿入し、 をクリックします。[デバイス]にUSBストレージデバイスの設定内容が表示されます。


DJプレーヤーで使用するときの設定をすることができます。DJプレーヤーの取扱説明書もあわせてご覧ください。

[一般]	[デバイス名]	表示される名前を設定します。
	[背景色]	表示される背景色を設定します。
	[波形色]	表示される波形の色を設定します。
	[全体波形の表示形式]	表示される波形の表示形式を選びます。
[カテゴリ]	カテゴリと表示順序を指定します。	
[並び替え]	並び替えと表示順序を指定します。	
[カラム]	本体表示部で音楽ファイルをブラウズする際に、タイトルのすぐ右側に表示させたいユーザー設定カテゴリを1つ指定します。	
[色]	音楽ファイルを8色のカテゴリで分類するときの色分けについてコメントを編集できます。	
[マイセッティング]	各項目のすべての設定を自動的に反映させるかどうか、設定することができます。	


ヒント

- [マイセッティング]は、[環境設定]ウィンドウ > [DJ システム]カテゴリ > [マイセッティング]タブで設定します。
[接続されているすべてのデバイスに適用]をクリックすると、設定内容がUSBストレージデバイスに反映されます。

ご注意

- NTFSやHFSなどrekordboxがサポートしていないフォーマットのデバイスはが表示されます。Windowsの場合はFAT32、Macの場合はFAT32またはHFS+でフォーマットされたデバイスをご使用ください。
- [色]で[3Band]を選んだ場合、3Band非対応のDJ機器では、青色の波形で表示されます。


コンピューターから USB ストレージ デバイス を取り外す

コンピューターから取り外したい  の右にある ▲ をクリックしてから取り外します。


ご注意

- 転送中のデバイスは取り外しできません。取り外す場合は、プログレスバーの右にある [X] を押して転送をキャンセルしてください。

トラックを USB ストレージ デバイス に転送するには

トラックを [コレクション] から、転送したい [デバイス] 内の  へドラッグすると、画面の一番下にプログレスバーが表示され、トラックおよびトラックに付随する情報が USB ストレージ デバイス に転送されます。

ヒント

- [iTunes] や [エクスプローラ] から [デバイス] 内の  にトラックをドラッグしても転送できます。
- USB ストレージ デバイス からトラックを削除するには、[デバイス] でトラックを選び、コンピューターのキーボードで [Delete] キーを押します。(ただし、転送中のデバイス内のトラックは削除できません。)
- 同時に 2 つのデバイスに転送できます。
- 一部の DJ プレーヤーでは、USB ストレージ デバイス にトラックを転送するだけでなく、USB ストレージ デバイス 内に専用のライブラリ (コレクションやプレイリストなどのデータベース) を作成する必要があります。専用のライブラリはデバイスを取り外す際に作成されます。

プレイリストを USB ストレージ デバイス に転送するには

1 プレイリストを転送したい  の左にある ▶ をクリックする。

2 [プレイリスト] フォルダの左にある ▶ をクリックする。

3 プレイリストを [デバイス] にドラッグする。

プレイリストおよびプレイリストを構成するトラックが USB ストレージ デバイス に転送されます。


ヒント

- [iTunes] から [デバイス] にプレイリストをドラッグしても転送できます。
- USB ストレージ デバイス からプレイリストを削除するには、[デバイス] でプレイリストを選び、コンピューターのキーボードで [Delete] キーを押します。
- USB ストレージ デバイス を接続して演奏する DJ プレーヤーによっては、USB ストレージ デバイス 内のプレイリストの名称やフォルダの階層に制約があります。USB ストレージ デバイス を接続して演奏する際の制約については、各 DJ プレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

■ ホットキューバンクリストをUSBストレージデバイスに転送するには

ホットキューバンクリストを使うと、異なるトラックのホットキューの組み合わせをあらかじめ登録して、DJプレーヤーで使えます。

機器によって使用できるホットキューバンクの数が異なります。

1 ホットキューバンクリストを転送したい  の左にある▶をクリックする。

2 [ホットキューバンクリスト]フォルダの左にある▶をクリックする。

3 ホットキューバンクリストを[デバイス]にドラッグする。

ホットキューバンクリストおよびホットキューバンクリストを構成する音楽ファイルがUSBストレージデバイスに転送されます。

ヒント

- USBストレージデバイスからホットキューバンクリストを削除するには、[デバイス]でホットキューバンクリストを選んでからコンピューターのキーボードで[Delete]キーを押します。

■ DJプレーヤーにUSBストレージデバイスを接続して演奏するには (USB EXPORT)

DJブースにUSBストレージデバイス（フラッシュメモリーやハードディスク）だけを持ち込んで、コンピューターを使わずに、rekordboxのトラックやプレイリスト、キューポイントなどの情報をDJプレーヤーと受け渡しできます。「USBストレージデバイスを使って演奏する (USB EXPORT)」(84 ページ) もあわせてご覧ください。

- 一部のDJプレーヤーでは、USBストレージデバイスの他に、SDメモリーカードも使えます。
- 一部のDJプレーヤーでは、ホットキューバンクリストをDJプレーヤーにロードできません。
- DJプレーヤーへのUSBストレージデバイスの設定やUSBストレージデバイスを使った演奏操作については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

DJプレーヤーやDJミキサーでクオンタイズ機能を使って演奏する

rekordboxを使って検出および調整したトラックのビートグリッドは、DJプレーヤーのキュー操作やループ演奏時のクオンタイズ機能で使用されます。さらに、DJプレーヤーとDJミキサーがLANケーブルで接続されている場合、エフェクト演奏時のクオンタイズ機能で使用できます。

- DJプレーヤーやDJミキサーでのクオンタイズ機能については、各DJ機器の取扱説明書をご覧ください。

複数のDJプレーヤー間でビートシンク機能を使って演奏する

rekordbox を使って検出および調整したトラックのビートグリッドを使うと、PRO DJ LINK（84 ページ）で接続された複数のDJプレーヤー間、あるいはオールインワンDJシステムの左右デッキの間でテンポ（BPM）と拍位置（ビート）を同期させることができます。

- DJプレーヤーでのビートシンク機能については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

DJプレーヤーでホットキューを使って演奏する

トラックに記録されているホットキュー（[A]～[H]）をDJプレーヤーで呼び出して再生することができます。

- トラックに記録されているホットキューをDJプレーヤーで使用方法については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。
- [CDJ/XDJにホットキューを自動ロード]の設定が有効になっているトラックをDJプレーヤーにロードすると、トラックに記録されているホットキューをDJプレーヤーのホットキューに自動的にロードします。
- DJプレーヤーによって使用できるホットキューの数が異なります。

DJプレーヤーで演奏した演奏履歴を取り込む

DJプレーヤーでの演奏に使ったUSBストレージデバイスをコンピューターに接続すると、デバイス内の演奏履歴が自動的にrekordboxに取り込まれます。取り込まれた演奏履歴は、取り込んだ日付が付加されて[演奏履歴]フォルダ内に表示されます。

- 取り込まれた演奏履歴は、USBストレージデバイス内から削除する／しないの選択をすることができます。

ご注意


- [環境設定]ウィンドウ > [DJシステム]カテゴリ > [デバイス]タブ > [演奏履歴]の[演奏履歴を自動的に取り込む]にチェックが入っていないと、自動的に取り込まれません。
- [環境設定]ウィンドウ > [DJシステム]カテゴリ > [デバイス]タブ > [演奏履歴]の[演奏履歴を取り込んだときにデバイスから削除]で、デバイス内の演奏履歴を取り込む際に、デバイスから演奏履歴を削除する／しないを選択できます。
- 手動で取り込む場合は、メディアブラウザの[デバイス]を選択し、USBストレージデバイス内の[演奏履歴]フォルダから取り込みたい演奏履歴を選び、右クリックして[履歴を取り込む]を選びます。
- 演奏履歴内のトラックは取り込むrekordboxの[コレクション]からエクスポートされている必要があります。別のrekordboxからエクスポートされたトラック、[コレクション]から既に削除されたトラックは、取り込むことができません。そのようなトラックはリストから外して取り込まれます。
- 一部のDJプレーヤーでは、USBストレージデバイスの他に、SDメモリーカードも使えます。

DJプレーヤーで更新したトラック情報を読み込む

以下のトラック情報を更新します。

- キューポイントおよびループポイント
- ホットキュー
- ビートグリッド
- トラックの情報（カラー、評価、コメント）

1 DJプレーヤーでの演奏に使ったUSBストレージデバイスをコンピューターに接続する。

2 情報を読み込みたいUSBストレージデバイスの  を右クリックして、[コレクションを更新]を選ぶ。

トラック情報の更新が始まると[USB デバイスでコレクションを更新する]画面が表示されます。

ヒント

- 更新中に[キャンセル]をクリックすると、[USB デバイスでコレクションを更新する]画面が閉じます。
- 更新する情報はDJプレーヤーによって異なります。

LAN を使う

DJ プレーヤーとコンピューターを LAN ケーブルや無線 LAN で接続すると、rekordbox のトラックやデータを DJ プレーヤーに直接ロードして演奏することができます。(112 ページ)

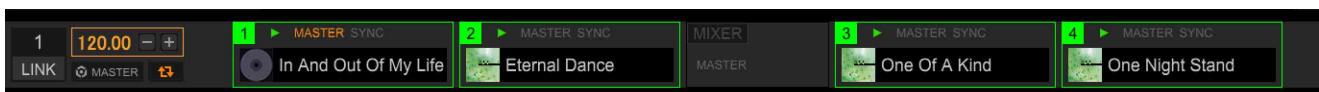
- USB ストレージデバイスへ書き出さなくても、DJ 機器にトラックのデータを送ることができます。
- rekordbox の選曲機能（検索など）を使って演奏できます。
- DJ プレーヤーでの演奏履歴を rekordbox で確認することができます（103 ページ）。PRO DJ LINK で演奏された履歴は、演奏した年月のフォルダ内に [LINK HISTORY yyyy-mm-dd] で作成されます。

LAN ケーブルを使って、PRO DJ LINK に対応した DJ ミキサーとコンピューターを接続すると、DJ ミキサーのヘッドホンで rekordbox のトラックをモニターできます。(111 ページ)


リンクを確立する

コンピューターで使用されているセキュリティソフトや OS の設定によっては、DJ 機器とのリンクを確立できないことがあります。その場合、遮断されているプログラムや通信ポートの設定を解除する必要があります。

- リンクステータスの表示については、「リンクステータスパネル」(82 ページ) をご覧ください。




1 コンピューターと DJ 機器をネットワーク接続する。



ネットワークに接続されている DJ 機器が検出されると、ブラウザパネルの左下に  が表示されます。

2 をクリックする。

LAN ケーブルや無線 LAN で接続されている DJ 機器との通信が可能な状態になります。

ブラウザパネルの下部にリンクステータスパネル（接続されている DJ 機器のアイコン）と  が表示されます。

ヒント

- 接続のしかたや接続できる DJ プレーヤーの台数については、各 DJ 機器の取扱説明書をご覧ください。
- スイッチングハブまたは PRO DJ LINK に対応した DJ ミキサーを使って接続すると、4 台の DJ プレーヤー（CDJ-3000 のみの場合は 6 台）で音楽ファイルやデータを共有できます。
- 通信環境によっては、ネットワークアドレスが自動的に取得されるまでに時間がかかることがあります。
- リンクステータスパネルの左に  が表示された場合、接続したコンピューターが 2 台目で、rekordbox をインストールした他のコンピューターがすでにネットワーク内にあります。
- リンクステータスパネルの左に  が表示された場合、接続したコンピューターが無線 LAN でネットワークに接続されています。

- DJ機器のアイコンの右に[MIDI/HID]が表示された場合、そのDJ機器が別のコンピューターとUSBコントロール(MIDIまたはHID)で通信中です。

リンクステータスパネルに表示されているDJ機器のアイコンを並び替えるには
リンクステータスパネルに表示されているDJ機器のアイコンを、左右にドラッグして並び替えます。

リンクを終了するには



をクリックすると、LAN ケーブルや無線LAN で接続されているDJ機器との通信が終了します。

DJミキサーのヘッドホンでモニターする

[環境設定] ウィンドウ > [DJシステム] カテゴリ > [その他] タブの [DJミキサーの「LINK MONITOR」機能を使用する] にチェックを入れてからプレイヤーを再生すると、DJミキサーのヘッドホンで音声をモニターすることができます。

- DJミキサーの操作については、各DJミキサーの取扱説明書をご覧ください。

ヒント

- [プレビュー] カラムの波形や [アートワーク] カラムをクリックして出る音声も、DJミキサーのヘッドホンでモニターできます。

DJプレーヤーを使う

ブラウザパネルのトラックリストからトラックをリンクステータスパネルのDJ機器のアイコンにドラッグすると、トラックがDJプレーヤーにロードされ、再生が始まります。

ご注意

- DJプレーヤーの[EJECT/LOAD LOCK]機能が有効な場合は、DJプレーヤーの再生を一時停止してからロードします。
- [デバイス]内のトラックはロードできません。

DJプレーヤーやDJミキサーでクオンタイズ機能を使うには

rekordbox を使って検出および調整したトラックのビートグリッドは、DJプレーヤーでキュー操作やループ再生時のクオンタイズ機能を使えます。また、DJプレーヤーとDJミキサーがLANケーブルで接続されている場合、エフェクト再生時のクオンタイズ機能を使えます。

- DJプレーヤーやDJミキサーでのクオンタイズ機能の使用方法については、各DJ機器の取扱説明書をご覧ください。

複数のDJプレーヤー間、またはオールインワンDJシステムの左右のデッキ間で、ビートシンク機能を使うには

rekordbox を使って検出および調整したトラックのビートグリッドを使うと、PRO DJ LINKで接続された複数のDJプレーヤーの間、あるいは左右のデッキの間でテンポ（BPM）と拍位置（ビート）を同期させたミキシングが可能です。

- DJプレーヤーでのビートシンク機能の使用方法については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

ヒント

- rekordboxでテンポ（BPM）を指定して、複数のDJプレーヤーのテンポ（BPM）と拍位置（ビート）を同期させることもできます。

■ DJプレーヤーでホットキューを使うには

トラックに記録されているホットキュー（[A]～[H]）をDJプレーヤーで呼び出して再生することができます。

- トラックに記録されているホットキューをDJプレーヤーで使用方法については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

ヒント

- [CDJ/XDJにホットキューを自動ロード]の設定が有効になっているトラックをDJプレーヤーにロードすると、記録されているホットキューをDJプレーヤーのホットキューに自動的にロードします。
- DJプレーヤーによって使用できるホットキューの数が異なります。

■ ホットキューバンクリストをDJプレーヤーにロードするには

ホットキューバンクリストを[ホットキューバンクリスト]からリンクステータスパネルのDJ機器のアイコンにドラッグすると、ホットキューバンクリストに登録されているホットキューバンクが、DJプレーヤーのホットキューにロードされ、DJプレーヤーで使用できます。



ヒント

- DJプレーヤーによって使用できるホットキューの数が異なります。

■ タグリストを使ってトラックを共有するには

タグリストを使うと、リンクステータスパネルに表示されている複数のDJ プレーヤーの間で、リアルタイムで相互に参照できます。

rekordbox からタグリストにトラックを追加すると、タグリスト上のトラックをDJプレーヤーからの操作によってDJプレーヤーにロードして、再生できます。

- 1 [環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブ > [ブラウザパネル] の [プレイリストパレット] にチェックを入れる。
- 2 ブラウザ画面の  をクリックして、プレイリストパレットを表示する。
- 3 ツリービューの上にある [TAG] をクリックし、その右にある  をクリックする。
- 4 ブラウザパネルの [コレクション] からトラックを [タグリスト] にドラッグする
トラックが [タグリスト] に追加されます。

ヒント

- トラックを右クリックして、[タグリストに追加] を選んで [タグリスト] へ追加することができます。
- [プレイリスト] または [iTunes] から音楽ファイルやプレイリストをドラッグしても追加できます。
- 最大100ファイルまで追加できます。

タグリスト内のトラック順を変更する

- 1 トラック順の番号が表示されているカラムをクリックする。
クリックするたびに昇順/降順が切り換わります。
- 2 トラックをドラッグして、順番を並べ替える。

ご注意

- トラック順以外でソートしているときは、トラックをドラッグしても、並び順は変更できません。

DJ プレーヤーでタグリストを使う

各DJプレーヤーからの操作で、タグリスト上のトラックをそれぞれのDJプレーヤーにロードして再生したり、実際の演奏に使われたタグリストをrekordboxのプレイリストとして保存できます。DJプレーヤーからタグリストへのアクセス方法については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

ミックス再生する ([2 PLAYER] レイアウト)

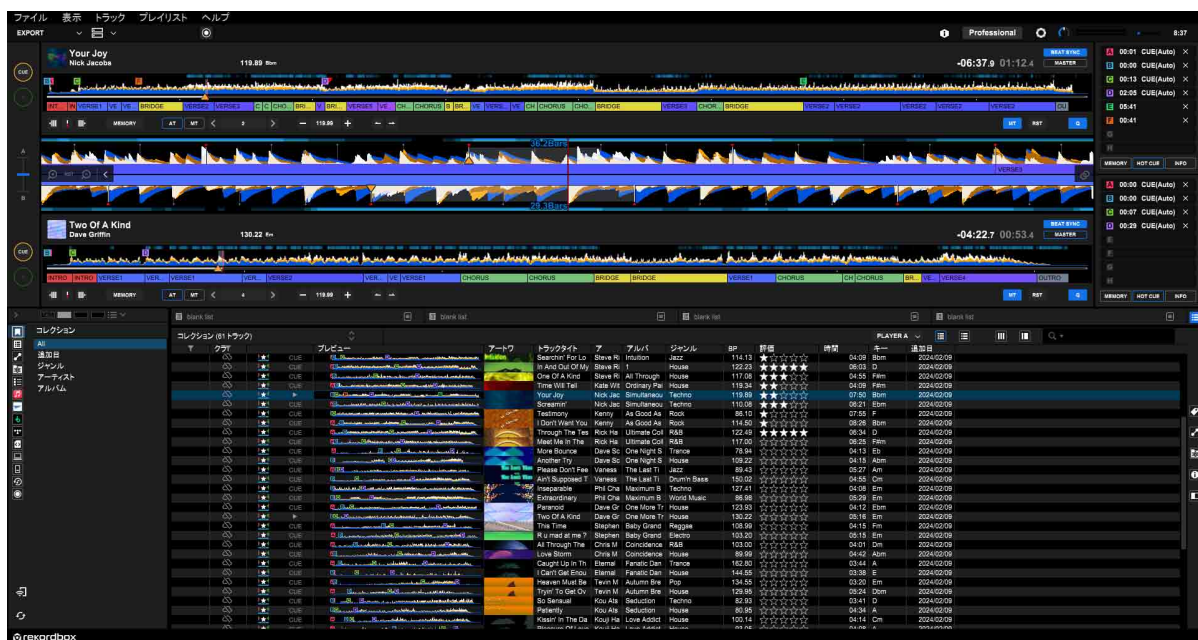
ミックス再生の準備をする

2つのトラックをミックスして、相性確認やビートグリッド (beat grid) の調整などができます。ミックスの相性情報をライブラリに保存し、トラックを選ぶときに相性のよい候補 (RELATED TRACK) として表示できます。

プレイヤー Aとプレイヤー Bで再生するには

1 画面左上で[2 PLAYER]を選ぶ。

プレイヤーパネルが[2 PLAYER] (2プレイヤー) レイアウトに切り換わります。



2 トラックリストなどからトラックを、プレイヤー Aにドラッグする。

3 トラックリストなどからトラックを、プレイヤー Bにドラッグする。

4 プレイヤー Aとプレイヤー Bの操作パネル内の▶をクリックする。

プレイヤー Aとプレイヤー Bが再生を開始します。

5 プレーヤー A とプレーヤー B のミックス音量を調整する。

操作パネルのクロスフェーダーでミックスを試せます。

A側に動かすと、プレーヤー A の音量が大きくなり、プレーヤー B の音量が小さくなります。逆にB側に動かすと、プレーヤー B の音量が大きくなり、プレーヤー A の音量が小さくなります。

■ トラックの再生速度を調整するには (テンポコントロール)

テンポ調整ボタンをクリックすると、2つのトラックの再生速度を合わせられます。



[+]：再生速度が速くなります。

[-]：再生速度が遅くなります。

[RST]：元々の再生速度で再生します。

BPM値：数字をダブルクリックして、直接数字を入力できます。

■ 音程を変えずに再生速度を調整するには (マスターテンポ)

1 ファンクションパネルの[MT]をクリックする。

[MT]が赤色に点灯し、マスターテンポがオンになります。



2 [+] / [-] をクリックして、テンポを調整する。

再生速度を変えても音程は変わりません。

ご注意

- 音声をデジタル加工するため、音質に影響が出る場合もあります。

■ ピッチベンドで2つのトラックの拍位置 (ビート) を手動調整するには

再生中に、ファンクションパネルの (減速) または  (加速) をクリックします。

■ ビートシンクで2つのトラックの拍位置（ビート）とテンポを同期するには

1 トラックをプレーヤー A で再生する。

先に再生した側のプレーヤーが SYNC 機能のマスター（シンクマスター）になります。

2 トラックをプレーヤー B で再生する。


3 プレーヤー B のファンクションパネルの [BEAT SYNC] をクリックする。


プレーヤー A で再生されているトラックのテンポ（BPM）と拍位置に、プレーヤー B が同期します。

再度、[BEAT SYNC] をクリックすると、SYNC 機能がオフになります。

SYNC 機能をオフにしたあと、再生中のトラックのテンポ（BPM）をもとに戻すときは、[RST] をクリックしてください。

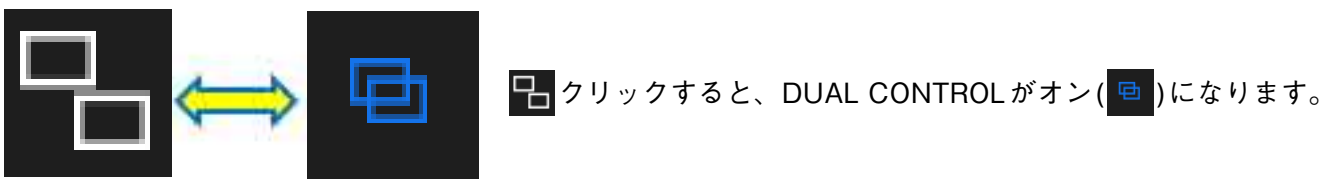
■ 2つのトラックの相性（[Matching]）を設定するには

2つのトラックをミックスした際、不協和音がないなど出音の相性が良かった場合、 をクリックして、その情報をライブラリに保存します。保存した情報は、後の選曲で相性の良い候補として表示できます。





- プレーヤー A とプレーヤー B にトラックをロードした際、相性が良い曲として設定されていた場合、自動的に  が青色に点灯します。
- あるトラックに対して相性が良いと設定したトラックのリストを表示するには、「RELATED TRACKS を使う」（33 ページ）をご覧ください。

■ 2つのトラックを同時に操作する（[DUAL PLAYER] レイアウト）

[DUAL PLAYER] レイアウトでは、2つのトラックの操作を同時に行える DUAL CONTROL が使用できます。



DUAL CONTROL では、プレーヤー A とプレーヤー B の2つのプレーヤーを同期して操作することができます。

いずれか一方のプレーヤーの  /  /   ボタンを操作することで、2つのプレーヤーを同時に操作できます。

■ 特定周波数を調整する ([DUAL PLAYER] レイアウト)

[DUAL PLAYER] レイアウトでは、各トラックの音質を個別に調整する [3 BAND EQ] が使用できます。[HIGH]、[MID]、[LOW] のそれぞれを有効にすることで、その周波数帯を抑制（イコライジング）し、ミックス時の確認を簡易的に行うことができます。この機能の設定は楽曲に対して保存されません。

■ トラックの音量を調整する ([DUAL PLAYER] レイアウト)

[DUAL PLAYER] レイアウトでは、各トラックの音量を個別に調整する [AUTO GAIN] が使用できます。[AUTO GAIN] は楽曲の解析時に設定された減衰量が読み込まれ、手動でも調整可能です。この機能設定は楽曲に対して保存されます。

■ 2つのトラックのキーを揃える ([DUAL PLAYER] レイアウト)

[KEY SYNC] および [KEY SHIFT] の機能が使用可能です。詳しくは、PERFORMANCE モード「キーシフト機能を使う」（164 ページ）をご覧ください。

ご注意

- ご契約のプランや接続している DJ 機器によっては、[DUAL PLAYER] レイアウトを利用することができません。プランについて詳しくは、rekordbox サイトをご覧ください。

録音する

USB オーディオインターフェース機器接続時に、ハードウェアを介して入力される音声を録音することができます。例えば、USB 経由でターンテーブルを接続すると、アナログレコードの音声を録音できます。また、DJ ミキサーなどのオーディオインターフェースを接続すると、DJ プレイを録音できます。

録音したファイルは、WAV ファイルとして作成されます。

EXPORT モードでは、外部機器からの入力音声のみ録音することができます。

rekordbox 内の Master Out を録音する場合は、PERFORMANCE モードの録音機能をお使いください。(172 ページ)

1 画面最上部にある をクリックする。

録音パネルが表示されます。

2 録音ソースを選ぶ。

接続するハードウェアによって、メニューに表示される録音ソースは異なります。

- PLX-500 を接続する場合、[USB REC] を選びます。
- DJM-900NXS2 を接続する場合、[Master Out]、[Channel 1]、[Channel 2]、[Channel 3]、[Channel 4] から選びます。
- DJM-900NXS を接続する場合、[Channel 1]、[Channel 2]、[Channel 3]、[Channel 4] から選びます。
- 録音ソースや接続環境によって、接続したハードウェアの設定ユーティリティの設定が必要になる場合があります。詳しくは、接続するハードウェアの取扱説明書をご覧ください。

3 録音調整ツマミを回して、録音レベルを調整する。

接続したハードウェア側で、いくつか曲を再生し、録音レベルインジケータを確認しながらレベルを調整します。

レベルが低すぎる場合、音量が小さく雑音の多い録音ファイルになります。レベルが高すぎる場合、クリッピングが発生し歪んだ音で録音されます。録音レベルインジケータの赤色が全て点灯しない範囲で、可能な限り録音レベルを上げることで、最も良い音質で録音できます。

4 をクリックする。

クリックしたボタンが点滅し、録音スタンバイになります。

5 接続したハードウェア側で、録音したい曲を再生する。

音声入力があると録音を開始します。録音ボタンが  に変化し、録音経過時間、および残り録音可能時間が表示されます。

6 をクリックする。

録音を停止します。

無音が20秒以上続いた場合、録音は自動的に停止します。

7 録音したファイルの情報を入力する。

8 [完了]をクリックする。

ブラウザパネルのツリービューの[録音]に移動します。

ヒント

- 自動的に録音を開始／停止しないようにするには、[環境設定]ウィンドウ > [詳細]カテゴリ > [録音]タブ > [録音開始]と[録音終了]を「録音ボタン押下」に設定します。録音ボタンを押したタイミングで録音を開始／停止します。

録音ファイルを自動分割するには

設定した長さの無音を検出したときにファイルを自動で分割します。複数のトラックが収録されたアナログレコードを録音するとき、トラックとトラックの間に無音があれば、トラック単位でファイルを分割できます。

無音の長さは1秒から10秒の範囲で設定できます。

[環境設定]ウィンドウ > [詳細]カテゴリ > [録音]タブ内で、以下の手順で自動分割の設定を調整します。

- ファイルが分割されない場合：
 - [無音と判定する閾値]：スライダーを右に動かして閾値を大きくしてください。
 - [無音が続いた場合、自動でファイルを分割する]：無音の継続時間を短くしてください。
- ファイルが必要以上に分割されてしまう場合：
 - [無音と判定する閾値]：スライダーを左に動かして閾値を小さくしてください。
 - [無音が続いた場合、自動でファイルを分割する]：無音の継続時間を長くしてください。

設定については、「その他の録音の設定について」(121 ページ)をご覧ください。

ヒント

- ファイルの自動分割が設定されているときは、録音終了後に[正しくファイル分割が実行されたことを確認のうえ、[はい]をクリックしてください。]と表示されます。[いいえ]をクリックすると、録音したファイルは自動分割されず、1つのファイルとして保存されます。

ご注意

- 本機能は無音部分を検出してファイルを分割するため、トラックとトラックの間に無音部分がない場合は分割されません。逆にトラック中に無音部分や音量レベルの低い部分が含まれるトラックでは、トラックとトラックの間ではない箇所で分割が実行されることがあります。これらの設定値を調整しても正しくファイル分割が実行されない場合は、[環境設定]ウィンドウ > [詳細]タブ > [録音]タブ > [無音が続いた場合、自動でファイルを分割する]のチェックを外します。

録音ファイルを表示するには

1 ブラウザパネルのツリービューで[録音]の左にある▶をクリックする。

ツリービューに録音ファイルのフォルダが表示されます。



2 トラックリストでファイルを選び、プレーヤーにドラッグ&ドロップする。

操作パネル内の▶をクリックすると、再生します。

ヒント

- タグ情報を入力したファイルはツリービューの[録音]の下に「アーティスト」、「アルバム」で表示されます。タグ情報を入力していないファイルは、ツリービューの[録音]をクリックするとトラックリストに表示されます。
- 不要になった録音ファイルを削除するには、削除したいファイルを右クリックし、[削除]を選びます。

ご注意

- ツリービューの[録音]の下に表示されるフォルダは編集できません。名称の変更や音楽ファイルの追加などをするには、ファイルの保存先をFinderまたはWindowsエクスプローラを開いて編集してください。


その他の録音の設定について

「[録音] (EXPORTモード)」(235 ページ) をご覧ください。

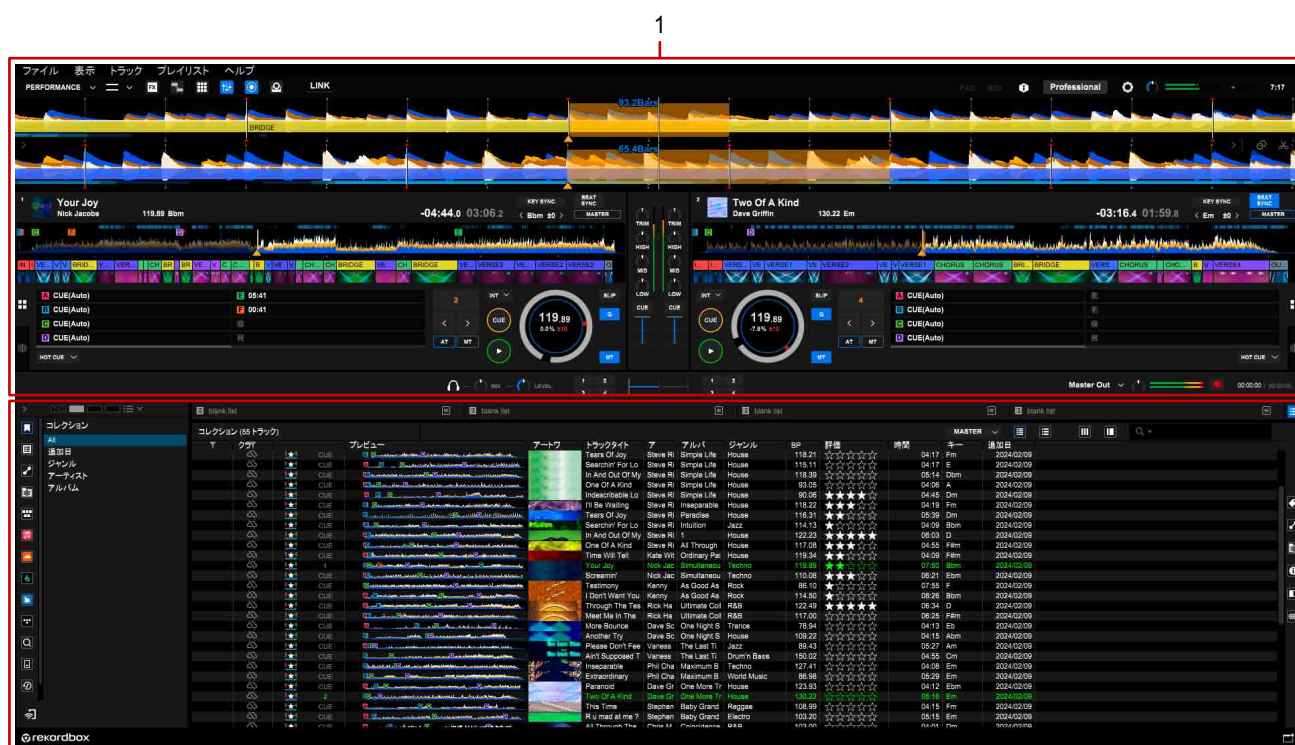
PERFORMANCE モード

ご契約のプランによって、使える機能と使えない機能があります。プランについて詳しくは、rekordbox サイトをご覧ください。

rekordbox.com/ja/plan/

: ご契約のプランでは、ご使用いただけない機能

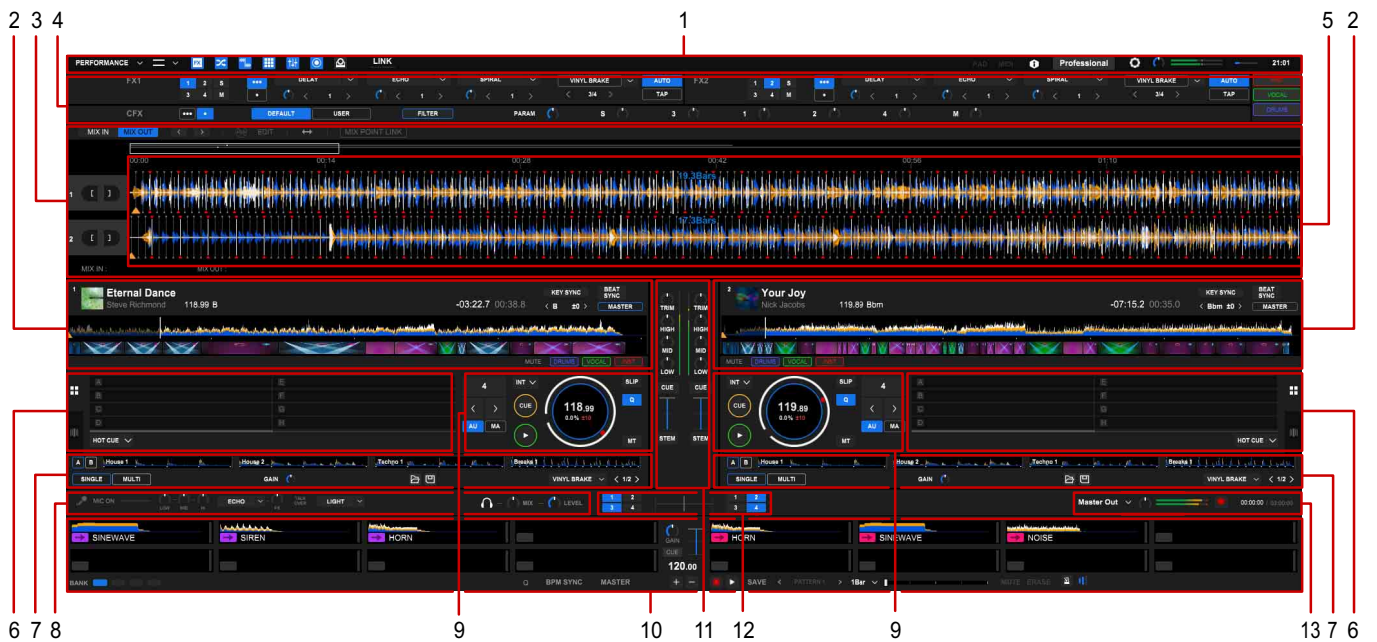
画面について



1. プレーヤーパネル (123 ページ)

2. ブラウザパネル (143 ページ)

プレーヤーパネル



1. グローバルセクション (124 ページ)
2. トラック情報パネル (125 ページ)
3. MIX POINT パネル (214 ページ)
4. エフェクトパネル (137 ページ)
5. 拡大波形表示パネル (142 ページ)
6. パフォーマンスパッド (128 ページ)
7. GROOVE CIRCUIT パネル (138 ページ)
8. マイクパネル (169 ページ)
9. JOG (ジョグ) パネル (126 ページ)
10. サンプラーデッキ (139 ページ)
11. ミキサーパネル (141 ページ)
12. ヘッドホンパネル (141 ページ)
13. 録音パネル (142 ページ)

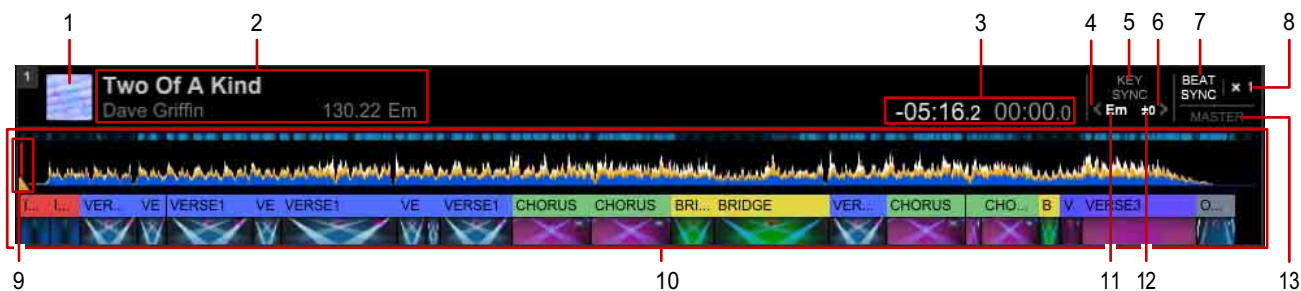
グローバルセクション



1. PERFORMANCEモードを選びます。
2. デッキのレイアウト（2デッキ／4デッキ、ブラウズ）や波形のレイアウト（水平方向／垂直方向）を切り換えます。（171 ページ）
3. エフェクトパネル（137 ページ）、 GROOVE CIRCUIT パネル*¹（138 ページ）、 MIX POINT LINK パネル（214 ページ）、 サンプラーデッキ（139 ページ）、 ミキサーパネル（141 ページ）、 録音パネル（142 ページ）、 ビデオパネル*²、 LIGHTING パネル*²を表示します。
 - *¹ GROOVE CIRCUIT パネルは、[環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブで以下の2つの機能を有効にすると表示されます。
 - ・ [STEMS 機能を有効にする]
 - ・ [GROOVE CIRCUIT 機能を有効にする]
 - *² [環境設定] ウィンドウの各機能のタブをクリックして、ウィンドウ内左上の各機能を有効にするにチェックを入れる则表示されます。
4. オンにすると、Ableton Link を有効にします。（149 ページ）
5. パッドエディター画面を表示します。
対象DJ機器を接続して使用することができます。
パッドエディター画面については、rekordboxサイトの「PAD EDITOR操作ガイド」をご覧ください。
6. MIDI Learnを使用するための設定画面を表示します。（[MIDI設定]ウィンドウ）
MIDIコントロール機能を持つ機器を接続して使用することができます。
MIDI Learnの操作方法については、rekordboxサイトの「MIDI LEARN操作ガイド」をご覧ください。
7. [INFO]ウィンドウを開きます。
8. コンピューターはアクティベートされ、rekordboxに適用されたプランが表示されます。
9. [環境設定]ウィンドウを開きます。
10. MASTER OUT（マスター出力）からの音量レベルを調整します。
対象DJ機器が接続されたとき、PC MASTER OUT（PCマスター出力）を設定する が表示されます。
 - ・ オンに設定すると、接続したDJ機器とコンピューターの内蔵スピーカーからMASTER OUTを出力します。
 - ・ オフに設定すると、接続したDJ機器からMASTER OUTを出力します。
 対象DJ機器については、rekordbox.comのFAQをご覧ください。
11. MASTER OUT（マスター出力）からの音量レベルを表示します。

12. 音飛びが発生する状態を100%としてバー表示します。
(オーディオドロップアウトメーター)
13. ノートパソコンなどで電源に接続されていないときに、コンピューターの電池残量を表示します。
14. コンピューターの現在の時刻を表示します。

トラック情報パネル



1. トラックのアートワークを表示します。
マウスをあてると▲が表示され、クリックすると、トラックをアンロードできます。
2. トラック名、アーティスト名、原音のBPMとキーを表示します。
3. トラックの終了までの残り時間および再生経過時間を表示します。
4. キーを半音下げます。(セミトーンダウン)
5. キーシンク機能をオン／オフします。
6. キーを半音上げます。(セミトーンアップ)
7. ビートシンク機能をオン／オフします。(162 ページ)
8. BPM を等倍／2倍／半分にします。(SYNC RATE)
9. 現在のキューの位置を示します。
10. 全体波形、キューポイント、メモリーキューポイント、ホットキューポイント、フレーズ、照明シーンを表示します。
クリックすると、クリックした位置に再生位置が移動します。
波形の色は、[環境設定] ウィンドウで変更できます。(220 ページ)

11. キーシンク機能または現在のキーを表示します。

セミトーンアップ／ダウン機能でキーを変更した場合、ダブルクリックするとキーがリセットされます。


[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [表示形式] タブ > [キー表示形式] でキーの表示方法を変更することができます。

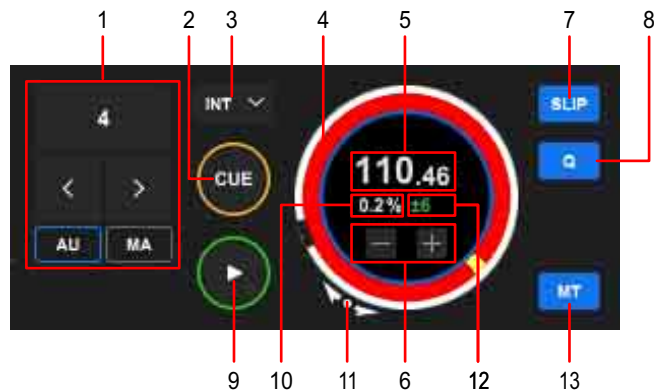
マスターテンポがオフのときはビートシンクなどでテンポ (BPM) が変更されるとキーの表示も変化します。

12. 原曲のキーからの変更分を表示します。

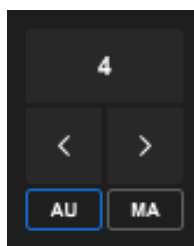
13. ビートシンク機能でのマスターになります。(162 ページ)

JOG (ジョグ) パネル

[GRID EDIT] パネルが表示されている場合、 をクリックすると、パフォーマンスパッドに切り替わり、JOG パネルも表示されます。



1. [AU]、[MA] をクリックして、画面の表示を切り換えます。



: ループの長さを拍数で指定します。(オートビートループ)




: リアルタイムキューやループイン／ループアウトを設定したり、ループ再生を解除または再開します。(マニュアルループ) (157 ページ)

PERFORMANCE モード

2. 一時停止中にクリックすると、その再生位置にキューポイントを設定します。その後、再度クリックすると、クリックしている間再生を続けます。(155 ページ)
3. DVS モードを選びます。
4. プラッターに表示する情報を [環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [表示形式] タブ > [ジョグ表示切り換え] で設定できます。
 - [Current Cue / Slip] (現在のキュー / スリップ) : キューポイントの位置を赤いマーカで表示し、スリップがオンのときは全体が赤色になり、黄色のマーカでキューポイントの位置を表示します。
 - [Hot Cue Countdown] (ホットキューカウントダウン) : 5周以上あるホットキューまでの距離を表示します。ホットキューまでの距離に応じて、プラッターの表示が変わります。
5. 現在のBPMを表示します。
6. トラックの再生速度を調整します。[+] / [-] をクリックすると、数値が変化します。(150 ページ)
7. トラックのリズムや展開を崩さずにパフォーマンスします。(スリップ機能) (161 ページ)
8. ループインポイント、ループアウトポイント、ホットキュー、キューを設定するときに、拍位置に応じてポイントを自動で合わせます。(クオンタイズ機能) (154 ページ)
9. 再生 / 一時停止します。(150 ページ)
10. 再生速度を変化させている割合 (%) を表示します。
11. プレイ中にクリックし続けるとピッチベンドが動作します。
12. 再生速度を調整できる範囲を表示します。(テンポレンジ=再生速度可変範囲)
13. 音程を変えずに再生速度を調整します。(マスターテンポ) (150 ページ)

トラック情報パネルでキーを変更した場合、[KEY RESET] の表示に切り替わり、クリックすると原曲のキーに戻ります。

パフォーマンスパッド

[GRID EDIT]パネルが表示されている場合、をクリックすると、パフォーマンスパッドに切り替わります。

パフォーマンスパッドに割り当てるさまざまな機能を、パッドモードで切り換えます。

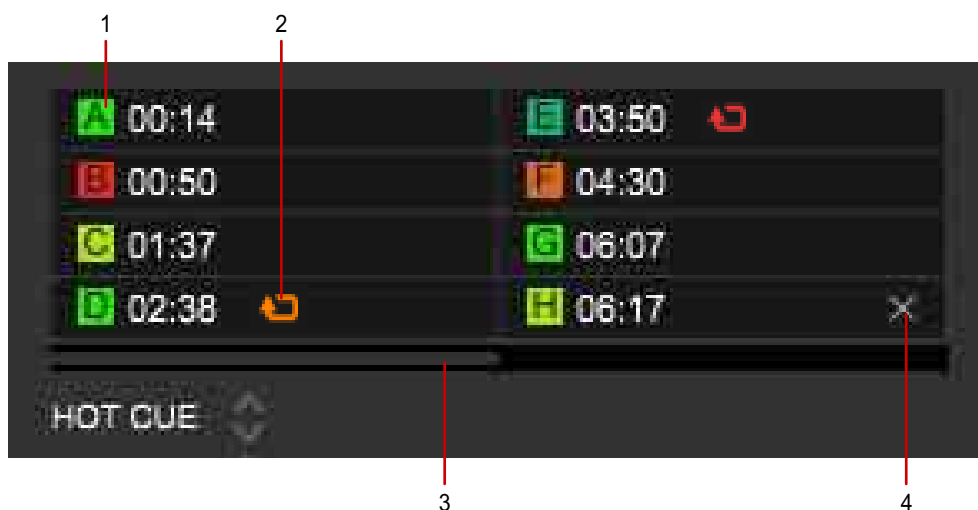
パッド下部に表示されている機能名をクリックして、使いたい機能を選びます。

[HOT CUE] (128 ページ) / [PAD FX] (129 ページ) / [SLICER] (130 ページ) /
[BEAT JUMP] (131 ページ) / [BEAT LOOP] (131 ページ) / [KEYBOARD] (132 ページ) / [KEY
SHIFT] (132 ページ) / [SEQ. CALL] (133 ページ) / [ACT. CENSR] (133 ページ) / [MEMORY
CUE] (134 ページ)

[HOT CUE] (ホットキュー) モード

ホットキューを登録することで、任意の再生位置を瞬時に呼び出すことや、全体波形や拡大波形上にマーキングすることができます。

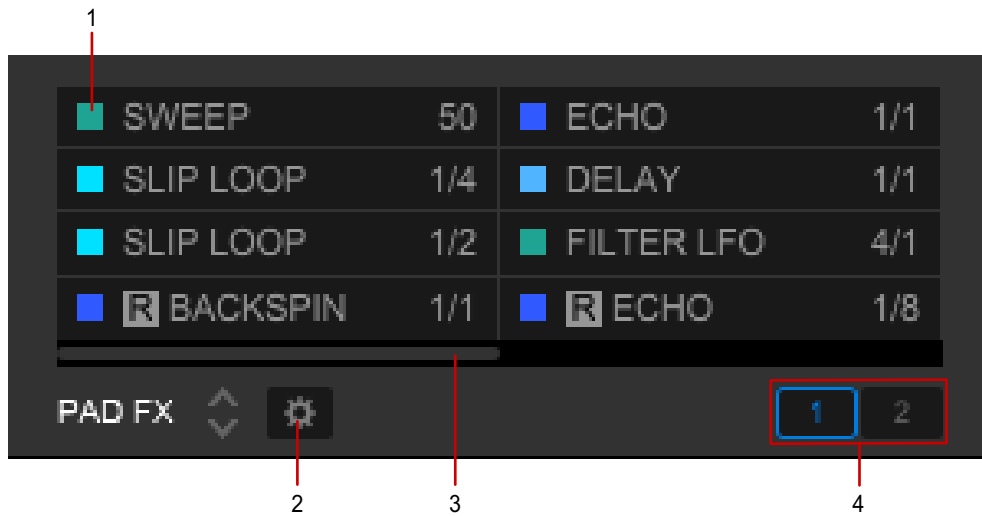
操作については、「ホットキューを使う」(159 ページ)をご覧ください。



1. ホットキューを表示します。
ホットキューが登録されていないパッドをクリックすると、現在の位置をホットキューとして登録します。
ホットキューが登録されているパッドをクリックすると、登録されている再生位置にジャンプします。
また、登録されているパッドを右クリックして、色を変えたり、コメントをつけたりすることができます。
2. ループを保存すると表示されます。(ホットキューループ)
クリックすると、アクティブループに設定され、赤色で表示されます。
3. 表示をスクロールします。
4. マウスでポイントすると表示され、クリックするとホットキューを削除します。

[PAD FX] (パッドエフェクト) モード

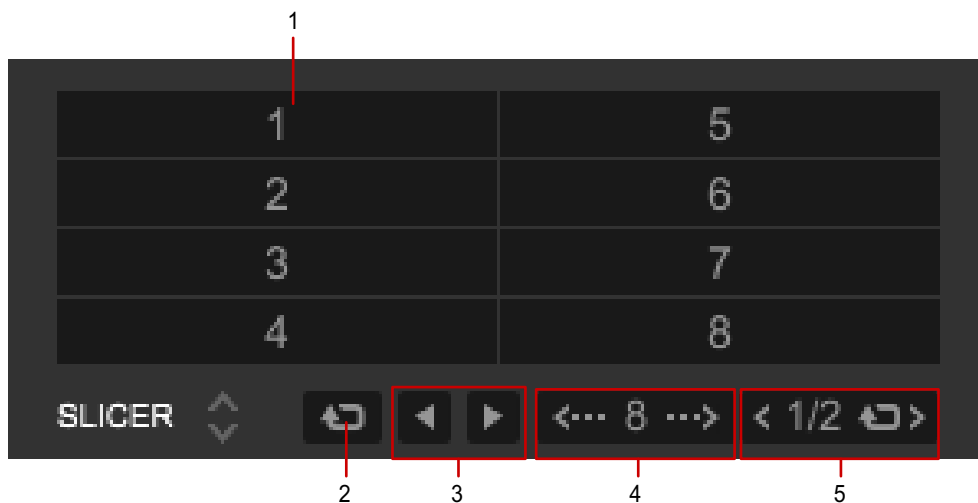
操作については、「[PAD FXを使う] (181 ページ) をご覧ください。



1. クリックしている間、オンになります。
リリースFXの場合、クリックするたびにオン／オフするように設定できます。
2. 各パッドに設定するFXや、FXのパラメーターを変更します。
 - [BEAT FX]、[SOUND COLOR FX]、[SCENE FX]、[RELEASE FX]の4種類のパラメーターがあります。
パラメーターの[BEAT FX]は、FXの拍を変更します。
 - リリースFXの[HOLD ON/OFF]は、クリックしている間オンにするか ([ON])、クリックするたびにオン／オフを切り換えるか ([OFF]) を設定します。
3. 表示をスクロールします。
4. バンクの表示を切り換えます。
2つのバンクに保存できます。

[SLICER] (スライサー) モード

操作については、「スライサーを使う」(196 ページ) をご覧ください。



1. クリックしている間、スライスされ割り当てられた区間をロール再生 (クリックしている間だけ繰り返し再生) します。
2. 同じ区間を繰り返しスライサー再生します。
3. スライサーの範囲をシフト移動します。
4. スライサーの範囲を変更します。
5. 繰り返す長さを変更します。

[BEAT JUMP] (ビートジャンプ) モード

操作については、「ビートジャンプを使う」(163 ページ) をご覧ください。



1. 表示されている長さ (拍または小節) および方向に従って、再生位置がジャンプします。
ループ再生中にクリックすると、ループ再生の範囲が移動します。
2. 表示をスクロールします。

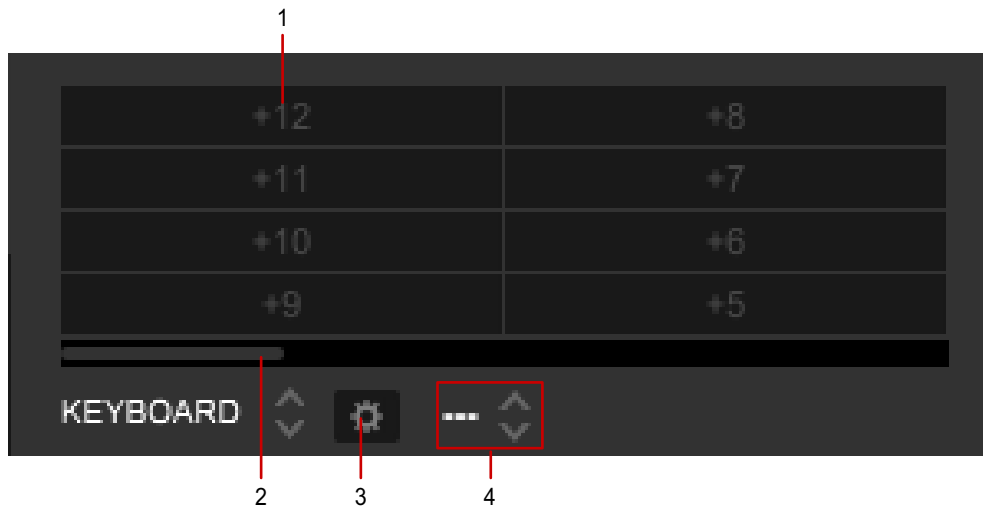
[BEAT LOOP] (ビートループ) モード



1. 現在の再生位置からループ設定する拍数を指定します。
もう一度クリックすると、ループの設定を解除します。
2. 表示をスクロールします。

[KEYBOARD] (キーボード) モード

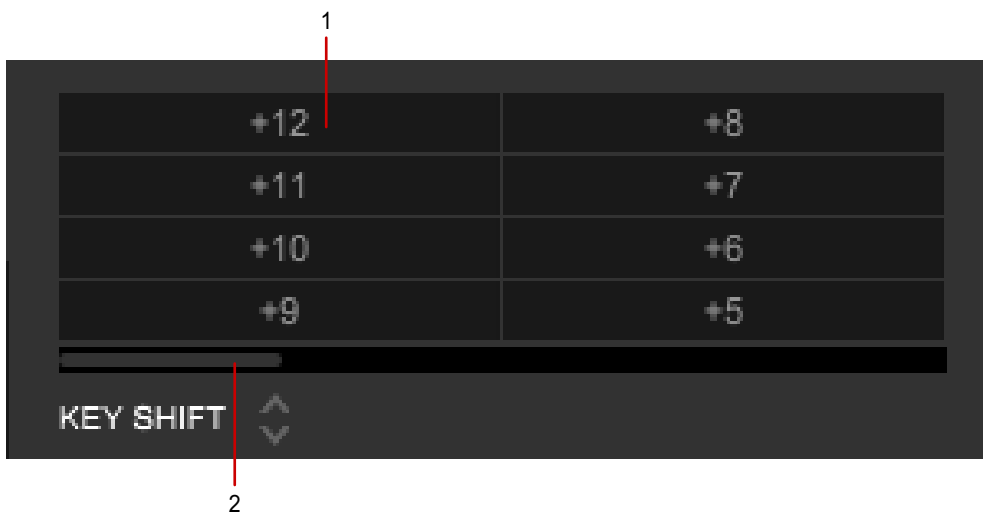
操作については、「[KEYBOARD] を使うには」(165 ページ) をご覧ください。



1. HOT CUE を使うときに、キーを半音単位で調整します。
2. 表示をスクロールします。
3. HOT CUE 画面に切り替わり、HOT CUE を選びます。
4. HOT CUE を選びます。

[KEY SHIFT] (キーシフト) モード

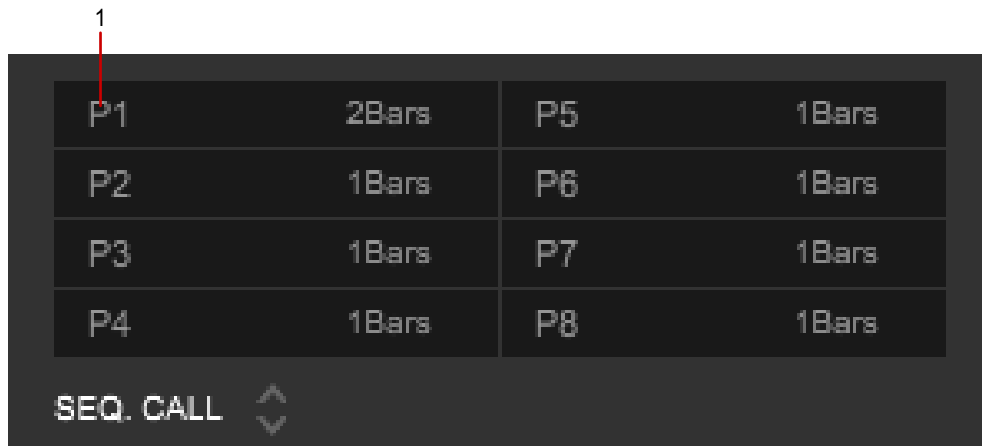
操作については、「[KEY SHIFT] を使うには」(165 ページ) をご覧ください。



1. キーを半音単位で調整します。
2. 表示をスクロールします。

[SEQ. CALL] (SEQUENCE CALL = シーケンスコール) モード

操作については、「シーケンスをパッドで呼び出す (SEQUENCE CALL)」(195 ページ) をご覧ください。



1. 保存したシーケンスを再生します。


[ACT. CENSR] (ACTIVE SENSOR = アクティブセンサー) モード

トラック内の指定した範囲にエフェクトを設定しておくことができます。再生位置が指定した範囲にくると、自動的にエフェクトがかかります。

- 指定範囲は、1つのトラック中に複数設定できます。
- 逆再生中は、エフェクトはかかりません。

操作については、「ACTIVE SENSORを使う」(202 ページ) をご覧ください。



1. エフェクトの種類を選びます。
2. エフェクトをかける範囲の開始位置を指定します。拡大波形に  が表示されます。再生位置が指定範囲内にある場合、[IN ADJ]が表示され、位置を変更できます。

3. エフェクトをかける範囲の終了位置を指定します。
再生位置が指定範囲内にある場合、[OUT ADJ]が表示され、位置を変更できます。
4. エフェクトの範囲指定をクリアします。再生位置が指定範囲にくると、クリックできるようになります。
5. 指定範囲の開始位置（インポイント）にジャンプします。
6. [TRANS]および[V.BRAKE]エフェクトを選んだとき、拍パラメーターを変更します。
7. アクティブセンサーモードのオン／オフを切り換えます。


[MEMORY CUE]（メモリーキュー）モード

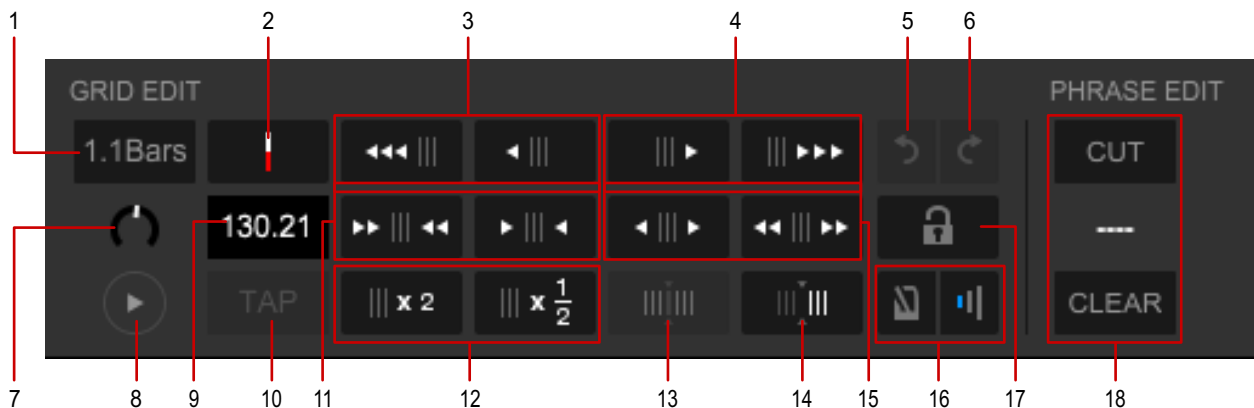
操作については、「キューを保存するには」（156 ページ）や「ループを保存するには」（158 ページ）をご覧ください。








1. キューマーカーの色を変更します。
2. 保存したキューまたはループを表示します。
時間表示部を左クリックすると、選んだポイントにジャンプして、一時停止状態になります。
時間表示部を右クリックすると、コメントを入力できます。
3. ループを保存すると表示されます。（メモリーループ）
クリックすると、アクティブループに設定され、赤色で表示されます。
4. 設定したキューまたはループを保存します。
5. マウスでポイントすると表示され、クリックすると保存されているキューまたはループを削除します。

GRID/PHRASE EDIT (グリッド／フレーズ編集) パネル

デッキのうちの1つを選んで  をクリックすると、GRID/PHRASE EDIT パネルに切り替わります。



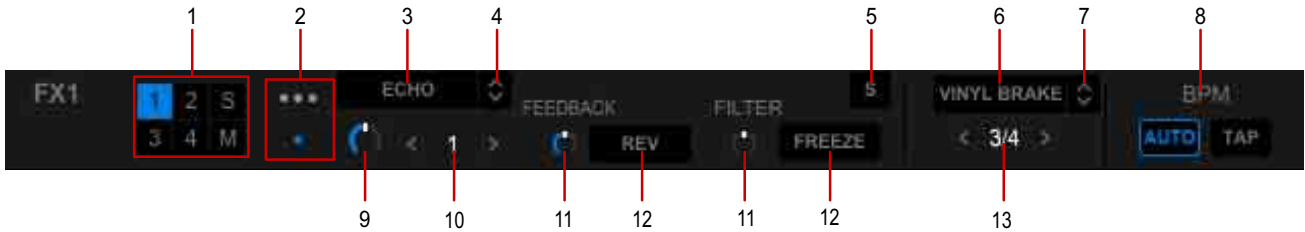
1. 一番近いグリッド位置を 1.1Bars に設定できます。
2. 現在の再生位置に 1 拍目のビートグリッドが設定されます。(152 ページ)
3. ビートグリッドを左に 1 msec/3 msec 移動します。
4. ビートグリッドを右に 1 msec/3 msec 移動します。
5. [GRID EDIT] パネルでの操作を元に戻します。
6. [GRID EDIT] パネルでの操作を元に戻したとき、操作した後の状態に戻します。
7. 楽曲解析によって得られたオートゲイン値を表示／変更できます。([Auto Gain])
[環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [ミキサー] タブ > [オートゲイン] が [有効] の場合に表示されます。
8. 再生／一時停止します。
9. 再生位置 (波形中央の赤い縦線) からのグリッド間隔を BPM で表示します。直接数値を入力して、グリッド間隔を変更することもできます。
10. クリックする間隔で BPM を決め、グリッド間隔を変更します。
11.  をクリックしてトラック全体を調整範囲としたとき、ビートグリッドの間隔を 1 msec/3 msec 縮めます。
12. 拍数 (BPM) を 2 倍／半分にします。ビートグリッドの間隔は半分／2 倍になります。
13. ビートグリッドを調整するとき、トラック全体を調整範囲として選びます。
[GRID EDIT] パネルに切り換えたときは、トラック全体がすでに選ばれていて、このボタンをクリックすることはできません。また、 をクリックして、調整範囲が現在の再生位置より後ろになっている場合は、トラック全体に変わります。
14. 再生位置 (波形中央の赤い縦線) から、設定した BPM 間隔でビートグリッドを設定しなおします。

15.  をクリックしてトラック全体を調整範囲としたとき、ビートグリッドの間隔を 1 msec/3 msec 広げます。
16. メトロノーム音をオン／オフおよびメトロノーム音の音量（大、中、小）を切り替えます。
ビートグリッドに合わせてメトロノーム音を鳴らしながら再生します。
17. 再解析、グリッド編集を有効／無効にします。（解析ロック）（153 ページ）
無効にすると  がトラックリストに表示されます。
18. フレーズが解析されているトラックをロードすると、トラック情報パネルに解析したフレーズが表示され、各フレーズを編集することができます。
 - [CUT] をクリックして点灯させている間、フレーズ上でクリックすると、クリックした場所でフレーズが分割されます。
 -  をクリックして、フレーズの種類を変更できます。
 - [CLEAR] をクリックすると、すべてのフレーズを削除します。
 - フレーズを選んで、分割位置（白い線）をドラッグすると、位置を調整することができます。
 - フレーズを表示させるには、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブ > [フレーズ（全体波形）] にチェックを入れます（220 ページ）。
 - PHRASE EDIT パネルについて詳しくは、rekordbox サイトの「PHRASE EDIT 操作ガイド」をご覧ください。

■ エフェクトパネル

グローバルセクション（124 ページ）で **FX** をクリックします。以下は、[BEAT FX] の画面です。操作については、「エフェクト機能を使う」（175 ページ）をご覧ください。

- シングルモード：1つのエフェクトをかけることができます。



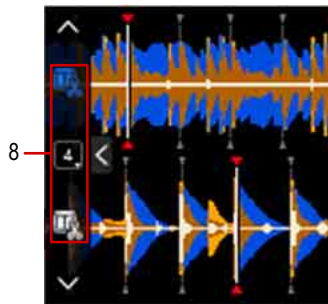
- マルチモード：複数のエフェクトを同時にかけることができます。



- エフェクトをかけるデッキを選びます。
 - [1]～[4]：デッキ1～4にかかります。
 - [S]：サンプラーにかかります。
 - [M]：MASTER OUTにかかります。
- シングルモード／マルチモードを切り換えます。
- エフェクトをオン／オフします。
- エフェクトを選びます。
- シングルモードで調整したパラメーターを保存します。
次回エフェクトを選ぶときに、保存したパラメーターの状態を呼び出すことができます。FX LEVEL/DEPTH ツマミの位置は保存しません。
- リリースFXをオン／オフします。
- リリースFXを選びます。
- BPMを設定します。
- オリジナルの音声と、エフェクトをかけた後の音声との音量バランスを調整します。（FX LEVEL/DEPTH）
- エフェクトの拍数を変更します。

11. 各エフェクトに応じたパラメーターを調整します。
12. エフェクトのパラメーターをオン／オフします。
13. リリースFXの拍数を変更します。

GROOVE CIRCUIT パネル



1. DRUM LOOP BANK
4つのDRUM SWAP SLOTのBANK A/Bを切り替えます。
2. DRUM SWAP SLOT
ドラムループ音源を再生／停止します。
波形の下のドットはグリッドの位置を示します。
3. DRUM SWAPの再生モード
 - DRUM SWAP SINGLE MODE (SINGLE)
デッキにロードされている楽曲のドラムとDRUM SWAP SLOTのドラムループ音源を入れ替える際に選択します。
 - DRUM SWAP MULTI MODE (MULTI)
デッキにロードされている楽曲にキック、スネア、ハイハットなどの楽器単位のドラムループ音源を追加する際に選択します。
4. DRUM SWAP GAIN
DRUM LOOP BANK A/B 計8つのDRUM SWAP SLOTの音量を調整します。
5. Drum Presetのロード
DRUM LOOP BANK A/Bの全DRUM SWAP SLOTを一括で別のドラムループ音源に替えることができます。

6. Drum Presetの保存

ロードされている DRUM LOOP BANK A/B のドラムループ音源を一括で保存することができます。


7. DRUM RELEASE FX

デッキにロードされている楽曲の DRUMS Stem、または DRUM SWAP SINGLE MODE で再生中の DRUM SWAP SLOT のドラムループ音源に RELEASE FX をかけることができます。

8. DRUM CAPTURE

デッキにロードされている楽曲の DRUMS Stem を切り出して、DRUM SWAP SLOT で使用することができます。

■ サンプラーデッキ

グローバルセクション (124 ページ) で  をクリックします。

操作については、「サンプラーデッキを使う」(187 ページ) をご覧ください。



1. サンプラーを再生します。

再生を停止するには、コンピューターのキーボードで [Shift] キーを押しながらクリックします。

2. サンプラーデッキをヘッドホンに出力します。

3. サンプラーデッキ全体の音量を調整します。

4. サンプラーデッキ全体の出力レベルを調整します。

5. サンプラーのセットを4つのバンクに保存します。(サンプラーバンク)

6. エクスターナルミキサーモードのとき、サンプラーデッキ音声の出力チャンネルを選びます。

7. クオンタイズの設定をオン/オフします。(サンプラークオンタイズ)

8. サンプラーデッキの SYNC を設定します。

9. サンプラーデッキをシンク機能でのマスターにします。

10. 通常のサンプラーと OSC サンプラーを切り換えます。

11. サンプラーを再生するBPMを調整します。

[+] / [-] でBPMを変更できます。

シーケンサーパネル


サンプラーデッキを表示すると、シーケンサーパネルも表示されます。

操作については、「シーケンサーを使う」(192 ページ) をご覧ください。

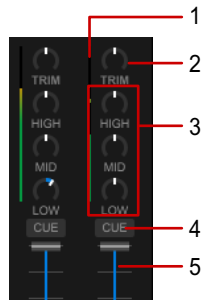


1. サンプラー演奏のシーケンスを録音します。
2. サンプラー演奏のシーケンスを再生します。
3. 録音したサンプラー演奏のシーケンスを保存します。
4. シーケンスの保存状態を表示します。(シーケンススロット)
 白色の文字は、保存されている状態です。グレー色の文字は、保存されていない状態です。赤色の丸が付いたグレー色の文字は、一時保存状態です。
 シーケンスは最大8つ保存できます。
5. シーケンスの長さを変更します。
6. シーケンスの長さとお拍を表示します。(ビートカウンター)
 シーケンスを録音中または再生中は、位置を表すマーカーが移動します。
7. サンプラー演奏のシーケンスを、サンプラーズロット単位でミュート(消音)します。([シーケンス Muteモード])
8. サンプラー演奏のシーケンスを、サンプラーズロット単位で消去します。([シーケンス Eraseモード])
9. メトロノーム音をオン/オフします。
 ビートグリッドに合わせてメトロノーム音を鳴らしながら再生します。
10. メトロノーム音の音量(大、中、小)を切り替えます。

ミキサーパネル

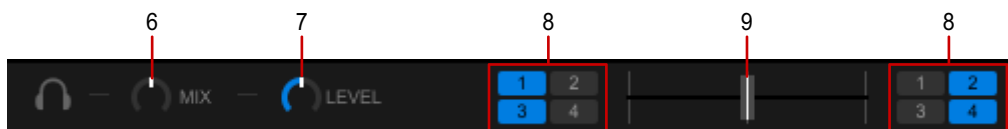
グローバルセクション（124 ページ）で  をクリックします。

操作については、「ミキサー機能を使う」（167 ページ）をご覧ください。



1. 各チャンネルのチャンネルフェーダー通過前の音声レベルを表示します。（チャンネルレベルインジケータ）
2. 各チャンネルに入力される音声レベルを調整します。
クリックすると、ツマミを切り換えます。
3. 各チャンネルの周波数帯域ごとの音量を調整します。
クリックすると、値を「0」にします。
4. クリックしたチャンネルをヘッドホンでモニターします。
5. 各チャンネルから出力される音声レベルを調整します。（チャンネルフェーダー）

[環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [ミキサー] タブ > [チャンネルフェーダーカーブ] で選んでいるカーブ特性に従って出力します。



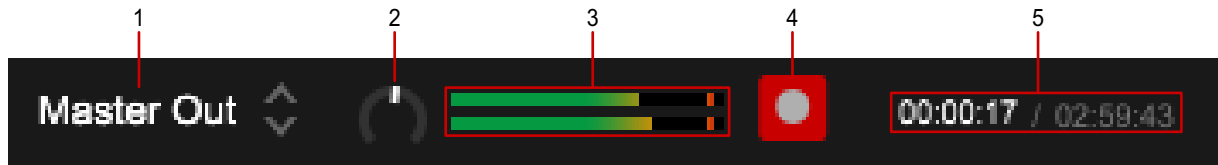
6. [CUE] が点灯しているチャンネルの音声と [MASTER] チャンネルの音声のモニター音量バランスを調整します。
7. ヘッドフォンから出力される音声レベルを調整します。
8. チャンネルの出力先をクロスフェーダーの左側または右側に設定します。（クロスフェーダーアサイン）
9. クロスフェーダーアサインによって設定された音声を、[環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [ミキサー] タブ > [クロスフェーダーカーブ] で選んでいるカーブ特性に従って出力します。（クロスフェーダー）

録音パネル

グローバルセクション（124 ページ）で をクリックします。

ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、機能が使えません。

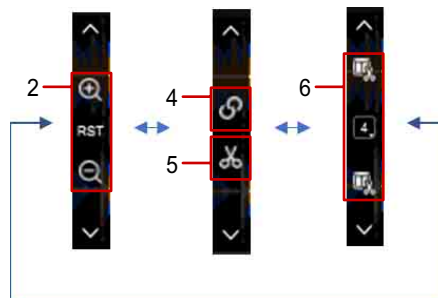
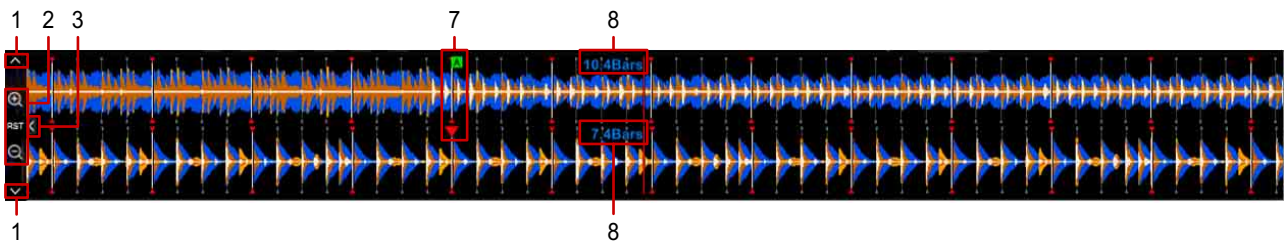
操作については、「録音する」（172 ページ）をご覧ください。



1. 録音対象を選びます。（録音ソース）
2. 録音レベルを調整します。
3. 録音レベルを表示します。
4. 録音を開始／停止します。
5. 録音を開始してから経過した時間と、連続で録音可能な残り時間を表示します。

拡大波形表示パネル

グローバルセクションで [2 Deck Horizontal] を選んだ場合




1. アイコンを切替えます。
2. 波形のズーム倍率を変更します。
 - [RST]: 基準の状態に戻します。
3. アイコンを非表示にします。


4. プレーヤーで再生中の2曲を、相性の良い曲として登録できます。
5. トラックの一部を切り出します。(CAPTURE) (199 ページ)
6. トラックの一部のDRUMS Stemを切り出します。(DRUM CAPTURE) (212 ページ)
7. メモリーキューやホットキューが設定されているときに、それぞれの位置が表示されます。
8. 現在の位置または次のメモリーキューまでの拍数を表示します。(ビートカウント表示)
[環境設定]ウィンドウ > [表示]カテゴリ > [表示形式]タブ > [ビートカウント表示]を[現在位置 (小節数)]または[次のMEMORY CUEまで (小節数/拍数)]に設定します。

ブラウザパネル

「EXPORTモードで使う」の「ブラウザパネル」(80 ページ)をご覧ください。

スプリットスクリーンについて

画面右下の  をクリックすると、ブラウザパネルを別画面で表示します。最大数のトラックをリスト表示できるので、快適にDJプレイをすることができます。

- 画面右下の  をクリックすると、アクティブなウィンドウを切り換えます。
- スプリットスクリーンでトラックを選んで、画面上部のデッキをクリックすると、デッキにトラックをロードします。

準備をする

rekordbox を使って演奏の準備をします。

1 rekordbox の[コレクション]にトラックを追加・解析する。

トラックの拍位置 (ビート)、曲のテンポ (BPM) やフレーズなどを解析します。

- 「トラックを追加する」 (14 ページ)

2 演奏リスト (プレイリスト) を作成する。

- 「プレイリストを使う」 (40 ページ)

3 各種ポイント情報 (キュー、ループ、ホットキュー) を設定する。

- 「キューを設定する (頭出し)」 (155 ページ)
- 「ループ再生する」 (157 ページ)
- 「ホットキューを使う」 (159 ページ)

4 DJ機器と組み合わせて演奏する。

rekordbox で準備しておいた各種ポイント情報や演奏リストを使って、DJ機器で演奏できます。

- 「DJ機器を使って演奏する」 (145 ページ)

DJ機器を使って演奏する

コンピューターとDJ機器（DJコントローラーやDJプレーヤー）をUSBケーブルで接続することによりDJ機器からrekordboxを操作できます。接続するDJ機器の取扱説明書もあわせてご覧ください。

DJ機器をコンピューターに接続する前に、各DJ機器の取扱説明書に記載されている「安全上のご注意」および「接続する」を必ずお読みください。

rekordboxと組み合わせて使用できるDJ機器についての最新情報は、rekordbox.com および pioneerdj.com をご覧ください。

ご注意

- PRO DJ LINK を使用してDJプレーヤーとLANで接続する場合は、EXPORTモードでご使用ください。詳しくは、「LANを使う」（110 ページ）をご覧ください。
- USB接続の条件によっては、正常に機器が動作しない場合があります。コンピューターのUSBハブやUSBポートの位置を変更することで、問題が解決する場合があります。
- 操作方法について、各DJ機器の『取扱説明書』をご覧ください。
pioneerdj.com/ja-jp/support/documents/

rekordbox と DJ コントローラーを組み合わせる

DJ コントローラーとの接続例



DJ プレーヤーを追加して、4 デッキ同時にコントロールする接続例



rekordbox と DJ プレーヤーを組み合わせる使う

DJ 機器（DJ プレーヤーや DJ ミキサー）との接続については、rekordbox サイト内の「PERFORMANCE モードの接続ガイド（CDJ/XDJ/DJM）」をご覧ください。

DJ プレーヤーを使って rekordbox をコントロールする接続例



ご注意

- DJ プレーヤーと DJ ミキサーをオーディオケーブルで接続する必要があります。

PERFORMANCE モード

コンピューターとDJプレーヤー 4台とDJミキサーとの接続例



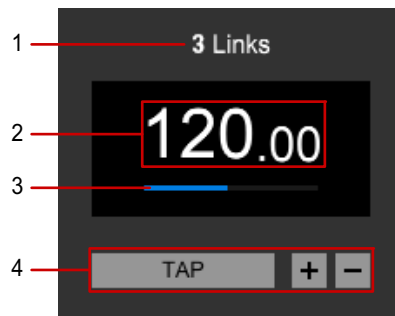
ご注意

- DJプレーヤーとDJミキサーをオーディオケーブルで接続する必要はありません。

Ableton Link を使う

ケーブルなどで直接機器を接続しなくても、同じローカルネットワーク上で複数の対応機器や対応アプリのBPMを同期して演奏や音楽制作をすることができます。また、MIDI LEARN機能を使うこともできます。MIDI LEARN機能について詳しくは、rekordboxサイトの「MIDI LEARN機能操作ガイド」をご覧ください。グローバルセクションの[LINK]をクリックしてオンにすると、Ableton Linkを有効にします。デッキにロードしたトラックをAbleton LinkのBPMに同期させるには、トラック情報パネルの[LINK]をオンにします。

[環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [その他]タブ > [Ableton Link]の[Ableton Link有効時にAbleton Linkサブスクリーンを表示する]にチェックを入れておくと、グローバルセクションの[LINK]をオンにしたときに以下の画面が表示されます。また、グローバルセクションの[LINK]を右クリックして[Ableton Linkサブスクリーンを表示する]を選んでも表示させることができます。



1. 現在接続されている機器やアプリをインストールしたコンピューターの数
2. 現在のBPM
上下にドラッグしたり、ダブルクリックして数値を入力して、拍数を変更することができます。
3. 拍位置
4. BPMを変更します。

ヒント

- グローバルセクションの[LINK]を再度クリックすると、Ableton Linkを無効にします。
- Ableton Link中、トラック情報パネルの[BEAT SYNC]およびサンプラーデッキの[MASTER]は、[LINK]に変わります。
- [環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [その他]タブ > [Ableton Link]の[Start Stop Syncを有効にする]にチェックを入れると、Ableton Linkに接続した機器を同時に再生開始したり、停止させることができます。

ご注意

- Automix中はAbleton Linkを有効にすることはできません。
- DVSモードが[RELATIVE]または[ABSOLUTE]のデッキは、Ableton Linkを有効にすることはできません。

再生する

プレーヤーパネルでトラックを再生します。

ヒント

- JOGパネルについては、「JOG (ジョグ) パネル」(126 ページ) をご覧ください。
- ブラウザパネルについては、「ブラウザパネル」(143 ページ) をご覧ください。

1 ブラウザパネルのトラックリストからトラックをプレーヤーパネルのデッキにドラッグ&ドロップする。

2 ロードしたデッキのJOGパネル内の▶をクリックする。

再生が始まります。

再生速度を調整するには (テンポコントロール)

再生中のデッキのプッシャー内の[+]をクリックすると再生速度が速くなり、[-]をクリックすると再生速度が遅くなります。

ヒント

- 再生速度を変化させている割合 (%) がプッシャー内に表示されます。
- 割合 (%) をダブルクリックすると、0%にリセットできます。(テンポリセット)

ご注意

- [-100%] を選ぶと、再生を停止します。

再生速度の調整範囲を変更する

プッシャー内の[テンポレンジ]をクリックするたびに、再生速度の調整範囲が切り換わります。([±6]: 0.02%単位、[±10]および[±16]: 0.04%単位、[WIDE]: 0.5%単位)

音程を変えずに再生速度を調整するには (マスターテンポ)

再生中のデッキのJOGパネル内の[MT]をクリックして、赤色に点灯させます。プッシャー内の[+]または[-]で再生速度を変えても音程は変わりません。

ご注意

- 音声をデジタル加工するため、音質が変化します。

■ ブラウザパネルで簡易的に試聴するには

「EXPORTモードを使う」の「ブラウザパネルで簡易的に試聴するには」（88 ページ）をご覧ください。

拍位置（ビートグリッド）を確認する

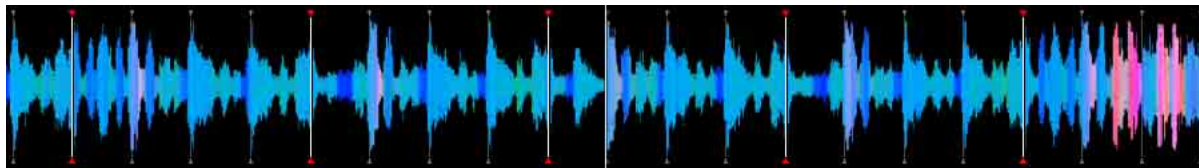
- 1 ブラウザパネルのトラックリストからトラックをプレーヤーパネルにドラッグ&ドロップする。
- 2 JOGパネル内の▶をクリックする。
再生が始まります。
 - BPM表示には、トラックを追加したときに測定されたテンポが表示されます。
 - 拡大波形表示には、トラックを追加したときに検出された拍位置が白い線で表示されます（ビートグリッド）。
 - 拡大波形表示には、小節の頭の拍が曲のはじめから終わりまで4拍ごとにビートグリッド上に赤い線で表示されます。

ヒント

- 古いバージョンのrekordboxで解析したトラックには[?]が表示される場合があります。解析した情報が足りなかったり、古かったりした場合に表示されます。トラックを右クリックして、[新しい解析データの追加]を選ぶと情報が最新になり、[?]の表示が消えます。

拍位置を調整するには（アジャストビートグリッド）

拡大波形表示に拍位置が白い線で表示されます。拍位置線（ビートグリッド）を以下の手順で修正できます。



1 再生中に、JOGパネル内の■をクリックする。

再生が一時停止します。

2 拡大波形表示を左右にドラッグする。

拡大波形表示の白い中心線（再生位置）に拍位置（ビート）が合うように調整します。


3 をクリックして、[GRID EDIT]パネルを表示させる。

拡大波形表示上にあるビートグリッドが白い線から青い線に変わり、編集できるようになります。

4 をクリックする。

拡大波形表示の中央の白い垂直線を基準にして、ビートグリッド全体がスライドします。

また、中央の拍が小節の頭の拍になり赤い線で表示されます。

任意の位置より後のビートグリッドをスライドしたい場合は、 をクリックします。白い垂直線より前のビートグリッドは固定され、白い垂直線より後のビートグリッドだけがスライドします。

ヒント

- [GRID EDIT]パネルに表示されているアイコンについては、「GRID/PHRASE EDIT（グリッド／フレーズ編集）パネル」（135 ページ）をご覧ください。

拍位置の検出およびテンポの測定をやり直す

「EXPORTモードで使う」の「拍位置の検出およびテンポの測定をやり直す」（92 ページ）をご覧ください。

解析ロックを設定する


トラックごとに再解析・グリッド編集に制限をかけることができます。これにより、グリッド調整したトラックに対し、誤ってグリッドを上書きしてしまうことを防げます。

解析ロック時には、以下の操作が無効になります。

- 楽曲解析 (BPM/Grid、キー、フレーズ、ボーカル)
- [GRID EDIT]パネル上でのグリッド編集操作


また、トラックリスト上で、解析ロックのかかっているトラックを含む複数のトラックを選択し、解析を実行した場合でも、解析ロックが有効なトラックはスキップされます。

1 解析ロックをかけたいトラックがロードされているデッキでパフォーマンスパッドが表示されている場合、 をクリックして、[GRID EDIT]パネル (135 ページ) を表示させる。



2  をクリックする。

 が  に変わり、解析ロックが有効になります。

ヒント

- トラックリストでトラックを右クリックして、[解析ロック]を[有効]に設定できます。[解析ロック]を設定すると、ステータスカラムに  が表示されます。
- 画面上部の[トラック]メニューより[解析ロック]を設定できます。

解析ロックを無効にするには

 をクリックすると、 に変わり解析ロックが無効になります。

ビートグリッドを利用する（クオンタイズ）

プレーヤーパネルでキューやループを設定するときに、キューポイントやループポイントが拍位置（ビートグリッド）からずれることなく簡単に設定できます。デッキごとにクオンタイズを設定できます。

1 各デッキのJOGパネル内の[Q]をクリックする。

[Q]が赤色に点灯します。

2 キューやループを設定する。

設定方法について詳しくは、「キューを設定する（頭出し）」（155 ページ）および「ループ再生する」（157 ページ）をご覧ください。

ヒント

- クオンタイズの拍設定を分数拍（1/16、1/8、1/4、1/2）に設定している場合は、拍位置の同期ができません。
- 分数拍ループ（1/32～1/2）を設定している場合は、拍位置の同期ができません。
- サンプラーデッキのクオンタイズを設定するには、サンプラーデッキの[Q]をクリックして、赤色に点灯させます。
- ビートシンク（162 ページ）およびクオンタイズをオンに設定すると、トラックの拍位置が同期した状態でホットキューやループ再生できます。
- クオンタイズをオンにしたときに、他のデッキも自動的にオンにすることができます。[環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [その他]タブ > [設定方法]を[一括]に設定します。

トラックを選んで解析する

「EXPORTモードで使う」の「トラックを選んで解析する」（94 ページ）をご覧ください。

キューを設定する（頭出し）

頭出しなどのポイント（キューポイント）を設定します。各プレーヤーデッキに1つずつ設定できます。

1 再生中に、JOGパネル内の■をクリックする。

再生が一時停止します。

2 JOGパネル内の[CUE]をクリックする。

一時停止していた位置が、キューポイントに設定され、拡大波形表示にキューマーク（オレンジ色）が付きます。

3 ▶をクリックする。

キューポイントから再生が始まります。

ヒント

- 新しいキューポイントを設定すると、以前に設定したキューポイントは解除されます。
- 別のトラックが同じデッキにロードされると、設定していたキューポイントは解除されます。
- 設定したキューポイントはメモリーキュー、ホットキューとして保存することもできます。

ご注意

- クオンタイズをオンにしておくと、位置がずれることがあります。詳しくは、「ビートグリッドを利用する（クオンタイズ）」（154 ページ）をご覧ください。
- ヘッドホンキューは別の機能です。詳しくは、「音声をモニターする」（168 ページ）をご覧ください。

■ キューポイントに戻るには（バックキュー）

再生中に[CUE]をクリックすると、設定されているキューポイントに瞬時に戻り、頭出しされて一時停止状態になります。

▶をクリックすると、キューポイントから再生が始まります。

■ キューポイントを確認するには（キューポイントサンプラー）

キューポイントに戻ったあと、[CUE]をクリックし続ける（マウスの左ボタンを押した状態にして、離さない）と、キューポイントから再生が始まります。

[CUE]をクリックし続けている間だけ再生が続き、離すとキューポイントに戻って一時停止状態になります。

再生しながらキューポイントを設定するには（リアルタイムキュー）

再生中にキューポイントに設定したい位置でJOGパネルの[IN]をクリックします。クリックした位置がキューポイントに設定されます。

ヒント

- クオンタイズをオンにしておくと、[IN]をクリックしたときに、再生しているポイントに近いビートグリッドにキューポイントを自動で合わせます。（154 ページ）
- JOGパネルについては、「JOG（ジョグ）パネル」（126 ページ）をご覧ください。

キューを保存するには

キューポイントを設定してから、パフォーマンスパッドで[MEMORY CUE]を選び、表示された[MEMORY CUE]パネル内の[MEMORY]をクリックすると、キューポイントが保存され、後から呼び出すことができます。保存できるキューポイントは、1つのトラックにつき最大10個です。

ヒント

- 保存されたキューポイントはDJプレーヤーで呼び出して演奏できます。
- [MEMORY CUE]パネルについては、「[MEMORY CUE]（メモリーキュー）モード」（134 ページ）をご覧ください。

保存されたキューを呼び出す

1 キューポイントを呼び出したいトラックをプレーヤーパネルにロードする。

2 パフォーマンスパッドで[MEMORY CUE]を選ぶ。

[MEMORY CUE]パネルが表示され、保存されたキューポイントの時間（分:秒:ミリ秒）が表示されます。

3 頭出ししたいキューポイントを選ぶ。

選んだポイントで頭出しされ、一時停止状態になります。

4 ▶をクリックする。

再生が始まります。

ループ再生する

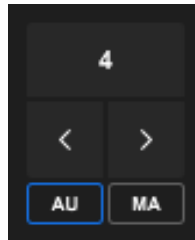
ループ再生の開始位置と終了位置を設定するマニュアルループと、開始位置と開始位置からのループ拍数を指定して終了位置を設定するオートビートループがあります。

ご注意

- 対応DJコントローラー接続時には、rekordbox上でループ再生を操作できません。DJコントローラー上で操作してください。

オートビートループを設定するには

- 1 JOGパネル内の[AU]をクリックして以下を表示する。



- 2 [<] / [>] をクリックして、ループの長さ（拍）を選ぶ。
- 3 再生中に、オートループを開始したい位置でJOGパネル内のオートビートループ（拍数）をクリックして、点灯させる。
ループ再生を開始します。
- 4 ループ再生を解除するには、再度オートビートループ（拍数）をクリックする。

■ マニュアルループを設定するには

1 JOGパネル内の[MA]をクリックして以下を表示する。



2 再生中に、ループ再生の開始位置（ループインポイント）で、[IN]をクリックする。

キューポイントも同時に設定されます。

3 再生中に、ループ再生の終了位置（ループアウトポイント）で、[OUT]をクリックする。

[IN]と[OUT]が点灯して、ループインポイントに戻ってループ再生が始まり、[RELOOP]が[EXIT]に変わります。

4 ループ再生を解除するには、[EXIT]をクリックする。

再生中に[RELOOP]をクリックすると、最後に設定したループを再度呼び出して、ループ再生になります。

ヒント

- 同じデッキに新しいループポイントを設定すると、以前に設定したループポイントは解除されます。
- 別のトラックが同じデッキにロードされると、設定していたループポイントは解除されます。設定したループポイントは保存することもできます。
- クオンタイズをオンにしておくと、再生しているポイントに近いビートグリッドにループポイントを自動で合わせます。

■ ループを保存するには

ループ再生中に、パフォーマンスパッドで[MEMORY CUE]を選び、表示された[MEMORY CUE]パネル内の[MEMORY]をクリックすると、後から呼び出すことができます。保存できるループポイントは、1つのトラックにつき最大10個です。




ヒント

- 保存されたループポイントはDJプレーヤーで呼び出して演奏できます。
- [MEMORY CUE]パネルについては、「[MEMORY CUE]（メモリーキュー）モード」（134 ページ）をご覧ください。

保存されたループポイントを呼び出す

- 1 ループポイントを呼び出したいトラックをプレーヤーパネルにロードする。
- 2 パフォーマンスパッドで [MEMORY CUE] を選ぶ。
[MEMORY CUE] パネルが表示され、保存されたループポイントの時間 (分:秒:ミリ秒) が表示されます。
- 3 頭出ししたいループポイントを選ぶ。
選んだポイントで頭出しされ、一時停止状態になります。
- 4 ▶をクリックする。
再生が始まります。

保存したループをアクティブループに設定する

ループを保存すると、[MEMORY CUE] パネル内のループポイントの右に、 (オレンジ) が表示されます。保存されたループの1つをアクティブループに設定するには、 をクリックします。アクティブループに設定されると、 (赤) に変わります。

ヒント

- アクティブループの利用のしかたについては、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

ホットキューを使う

ホットキューを使うことで、キューポイントやループポイントから瞬時に再生が始められます。1曲に記録できるホットキューの数は16個です。

ヒント

- JOGパネルについては、「[JOG (ジョグ) パネル] (126 ページ) をご覧ください。
- [HOT CUE] パネルについては、「[HOT CUE] (ホットキュー) モード」 (128 ページ) をご覧ください。

■ ホットキューを登録するには

1 パフォーマンスパッドで[HOT CUE]を選ぶ。

[HOT CUE]パネルが表示されます。

2 再生中に、ホットキューに設定したい位置でパフォーマンスパッドの[A]～[P]のいずれかをクリックする。

クリックしたポイントがホットキューとして登録されます。

ヒント

- ループ再生中に登録した場合、ループポイントがホットキューとして登録されます。(ホットキューループ)
- クオンタイズをオンにしておくと、再生しているポイントに近いビートグリッドにホットキューポイントを自動で合わせます。(154 ページ)

ご注意

- 登録済みのパフォーマンスパッドには登録できません。

■ ホットキューを再生するには

1 パフォーマンスパッドで[HOT CUE]を選ぶ。

[HOT CUE]パネルが表示されます。

2 ホットキューが設定されているパフォーマンスパッドをクリックする。

ヒント

- ホットキューを再生中に、ループ再生を解除したり、ループの長さを変更できます。

■ ホットキューを削除するには

1 パフォーマンスパッドで[HOT CUE]を選ぶ。

[HOT CUE]パネルが表示されます。

2 削除したいホットキューが設定されているパフォーマンスパッドの[X]をクリックする。

メモリーキューをホットキューに変換するには

トラックを右クリックして、[メモリーキューをホットキューに変換]を選ぶと、保存されたキューポイント（メモリーキュー）を未登録のホットキューに順番に変換します。

- 全てのホットキューが登録されている場合は、変換はできません。
- 未登録のホットキューの数より保存されたキューポイント（メモリーキュー）が多い場合は、未登録のホットキューの数だけメモリーキューが変換されます。

ヒント

- メモリアループは、ホットループに変換されます。
- EXPORTモードでも[メモリーキューをホットキューに変換]を使用することができます。

演奏履歴を確認する

[EXPORTモード]の「演奏履歴を確認する」（103ページ）をご覧ください。

スリップ機能を使う

再生中にスクラッチ等の再生位置が変わる操作をした場合でも、バックグラウンドでは元の再生を続けます。操作を止めると、バックグラウンドで再生していた位置から再生が再開され、トラックのリズムや展開を崩さずにパフォーマンスできます。

- デッキごとにスリップ機能を設定できます。
- バックグラウンドで再生が続いている間、プлатターの赤いリングが回転します。また、バックグラウンドで再生している再生位置は、波形上に線で表示されます。

スリップ機能に対応する機能は以下になります。

- ホットキュー：パッドをクリックしている間およびDJコントローラーのパフォーマンスパッドを押している間、登録されているホットキューの位置から再生されます。（スリップホットキュー）
- スクラッチ（DJ機器のジョグが使える場合のみ）：DJコントローラーのJOG天面に手を触れて操作している間（スリップスクラッチ）
- 一時停止：再生を開始した後に、■をクリックしたときの一時停止状態の間
- オートループ／マニュアルループ：ループ再生している間（スリップオートループ／スリップマニュアルループ）
- リバース再生：DJコントローラーでREVERSEに入って、8拍まで逆方向に再生している間（スリップリバース）

1 JOG パネル内の[SLIP]をクリックする。

[SLIP]が赤色に点灯して、スリップ機能がオンになります。

2 各機能の操作をする。

各機能の操作中も、操作する前の再生をバックグラウンドで続けます。

3 各機能の操作を解除する。

バックグラウンドで再生していた位置から再生が再開されます。

4 スリップ機能をオフにするには、再度[SLIP]をクリックする。

ビートシンクを使う

再生中のトラックのBPMと拍位置を、シンクマスターにしたデッキで再生しているトラックと自動的に同期させることができます。

事前に音楽ファイルを解析し、ビートグリッド情報を設定してください。(151 ページ)

1 シンクマスターにしたいデッキのトラック情報パネル内の[MASTER]をクリックする。

2 同期したいデッキのトラックを再生する。

3 同期したいデッキのトラック情報パネル内の[BEAT SYNC]をクリックする。

再生中のトラックのBPMと拍位置がシンクマスターのトラックのものと同期します。

4 同期を解除するには、再度[BEAT SYNC]をクリックする。

ヒント

- トラック情報パネルについては、「トラック情報パネル」(125 ページ)をご覧ください。
- 他のデッキをシンクマスターにするには、そのデッキの[MASTER]をクリックします。
- サンプラーデッキのサンプル音源と同期することもできます。詳しくは、「サンプラーデッキを使う」(187 ページ)および「サンプラーデッキを他のデッキとSYNCさせる」(191 ページ)をご覧ください。
- シンクマスターのデッキのトラックを別のトラックに変更したり、アンロードすると、別のデッキにシンクマスターが切り換わります。

倍または半分のBPMでSYNCする

[BEAT SYNC]がオンのとき、シンクマスターのBPMの1倍、2倍、1/2倍のBPMに変更することができます。

- 1 ビートシンクをオンにする。
- 2 変更したいデッキのトラック情報パネル内の[x 1]、[x 2]または[x 1/2]ボタンをクリックする。

ヒント

- [x 1] → [x 2] → [x 1/2]の順で切り替わりますが、2倍になるとテンポが+100%を超える場合、[x 2]はスキップします。
- 環境設定（220 ページ）にて、本機能ボタンの表示をオン／オフできます。
- シンクマスターのデッキでは本機能のボタンは非表示になります。

インスタントダブルスを使う

DJコントローラーでインスタントダブルスの機能呼び出すと、反対側のデッキにロードされているトラックを、LOADボタンが押されたデッキにロードします。このとき、トラックの再生状態（再生位置、ループ再生など）やデッキの設定（パッド、スリップなど）もコピーされ、再生が開始されます。

呼び出し方は、DJコントローラーにより異なります（LOADボタンを2回押すなど）。詳しくは、DJコントローラーの取扱説明書をご覧ください。

ヒント

- デッキにロードしてあるトラックのタイトル部分をマウスでドラッグして別のデッキへドロップすることでもロードできます。

ビートジャンプを使う

指定拍単位で、前後に再生位置をジャンプすることができます。

ヒント

- 画面については、「[BEAT JUMP]（ビートジャンプ）モード」（131 ページ）をご覧ください。

- 1 パフォーマンスパッドで[BEAT JUMP]を選ぶ。

[BEAT JUMP]パネルが表示されます。

- 2 スクロールバーで表示を切り換える。
- 3 パフォーマンスパッドのいずれかをクリックする。

選んだ拍幅／方向で再生位置がジャンプします。

[FINE] (=5ms)、[1/8] 拍、[1/4] 拍、[1/2] 拍、[1] 拍、[2] 拍、[4] 拍、[8] 拍、[16] 拍、[32] 拍、[64] 拍、[128] 拍から選びます。

キーシフト機能を使う

キーシフト機能として、他のデッキとトラックのキー（調性）を自動で合わせるキーシンク、手動でトラックのキーを変更するセミトーンアップ/ダウンがあります。また、キーシフト機能を使ったパッドモードとして [KEY SHIFT]、[KEYBOARD] の2つのモードがあります。

キーシンク機能を使うと、トラックのキーを変更し、デッキにロードされたトラック同士のキーをシンクさせることができます。これにより、違ったキーを持つトラック同士でも、違和感なく調和してミックスできます。

パッドモードの [KEYBOARD] を使うと、トラックのキーを変更した上で、指定したホットキューポイントから再生できます。これにより、トラックの中の任意の音を使って、楽器の鍵盤のような即興演奏ができます。[KEY SHIFT] を使うと、キーの変更量を直接数値で指定することができます。

■ キーシンクを使うには

トラックのキー（調性）を変更し、デッキにロードされたトラック同士のキーをシンクすることができます。これにより、違ったキーを持つトラック同士でも、違和感なく調和してミックスできます。

ヒント

- 事前にキー解析をしてください。(15 ページ)

- 1 キーを合わせたいデッキのトラック情報パネルで [KEY SYNC] をクリックする。

他のデッキのトラックに合うキーに自動的に変わります。

- 2 キーシンクを解除するには、[KEY SYNC] をクリックする。

キーシンク解除後は、直前のキーを維持します。

変更されたキーを元に戻すには、[KEY RESET] をクリックします。

■ [KEY SHIFT] を使うには

パッドモードの [KEY SHIFT] を使うと、キーの変更量を直接数値で指定することができます。また、キーシンク、セミトーンアップ/ダウン、キーリセットの操作ができます。

1 パフォーマンスパッドで [KEY SHIFT] を選ぶ。

パッドまたはリストにキーの変更量（[-12]～[+12]）、[KEY SYNC]（キーシンク）、[SEMITONE UP]（セミトーンアップ）、[SEMITONE DOWN]（セミトーンダウン）、[KEY RESET]（キーリセット）が表示されます。

2 パッドをクリックする。

クリックしたパッドの内容に応じてデッキのキーが変化します。

■ [KEYBOARD] を使うには

パッドモードの [KEYBOARD] を使うと、トラックのキーを変更しつつ、指定されたホットキューポイントから再生できます。これにより、トラックの中の任意の音を使って、楽器の鍵盤のような即興演奏ができます。

1 パフォーマンスパッドで [KEYBOARD] を選ぶ。

2 パフォーマンスパッドの をクリックする。

パッドまたはリストにホットキューの設定状態が表示されます。

3 キーを操作したいホットキューをクリックして選ぶ。


ホットキューが設定されていない場合は、パッドまたはリストをクリックして設定します。

4 [-12]～[+12]のパッドをクリックする。

数値の分だけ変更されたキーでホットキューが再生されます。

5 キーを元に戻すには、[KEY RESET] をクリックする。

ヒント

-  をクリックすると、設定されているホットキューの一覧が表示され、キーを操作したいホットキューを選ぶことができます。

Automix プレイリストを使って再生する

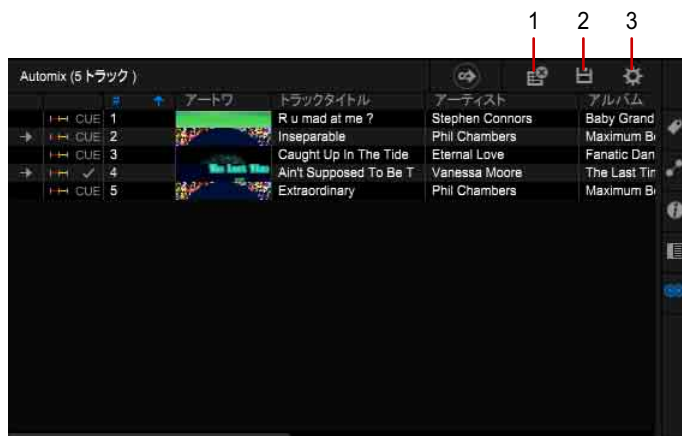
プレイリストを選んで Automix プレイリストとして再生することができます。

1 をクリックする。

[Automix] 画面が表示されます。

2 ツリービューからプレイリストを [Automix] 画面へドラッグ & ドロップする。

プレイリスト内のトラックが [Automix] 画面へ追加されます。



1. [Automix] 画面に表示されている現在の Automix プレイリストをクリアします。また、新しいプレイリストとして保存することもできます。
2. [Automix] 画面に表示されている現在の Automix プレイリストを新しいプレイリストとして保存します。
3. [リピート再生]、[ランダム再生]、デッキへのロード方法を設定します ([Automix 設定])。

3 をクリックする。


Automix プレイリストのトラックをデッキ 1 またはデッキ 2 へ自動的にロードしながら再生を始めます。

4 Automix を終了するには、もう一度 をクリックする。

Automix を終了し、今再生しているトラックの最後まで再生を続けます。

ロードされた曲をアンロードした場合も Automix は終了になります。

ミキサー機能を使う

グローバルセクションの  をクリックして、ミキサーパネルを表示させます。

ヒント

- ミキサーパネルについては、「ミキサーパネル」(141 ページ) をご覧ください。
- お使いのコンピューターにDJコントローラーを接続すると、自動的にミキサーパネルが非表示になります。

音質を調整するには

再生中に、ミキサーパネル内の [HIGH] ツマミ、[MID] ツマミ、または [LOW] ツマミを回します。

[EQ/ISO (HI、MID、LOW)] ツマミの機能を切り換えるには

[環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [ミキサー] タブ > [EQ] > [EQ/ISOLATOR] を設定します。

- [EQ] : イコライザーとして機能します。
- [ISOLATOR] : アイソレーターとして機能します。

[EQ] を選択した場合、[EQタイプ] を設定します。

- [DJM-900NXS] : DJM-900NXS のEQと同様の特性に設定されます。
- [DJM-900NXS2] : DJM-900NXS2 のEQと同様の特性に設定されます。

ヒント


- [HIGH]/[MID]/[LOW] の文字をクリックして点灯させると、その帯域をカットすることができます。点灯中は、ツマミを操作することはできません。

音声をモニターする

ヘッドホンで音声をモニタリングします。

ヒント

- ミキサーパネルおよびヘッドホンパネルについては、「ミキサーパネル」(141 ページ) をご覧ください。


- 1 グローバルセクションの  をクリックする。
- 2 ヘッドホンパネル内の[MIX]ツマミを中心位置にする。
[MASTER] (マスターボリューム) およびヘッドホン[CUE]が同じ音量バランスで再生されます。
- 3 ヘッドホンパネル内の[LEVEL]ツマミを左に回しきり、音声が出力されない状態にする。
- 4 モニターしたいデッキに対応するミキサーパネル内の[CUE]をクリックする。
[CUE]が点灯して、モニターできるようになります。
- 5 ヘッドホンパネル内の[LEVEL]ツマミで音量を調整する。

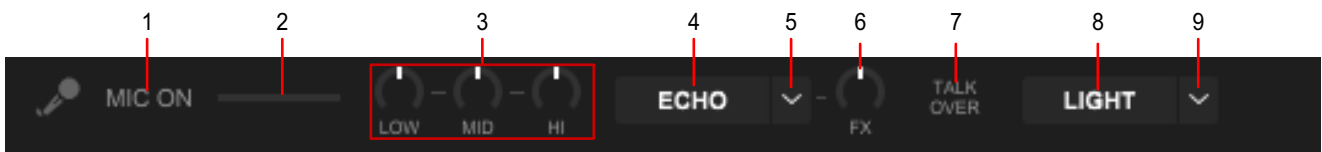
マイク機能を使う

対象DJ機器を接続し、マイクパネルを開くとマイク機能が使えるようになります。

対象DJ機器については、rekordboxサイト (rekordbox.com) のFAQ をご覧ください。

マイクパネル

グローバルセクションの  をクリックし、マイクパネルを開きます。接続するDJ機器によっては、表示が異なります。



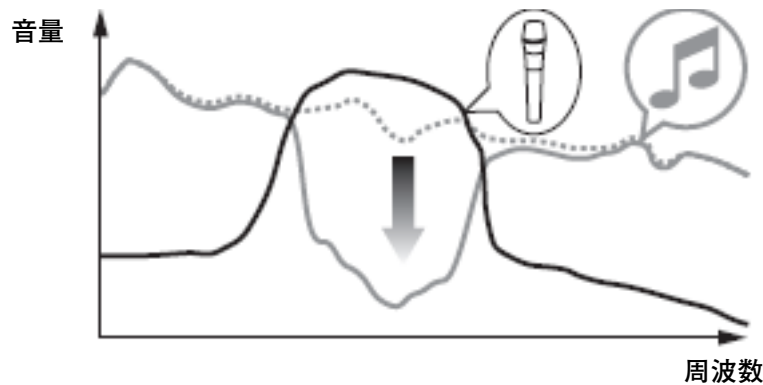
1. マイクをオン／オフします。
2. マイクの音声レベルを表示します。
3. マイクのイコライザーを調整します。
4. マイクのエフェクトをオン／オフします。
5. マイクのエフェクトの種類を選びます。
6. マイクのエフェクトレベルを調整します。
7. TALKOVERをオン／オフします。(170 ページ)
8. FEEDBACK REDUCERをオン／オフします。(171 ページ)
9. FEEDBACK REDUCERの種類を選びます。(171 ページ)

MIC TALKOVER をオンするには

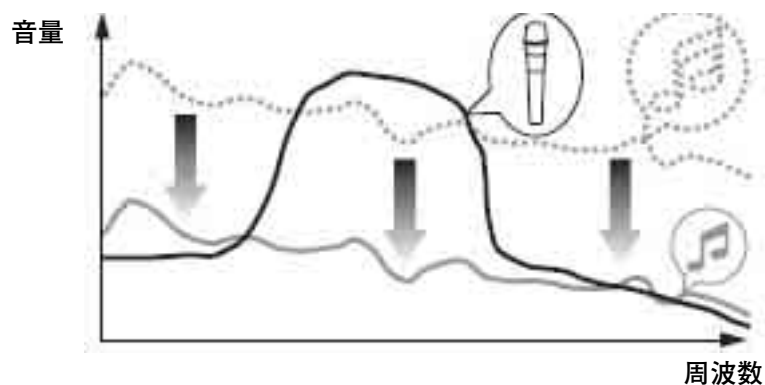
マイク音声に設定値以上の入力があったとき、マイク音声以外の音声を自動で減衰させることができます。

1 [環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [ミキサー]タブ > [Mic入力] > [Talkoverモード]を[Advanced]または[Normal]に設定する。

- [Advanced]：トークオーバーレベルの設定値に従って、マイク音声以外の音声の中音域だけ減衰して出力します。



- [Normal]：トークオーバーレベルの設定値に従って、マイク音声以外の音声の全体を減衰して出力します。



2 マイクパネル内の[TALKOVER]をクリックする。

[TALKOVER]が点灯して、機能がオンになります。

マイクのハウリングを低減するには (FEEDBACK REDUCER)

マイクのハウリングが発生したときに周波数を検出し、検出された周波数帯域だけを除去するフィルターを挿入することで、音質への影響を最低限に抑えながら、ハウリングを低減させることができます。

1 FEEDBACK REDUCERをクリックして、オンにする。

オンにすると、点灯します。

2 をクリックして、モードを選ぶ。

- [LIGHT - FEEDBACK REDUCER] :
フィルターでカットする周波数帯域が狭く、歌やラップなどのパフォーマンスなど、音質を優先させたいときに選びます。
- [HEAVY - FEEDBACK REDUCER] :
フィルターでカットする周波数帯域が広く、スピーチやMCなど、ハウリングの低減を優先させたいときに選びます。

画面のレイアウトを変更する

グローバルセクションや画面上部の[表示]メニューから、DJプレイのスタイルに合わせて、デッキの数や拡大波形の縦／横、ブラウザサイズを変更します。

- デッキ数、拡大波形の縦／横表示、ブラウザ領域のサイズを選択できます。
- エフェクト、サンプラーデッキ、ミキサー、録音、ビデオ、Lyric、LIGHTINGパネルを表示できます。

2つのデッキを使ってDJプレイをする

- グローバルセクション：[2Deck Horizontal] または [2Deck Vertical] を選びます。
- [表示]メニュー：[2デッキ（横波形）] または [2デッキ（縦波形）] を選びます。

4つのデッキを使ってDJプレイをする

- グローバルセクション：[4Deck Horizontal] または [4Deck Vertical] を選びます。
- [表示]メニュー：[4デッキ（横波形）] または [4デッキ（縦波形）] を選びます。

ヒント

- [2Deck Horizontal] または [4Deck Horizontal] を選ぶと、拡大波形が横方向に画面いっぱいに表示され、ミックスがしやすくなります。
- [2Deck Vertical] または [4Deck Vertical] を選ぶと、拡大波形が縦方向に表示されスクラッチがしやすくなります。
- [ブラウザ] を選ぶと、ブラウザパネルが広がり、選曲するのに便利です。
- グローバルセクションについては、「グローバルセクション」(124 ページ) をご覧ください。

録音する

DJプレイや接続した機器から入力されたアナログ音声を録音することができます。
録音したファイルは、WAVファイルとして作成されます。

ヒント

- 画面については、「録音パネル」(142 ページ) をご覧ください。

ご注意

- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、録音することができません。プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。

録音を始めるには

1 グローバルセクションの をクリックする。

録音パネルが表示されます。

2 録音ソースを選ぶ。

インターナルミキサーモードで録音する場合、通常 [Master Out] を選びます。

録音ソースや接続環境によって、接続した機器の設定ユーティリティの設定が必要になる場合があります。詳しくは、接続する機器の取扱説明書をご覧ください。

3 録音調整つまみを回して、録音レベルを調整する。

接続したハードウェア側で、いくつか曲を再生し、録音レベルインジケータを確認しながらレベルを調整します。



- レベルが低すぎる場合、音量が小さく雑音の多い録音ファイルになります。
- レベルが高すぎる場合、クリッピングが発生し歪んだ音で録音されます。

録音レベルインジケータの赤色が全て点灯しない範囲で、可能な限り録音レベルを上げることで、最も良い音質で録音できます。

4 をクリックする。

クリックしたボタンが点滅し、録音スタンバイになります。

5 接続したハードウェア側で、録音したい曲を再生する。

音声入力があると録音を開始します。 が  に変わり、録音経過時間および残り録音可能時間が表示されます。


6 をクリックする。

録音を停止します。



無音が20秒以上続いた場合、録音は自動的に停止します。

7 録音したファイルの情報を入力する。

8 [OK]をクリックする。

メディアブラウザの  アイコンをクリックして、ツリービューの[録音]に移動します。

ヒント

- 自動的に録音を開始/停止しないようにするには、[環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [録音]タブで[録音開始]と[録音終了]を[録音ボタン押下]に設定します。 をクリックしたタイミングで録音を開始し、 をクリックしたタイミングで録音を停止します。

録音したファイルをソーシャルメディアへアップロードするには

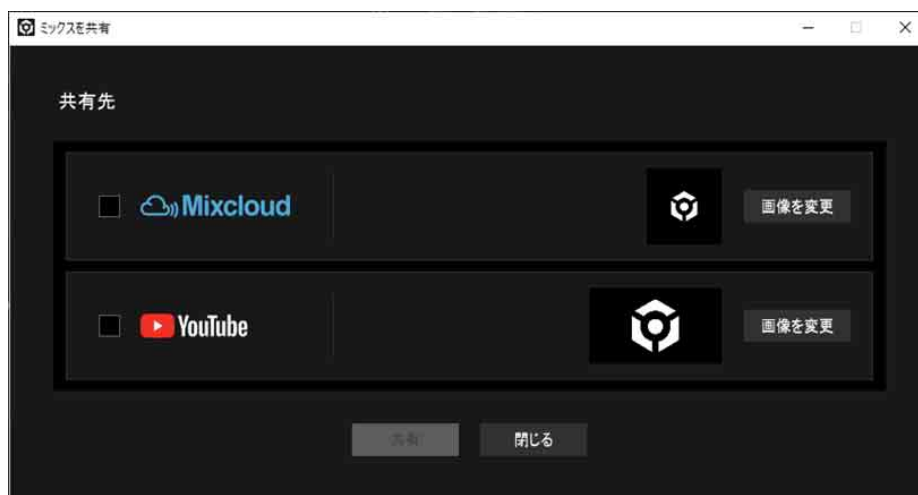
Mixcloud、YouTubeには録音した音源をアップロードできます。

あらかじめ、コンピューターがインターネットに接続されていることを確認してください。

1 録音ファイルを表示させ、録音ファイルを選択する。

2 SHARE をクリックする。

[ミックスを共有]ウィンドウが表示されます。



3 アップロードするサイトのチェックボックスをクリックする。

選んだサイトにログインしたことがない場合は、ログイン画面が表示されます。

4 [画像を変更する]をクリックして、画像を変更する。

5 [共有]をクリックする。


アップロードを開始します。

アップロードが完了すると、アップロード先のURLが表示され、それぞれのサイトのエディット画面が表示されます。

6 [閉じる]をクリックする。



アップロード済みの録音ファイルには、アップロード先ソーシャルメディアのアイコンがトラックリストの[共有]カラムに表示されます。

 : Mixcloud

 : YouTube

別のソーシャルメディアアカウントでログインしなおすには

手順3の後に、以下の操作をしてアカウントを切替えます。

- Mixcloud :  > [アカウントを変更] > [Mixcloudへ]をクリックすると、Mixcloudのサイトが表示されます。アカウントをログアウトして、再度手順3を操作してログインします。
- YouTube :  > [アカウントを変更]をクリックして、別のアカウントでログインします。

ヒント

- 以下の方法でも[ミックスを共有]ウィンドウを開くことができます。
 - 録音ファイルを選び、右クリックして、[ミックスを共有]を選びます。
- 録音データは、以下のフォーマットに変換してアップロードされます。
 - ビット処理 : 16 bit
 - サンプリング周波数 : 44.1 kHz
 - ビットレート : 192 kbps
 - ファイル拡張子 : .M4A (Mixcloud)、.MP4 (YouTube)

ご注意

- アップロードするサイトの利用条件や操作方法は、そのサイトで詳細情報をご確認ください。

■ その他の録音に関する操作について

「EXPORTモードで使う」の以下のページをご覧ください。

- 「録音ファイルを自動分割するには」(120 ページ)
- 「録音ファイルを表示するには」(121 ページ)
- 「その他の録音の設定について」(121 ページ)

エフェクト機能を使う

大きく分けて、ビートFX、SOUND COLOR FX、リリースFX、MERGE FXの4種類のエフェクト機能があります。また、パッドを使って、これらのエフェクト機能を操作できるPAD FXを搭載しています。

DJミキサー（DJMシリーズ）、リミックスステーション（RMXシリーズ）で好評のエフェクト機能を多数搭載しており、エフェクト機能を使った幅広いパフォーマンスが可能です。

DJコントローラーを使用して、エフェクト機能をコントロールする方法については、DJコントローラーの取扱説明書をご覧ください。

ヒント

- 画面については、「エフェクトパネル」（137 ページ）をご覧ください。

ご注意

- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、機能を使用することができません。プランについて詳しくは、rekordbox サイトをご覧ください。

エフェクトパネルを表示する

グローバルセクションの **FX** をクリックして、エフェクトパネルの表示／非表示を切り換えます。

エフェクトパネルを切り換えるには、[環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [レイアウト] タブの [エフェクトパネル] を設定します。

エフェクトをかけるデッキを選ぶ

ビートFXおよびリリースFXを使う場合、エフェクトパネルでエフェクトをかけたいデッキを選びます。

- デッキ1～デッキ4：[1]～[4]のいずれかをクリックします。
- サンプラーデッキ：[S] をクリックします。
- マスターアウト：[M] をクリックします。マスターアウトに割り当てているときは、デッキ1～4 やサンプラーデッキに割り当てることができません。デッキ1～4 やサンプラーデッキに割り当てているときにマスターアウトに割り当てるときの場合、デッキ1～4 やサンプラーデッキへの割り当て設定は解除されます。

ヒント

- サンプラーデッキについては、「サンプラーデッキを使う」（187 ページ）をご覧ください。

ビートFXを使う

デッキにロードしたトラックのテンポ（BPM）に合わせて、さまざまなエフェクトをかけることができます。また、[FX1]と[FX2]の2つのエフェクトユニットをコントロールすることができ、それぞれのユニットで割り当てるデッキを選べます。

ビートFXには、2つのエフェクトモードがあります。

- ビートFX マルチモード（176 ページ）
- ビートFX シングルモード（177 ページ）

ビートFX マルチモードを使うには

1つのエフェクトユニットあたり、最大3つのエフェクトを同時に使用できます。エフェクトをかけるデッキを選んでから操作します。



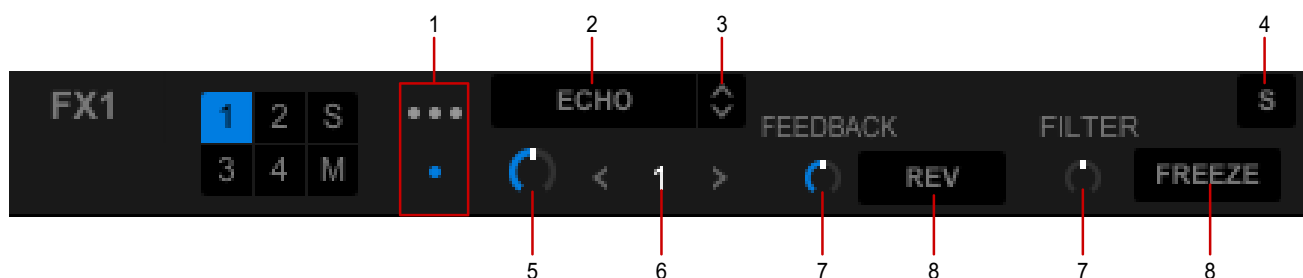
1. ビートFX マルチモードに切り換わります。
2. エフェクトをオンにします。
3. エフェクトを選びます。
4. 原音とエフェクト音のバランスを調整します。（FX LEVEL/DEPTH）
例えば、[ECHO]をかける場合に原音に対し、どの程度エコー音を混ぜるかを調整するときに使います。
最小値にした場合、原音が出力されます。
最大値にした場合、エフェクト音のみが出力されます。
5. 拍を選びます。
選んだBPMの拍に連動して、エフェクト効果を与えます。

ヒント

- [REVERB]など、一部のエフェクトで拍の代わりにパラメーター値を設定するものがあります。
- 拍を設定するエフェクトとパラメーターを設定するエフェクトを混在して選び、同時にエフェクトをオンにすると、拍とパラメーター値の両方が表示されます。

■ ビートFX シングルモードを使うには

1つのエフェクトユニットあたり、1つのエフェクトを選びます。エフェクトをかけるデッキを選んでから操作します。



1. ビートFX シングルモードに切り換わります。
2. エフェクトをオンにします。
3. エフェクトを選びます。
4. 調整した複数のパラメーターの設定を保存します。(SNAPSHOT)
 次回エフェクトを選ぶときに、保存したパラメーターの状態で呼び出すことができます。
 FX LEVEL/DEPTH ツマミの位置は保存しません。
5. 原音とエフェクト音のバランスを調整します。(FX LEVEL/DEPTH)
 例えば、[ECHO] をかける場合に原音に対し、どの程度エコー音を混ぜるかを調整するときに使います。
 最小値にした場合、原音が出力されます。
 最大値にした場合、エフェクト音のみが出力されます。
6. 拍を選びます。
 選んだBPMの拍に連動して、エフェクト効果を与えます。
 一部のエフェクトで拍の代わりにパラメーター値を設定するものや、クリックしても効果がないものがあります。
7. エフェクトの効果进行调整します。
 エフェクトの種類によってパラメーターは異なります。
8. パラメーターをオンにすると青色に変わり、設定が有効になり、エフェクト効果が変わります。
 エフェクトの種類によってパラメーターは異なります。

■ エフェクトのBPMを設定するには

BPMの設定は[AUTO]モードと[TAP]モードの2つがあり、[TAP]または[AUTO]をクリックして、モードを選びます。初期状態は、[AUTO]モードに設定されています。

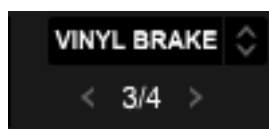
- [AUTO]モード：デッキにロードしたトラックのBPM値がエフェクトの基準のBPMになります。デッキごとのBPMに同期したエフェクトがかけられます。
- [TAP]モード：[TAP]をクリックして選んだ間隔から、エフェクトの基準になるBPMを算出します。



リリースFXを使う

エフェクト効果を加えると同時に、それまでオンになっていたビートFXをオフにすることができ、再生中のトラックとエフェクト音をスムーズにつなぐことができます。

SOUND COLOR FXを、オフに切り換えるように設定することもできます。

- 1 エフェクトパネルのリリースFXの  をクリックしてエフェクトを選ぶ。



- 2  /  をクリックして、拍を選ぶ。

リリースFXの効果の長さを設定します。

- 3 エフェクトをオンにする。

エフェクト名をクリックし続け（青色に変わる）ている間は、選んだエフェクトの効果が加わります。

- 4 エフェクトをオフにする。

手順3のクリックし続けるのを止める（白色に変わる）とエフェクトはオフになります。

SOUND COLOR FX を使う

COLOR ツマミに連動して変化するエフェクトです。エフェクトの種類を選び、ツマミを回すだけで、簡単に曲調をアレンジします。

SOUND COLOR FX には、2つのエフェクトモードがあります。

- SOUND COLOR FX シングルモード (179 ページ)
- SOUND COLOR FX マルチモード (180 ページ)

ヒント

- 表示されるツマミの数は接続されたDJ機器により異なります。
- DJ機器を接続していない場合は、[CH1]～[CH4]の[COLOR]ツマミおよびパラメーターツマミが表示されます。

SOUND COLOR FX シングルモードを使うには

[DEFAULT] (デフォルト) モード

接続されたDJコントローラーに搭載されたSOUND COLOR FXが表示されます。

DDJ-RZX を接続したときの画面例：



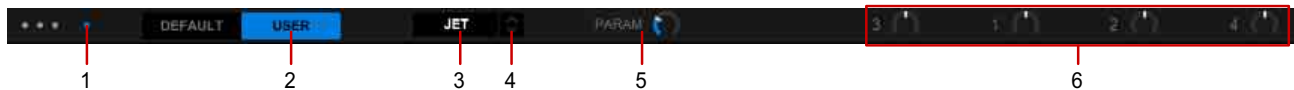
1. シングルモードに切り換わります。
2. [DEFAULT] モードに切り換わります。
3. クリックすると、エフェクトをオンにします。
 - 接続したDJコントローラーに応じたエフェクトが表示されます。
 - DJコントローラーを接続していない場合は、[FILTER]が表示されます。
4. エフェクトの効果を調整します。
5. ツマミを回したチャンネルの音声にエフェクトがかかります。

ツマミがセンターのとき、エフェクトはかかりません。

ツマミを右に回したときと、左に回したときとで、エフェクトの効果は異なります。

[USER] (ユーザー) モード

9種類のエフェクトの中から好きなエフェクトを選び、保存しておくことができます。



1. シングルモードに切り換わります。
2. [USER] モードに切り換わります。
3. エフェクトをオン／オフします。
[CH1]～[CH4]に同じエフェクトが設定されます。
4. エフェクトを選びます。
5. エフェクトの効果を調整します。
6. ツマミを回したチャンネルの音声にエフェクトがかかります。
ツマミがセンターのとき、エフェクトはかかりません。
ツマミを右に回したときと、左に回したときとで、エフェクトの効果は異なります。

SOUND COLOR FX マルチモードを使うには

チャンネルごとに別々のエフェクトをかけることができます。リズムトラックに[DUB ECHO]をかけ、アカペラに[FILTER]をかけてミックスしたり、特定のチャンネルに[NOISE]をかけたりすることができます。



1. マルチモードに切り換わります。
2. エフェクトの効果を調整します。
3. エフェクトをオン／オフします。
4. エフェクトを選びます。
5. ツマミを回したチャンネルの音声にエフェクトがかかります。
ツマミがセンターのとき、エフェクトはかかりません。
ツマミを右に回したときと、左に回したときとで、エフェクトの効果は異なります。

リリース FX と SOUND COLOR FX を同時にオフにするには

[環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [エフェクト] タブ > [RELEASE FX] > [CFX にも RELEASE FX を掛ける] にチェックを入れると、SOUND COLOR FX も同時にオフにできるようになります。

PAD FX を使う

パフォーマンスパッドをクリックしたり、離したりするだけの簡単な操作で、幅広いエフェクトパフォーマンスができます。

画面については、「[PAD FX] (パッドエフェクト) モード」(129 ページ) をご覧ください。

1 パフォーマンスパッドで [PAD FX] を選ぶ。

プリセット設定された各パッドのエフェクトが表示されます。

2 バンクボタン [1] / [2] をクリックして、バンクを選ぶ。

2つのバンクには、それぞれ異なる16個のプリセットが設定されています。

ヒント

- プリセットされたエフェクトは、好みのエフェクトに変更しておくことができます。

PAD FX を使うには (マウスでの操作)

1 パッドをクリックした状態にして、点灯させる。

点灯している間、エフェクトがかかります。

2 クリックを離して、消灯させる。

ご注意

- マウス操作では、一部の機能のみ可能です。

PAD FXを使う (DJコントローラーでの操作)

- 1 DJコントローラーのパフォーマンスパッドを押した状態にして、点灯させる。
点灯している間、エフェクトがかかります。
- 2 パフォーマンスパッドから指を離して、消灯させる。

ヒント

- 複数のパフォーマンスパッド（異なるエフェクト）を同時に押すと、複数のエフェクトが同時にオンになります。
- 同じエフェクトで拍数が異なる場合、一番後に押したパフォーマンスパッドのみオン状態になります。

PAD FXのリリースFXを使う

- 1 リリースFX以外が設定されたDJコントローラーのパフォーマンスパッドを押した状態にして、点灯させる。
点灯している間、エフェクトがかかります。
- 2 リリースFXが設定されたパフォーマンスパッドを押す。
それまでオンになっていた[PAD FX]内のエフェクトがオフになります。
- 3 すべてのパフォーマンスパッドから指を離して、消灯させる。
原音に戻ります。


PAD FXで一時的に拍数を変更する


パフォーマンスパッドを押している間、一時的に拍数を変更することができます。

- 1 拍に連動するエフェクトが設定されたパフォーマンスパッドを押した状態にして、点灯させる。
- 2 パフォーマンスパッドを押した状態で、[<]または[>]を押す。
押したボタンに応じて、押しているPAD FXの拍数が変わります。


■ PAD FXの編集モードを使うには

エフェクトの種類や拍数、パラメーターをカスタマイズできます。

1 パフォーマンスパッドの  をクリックして、編集モードにする。

 が青色に点灯します。


2 エフェクトをクリックして、エフェクトを選ぶ。


3  をクリックして、拍数やパラメーター値を選ぶ。

拍数以外のパラメーター値はキーボードで直接数値を入力できます。

リリースFXの場合、HOLD動作の[ON]／[OFF]を設定できます。

- [ON]：パッドをクリックするたびに、エフェクトのオン／オフが切り換わります。
- [OFF]：パッドをクリックした状態にすると、エフェクトがオンになり、クリックを離すとオフになります。

4  をクリックして、編集モードを終了する。

 が消灯します。

MERGE FX を使う

MERGE FX パラメーターツマミに連動して、前の曲と次の曲をミックスするために最適な効果を付与することができるエフェクトです。

ご注意

- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、機能を使用することができません。プランについて詳しくは、rekordboxサイトをご覧ください。
- エクスターナルミキサーモードには、対応していません。
(接続しているDJ機器や設定ユーティリティの設定内容によっては、一部のエフェクトが出力されます。)

[環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [エフェクト]タブ > [MERGE FX を有効にする]にチェックを入れます。MERGE FXの設定が有効になり、エフェクトパネルに[MFX]パネルが表示されます。



1. MERGE FXをかけるデッキを選びます。
2. MERGE FXをオン／オフします。(MERGE FX オン／オフボタン)
MERGE FXをオンにすると、現在再生中のトラックにエフェクトがかかります。
同時にサンプル音／オシレーター音の再生も開始されます。
エフェクトの種類によっては、ノブを回し始めてからエフェクトがかかり始める場合もあります。
MERGE FXをオフにすると、トラック、エフェクト音、およびサンプル音／オシレーター音にリリースFXがかかり、一定時間が経過したあとに、別のサンプル音が再生されます。
3. MERGE FXの種類を選びます。
4. MERGE FXの効果を変化させます。(MERGE FXパラメーターツマミ)
パラメーターツマミを回す量に合わせて、エフェクトとサンプル音／オシレーター音の効果が変化します。
5. サンプル音／オシレーター音の音声レベルを調整します。
6. MERGE FXの設定を変更します。

ヒント

- [環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [エフェクト]タブ > [MERGE FX] の [MERGE FX 終了後に操作デッキを停止する]にチェックが入っている場合は、MERGE FXをオフにすると再生が停止します。
- MERGE FXパラメーターツマミの位置は、MERGE FXをオフしたときに自動的にセンターに戻ります。
- エフェクトの動作は、設定した内容によって異なる場合があります。

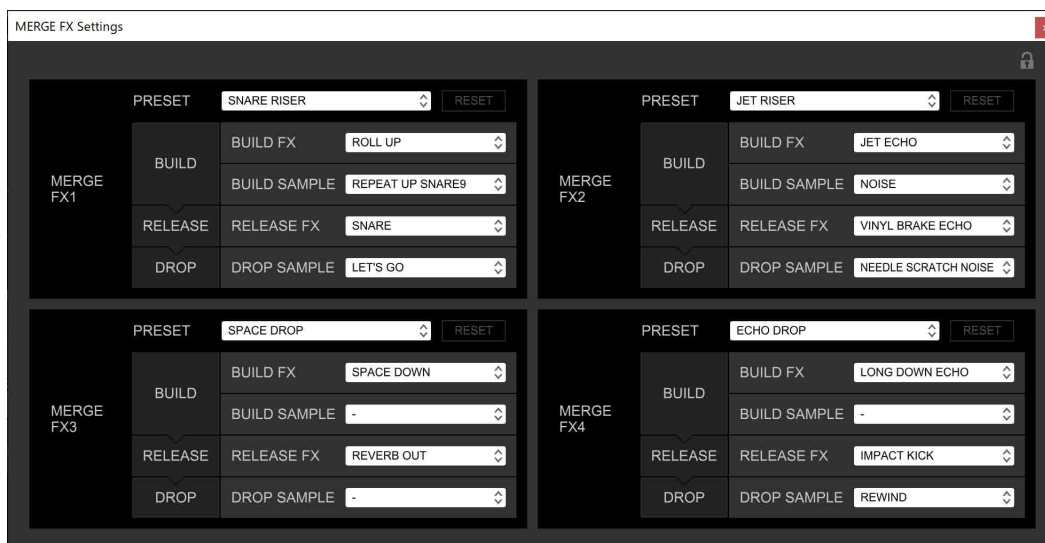
- MERGE FX をオンしたあとでキャンセルするには、[Shift] キーを押しながら MERGE FX オン／オフボタンをクリックします。
- MERGE FX をオフしたあとに HOT CUE 操作をすると、サンプル音の再生やデッキの停止をキャンセルし、HOT CUE ポイントへジャンプして再生を続けます。（すでに再生中のサンプル音はキャンセルされません。）

MERGE FX の設定を変更する

[MERGE FX1] ～ [MERGE FX4] のそれぞれの設定を変更することができます。

1 [MFX] パネルの をクリックする。

[MERGE FX 設定] ウィンドウが表示されます。



2 設定を変更する。

- [PRESET] を選択して、各項目を変更します。
 - [BUILD FX] : MERGE FX をオンするときにかけるエフェクトの種類を変更します。
 - [BUILD SAMPLE] : MERGE FX をオンするときトラックと同時に再生されるサンプル音 / オシレーター音の種類を変更します。
 - [RELEASE FX] : MERGE FX をオフするときにかけるリリース FX の種類を変更します。
 - [DROP SAMPLE] : MERGE FX をオフするときリリース FX の後に再生されるサンプル音の種類を変更します。
- 以下の設定を行ったときは、サンプル音の設定が必要です。[?] をクリックして、サンプル音を設定します。事前にサンプラースロットにサンプル音をロードしておく必要があります (187 ページ)。
 - [BUILD SAMPLE] > [REPEAT SAMPLE]
 - [BUILD SAMPLE] > [REPEAT UP SAMPLE]
 - [DROP SAMPLE] > [SAMPLER]

3 をクリックする。

設定内容を保護 (ロック) します。クリックするたびにロック / アンロックが切り替わります。

4 [×]ボタンをクリックする。

[MERGE FX 設定] ウィンドウを閉じます。

ヒント

- [RESET] をクリックすると、[PRESET] の設定内容が初期値に戻ります。
- 専用操作子のないハードウェアからコントロールする場合は、MIDI Learnにてマッピングしてからご使用ください。
[MIDI] をクリックして [MIDI 設定] ウィンドウを開き、[FX] タブから以下を設定します。
[MFX1] (デッキ1または3で使用する場合)
 - [MFX1 Parameter] : MERGE FXパラメーターツマミの調整
 - [MFX1 On] : MERGE FXのオン／オフ
 - [MFX1 AssignDeck1] : MERGE FX をデッキ1で使用
 - [MFX1 AssignDeck3] : MERGE FX をデッキ3で使用
 - [MFX1 Select Next] : MERGE FXの種類を選択
 - [MFX1 Select Back] : MERGE FXの種類を選択
 - [MFX1 Cancel] : MERGE FXのキャンセル[MFX2] (デッキ2または4で使用する場合)
 - [MFX2 Parameter] : MERGE FXパラメーターツマミの調整
 - [MFX2 On] : MERGE FXのオン／オフ
 - [MFX2 AssignDeck2] : MERGE FX をデッキ2で使用
 - [MFX2 AssignDeck4] : MERGE FX をデッキ4で使用
 - [MFX2 Select Next] : MERGE FXの種類を選択
 - [MFX2 Select Back] : MERGE FXの種類を選択
 - [MFX2 Cancel] : MERGE FXのキャンセル[MFX Sample Volume] : MERGE FXのサンプル音／オシレーター音の音声レベル調整
[MFX1 Parameter]、[MFX2 Parameter]、[MFX Sample Volume] については、DJ機器のロータリーエンコーダーに機能割り当てを行ってください。

サンプラーデッキを使う

16個（OSC サンプラーを含めると20個）の音源を同時に再生できるサンプラーデッキを搭載しています。本書では、16個それぞれのプレーヤーを「サンプラースロット」（または「スロット」）と呼びます。サンプル音源をワンショット再生して使う基本的な使い方から、サンプル音源をトラックデッキとSYNC（同期）させてループ再生するといった使い方まで、幅広く対応しています。

ヒント

- 画面については、「サンプラーデッキ」（139 ページ）をご覧ください。
- CAPTURE（キャプチャ）機能によって、デッキにロードされているトラックの一部を切り出してサンプラースロットにロードできます。CAPTURE方法については、「トラックの一部を切り出す（CAPTURE）」（199 ページ）をご覧ください。
- サンプラーの音源ファイルをご利用いただけます。ダウンロード方法については、rekordboxサイトの「rekordbox イントロダクション」の「サンプルパックをダウンロードしてインストールするには」をご覧ください。

■ サンプラースロットにサンプル音源をロードするには

1 グローバルセクションのをクリックする。

サンプラーデッキが表示されます。

2 [BANK]をクリックして、バンクを切り換える。

4つのバンクがあり、それぞれ16個のスロットがあります。

3 トラックリストからトラックをサンプラースロットにドラッグ&ドロップする。



[プレイモード（Oneshot）]に設定されます。






rekordbox終了後もスロット内にトラックが保存されます。

トラックをサンプラースロットから削除する（アンロード）

サンプラースロットのトラック名の部分にマウスを置き、▲をクリックすると、サンプラースロットからトラックを削除します。

■ サンプラスロットを再生するには

 ([プレイモード (Oneshot)]) または  ([プレイモード (Loop)]) をクリックすると点灯し、再生を開始します。

- コンピューターのキーボードで [Shift] キーを押しながら  または  をクリックすると、再生を停止します。
- サンプラスロットのトラック名の部分にマウスを置き、 をクリックすると、音声をミュート（消音）します。
- [Gateモード]（190 ページ）がオンのときはボタンの表示が  または  に変わります。

■ BANK を切り替えてサンプラスロットを再生するには

サンプラスロットを再生中に [BANK] をクリックして切り換えても、再生中の音声は止まりません。ただし、切り換え前の [BANK] と同じ場所に位置するサンプラスロットを再生したときは、切り換え前の [BANK] のサンプラスロットを再生停止し、切り換え後のサンプラスロットを再生します。

以下は動作の一例です。

1 または をクリックする。

サンプラスロットを再生します。

2 [BANK] をクリックして、[BANK] を切り換える。

別の [BANK] でサンプラスロットを再生しているときは、レベルメーター（モノクロ）が動作し、バックグラウンドで再生されているサンプラスロットの状態を表します。

3 または をクリックする。

切り換えた [BANK] のサンプラスロットを再生すると、切り換え前の [BANK] のサンプラスロットの再生は停止します。

■ クオンタイズを使うには

サンプラーデッキの [Q]（クオンタイズ）をクリックすると、点灯し、クオンタイズがオンになります。クオンタイズの拍設定は [環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [その他] タブ > [動作] > [クオンタイズ] の [LOOP SAMPER(LOOP)] を [有効] にして、数値を選びます。

ご注意

- クオンタイズ動作は [プレイモード (Loop)] に設定したサンプラスロットのみ有効です。

■ サンプラーデッキの音量を調整するには

1 サンプラーデッキの[GAIN]ツマミを回す。

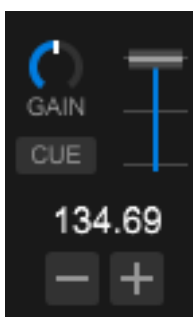
サンプラーデッキ全体の音量を調整します。

サンプラーデッキと他のデッキをミックスするときに音量差がある場合、音量レベルを調整します。

2 グローバルセクションのをクリックする。

ミキサーパネルが表示されます。

サンプラーデッキおよびミキサーパネルが表示されている場合、[サンプラー VOLUME]とサンプラーモニター [CUE]が表示されます。



3 [サンプラー VOLUME]スライダーを動かす。

サンプラーデッキ全体の出力レベルを調整します。

ヒント

- MASTER OUTに出力する前に、[サンプラー VOLUME]を一番下へ動かし、サンプラーモニター [CUE]をクリックしてオンにして、ヘッドフォンで音量レベルを確認します。



■ サンプラー Slots のカラー設定を変更するには

各サンプラー Slots にロードしたトラックに対し、再生ボタンの色をカスタマイズできます。

1 [環境設定] ウィンドウ > [表示] カテゴリ > [カラー] タブ > [SAMPLER カラー] を [周波数連動] に設定する。

トラックの周波数カラーに連動して、ボタンのカラーが変わります。

ヒント

-  または  を右クリックして、色を選ぶことができます。

サンプラスロットを編集する（編集モード）

サンプラスロットごとに、プレイモードの変更や音量調整などを設定できます。

設定内容は、サンプル素材ごとに保存されます。

サンプラスロットのトラック名の部分にマウスを置き、[EDIT]をクリックすると点灯し、編集モードになります。



1. プレイモードを切り換えます。

- [プレイモード (Oneshot)] : 音楽ファイルの最後まで再生して、停止します。再生中にクリックすると、先頭に戻って再生を続けます。
- [プレイモード (Loop)] : ループ再生を開始します。再生中にクリックすると、先頭に戻ってループ再生を続けます。


プレイモードの切り換えは、トラックリスト内のトラックを右クリックして、[トラックタイプ]で選ぶこともできます。

2. または をクリックしている間だけ再生し、クリックを離すと再生を停止します。 ([Gateモード])
3. ループ再生時に、オリジナルのテンポ (BPM) と異なるテンポで再生する場合でも、音程を変えずに再生します。(マスターテンポ)
4. ループ再生時に、サンプラーデッキのBPMに同期して再生します。(スロットSYNC)
5. サンプラスロットごとのトラックの音量にばらつきがある場合に、音量レベルに差がないように調整できます。(スロットゲイン)
6. 再生開始位置を微調整します。 ([プレイモード (Oneshot)] のみ)
7. BPMが半分／2倍になります。
8. BPMの数値を表示します。


サンプラーデッキを他のデッキとSYNCさせる

[プレイモード (Loop)] に設定したサンプラーズロットを他のデッキとSYNC (同期) させて再生することができます。あらかじめ、プレーヤーデッキをシンクマスターにしておきます。(162 ページ)

以下は動作の一例です。

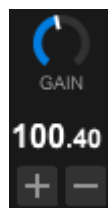
- 1 同期させたいサンプラーズロットのトラック名の部分にマウスを置き、[EDIT] をクリックして編集モードにする。
- 2 編集モードの画面の  および [SYNC] をクリックして点灯させる。
- 3 サンプラーデッキの [BPM SYNC] をクリックして点灯させる。



- 4 サンプラーズロットのタイトル左側の  をクリックする。

マスターデッキのトラックのBPMで再生が始まります。

また、サンプラーデッキのBPMに、SYNC中のBPM値が表示されます。



ヒント

- サンプラーデッキのBPMは、サンプラーデッキの[+] / [-] をクリックして調整します。BPM表示部をクリックし、数値を入力してBPMを変えることもできます。サンプラーデッキの[MASTER] をクリックすると、シンクマスターになります。

シーケンサーを使う

サンプラーデッキの演奏を記録、再生、保存できるシーケンサー機能を搭載しています。

このシーケンサーを使って、事前に作っておいたオリジナルのリズムループやボーカルループを再生中のトラックに重ねることや、即興で演奏したフィンガードラムを「オーバーダブ録音機能を使って音を足していく／ミュート機能を使って音を抜き差ししてアレンジを加える」といったさまざまなパフォーマンスができます。

ヒント

- 画面については、「シーケンサーパネル」(140 ページ) をご覧ください。

シーケンスを記録するには (オーバーダブ録音)

ご注意

- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、機能を使用することができません。プランについて詳しくは、rekordbox サイトをご覧ください。

1 グローバルセクションの をクリックする。

サンプラーデッキが表示されます。

2 サンプラーデッキのBPM表示をクリックして、BPMの数値を入力する。

3 演奏するサンプラースロットの[BANK]を選ぶ。

4 シーケンサーパネルの[1Bar]をクリックして、シーケンスを記録する長さを選ぶ。

5 (シーケンス録音ボタン) をクリックする。

クリックしたボタンが点滅し、録音スタンバイになります。

6 サンプラーデッキの をクリックする。

クリックしたタイミングから、オーバーダブ録音が始まります。

7 (シーケンス録音ボタン) をクリックして、録音を停止する。

8 [SAVE]をクリックする。

シーケンスが保存されます。

ヒント


- オーバーダブ録音中、再生オン／オフの操作タイミングがテンポラリに記録されます。
- テンポラリに記録したシーケンスは、シーケンススロットに赤丸マークがつきます。
- [プレイモード (Oneshot)] に設定したサンプラスロットのみシーケンスに記録可能です。
- サンプラーデッキの [Q] (クオンタイズ) をオンにすると、操作タイミングをクオンタイズして、記録／再生します。(188 ページ)
- 録音スタンバイ状態で、シーケンスパネルの ▶ をクリックしても操作記録を開始します。
- テンポラリに記録したシーケンスは、保存せずに録音を再度開始した場合や、保存せずに rekordbox を終了した場合は削除されます。
- 保存したシーケンスは、シーケンススロット内のシーケンス名が点灯します。
- シーケンスは最大で8個保存できます。

■ 保存したシーケンスを呼び出して再生するには (シーケンス再生)

- 1 シーケンサーパネルでシーケンススロットの [<] または [>] をクリックして、シーケンスを選ぶ。
- 2 ▶ をクリックする。

シーケンスの記録に従って、サンプラスロットを再生します。

ヒント

- 再生すると、再生するシーケンスが記録されているサンプラーデッキのバンクに自動で切り換わります。
- もう一度 ▶ をクリックすると、シーケンス再生を停止します。
- シーケンス再生中に  (シーケンス録音ボタン) をクリックすると、保存したシーケンスに対して、オーバーダブ録音ができます。
- シーケンスを呼び出す前に再生していたサンプラスロットは、再生を停止します。




■ 保存したシーケンスを削除するには

シーケンススロットにマウスを置いて、[X] をクリックするとシーケンスを削除します。

■ [シーケンス Mute モード] を使うには

シーケンス再生中またはオーバーダブ録音中にサンプラスロット単位でのMUTE（消音）のオン／オフが可能です。

シーケンス記録で作ったリズムループに対して、キックやスネアなど音源単位に音を抜き差しして、アレンジを変えるパフォーマンスが可能です。



- 1 シーケンス再生する。
- 2 シーケンサーパネルの[MUTE]をクリックして、点灯させる。
- 3 [シーケンス Mute モード]を設定したいサンプラスロットの  をクリックする。
サンプラスロット内の  または  が白色に点灯します。
- 4 再度[MUTE] をクリックして、[シーケンス Mute モード]を終了する。

■ [シーケンス Erase モード] を使うには

記録したシーケンスをサンプラスロット単位で削除します。シーケンス再生中またはオーバーダブ録音中にサンプラスロット単位での削除ができます。

- 1 シーケンス再生する。
- 2 シーケンサーパネルの[ERASE]をクリックして、点灯させる。
- 3 シーケンスから削除したいサンプラスロットの[X]をクリックする。
シーケンスから削除されます。
- 4 再度[ERASE]をクリックして、[シーケンス Erase モード]を終了する。

■ メトロノームを使うには

- 1 シーケンサーパネルの  をクリックして、点灯させる。
メトロノーム音を鳴らします。
- 2  をクリックして、メトロノームの音量を調整する。
3段階で調整できます。

シーケンスをデッキにロードする (SEQUENCE LOAD)

シーケンサーパネルの表示をプレーヤーパネルのデッキにドラッグ&ドロップすると、[PATTERN *(*)] というトラック名でデッキにロードされます。



ヒント

- [環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [サンプラー] タブ > [SEQUENCER] > [シーケンスロード] > [ロードしたシーケンスを自動再生する] にチェックが入っていると、ロード後、トラック全体のループ再生を開始します。
- シーケンス・ビートカウンターのマーカーが右端に到達したときに、シーケンスロード用のトラックを作成します。記録したシーケンスが正しくロードされないときは、マーカーが右端に到達するまでシーケンスを再生してから、再度ドラッグ&ドロップします。

シーケンスをパッドで呼び出す (SEQUENCE CALL)

保存した最大8つのシーケンスを、パッドからダイレクトに呼び出して、再生できます。

1 パフォーマンスパッドで [SEQ. CALL] を選ぶ。

[SEQ.CALL] パネルが表示されます。

2 パッドをクリックする。

シーケンスを再生します。

ヒント

- 画面については、「[SEQ.CALL] (SEQUENCE CALL = シーケンスコール) モード」(133 ページ) をご覧ください。
- 再生中に、もう一度パッドをクリックすると、シーケンスの先頭に戻って再生を続けます。
- 再生中に、コンピューターのキーボードでSHIFTキーを押しながらパッドをクリックすると、再生を停止します。

スライサーを使う

指定した範囲を8分割してトラックデッキのスライサーパネル内の各パフォーマンスパッドに割り当てます。各パフォーマンスパッドをクリックし続けている間、分割した音声をループ再生します。


スライサーによるループ再生中は、バックグラウンドで元のリズムを保った状態で再生を続けます。パフォーマンスパッドを離してループ再生が終わると、バックグラウンドで経過した位置から再生を再開します。





ヒント

- 画面については、「[SLICER] (スライサー) モード」(130 ページ) をご覧ください。
- スライサーはビートグリッドが設定されているトラックで使用できます。ビートグリッドの設定については、「拍位置 (ビートグリッド) を確認する」(151 ページ) をご覧ください。

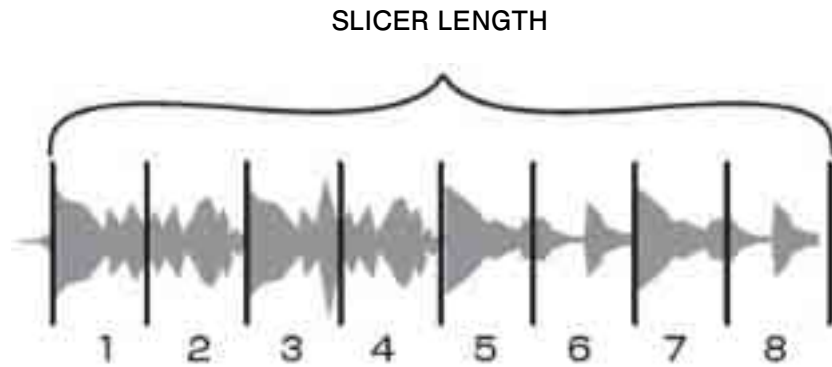
- 1 トラックをデッキにロードする。
- 2 スライサーを設定したい位置に再生位置を移動し、一時停止状態にする。
- 3 パフォーマンスパッドで [SLICER] を選ぶ。

 をクリックすると、スライサーループモードに切り換わります。

 /  で開始位置を調整することができます。

4 または をクリックして、スライサーの範囲を選ぶ。

選んだ範囲は8分割されて、以下のように各パッドに割り当てられます。



スライスされた区間1から8



5 JOGパネルで▶をクリックして再生する。

6 パッドをクリックし続ける。

クリックしている間、割り当てられた区間をループ再生します。

ループ再生の長さは、ループ再生範囲（ROLL）の設定により異なります。

ループ再生範囲（ROLL）の設定は、スライサー範囲（LENGTH）の設定値の1/64～1/8の範囲で設定できます。

7 クリックを離す。

バックグラウンドで再生している位置に戻ります。

8 または をクリックする。

スライサーの範囲を移動します。

移動量は、スライサー範囲（LENGTH）の設定に連動します。

- 9 パフォーマンスパッドでいずれかの機能を選んで、スライサーモードおよびスライサーループモードを解除する。

スライサーモードとスライサーループモードについて

- スライサーモード：

8分割された範囲の最後の位置まで再生すると、スライサーの範囲が次の8分割表示に移動します。移動後の新たな分割区間が各パッドに割り当てられます。



- スライサーループモード：

スライサー範囲の最後まで再生すると、再生位置がスライサー範囲の先頭に戻ります。



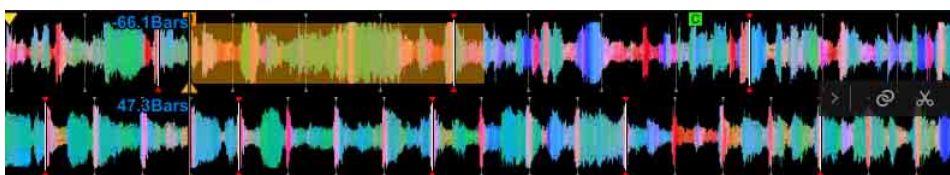
トラックの一部を切り出す (CAPTURE)

ループ再生やスライサーの範囲を切り出して、サンプラーとして使用することができます。サンプラーについては、「サンプラーデッキを使う」(187 ページ) をご覧ください。

ループ再生から切り出すには (LOOP CAPTURE)

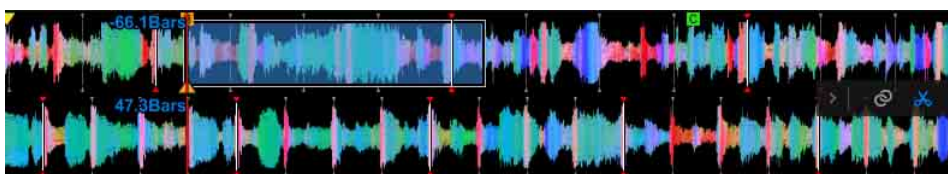
ループ再生については、「ループ再生する」(157 ページ) をご覧ください。

1 切り出しをしたい範囲を、ループ再生する。



2 拡大波形右側の [<] をクリックして、 を選ぶ。

ループ再生している範囲の色が変わります。



3 ループ再生している範囲を、サンプラーデッキのスロットにドラッグ&ドロップする。



サンプラーとして使用できるようになります。

サンプラーは、[メディアブラウザ] > [サンプラー] 内の [Capture] に保存されます。

ご注意

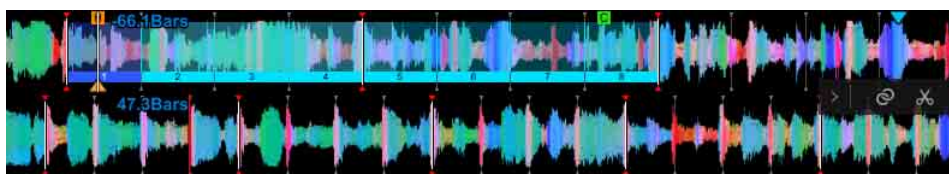
- [環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [サンプラー] タブ > [SLOT] > [上書きを禁止する] にチェックが入っている場合、ロード済みスロットにドラッグ&ドロップできません。

■ スライサーから切り出すには (SLICER CAPTURE)

スライサーの全範囲またはそれを8等分した範囲のうち1つを切り出しします。
スライサーについては、「スライサーを使う」(196 ページ)をご覧ください。

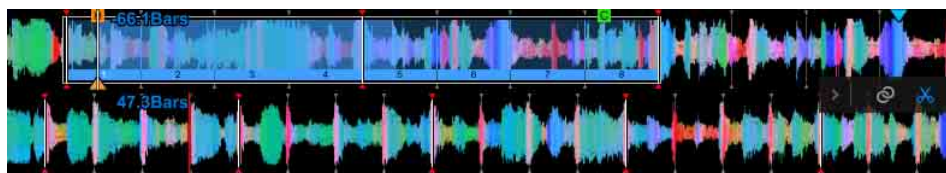
スライサーの全範囲を切り出しする

1 パフォーマンスパッドで[SLICER]を選ぶ。



2 拡大波形右側の[<]をクリックして、を選ぶ。

スライサーの色が変わります。



3 スライサーの波形部分を、サンプラーの左右どちらかの8つのスロットにドラッグ&ドロップする。



1/8 ずつ切り出された音源が各サンプラーズロットにロードされて、サンプラーとして使用できるようになります。

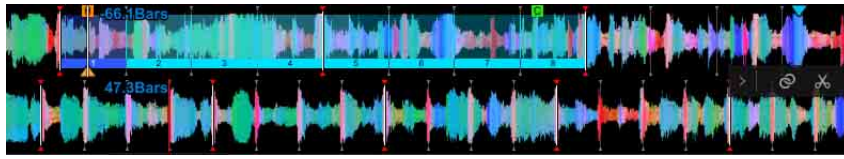
サンプラーは、[メディアブラウザ] > [サンプラー] 内の [Capture] に保存されます。


ご注意

- [環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [サンプラー] タブ > [SLOT] > [上書きを禁止する] にチェックが入っている場合、ロード済みスロットにドラッグ&ドロップできません。

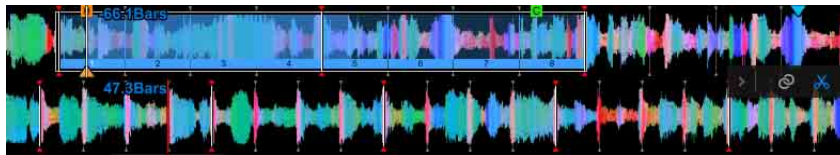
スライサーの範囲を8等分したうちの1つを切り出す

1 パフォーマンスパッドで[SLICER]を選ぶ。



2 拡大波形右側の[<]をクリックして、を選ぶ。

スライサーの色が変わります。



3 スライサー範囲内の波形の下にある番号部分を、サンプラーのスロットにドラッグ&ドロップする。



サンプラーとして使用できるようになります。

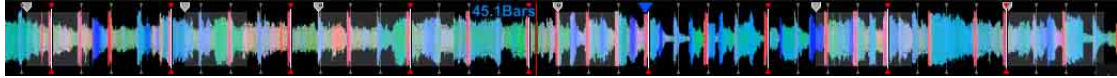
サンプラーは、[メディアブラウザ] > [サンプラー]内の[Capture]に保存されます。

ご注意

- [環境設定]ウィンドウ > [コントローラー]カテゴリ > [サンプラー]タブ > [SLOT] > [上書きを禁止する]にチェックが入っている場合、ロード済みスロットにドラッグ&ドロップできません。

ACTIVE SENSOR を使う

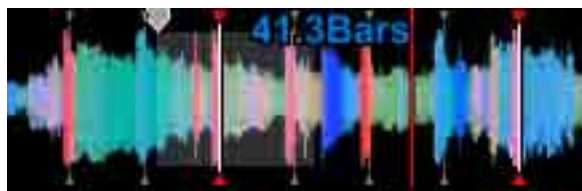
トラックの特定箇所をあらかじめ指定しておき、その指定範囲に自動でエフェクトをかけることができます。例えば、Dirty Word を指定範囲しておき ACTIVE SENSOR をオンにして再生することで、簡単に CLEAN バージョンを作ることが可能です。ACTIVE SENSOR をオフにして再生すると、オリジナルのまま再生されます。




ヒント

- 画面については、「[ACT. CENSR] (ACTIVE SENSOR = アクティブセンサー) モード」(133 ページ) をご覧ください。

- 1 パフォーマンスパッドで [ACT. CENSR] を選ぶ。
- 2 指定したい範囲のインポイント (開始位置) で、[IN] をクリックする。
- 3 指定したい範囲のアウトポイント (終了位置) で、[OUT] をクリックする。
[OUT ADJ] に変わります。[IN] は [IN ADJ] に変わります。



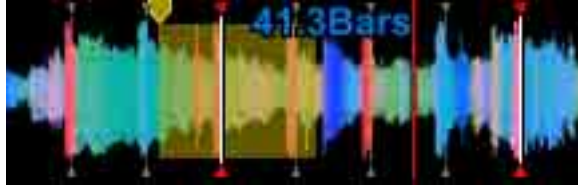
ヒント

- 1 曲の中に複数の範囲を指定することができます。
- ブラウザパネル内のトラックリストに  が表示されます。

ACTIVE SENSOR をオンし、エフェクトをかけるには

1 [ON/OFF] をクリックする。

拡大波形のマーカーおよび指定範囲が黄色で表示されます。




2 [REV ROLL]、[TRANS 1/8] (または [TRANS 1/4])、[ECHO]、[V.BRAKE 1/16~32] からエフェクトを選ぶ。

3 トラックを再生する。

再生位置が指定範囲のインポイント (開始位置) にくると、エフェクトをオンにします。

再生位置がアウトポイント (終了位置) にくると、エフェクトをオフにします。

ヒント

- ブラウザパネル内のトラックリストに表示されている  が黄色に変わります。
- [TRANS] および [V.BRAKE] を選んだときに、[<]/[>] をクリックして、拍パラメーターを調整できます。
- 拍パラメーターの変更は指定範囲ごとに、別々の設定ができます。

ACTIVE SENSORの範囲を微調整するには

再生位置が指定範囲内にある場合、[IN] および [OUT] がそれぞれ [IN ADJ]、[OUT ADJ] と表示され、インポイントおよびアウトポイントを変更できます。

インポイントを変更する

1 [IN ADJ] をクリックする。

再生位置がインポイントに移動します。

2 インポイントを任意の位置に移動して、[IN ADJ] をクリックする。

インポイントを変更します。

アウトポイントを変更する

1 [OUT ADJ] をクリックする。

再生位置がアウトポイントに移動します。

2 アウトポイントを任意の位置に移動して、[OUT ADJ] をクリックする。

アウトポイントを変更します。

SAMPLE SCRATCH を使う

サンプラスロットにロードされているトラックを、デッキにロードします。

ヒント

- SAMPLE SCRATCH を使用する場合は、MIDI Learn にてハードウェアにマッピングするか、キーボードショートカットにてご使用ください。

[MIDI 設定] ウィンドウ > [PAD] タブ > [SampleScratch] から以下を設定します。

- [SampleScratchMode]
- [SampleScratch Pad1-8]

[環境設定] ウィンドウ > [キーボード] カテゴリ > [Deck 1] ~ [Deck 4] から以下を設定します。

- [パッドモード - SAMPLE SCRATCH を選択]
- [パッドA] ~ [パッドH]

MIDI Learn の操作方法については、rekordbox サイトの「MIDI LEARN 機能操作ガイド」をご覧ください。



キーボードショートカットの操作方法については、rekordbox サイトの「デフォルトキーボードショートカット」をご覧ください。

SAMPLE SCRATCH を使う (DJ コントローラーでの操作)

1 パッドモードで [SAMPLE SCRATCH] を選ぶ。

2 パフォーマンスパッドを押す。

押したパッドに割り当てられたサンプラスロットの音声はデッキにロードされ、デッキにてスクラッチなどのパフォーマンスが可能になります。

- ロード元のサンプラスロットが  [プレイモード (Oneshot)] の場合、デッキへのロードと同時に、再生します。
- ロード元のサンプラスロットが  [プレイモード (Loop)] の場合、ロードの際にデッキのマニュアルループが設定され、デッキへのロードと同時に、再生します。
- ロード元のサンプラスロットが [Gate モード] に設定されている場合、デッキへのロードと同時に、パッドを押している間キューポイントサンプラーとして動作します。

STEMS 機能を使う

楽曲を VOCAL、INST、DRUMS、または、VOCAL、INST、BASS、DRUMS の Stem に分けて音声を出力することが可能です。

STEMS 機能を有効にするには、[環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブ > [STEMS 機能を有効にする] にチェックを入れます。

STEMS 機能が有効になり、デッキ、エフェクトパネル、ミキサーパネルにボタンが表示されます。

[3 Stems(VOCAL, INST, DRUMS)]、または、[4 Stems(VOCAL, INST, BASS, DRUMS)] は、[環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブ > [STEMS モード] で選択できます。

ご注意

- DJコントローラーを使用して、STEMS 機能をコントロールする方法については、DJコントローラーの取扱説明書をご覧ください。

ACTIVE STEM を使う

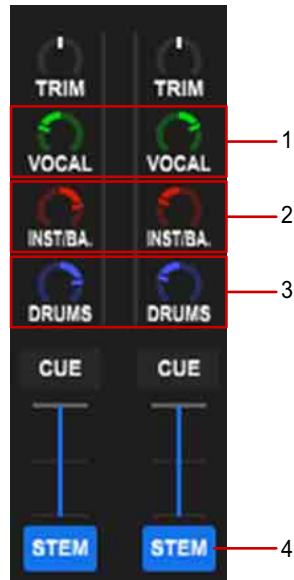


1. [MUTE] または [SOLO] を表示します。
2. オンにすると VOCAL Stem を出力します。オフのときは VOCAL Stem をミュートします。
3. オンにすると INST Stem を出力します。オフのときは INST Stem をミュートします。
4. オンにすると BASS Stem を出力します。オフのときは BASS Stem をミュートします。
5. オンにすると DRUMS Stem を出力します。オフのときは DRUMS Stem をミュートします。

ヒント

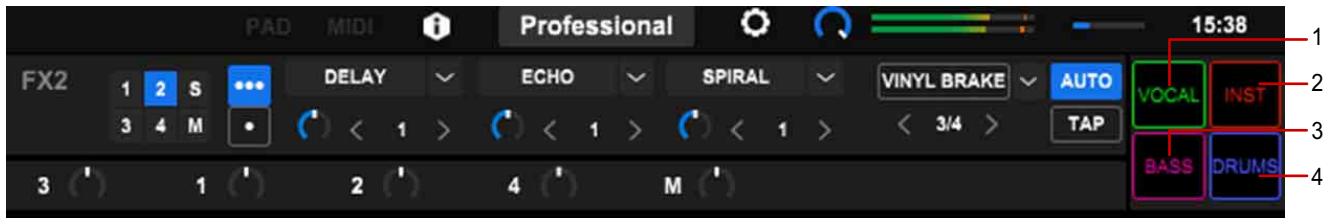
- [環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブ > [ACTIVE STEM 設定] から [MUTE] か [SOLO] を選択することができます。
- [MUTE] 設定では各 Stem の出力 / ミュートをコントロール可能です。[SOLO] 設定では全 Stem を出力するか、1 つの Stem を出力するかをコントロール可能です。

STEM ISO を使う



1. VOCAL Stem の音量を調整します。
2. INST Stem と BASS Stem の音量を調整します。
ただし、[STEMS モード] を [3 Stems(VOCAL, INST, DRUMS)] に設定している場合、INST Stem の音量を調整します。
3. DRUMS Stem の音量を調整します。
4. オンにすると STEM ISO モードになり、各 Stem の音量が調整できます。オフのときは EQ モードになり、HIGH/MID/LOW それぞれの周波数域を調整できます。

STEM FX を使う



1. VOCAL Stemにエフェクトをかけるときに設定します。
2. INST Stemにエフェクトをかけるときに設定します。
3. BASS Stemにエフェクトをかけるときに設定します。
4. DRUMS Stemにエフェクトをかけるときに設定します。

ヒント

- ビートFX、SOUND COLOR FX、PAD FX、MERGE FXなど全てのエフェクトが対象です。
- MERGE FXにてリリースFXがかかっている間は自動的に全てのStemがオンになります。
- ACTIVE CENSORがオンの間は自動的に全てのStemがオンになります。

選択した Stem の波形を表示する

[環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブ > [STEM 波形表示] の設定を有効にすると、音声出力している Stem を表示します。無効にすると、常にオリジナルの波形を表示します。

GROOVE CIRCUIT 機能を使う

楽曲の DRUMS Stem を別のドラムループ音源と入れ替えたり、DRUMS Stem の切り出しや、DRUMS Stem だけに FX をかけることができます。

GROOVE CIRCUIT 機能を有効にするには、[環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブで [STEMS 機能を有効にする] と [GROOVE CIRCUIT 機能を有効にする] の両方にチェックを入れます。


ご注意

- ご契約のプランや接続している DJ 機器によっては、機能を使用することができません。プランについて詳しくは、rekordbox サイトをご覧ください。
- DJ コントローラーを使用して、GROOVE CIRCUIT 機能をコントロールする方法については、DJ コントローラーの取扱説明書をご覧ください。



DRUM SWAP SLOT にドラムループ音源をロードする

DRUM LOOP BANK A/B の全 DRUM SWAP SLOT を一括で別のドラムループ音源に替えることができます。



 をクリックして、[Factory Presets] または [User Presets] の Drum Preset を選択します。

[Factory presets] : ジャンル、BPM ごとに分類された 5 種類の Drum Preset を選択することができます。

ダウンロードボタン  がある Drum Preset は、 をクリックすると全ての Drum Preset をダウンロードします。ダウンロード後は [ファイル] メニュー > [追加コンテンツ] > [GROOVE CIRCUIT FACTORY SAMPLES PACK] > [インポート] をクリックすると、ダウンロードしたファイルを選択することで使用できるようになります。

[User presets] : お好みで保存した Drum Preset を選択することができます。

DRUM LOOP BANK A と B の全 DRUM SWAP SLOT にロードすることができます。

ヒント

- 以下の方法でも、DRUM SWAP SLOT へ楽曲をロードすることができます。
 - トラックリストの楽曲（ドラムループ音源）をドラッグして、DRUM SWAP SLOT へドロップする。
 - DRUM CAPTURE 機能を使ってデッキにロード中の楽曲の DRUMS Stem を切り出す。詳しくは、「DRUM CAPTURE を使う」（212 ページ）をご覧ください。

DRUM SWAP を使う

デッキにロードされている楽曲の DRUMS Stem を別のドラムループ音源に入れ替える、または追加することができます。



1. DRUM LOOP BANK

DRUM SWAP の BANK A/B を切り替えることができます。

2. DRUM SWAP SLOT

DRUM LOOP BANK を切替えることによって各デッキで合計 8 つの DRUM SWAP SLOT にドラムループ音源をロードできます。ドラムループ音源のロード方法については、「DRUM SWAP SLOT にドラムループ音源をロードする」(209 ページ) をご覧ください。

各 DRUM SWAP SLOT にマウスカーソルを重ねると [再生] ボタン、[アンロード] ボタン、[DRUM SWAP SLOT GAIN] ノブ、BPM、LOOP 拍数を表示します。



[再生] ボタンをクリックするとデッキの拍位置と BPM に SYNC して先頭から LOOP 再生します。再生中にクリックすると停止します。

- DRUM SWAP SLOT で再生できる曲の長さは 32 拍までとなります。
33 拍以上の曲を DRUM SWAP SLOT にロードした場合、曲の先頭から 32 拍の LOOP となります。
- BANK A/B で同一の DRUM SWAP SLOT は同時に再生できません。
- DRUM SWAP はデッキの再生が止まる場合、またはデッキへの BEAT SYNC が継続できない場合に自動停止します。

デッキの再生が止まる例)

- 再生中のデッキで [PLAY/PAUSE] をクリックして Pause する
- 再生中のデッキで [CUE] ボタンをクリックして Back Cue する
- 再生中のデッキの曲が終了位置に到達する

デッキへの BEAT SYNC が継続できない例)

- デッキでクオンタイズ OFF の MANUAL LOOP する
- デッキでリバース再生する

3. DRUM SWAP の再生モード

• DRUM SWAP SINGLE MODE (SINGLE)

デッキにロードされている楽曲のドラムと DRUM SWAP SLOT のドラムループ音源を入れ替える際に選択します。

- DRUM SWAP SLOT の再生時に、デッキの ACTIVE STEM (DRUMS) が OFF になります。
- DRUM SWAP SLOT 停止時は、デッキの ACTIVE STEM (DRUMS) が ON に戻ります。
- 1 つの DRUM SWAP SLOT のみ再生できます。同時に複数の DRUM SWAP SLOT を再生することはできません。

• DRUM SWAP MULTI MODE (MULTI)

デッキにロードされている楽曲にキック、スネア、ハイハットなどの楽器単位のドラムループ音源を追加する際に選択します。

- DRUM SWAP SLOT を再生します。ACTIVE STEM (DRUMS) は ON のままとなります。
- 複数の DRUM SWAP SLOT を同時に再生することができます。

4. DRUM SWAP GAIN

DRUM LOOP BANK A/B 計 8 つの DRUM SWAP SLOT の音量を調整します。

DRUM SWAP SLOT にドラムループ音源を保存する

ロードされている DRUM LOOP BANK A/B のドラムループ音源を一括で保存することができます。



1  をクリックして、[新規Presetの保存] をクリックする。

2 Drum Preset 名を入力して [OK] をクリックする。

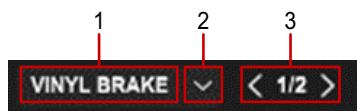
現在ロードされている DRUM LOOP BANK A/B の全 DRUM SWAP SLOT のドラムループ音源が Drum Preset として保存されます。




ヒント

- 保存した Drum Preset は他のデッキで [User Preset] から選択してロードすることもできます。

DRUM RELEASE FX を使う

デッキにロードされている楽曲の DRUMS Stem、または DRUM SWAP SINGLE MODE で再生中の DRUM SWAP SLOT に RELEASE FX をかけることができます



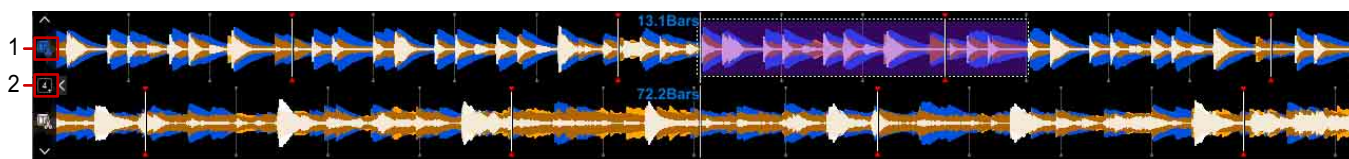
1. DRUM RELEASE FX オン／オフ
エフェクト名をクリックし続けている間、選択中のエフェクトの効果がかけられます。
エフェクト名のクリックを離すと、選択中のエフェクトが解除されます。
2. DRUM RELEASE FX 選択
DRUM RELEASE FX の  をクリックしてエフェクトを選択します。
3. DRUM RELEASE FX ビートダウン／アップ
 または  をクリックして、DRUM RELEASE FX の拍を設定します。


ヒント

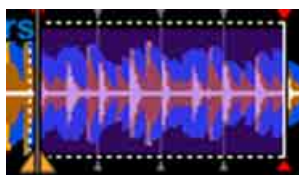
- DRUM RELEASE FX がオンになっている間は、STEM FX の [VOCAL] と [INST] がオフになり、[DRUMS] がオンになります。

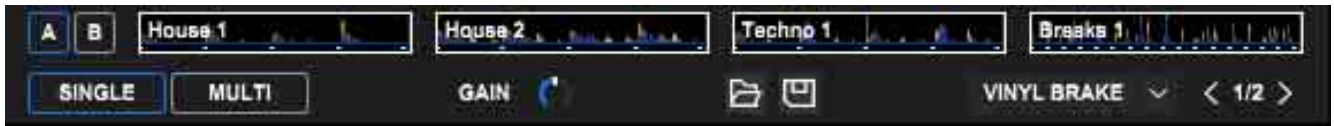
DRUM CAPTURE を使う

デッキにロードされている楽曲の DRUMS Stem を切り出して、DRUM SWAP に使用することができます。




1. DRUM CAPTURE
 をクリックすると、波形に現在位置を起点として切り出しの範囲が表示され、全デッキの全 DRUM SWAP SLOT には白枠が表示されます。






白枠が表示されている DRUM SWAP SLOT をクリックすると、クリックした DRUM SWAP SLOT に切り出し範囲の DRUMS Stem をロードします。

2. DRUM CAPTURE の範囲表示／範囲変更

 をクリックすると、クリックの度に切り出し範囲を 4 拍→8 拍→16 拍→32 拍→4 拍→・・・と変更できます。

ヒント

- LOOP 中に  をクリックした場合、LOOP IN ポイントから切り出し範囲が設定されます。
- [環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブ > [DRUM CAPTURE] で [DRUMS Stem] または [オリジナルトラック] のいずれかを選択することができます。
[オリジナルトラック] を選択した場合は、DRUMS Stem ではなく元の楽曲全体の音声を切り出します。
- [環境設定] ウィンドウ > [拡張] カテゴリ > [STEMS] タブ > [DRUM CAPTURE] で切り出したファイルの保存先を設定することができます。

ご注意

- DRUMS Stem を切り出したファイル（拡張子 rbsc）は、DRUMS Stem を切り出したアカウントの rekordbox for Mac/Windows における PERFORMANCE モードまたは LIGHTNING モードで使用できます。
以下では使用できません。
 - EXPORT モード、EDIT モード
 - USB Export 機能
 - LINK Export 機能
 - CloudDirectPlay 機能
 - rekordbox for iOS/Android

MIX POINT LINK 機能を使う

MIX POINT (MIX INとMIX OUT) を設定してMIX POINT LINKをセットすると、特定のミックスポイントにてタイミングが合うように自動再生を実行できる機能です。

MIX POINT LINK機能を有効にするには、[環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [MIX POINT LINK] タブ > [MIX POINT LINK機能を有効にする] にチェックを入れます。

MIX POINT LINK機能が有効になり、グローバルセクションにボタンが表示されます。

ヒント

- 画面については「MIX POINT LINKパネルを表示する」(214 ページ) をご覧ください。

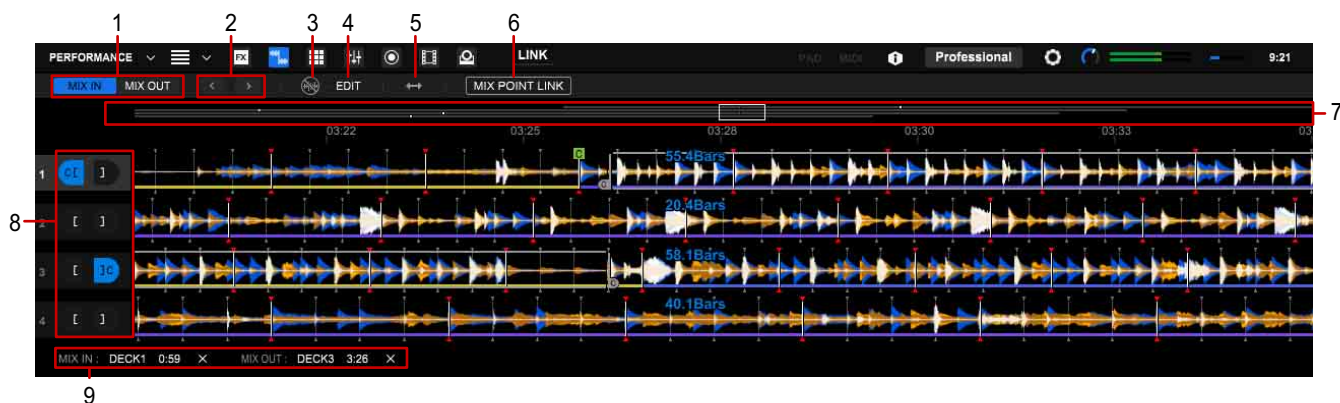
ご注意

- ご契約のプランや接続しているDJ機器によっては、機能を使用することができません。プランについて詳しくは、rekordbox サイトをご覧ください。
- DJコントローラーを使用して、MIX POINT LINK機能をコントロールする方法については、DJコントローラーの取扱説明書をご覧ください。

MIX POINT LINK パネルを表示する

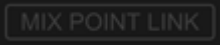


グローバルセクションの  をクリックして、MIX POINT LINKパネルの表示／非表示を切り替えます。

- MIX POINT LINKパネルは[2デッキ (横波形)]、[4デッキ (横波形)]でのみ利用可能です。



- MIX IN 選択モードとMIX OUT 選択モードを切り換えます。
 - MIX IN** **MIX OUT** : MIX IN 選択モードでは、MIX IN デッキを指定してミックス開始となる MIX POINT 位置をホットキュー／メモリーキューから選択できます。
 - MIX IN** **MIX OUT** : MIX OUT 選択モードでは、MIX OUT デッキを指定してミックス終了となる MIX POINT 位置をホットキュー／メモリーキューから選択できます。
- ホットキュー／メモリーキューを順にMIX POINTとして選択します。ホットキュー／メモリーキューが設定されていない楽曲では、カレントキューを選択します。(MIX POINT SELECT)

PERFORMANCE モード

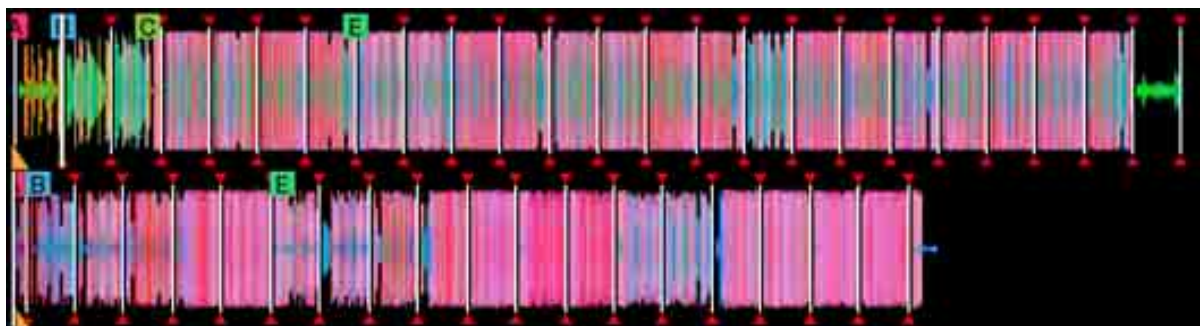
- MIX INデッキの楽曲の先頭からサイレント終了位置までをミュート設定します。(サイレント オン/オフ)
- サイレント終了位置を変更することができます。楽曲の先頭からMIX POINTの間で変更が可能です。(サイレントEDIT オン/オフ)
- 波形をマウスでドラッグします。
- MIX POINTを設定後にクリックすると自動再生(MIX POINT LINK)をセットします。自動再生の開始後にMIX POINTがずれたときに再度クリックするとずれを修正します。
 -  : MIX POINTが未設定の状態
 -  : MIX POINTが設定された状態
 -  : MIX POINTが設定され、自動再生がセットされた状態
- 各デッキの楽曲時間に応じて線の長さで表示します。白い枠をドラッグし左右に移動させて波形表示位置を移動します。このエリアにマウスを合わせ、マウスホイール操作、またはトラックパッドでクリックしたまま上下にスワイプして拡大縮小ができます。
- MIX INデッキ/MIX OUTデッキの選択状態や、MIX POINTや自動再生(MIX POINT LINK)が設定されたことを表示します。MIX POINTが設定されたボタンをクリックするとMIX POINTをクリアします。
 -  : MIX INデッキまたはMIX OUTデッキとして選択されると、青色でハイライト表示されます。
 -  : MIX POINT (MIX INまたはMIX OUT) が未設定であることを表示します。
 -  : MIX POINT (MIX OUT) が設定されていることを表示します。(自動再生はセットされていません)
 -  : MIX POINT (MIX IN) が設定されていることを表示します。(自動再生はセットされていません)
 -  : MIX POINT (MIX OUT) が設定され、自動再生がセットされていることを表示します。
 -  : MIX POINT (MIX IN) が設定され、自動再生がセットされていることを表示します。

ヒント

- MIX OUTデッキのデッキ番号によりMIX POINT LINK A~Dが表示されます。
 - MIX OUTデッキがデッキ1のとき : MIX POINT LINK A
 - MIX OUTデッキがデッキ2のとき : MIX POINT LINK B
 - MIX OUTデッキがデッキ3のとき : MIX POINT LINK C
 - MIX OUTデッキがデッキ4のとき : MIX POINT LINK D
- MIX IN/MIX OUTデッキのMIX POINT情報を表示します。[x]ボタンをクリックするとMIX POINTをクリアします。

ホットキュー／メモリーキューから MIX POINT LINK をセットする

あらかじめ楽曲の MIX POINT の位置にホットキューまたはメモリーキューを設定しておきます。



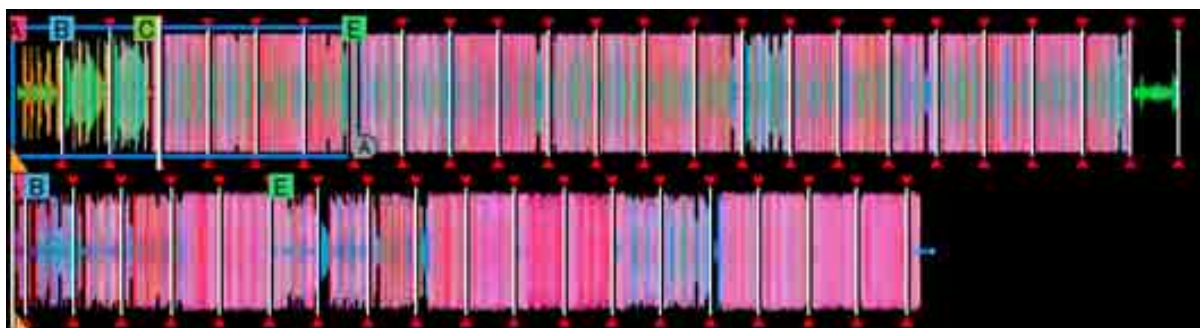
1 **MIX IN** **MIX OUT** を選択する。(MIX OUT 選択モード)

2 ロードされている拡大波形をクリックして MIX OUT デッキを選択する。

- ミックスを終了する MIX OUT デッキは再生中のデッキ、または MIX IN の自動再生がセットされたデッキから選択できます。

3 **<** **>** をクリックして MIX OUT デッキの MIX POINT を設定する。

MIX OUT を設定すると、拡大波形上にマーカーおよび青枠が表示されます。



- 拡大波形上に表示されているホットキュー／メモリーキューのマーカーをクリックし選択しても MIX POINT を設定できます。

4 **MIX IN** **MIX OUT** を選択する。(MIX IN 選択モード)

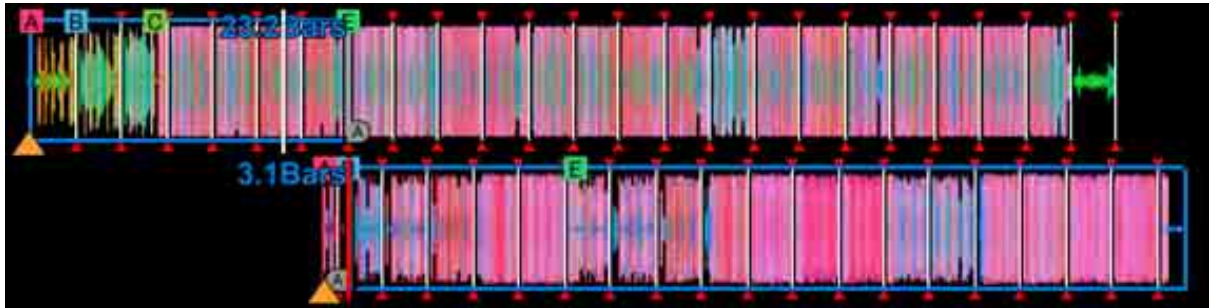
- 拡大波形上に表示されているホットキュー／メモリーキューのマーカーや、拡大波形上で任意の位置をクリックする場合は、[環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [MIX POINT LINK] タブ > [MIX IN/MIX OUT] > [MIX IN/MIX OUT を自動で切り替える] にチェックを入れておくと、自動で MIX IN/MIX OUT が切り替わるため手動での切り替えが不要になります。

5 ロードされている拡大波形をクリックして MIX IN デッキを選択する。

- ミックスを開始する MIX IN デッキは停止中のデッキから選択できます。

6 をクリックして MIX IN デッキの MIX POINT を設定する。

MIX IN を設定すると、MIX IN と MIX OUT の位置が合わせて表示され、拡大波形上にマーカーおよび青枠が表示されます。

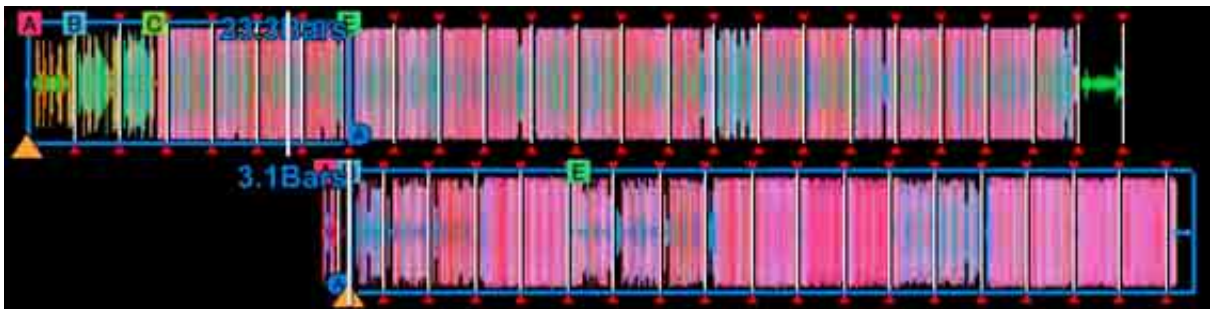


- 拡大波形上に表示されているホットキュー／メモリーキューのマーカーをクリックし選択しても MIX POINT を設定できます。

7 をクリックして MIX POINT LINK をセットする。

ボタンが  に変わります。

MIX POINT LINK をセットすると、拡大波形上のマーカーが青色で表示されます。



MIX OUT デッキの再生バーが MIX IN デッキの先頭に到達すると、MIX IN デッキにて自動再生を開始します。







ヒント

- シンク機能を使う場合はあらかじめ BEAT SYNC をオンに設定しておきます。
- サイレントをオンにするには、手順6または手順7のあとで MIX IN 選択モードにて MIX IN デッキを選択後に [サイレント オン/オフ] ボタンをオンします。

ご注意

- テンポ (BPM) が途中で大きく変化する楽曲では正しく動作しない場合があります。

波形から MIX POINT LINK をセットする


- 1   を選択する。(MIX OUT 選択モード)
- 2 ロードされている拡大波形をクリックして MIX OUT デッキを選択する。
 - ミックスを終了する MIX OUT デッキは再生中のデッキ、または MIX IN の自動再生がセットされたデッキから選択できます。
- 3 拡大波形上の MIX POINT に設定したい位置をクリックして MIX OUT デッキの MIX POINT 位置を設定する。
- 4   を選択する。(MIX IN 選択モード)
 - [環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [MIX POINT LINK] タブ > [MIX IN/MIX OUT] > [MIX IN/MIX OUT を自動で切り替える] にチェックを入れると、拡大波形上の位置をクリックする際に自動で MIX IN/MIX OUT が切り替わるため手動での切り替えが不要になります。
- 5 ロードされている拡大波形をクリックして MIX IN デッキを選択する。
 - ミックスを開始する MIX IN デッキは停止中のデッキから選択できます。
- 6 拡大波形上の MIX POINT に設定したい位置をクリックして MIX IN 側のデッキの MIX POINT 位置を設定する。
- 7  をクリックして MIX POINT LINK をセットする。
ボタンが  に変わります。
MIX OUT デッキの再生バーが MIX IN デッキの先頭に到達すると、MIX IN デッキにて自動再生を開始します。

ヒント

- MIX IN 選択 / MIX OUT 選択の順番はどちらが先でも設定可能です。
- [環境設定] ウィンドウ > [コントローラー] カテゴリ > [MIX POINT LINK] タブ > [MIX IN/MIX OUT] > [MIX POINT デフォルト設定] にて、MIX IN 選択 / MIX OUT 選択のデフォルト設定を変更できます。

その他

[INFO] ウィンドウ項目一覧

画面右上の  をクリックして [INFO] ウィンドウを開きます。画面右上にログイン中のユーザーアカウント名が表示されます。アカウントを切替えることができます。

詳しくは、rekordbox サイトの「rekordbox イントロダクション」をご覧ください。


[INFOMATION]

rekordbox.com からの情報を表示します。

[NOTIFICATION]

rekordbox 内の通知を表示します。

[環境設定]ウィンドウ項目一覧

各設定を変更するときは、画面右上のをクリックするか、画面上部の[ファイル]メニュー内の[環境設定]を選び、[環境設定]ウィンドウを開きます。

rekordboxのバージョンやご契約のプランによっては、項目が表示されないことがあります。

[PLAN]

画面右上にログイン中のユーザーアカウント名が表示されます。アカウントを切替えることができます。

[現在の契約]	[このコンピューターをアクティベートする]	アクティベートします。
	[有効期限]	現在のプランの有効期限を確認できます。
	[次回支払い日]	次回支払い日を確認できます。
[購入履歴]	プランの購入履歴を確認できます。	

[CLOUD]

画面右上にログイン中のユーザーアカウント名が表示されます。アカウントを切替えることができます。

[LIBRARY SYNC]

[Cloud Library Sync]	[他のデバイスとライブラリを同期する]	他のデバイスとライブラリを同期します。
[楽曲ファイルの同期]	[クラウドストレージサービス]	ログインした Dropbox または Google のアカウントが表示されます。
	[デフォルトのクラウドストレージ]	同期するクラウドストレージを [Dropbox] または [Google ドライブ] から選べます。アップロードできるのは [デフォルトのクラウドストレージ] に設定したクラウドストレージサービスです。[他のデバイスとライブラリを同期する] が有効の時に設定できます。
	[同期方式]	楽曲ファイルを Dropbox と同期する方法を選択できます。
	[コレクションの Auto Upload]	インポートしたすべての楽曲ファイルがクラウドストレージへ自動的にアップロードされるようになります。
	[楽曲をアップロードする時の動作]	楽曲ファイルをクラウドストレージへアップロードするとき、ファイルをコピーするか移動するかを設定できます。

	[Cloud Library Sync]	クラウドから入手した楽曲ファイルの保存先です。
	[Mobile Library Sync]	[このコンピューターへ転送]を選択したときの楽曲ファイルの保存先です。
[デバイスライブラリ]	[バックアップ]	[バックアップ先をクラウドストレージにする]

- Cloud Library Sync 機能については、rekordboxサイトの「Cloud Library Sync操作ガイド」をご覧ください。
- デバイスライブラリのバックアップについては、rekordboxサイトの「デバイスライブラリのバックアップ操作ガイド」をご覧ください。

[DJ機器連携]

[DJ機器を使用するクラウド機能]	[Cloud Analysis / rekordbox CloudDirectPlay]	[デバイス認証を利用する]
		[rekordbox CloudDirectPlay を利用する]
		[DJ機器で Cloud Analysis を利用するには]：リンクをクリックしてFAQに移動します。
	[認証したデバイスを紛失した場合]	リンクをクリックしてデバイスの認証解除ができるWebサイトに移動します。

- DJ機器でCloud Analysisを利用するには、[デバイス認証を利用する]をオンにします。
- DJ機器でrekordbox CloudDirectPlayを利用するには、[デバイス認証を利用する]をオンにして、[rekordbox CloudDirectPlay を利用する]をオンにします。
- ツリービューのデバイス名の右にある[Auth]ボタンをクリックしてデバイスを認証し、そのデバイスをDJ機器に挿入してクラウド機能を利用します。
- rekordbox CloudDirectPlay機能については、rekordboxサイトの「rekordbox CloudDirectPlay操作ガイド」をご覧ください。

■ [表示]

[表示形式]

[言語]	言語を選びます。	
[ポップヒント]	ポップヒントを表示します。	
[ブラウズ]	[文字サイズ]	文字の大きさや文字の太さを設定します。
	[行間]	トラックリストの行間を設定します。
	[選択した曲を中央に表示]	トラックを選択しているカーソルを、トラックリストの中央に表示したままスクロールします。
	[再生済み楽曲のカラー表示]	トラックリストの楽曲情報は再生済になると文字色が変わります。rekodboxを終了するとき再生済の文字色を元に戻す／戻さないを選択できます。また、[リセットする]をクリック後、[OK]をクリックすると、すぐに文字色を元に戻すことができます。
[キー表示形式]	キーの表示を [Classic] (キー名称) または [Alphanumeric] (1A、2A など) から選ぶことができます。[データベース上のキー情報を表示] を選ぶと、トラックに記録されているキーで表示します。	
[波形]	[描画レート]	波形の描画レートを設定します。高速なほど波形表示の品位がよくなります。ただし CPU の負荷が上がります。
	[全体波形／プレビュー波形]	全体波形とプレビュー波形の全波／半波表示を切り換えます。
[ビートカウント表示]	現在の再生位置のカウント表示、または次のメモリーキューまでのカウント表示を設定します。	
[波形をクリックして Play/Cue 操作] (PERFORMANCE モード)	拡大波形をマウス操作でプレイ／ポーズ、カレントキュー設定する／しないを設定します。 左クリック：再生／一時停止 右クリック：カレントキュー設定、キュー再生	
[ジョグ表示切り替え] (PERFORMANCE モード)	プлатターに表示する情報を切り換えます。 [Current CUE/SLIP]：キューポイントとスリップ ON のときはスリップ状態を表示します。 [HOT CUE COUNTDOWN]：5 周以内にある HOT CUE までの距離を表示します。	
[Traffic Light]	Traffic Light 機能でハイライト表示するキーの範囲を設定できます。	

【レイアウト】

<p>【レイアウト】</p>	<p>【メディアブラウザ】</p>	<p>メディアブラウザに、[関連するトラック]、[ホットキューバンクリスト] (EXPORT モード)、[iTunes]、[Inflyte]、[SoundCloud] (PERFORMANCE モード)、[Beatport]、[Beatsource] (PERFORMANCE モード)、[TIDAL] (PERFORMANCE モード)、[Apple Music]、[Track Suggestion]、[rekordbox xml]、[エクスプローラ]、[SEARCH MOBILE ボタン] を表示します。</p>
<p>【レイアウト】</p>	<p>【ブラウザパネル】</p>	<p>[CUE 解析用プレイリスト] : CUE 解析用プレイリストを表示します。 [プレイリストパレット] : プレイリストパレットを表示します。 [プレビューにキューポイントを表示] : プレビュー波形に、メモリーキューとホットキューを表示します。 [プレイリストに All Tracks を表示] : プレイリストカテゴリのツリービュー最上部に [All Tracks] を表示します。</p>
<p>【レイアウト】</p>	<p>【デッキ】</p>	<p>[SYNC RATE を表示] : BEAT SYNC 時に、SYNC RATE を表示します。</p>
<p>【レイアウト】</p>	<p>[Phrases]</p>	<p>[フレーズ (拡大波形)] : 拡大波形にフレーズを並べて表示します。 [フレーズ (全体波形)] : 全体波形にフレーズを並べて表示します。 [フレーズの種類を常に表示する] : フレーズの種類を常に表示するか、マウスオーバーすると表示するかを設定することができます。</p>
<p>【レイアウト】</p>	<p>[Vocal]</p>	<p>[ボーカル (拡大波形)] : 拡大波形にボーカルを並べて表示します。 [ボーカル (全体波形)] : 全体波形にボーカルを並べて表示します。</p>
<p>【エフェクトパネル】 (PERFORMANCE モード)</p>	<p>エフェクトパネルの表示を切り換えます。</p>	
<p>【拡大波形】 (PERFORMANCE モード)</p>	<p>4 デッキモード使用時の拡大波形の並び順を設定します。</p>	
<p>【PAD モード】 (PERFORMANCE モード)</p>	<p>パッドの表示方法を設定します。 [自動設定] : DJ コントローラーを接続すると、自動的に PAD 表示に切り替えます。</p>	

【カラー】

[Skin]	画面の基調色を設定します。 [Dark]：従来の黒を基調としたデザインです。 [Light]：屋外での使用に向けた白を基調としたデザインです。
[波形カラー]	拡大波形と全体波形の色を [BLUE]、[RGB]、[3Band] から選びます。
[HOT CUE カラー]	HOT CUE の色を設定します。 [CDJ]：HOT CUE を緑、HOT LOOP をアンバーで表示します。 [COLD1]：青色と緑色で表示します。 [COLD2]：青色のグラデーションで表示します。 [COLORFUL]：多色で表示します。
[PAD FX カラー] (PERFORMANCE モード)	PAD FX のカラーを設定します。
[SAMPLER カラー] (PERFORMANCE モード)	サンプラーデッキの再生ボタンの色をサンプリング音源の周波数に応じた色で表示するか、固定色（紫色）で表示するかを設定します。ただし、色が手動で設定されている場合、ここでの設定に関係なく、その指定色で表示します。

■【オーディオ】

【構成】

[オーディオ]	音声を出力するオーディオ機器を設定します。
[サンプルレート]	オーディオ機器に送る音声データのサンプリング周波数を設定します。サンプルレートが高いほど、原音に近い音声で再生できます。ただし、音声データ量が増すため、コンピューターおよびオーディオデバイスへの負荷が大きくなり、音飛びが発生しやすくなります。
[バッファサイズ]	オーディオ機器へ送る 1 回あたりのサンプル数を設定します。バッファサイズを大きくすると、音飛びが減ります。しかし、音声データの伝送遅延（レイテンシー）も大きくなるのでスクラッチなどの反応は遅くなります。
[メトロノーム]	音楽ファイルのビートグリッドを試聴するときのメトロノームの音色、音量を設定します。
[プレビュー音量] (PERFORMANCE モード)	プレビュー音量を設定します。
[コントロールデバイス情報] (PERFORMANCE モード)	現在接続されているコントロール可能な HID/MIDI コントローラーを表示します。

【入出力】

<p>ミキサーモード (PERFORMANCE モード)</p>	<p>[インターナル] ; rekordbox のミキサーでミックスします。 [エクスターナル] : 外部ミキサーでミックスします。トラックデッキ 1 ~ 4、サンプラーデッキ、プレビューの 6 系統を出力します。</p>
<p>入力チャンネル</p>	<p>入力チャンネルを設定します。設定した入力音声は録音機能のソース音源となります。 [設定ユーティリティ] をクリックするとオーディオデバイスの設定ユーティリティが起動し、コンピューターへの入力設定が行えます。</p>
<p>出力チャンネル</p>	<p>EXPORT モード : オーディオ機器に複数の出力があるとき、音声を出力するチャンネルを設定します。 PERFORMANCE モード : 出力チャンネルを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ミキサーモード] が [インターナル] の場合 : [Master Output]、[Headphones Output]、[Booth Output] の出力チャンネルを設定します。 • [ミキサーモード] が [エクスターナル] の場合 : トラックデッキ 1 ~ 4、サンプラーデッキ、プレビューの 6 系統の出力チャンネルを設定します。

[解析]

[楽曲解析]

[楽曲解析]	[高精度な拍位置解析を利用する]	従来の解析と比べて高精度な解析結果が得られます。
	[楽曲解析モード]	トラックの波形情報を解析するモードを設定します。 [ノーマル]: テンポが一定しているトラックに適しています。 [ダイナミック]: テンポが途中で変化するトラックに適しています。 [オート]: [高精度な拍位置解析を利用にする]がオンのときのみ利用できます。 [BPM 範囲]: ノーマル解析結果の BPM 範囲を設定します。
	[楽曲解析設定]	トラック解析時の解析する項目を設定/解除します。
	[自動解析]	インポートしたトラックの自動解析を有効/無効にします。
	[Cloud Analysis]	クラウドにある楽曲解析データを利用することで、解析を高速化します。
	[Radar Analysis]	Collection Radar/Streaming Radar の解析データをサーバーにアップロードします。
[キー検出]	[ID3 タグに値を保存]	検出したキーを ID3 タグに反映します。
[解析処理]	解析処理方法を設定します。 [パフォーマンス] を選ぶと、高速で解析処理を行います。ただし、コンピューターの CPU の負荷が上がります。 また、[省電力] を選ぶと、CPU 負荷が一番下がります。	

[CUE 解析]

[Intelligent Cue Creation]	[解析時に CUE を設定する]	トラック解析時の CUE 解析を設定/解除します。 CUE 解析のモードとして、[オート]、[マニュアル] を選びます。
	[CUE の種類]	HOT CUE と MEMORY CUE のどちらを設定するか、それぞれ何個まで設定するかを選択できます。
	[CUE の設定方法]	[1.1Bars に設定する]: 1.1Bars に CUE を設定します。

		<p>[1.1Bars から小節設定値ごとに設定を繰り返す] : 1.1Bars から小節設定値ごとに CUE を設定できます。 [解析時に CUE を設定する] の解析モードが [マニュアル] の時選べます。</p>
		<p>[CUE の上書きを禁止する] : すでに設定されている CUE の上書きを禁止します。</p>
		<p>[CUE にコメントを追加する] : CUE にコメントを追加します。</p>

■ [DJシステム] (EXPORTモード)

DJプレーヤーでの詳しい設定や使用方法などについては、各DJプレーヤーの取扱説明書もあわせてご覧ください。

[一般]

DJプレーヤーで表示する波形の色や全体波形、キーの表示形式を指定します。

[カテゴリ]*

DJプレーヤーで使用するカテゴリ項目と表示順序を指定します。

[並び替え]*

DJプレーヤーで使用する並び替え項目と表示順序を指定します。

[カラム]*

DJプレーヤーの本体表示部で音楽ファイルをブラウズする際に、タイトルのすぐ右側に表示させたいユーザー設定カテゴリを1つ指定します。

* リンクステータスパネルに表示されている複数のDJプレーヤーに対して、共通に適用されます。また、[デバイス]のデフォルト値としても適用されます。USBストレージデバイスごとに設定が変更できます。

[マイセッティング]

DJプレーヤーで使用する設定内容を選びます。この内容をUSBストレージデバイス、モバイルデバイス、PRO DJ LINK経由で使用するDJプレーヤーの設定に反映することができます。また、DJプレーヤーで設定した内容をこの設定に反映させることができます。

[デバイス]

[トラックを削除]	USB ストレージデバイス（または SD メモリーカード）内でプレイリストを削除すると、プレイリスト内の音楽ファイルを削除します。 音楽ファイルが削除されるのは、他のプレイリストで使われていない場合のみです。
[演奏履歴]	[演奏履歴を自動的に取り込む]：デバイス接続時に、DJ プレーヤーの演奏履歴を [演奏履歴] に追加します。 [演奏履歴を取り込んだときにデバイスから削除]：デバイス内の演奏履歴を取り込む際に、デバイスから演奏履歴を削除します。

[その他]

[ホットキューオートロード]	[インポート時、CDJ/XDJ にホットキューを自動的にロードするように設定]：音楽ファイルを [コレクション] に追加すると、[情報] 画面の [CDJ/XDJ にホットキューを自動的にロード] のチェックボックスにチェックマークが自動的に付きます。[情報] 画面の [CDJ/XDJ にホットキューを自動的にロード] にチェックが入っている音楽ファイルが DJ プレーヤーにロードされると、ロードされた音楽ファイルに記録されているホットキューで DJ プレーヤーのホットキューが置き換えられます。
[LINK MONITOR]	PRO DJ LINK で接続した DJ ミキサーのヘッドホンで rekordbox の音楽ファイルをモニターします。

■ [コントローラー] (PERFORMANCE モード)

[デッキ]

[イジェクト／ロードロック]	[ロック]に設定すると、再生中のトラックデッキにロードできなくなります。
[ニードルロック]	[ロック]に設定すると、トラック再生中にニードルサーチできなくなります。
[メモリーキューコールロック]	[ロック]に設定すると、トラック再生中にメモリーキューを呼び出せなくなります。
[ロード]	[ロード設定]: トラックデッキへのロード時の再生位置を、トラックの先頭に最も近いメモリーキューまたはホットキューにします。
	[ロード方法]: DDJ-RZ 接続時に設定できます。ロードするときに、DJ コントローラーの [LOAD] ボタンを押すか、[ロータリーセクター]を押すかを設定します。
[オートキュー]	各デッキを [有効] に設定すると、選択した音圧レベルに応じて、最初に音声入力があった位置に自動でキューポイントを設定します。 [オートキュー閾値] の設定は、デッキ共通です。 [ロード設定] にチェックが入っている場合は、トラックの先頭に最も近いメモリーキュー／ホットキューが優先的にキューポイントになります。
[バイナルスピードアジャスト]	[タッチ／ブレーキ]: DJ コントローラーのジョグの天面を操作したり、▶/■ ボタンを押して再生が停止するときの速度を設定します。
	[リリース／スタート]: DJ コントローラーのジョグの天面から指を離して再生が開始する際の速度と、▶/■ ボタンを押して再生が開始する際の速度を変更できます。
[ジョグ]	[ジョグ回転速度]: プラッターの再生位置の回転速度を設定します。
	[CUE 待機状態でジョグ操作すると CUE ポイントに戻る]
[連続再生]	[リスト内の楽曲を自動でロードし、連続して再生]
[ビート / BPM シンク]	[シンクの種類]: [ビートシンク] または [BPM シンク] を選びます。 [倍または半分の BPM でもシンクする]: マスターデッキとの BPM 差が 2 倍や 1/2 であると、シンクしたときのテンポが原曲の 2 倍や 1/2 になってしまう場合、チェックを入れておくと原曲に近い BPM でシンクできます。

[HOT CUE]	[現在の Cue を Hot Cue で上書きする (Smart Cue)] : DJ コントローラーのホットキューを押すと、そのポイントが新しいキューポイントとして設定されます。この時キューマーカーと [CUE] ボタンの色はホットキューマーカーと同じ色になります。
	[一時停止中は Gate 再生する (Gate Cue)] : DJ コントローラーのホットキューを押している間ホットキューの位置から再生し、ボタンを離すとホットキューの位置に戻り一時停止状態となります。ただし、CUE 待機状態でオートビートループを操作したときは、再生できません。
[AUTO BEAT LOOP]	接続した DJ 機器 (DDJ/XDJ シリーズなど) の Auto Beat Loop ボタンまたはツマミを操作したときのループ拍数を設定します。

[ミキサー]

[オートゲイン]	[有効] に設定すると、トラックデッキにロードしたトラックの音量を自動調整します。[GRID EDIT] パネルの [Auto Gain] ツマミを使って、手動で調整することもできます。
[EQ]	[EQ] または [ISOLATOR] を選びます。 [EQ] を選んだ場合、[EQ タイプ] を設定できるようになります。
[チャンネルフェーダーカーブ]	チャンネルフェーダーカーブを設定します。
[クロスフェーダーカーブ]	クロスフェーダーカーブを設定します。
[出力レベル]	デッキの出力レベルを調整できます。 設定値は以下から選びます。(デッキ共通) [オーディオ] カテゴリ、[入出力] タブ内の [ミキサーモード] が [インターナル] の場合： -21dB/-18dB/-15dB/-12dB/-9dB/-6dB/-3dB/NONE [オーディオ] カテゴリ、[入出力] タブ内の [ミキサーモード] が [エクスターナル] の場合： -12dB/-9dB/-6dB/-3dB/NONE/+3dB/+6dB/+9dB レベルを上げすぎると、エフェクト使用時や MIX 時にクリップが発生しやすくなります。クリップが発生するとリミッターがかかるため音の歪みは防止できますが、音のアタック感が損なわれます。

[エフェクト]

[RELEASE FX]	リリース FX のユニット数を設定します。 [オーディオ] カテゴリ、[入出力] タブ内の [ミキサーモード] が [インターナル] の時に、[1] に設定すると、MASTER 出力に対してリリース FX をかけます。 [CFX にも RELEASE FX を掛ける] にチェックを入れると、リリース FX をかけるときに [SOUND COLOR FX] も同時にオフできるようになります。
--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

[MERGE FX]	[MERGE FX を有効にする] にチェックを入れると、MERGE FX を使用できるようになります。 [MERGE FX 終了後に操作デッキを停止する] にチェックを入れると、MERGE FX をオフしたときに、再生が停止します。
------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【サンプラー】

[SLOT]	サンプラーの数を選びます。また、上書きを禁止させることができます。
[キャプチャー]	[ファイルの保存先] : CAPTURE したファイルの保存先を設定します。
	[スライサーキャプチャーの保存先バンク] : SLICER CAPTURE の保存先バンクを設定します。
[ループを空のスロットにキャプチャーする]	ループ再生中に PAD を押すと空スロットにキャプチャーすることができます。
[自動パネル表示]	[SAMPLER] ボタンがある rekordbox 対応 DJ コントローラーで、[SAMPLER] ボタンを押したときに、サンプラーデッキを表示します。
[シーケンスロード]	ロード後、トラック全体がループ再生に設定され、自動で再生を開始します。

【録音】

[ファイルの保存先]	録音ファイルの保存先を設定します。
[無音と判定する閾値]	無音判定の基準を設定します。
[録音開始]	録音開始タイミングを設定します。
[録音終了]	録音終了タイミングを設定します。
[無音が続いた場合、自動でファイルを分割する]	録音ファイルの自動分割を設定します。
[録音終了したファイルの音量レベルを自動で最適化する]	録音ファイルの自動音量調整を設定します。
[録音終了したファイルを自動でインポートする]	録音ファイルの自動インポートを設定します。
[録音終了したファイルのタグ情報入力画面を表示する]	録音終了後、タグ情報入力画面を表示します。

[MIX POINT LINK]

[MIX POINT LINK機能を有効にする]にチェックすると、MIX POINT LINK機能を使えるようになります。

[MIX POINT LINK機能を使う] (214 ページ) をご覧ください。

[MIX IN/MIX OUT]	[MIX POINT デフォルト設定]	[MIX IN] を選択すると、[MIX IN] の MIX POINT から選択できるようになります。 [MIX OUT] を選択すると、[MIX OUT] の MIX POINT から選択できるようになります。
	[MIX IN/MIX OUT を自動で切り替える]	MIX POINT の設定をすると、自動で [MIX IN/MIX OUT] を切り替えることができます。
[時間目盛り]	[時間を表示する]	MIX POINT LINK 画面上の時間を表示します。
[グリッド表示]	[グリッド表示する]	MIX POINT LINK 画面上でビートグリッドを表示します。
	[拡大時のみ表示する]	MIX POINT LINK 画面上で波形を拡大時のみビートグリッドを表示します。
[BEAT/BPM SYNC 自動設定]	[BEAT/BPM SYNC 設定を自動で変更する]	BEAT SYNC 機能をご利用時にチェックを入れると、BPM が一定でない楽曲の SYNC 設定を BEAT SYNC から BPM SYNC に自動で変更して MIX POINT LINK 機能を実行することができます。 チェックをはずすと、BPM が一定でない楽曲のときに MIX POINT LINK の同期が解除されることがあります。
[ズーム範囲]	[ズームアウト範囲を自動で制限する]	MIX POINT LINK 画面上でズームアウトの範囲を自動で制限して表示します。

[その他]

クオンタイズや Ableton Link に関する設定をすることができます。

[モード]	<p>[動作] > [QUANTIZE] の [HOT CUE]、[LOOP/SAMPLER(LOOP)] が [有効] の場合、再生中に HOT CUE、ループ、SAMPLER LOOP を呼び出すとき、ビートがずれないように補正する方法を設定できます。</p> <p>チェックを入れると、これらの機能はすぐに呼び出されるようになります。(ビートがずれないように呼び出し後の再生位置は補正されます。)</p> <p>チェックをはずすと、これらの機能はビートがずれないように次の拍まで再生した後呼び出されます。</p> <p>* 本機能はデッキの [Q] がオンされているときに動作します。</p>	
[動作]	[SNAP]	<p>[有効] に設定しておく、HOT CUE 登録時やオートビートループ開始時の位置を、現在位置に近い拍に補正します。</p> <p>拍の長さも選択できます。</p> <p>* 本機能はデッキの [Q] がオンされているときに動作します。</p>
	[QUANTIZE]	<p>[HOT CUE]、[LOOP/SAMPLER(LOOP)]、[REVERSE] : [有効] に設定しておく、再生中にこれらの機能を使ってもビートがずれないように補正します。</p> <p>[HOT CUE] と [LOOP/SAMPLER(LOOP)] の補正方法は [モード] で選択できます。</p> <p>[SEQUENCER] : [有効] に設定しておく、シーケンスを記録する操作タイミングを補正します。</p> <p>* 本機能はデッキの [Q] がオンされているときに動作します。</p>
[設定方法]	<p>各デッキの [Q] ボタンをクリックしてクオンタイズをオン/オフする際に、他のデッキも同時にオン/オフするように設定できます。</p>	
[Ableton Link]	<p>機器の同時再生や停止を許可したり、[LINK] がオンのときに [Ableton Link] 画面を表示/非表示に設定します。</p>	

■ [キーボード]

各ボタンにキーボードショートカットを割り当てます。詳しくは、rekordbox サイトの「デフォルトキーボードショートカット」をご覧ください。

【詳細】

【データベース】

[iTunes]	[iTunes ライブラリファイル]	[iTunes] でブラウズする iTunes ライブラリの xml ファイルを指定します。
	[iTunes の「グループ」情報を rekordbox の「レーベル」情報に変換]	iTunes ライブラリから [コレクション] に音楽ファイルの情報を取り込むときに、iTunes のグループ情報をレーベル情報として保存します。
[rekordbox xml]	[拍位置情報をエクスポート]	ライブラリの情報を xml ファイルに書き出すときに、rekordbox の拍位置情報を xml ファイルに出力します。
	[インポートされているライブラリ]	[rekordbox xml] でブラウズするライブラリ (xml ファイルの場所) を指定します。
[自動配置の検索フォルダ]	ファイルの削除や移動などによって、再生できなくなった [コレクション] 内のトラックやビデオのファイルを自動的に検索して、再配置します。	
[自動エクスポート] (EXPORT モード)	外付けドライブから音楽ファイルをインポートした時に、自動でエクスポートします。	
[データベースの管理]	使用するマスターデータベースを選択します。マスターデータベースは、外付けドライブに移動できます。マスターデータベースを移動すると、解析ファイルも一緒に移動します。音楽ファイルを保存している外付けドライブにマスターデータベースを移動すると、複数のコンピューターで音楽ファイルを管理できます。	

【ブラウズ】

[マイタグ]	トラックに付加したマイタグ情報を、コメントカラムに追加します。
[カラー]	DJ プレーヤーで音楽ファイルを 8 色のカテゴリに分類するときの色分けについて、コメントを編集できます。DJ プレーヤーでのライブラリブラウズについては、各 DJ プレーヤーの取扱説明書をご覧ください。 * リンクステータスパネルに表示されている複数の DJ プレーヤーに対して共通に適用されます。また、[デバイス] のデフォルト値としても適用されます。USB ストレージデバイスごとに設定が変更できます。
[表示速度]	iTunes ライブラリを表示するとき、ツリービューで選択したトラック一覧をトラックリストに表示する速度が向上します。コンピューターがメモリー不足のときは、チェックをはずしてください。
[コンテキストメニュー]	トラックを 1 秒間押し続けたときにコンテキストメニューを表示します。

[タグリスト]	タグリストから楽曲をロードしたときに、タグリストの楽曲登録を消去できます。また、rekordbox を終了するときに、タグリスト内のすべての楽曲登録を消去できません。
[ライブラリプロテクション]	トラックリストやツリービューで表示している楽曲情報やリスト等を、誤って編集・削除しないように保護しておくことができます。
[ライブラリ編集]	プレイリスト名やフォルダ名、トラックリスト内楽曲情報の各項目をダブルクリックすると、名称や楽曲情報をすぐに編集することができます。
[再生時間設定] (PERFORMANCE モード)	1 秒から 60 秒の間で、再生済み楽曲をカラー表示にする時間を設定します。

[録音] (EXPORT モード)

[ファイルの保存先]	録音ファイルの保存先を設定します。
[無音と判定する閾値]	無音判定の基準を設定します。
[録音開始]	録音開始タイミングを設定します。
[録音終了]	録音終了タイミングを設定します。
[無音が続いた場合、自動でファイルを分割する]	録音ファイルの自動分割を設定します。
[録音終了したファイルの音量レベルを自動で最適化する]	録音ファイルの自動音量調整を設定します。
[録音終了したファイルを自動でインポートする]	録音ファイルの自動インポートを設定します。
[録音終了したファイルのタグ情報入力画面を表示する]	録音終了後、タグ情報入力画面を表示します。

【その他】 (EXPORT モード)

[コンピュータ名]	DJ 機器に表示される、このコンピューターの名前を設定します。
[クオンタイズビートバリュー]	プレーヤーでクオンタイズする値を設定します。
[ビート /BPM シンク]	[シンクの種類] : [ビートシンク] または [BPM シンク] を選びます。 [倍または半分の BPM でもシンクする] : マスターデッキとの BPM 差が 2 倍や 1/2 であると、シンクしたときのテンポが原曲の 2 倍や 1/2 になってしまう場合、チェックを入れておくと原曲に近い BPM でシンクできます。
[HOT CUE]	[現在の Cue を Hot Cue で上書きする (Smart Cue)] : ホットキューポイントをクリックすると、そのポイントが新しいキューポイントとして設定されます。この時キューマーカーと [CUE] ボタンの色はホットキューマーカーと同じ色になります。
	[一時停止中は Gate 再生する (Gate Cue)] : ホットキューをクリックしている間ホットキューの位置から再生し、クリックを離すとホットキューの位置に戻り一時停止状態となります。ただし、CUE 待機状態でオートビートループを操作したときは、再生できません。
[ループを WAV ファイルとして保存]	ループをエクスポートする際のサンプリング周波数を選択します。
[Tribe XR]	Tribe XR を利用する際に使用する XML ファイルを設定します。
[Inflyte]	Inflyte でダウンロードするファイルの保存先を選択します。
[Apple Music]	Explicit マークが表示された楽曲の再生許可を選択します。
[Beatport]	Beatport でダウンロードするファイルのオーディオフォーマットを選択します。
[TIDAL]	TIDAL でダウンロードするファイルのオーディオフォーマットを選択します。
[試聴楽曲の自動削除]	デッキにロードして試聴しただけのストリーミング楽曲を rekordbox 終了時にコレクションから削除します。
[演奏情報]	CDJ/XDJ 上で再生した楽曲の情報を、PRO DJ LINK 接続されているアプリケーション上で表示されないように設定することができます。

【その他】 (PERFORMANCE モード)

[Tribe XR]	Tribe XR を利用する際に使用する XML ファイルを設定します。
[Apple Music]	Explicit マークが表示された楽曲の再生許可を選択します。

[Spotify]	Spotify でダウンロードするファイルのオーディオフォーマットを選択します。
[SoundCloud]	SoundCloud でダウンロードするファイルのオーディオフォーマットを選択します。
[Beatport]	Beatport でダウンロードするファイルのオーディオフォーマットを選択します。
[Beatsource]	Beatsource でダウンロードするファイルのオーディオフォーマットを選択します。
[TIDAL]	TIDAL でダウンロードするファイルのオーディオフォーマットを選択します。
[試聴楽曲の自動削除]	デッキにロードして試聴しただけのストリーミング楽曲を rekordbox 終了時にコレクションから削除します。
[演奏情報]	CDJ/XDJ 上で再生した楽曲の情報を、PRO DJ LINK 接続されているアプリケーション上で表示されないように設定することができます。
[Inflyte]	Inflyte でダウンロードするファイルの保存先を選択します。

■ [DVS] (PERFORMANCE モード)

[DVS機能を有効にする]にチェックすると、DVS機能が使えるようになります。

rekordboxサイトの「rekordbox DVSセットアップガイド」をご覧ください。

■ [拡張] (PERFORMANCE モード)

[STEMS]

[STEMS機能を有効にする]にチェックすると、STEMS機能が使えるようになります。

[STEMS機能を使う] (206 ページ) をご覧ください。

[STEMS モード]	楽曲を 3 Stems に分けるか、4 Stems に分けるかを選択できます。 [3 Stems(VOCAL, INST, DRUMS)] : 楽曲を VOCAL、INST、DRUMS に分けて演奏できます。 [4 Stems(VOCAL, INST, BASS, DRUMS)] : 楽曲を VOCAL、INST、BASS、DRUMS に分けて演奏できます。
[STEMS 解析処理]	STEMS 機能の音質か解析時間のどちらを優先するかを選択できます。 [音質優先] : STEMS 機能の音質が向上します。 [速度優先] : STEMS 機能の解析時間が早くなります。

[レイアウト]	ACTIVE STEM/STEM ISO/STEM FX のレイアウトを選択できません。 [自動設定]: お使いの機器に適した表示にします。 [カスタマイズ設定]: 6通りの表示の中から選択できます。 [表示しない]: 非表示にします。
[STEM 波形表示]	有効にすると音声出力している Stem を表示します。 無効にすると常にオリジナルの波形を表示します。
[ACTIVE STEM 設定]	[MUTE]: 各パートの出力/ミュートをコントロール可能です。 [SOLO]: 全パートを出力するか、1つのパートを出力するかをコントロール可能です。
	[ロード時に MUTE/SOLO の状態をリセットする] にチェックを入れると、ロード時に MUTE/SOLO の状態がリセットされます。
[STEM インスタントダブルス]	インスタントダブルスを行うデッキの設定をします。
[メモリ]	[解析処理のメモリ使用量を増やす] にチェックを入れると、ストーリーミング楽曲で使用する楽曲長の制限を変更できます。
[マルチスレッド]	[マルチスレッド解析処理を行う] のチェックを外すと、シングルスレッドで処理するため、処理負荷を低減することが期待できますが、解析処理の時間は長くなります。

[STEMS機能を有効にする]と[GROOVE CIRCUIT機能を有効にする]の両方にチェックすると、GROOVE CIRCUIT機能が使えるようになります。

「GROOVE CIRCUIT機能を使う」(209 ページ) をご覧ください。

[DRUM SWAP]	[イジェクト/ロードロック] [ロック] に設定すると、再生中の DRUM SWAP SLOT にロードできなくなります。
	[DRUM SWAP SLOT にトラックタイトルを表示する] をオンにすると、DRUM SWAP SLOT にトラックタイトルが表示されます。
[DRUM CAPTURE]	[DRUMS Stem]: 楽曲の DRUMS Stem を切り出します。 [オリジナルトラック]: 元の楽曲の音声全体を切り出します。
	[ファイルの保存先] DRUM CAPTURE で切り出したファイルの保存先を設定します。

[ビデオ]

[ビデオ機能を有効にする] にチェックすると、ビデオ機能が使えるようになります。

rekordbox サイトの「rekordbox video 操作ガイド」をご覧ください。

[Lighting]

[照明機能機能を有効にする] にチェックすると、LIGHTING モードが使えるようになります。

rekordbox サイトの「LIGHTING モード操作ガイド」をご覧ください。

メニュー項目一覧

rekordboxのバージョンやご契約のプランによっては、項目が表示されないことがあります。

■ [rekordbox]メニュー (Macの場合)

[About rekordbox]	バージョンを表示します。
[Preferences]	[環境設定] ウィンドウを開きます。
[Services]	[Services Preferences...] を選ぶと [システム環境設定] を表示できます (Mac OS 標準の機能)
[Hide rekordbox]	rekordbox を非表示にします。(Mac OS 標準の機能)
[Hide Others]	rekordbox 以外の全てのウィンドウを非表示にします。(Mac OS 標準の機能)
[Show All]	全てのウィンドウを開きます。(Mac OS 標準の機能)
[Quit rekordbox]	rekordbox を終了します。

■ [ファイル]メニュー

[インポート]

[楽曲をインポート]	音楽ファイルを [コレクション] に追加します。
[フォルダーをインポート]	フォルダを指定してフォルダに含まれる音楽ファイルを [コレクション] に追加します。
[プレイリストをインポート]	プレイリストファイル (M3U、M3U8、PLS) を追加します。

[追加コンテンツ] (PERFORMANCE モード)

[サンプルパック] > [ダウンロード]	サンプラーで使用可能な音源ファイル「サンプルパック」をダウンロードします。
[サンプルパック] > [インポート]	ダウンロードした「サンプルパック」を rekordbox へインポートします。
[GROOVE CIRCUIT FACTORY SAMPLES PACK] > [ダウンロード]	DRUM SWAP で使用可能な音源ファイル「GROOVE CIRCUIT FACTORY SAMPLES PACK」をダウンロードします。

[GROOVE CIRCUIT FACTORY SAMPLES PACK] > [インポート]	ダウンロードした「GROOVE CIRCUIT FACTORY SAMPLES PACK」を rekordbox へインポートします。
-------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------

【見つからないファイルをすべて表示】

【見つからないファイルの管理】ウィンドウが開きます。ファイルの削除や移動などによって、再生できなくなった[コレクション]内のトラックやビデオをリスト表示して、ファイルの場所を再設定します。(24 ページ)

【重複したファイルをすべて表示】

【重複したファイルの管理】ウィンドウが開き、同じトラックタイトル／アーティストの楽曲の一覧が表示されます。不要な楽曲を選択して削除することができます。また【重複ファイルをマージ】ボタンをクリックすると【代表ファイル選択】ウィンドウが開き、重複した楽曲を1ファイルに統一することもできます。

【ライブラリ】

【ライブラリのバックアップ】	ライブラリ（【コレクション】や【プレイリスト】などのデータベース）、解析情報、音楽ファイルをバックアップします。 バックアップデータは、ファイル名に日付を付けて保存できます。
【ライブラリのリストア】	ライブラリ（【コレクション】や【プレイリスト】などのデータベース）、解析情報、音楽ファイルを復元します。 バックアップしたライブラリを、別のコンピューターに移動して復元することもできます。
【バックアップされたデバイスライブラリの管理】	バックアップしたデバイスライブラリを削除することができます。
【ver. 5 以前のライブラリを引き継ぐ】	Ver. 5 以前のライブラリを変換して、ライブラリを引き継ぎます。
【ver.5 以前のインテリジェントプレイリストの条件のマイタグ情報を引き継ぐ】	Ver.5 以前のインテリジェントプレイリストの条件のマイタグ情報を引き継ぎます。

[コレクションをxml形式でエクスポート]

ライブラリ ([コレクション]や[プレイリスト]などのデータベース) にあるすべてのプレイリストの情報およびそれらのプレイリストを構成しているトラックの情報を、xml形式の単一ファイルに書き出します。ただし、Cloud Library Syncをご利用の場合、他のコンピューター／モバイルデバイスに存在するトラックは、エクスポートの対象外となります。

[環境設定] (Windowsの場合)

rekordboxの各種設定を変更します。(220 ページ)

[終了] (Windowsの場合)

rekordboxを終了します。

[表示]メニュー

[全画面表示]	rekordboxを全画面表示にします。
[Skin]	画面の基調色を設定します。
[1 プレーヤー] (EXPORT モード)	プレーヤーパネルに、1つのプレーヤーを表示します。
[2 プレーヤー] (EXPORT モード)	プレーヤーパネルに、2つのプレーヤーを表示します。
[DUAL PLAYER] (EXPORT モード)	プレーヤーパネルに、2つのデッキを表示します。 [DUAL CONTROL]で2つのデッキを同時に操作できます。
[シンプルプレーヤー] (EXPORT モード)	プレーヤーパネルを簡易的に表示します。 再生、一時停止、および音量調節のみ操作できます。
[2 デッキ (横波形)] (PERFORMANCE モード)	横方向の拡大波形で2つのデッキを表示します。
[2 デッキ (縦波形)] (PERFORMANCE モード)	縦方向の拡大波形で2つのデッキを表示します。
[4 デッキ (横波形)] (PERFORMANCE モード)	横方向の拡大波形で4つのデッキを表示します。
[4 デッキ (縦波形)] (PERFORMANCE モード)	縦方向の拡大波形で4つのデッキを表示します。
[フルブラウザ] (EXPORT モード)	プレーヤーパネルを非表示にします。
[ブラウザ] (PERFORMANCE モード)	デッキ表示を小さくして、ブラウザを広く表示します。

[パッドとプラッターを表示 / 非表示] (PERFORMANCE モード)	各デッキのパッドとプラッターを表示 / 非表示にします (横波形表示時のみ)。
[スプリットスクリーンを表示] (PERFORMANCE モード)	ブラウザパネルを別ウィンドウで表示します。
[マイタグ設定]	トラックリストの右側にマイタグの設定画面を表示します
[サブパネルの「関連するトラック」]	トラックリストの右側に、RELATED TRACKS 画面を表示します。
[曲情報]	トラックリストの右側に、トラックリストで選択中のトラックの情報画面を表示します。
[サブブラウザ]	トラックリストの右側に、ツリービューとトラックリストを従来の画面に加えてもう 1 画面表示します。
[Automix] (PERFORMANCE モード)	[Automix] 画面を表示 / 非表示にします。

■ [トラック]メニュー

[コレクションにインポート]	選択しているトラックを [コレクション] に追加します。
[楽曲を解析]	選択しているトラックの全体波形、拡大波形、BPM、拍位置、小節位置などを解析します。
[解析ロック]	再解析やグリッドの変更をしないように設定することができます。
[プレイリストに追加]	選択しているトラックを [プレイリスト] に追加します。
[タグを再読み込み]	選択しているトラックの ID3 タグ情報を再度読み出して、ライブラリ ([コレクション] や [プレイリスト] などのデータベース) のトラック情報に反映します。
[Cloud Library Sync]	Cloud Library Sync 機能における操作ができます。
[楽曲をエクスポート]	選択しているトラックをデバイスへ転送します。
[コレクションから削除]	選択しているトラックを [コレクション] から削除します。 音楽ファイル自体は削除されません。
[情報を表示する] / [情報を隠す]	[情報] 画面を表示させたり、非表示にさせます。
[ファインダーで開く] / [エクスプローラで開く]	選択しているトラックの音楽ファイルが存在するフォルダをファインダーまたはエクスプローラで開きます。
[自動配置]	ファイルの削除や移動などによって、再生できなくなった [コレクション] 内のトラックやビデオのファイルを自動的に検索して、再配置します。

[再配置]	音楽ファイルのファイルパスを再設定します。
-------	-----------------------

■【プレイリスト】メニュー

[Cloud Library Sync]	Cloud Library Sync 機能における操作ができます。
[Auto Upload]	プレイリストの楽曲を自動でクラウドにアップロードします。
[一括 Auto Upload 設定]	プレイリストごとに Auto Upload の実施を設定できます。
[プレイリストをエクスポート]	選択しているプレイリストをデバイスへ転送します。
[プレイリストをインポート]	[iTunes] または [rekordbox xml]、[デバイス] で選択しているプレイリストをインポートします。
[新規プレイリストを作成]	選択しているプレイリストまたはフォルダの下に新規のプレイリストが追加されます。
[新規のインテリジェントプレイリストを作成]	選択しているプレイリストまたはフォルダの下に新規のインテリジェントプレイリストが追加されます。
[新規フォルダを作成]	選択しているプレイリストまたはフォルダの下に新規のフォルダが追加されます。
[プレイリストの表示設定]	Cloud Library Sync が ON のとき、プレイリストごとにツリービューに表示する / しないを設定できます。
[プレイリストを削除]	選択しているプレイリストまたはインテリジェントプレイリストを削除します。
[項目のソート]	選択しているフォルダ内のプレイリストの並び順を昇順にソートします。 [プレイリスト]、[H. Cue Bank]、[デバイス]内の[プレイリスト]、[H. Cue Bank]、[ホットキューバンクリスト]が対象です。
[曲順をリナンバする]	プレイリスト内でソートされている並び順に、トラック番号を付け直します。
[プレイリストをファイルに書き出す]	選択しているプレイリストの情報をテキストまたは M3U8 形式で書き出します。
[コラボレーションプレイリスト]	コラボレーションプレイリストのメンバー管理を行います。

■ [ヘルプ]メニュー

[ユーザーマニュアル]	本書をダウンロードできる Web サイトを表示します。
[オンラインサポート]	オンラインサポートへ接続します。
[チュートリアルビデオ]	チュートリアルビデオが掲載された Web サイトを表示します。
[rekordbox アップデートマネージャー]	アップデートサイトへ接続します。
[バージョン情報] (Windows の場合)	バージョンを表示します。
[オーナー登録 / 製品登録]	自身の所有する AlphaTheta の DJ 製品を接続してアカウントにオーナー登録できます。

動作環境

rekordboxの最新情報（対応OSや動作環境など）については、rekordboxサイトをご覧ください。

rekordbox.com/ja/download/#system

rekordbox 使用許諾契約書

「rekordbox使用許諾契約書」については、rekordboxサイトをご覧ください。

rekordbox.com/ja/download/

コンピューターの通信環境（プログラム／OS／ネットワーク）

コンピューターで使用しているセキュリティソフトやOSの設定によっては、DJ機器やモバイルデバイスとの通信が遮断されてしまうことがあります。この場合は、遮断されているプログラム（以下の4つ）の設定を解除する必要があります。プログラムの拡張子はお使いのコンピューターのOSにより異なります。Macの場合「.app」、Windowsの場合「.exe」となります。

```
rekordbox  
edb_streamd  
rbhttpserver  
rbcloudagent.exe
```

コンピューターのインターネット接続の共有を有効にすると、LANに接続されている他のコンピューターやDJ機器の通信に障害が発生することがあります。コンピューターをLANに接続する前に、コンピューターのインターネット接続の共有を無効に戻してください。

- Mac：[システム環境設定]を開き、[共有]の[インターネット共有]のチェックを外す。
- Windows：[ローカルエリア接続のプロパティ]を開き、[共有]にある[インターネット接続の共有]の[ネットワークのほかのユーザーに、このコンピューターのインターネット接続をとおしての接続を許可する]のチェックを外す。

また、ルーターなどの通信機器によってネットワーク（IPアドレスやポート番号）が制限されている場合も、DJ機器やモバイルデバイスとの通信が遮断されてしまうことがあります。

ご使用の通信機器、セキュリティソフト、OSの設定方法については、各メーカーまたは販売代理店へご確認ください。

読み込みおよび再生が可能なファイル形式

rekordbox で読み込みおよび再生できるファイルは、以下のとおりです。

- 著作権が保護されているファイルは、読み込みおよび再生できないことがあります。
- DJプレーヤーで読み込みおよび再生できる音楽ファイル（ファイル形式）については、各DJプレーヤーの取扱説明書をご覧ください。

音楽ファイル

音楽ファイル	対応フォーマット	エンコード方式	ビット処理	ビットレート	サンプリング周波数	ファイル拡張子
MP3	MPEG-1 AUDIO LAYER-3	CBR, VBR	16 bit	32 kbps ~ 320 kbps	32 kHz 44.1 kHz 48 kHz	.mp3
	MPEG-2 AUDIO LAYER-3	CBR, VBR	16 bit	16 kbps ~ 160 kbps	16 kHz 22.05 kHz 24 kHz	.mp3
AAC	MPEG-4 AAC LC	CBR, VBR	16 bit	8 kbps ~ 320 kbps	16 kHz 22.05 kHz 24 kHz 32 kHz 44.1 kHz 48 kHz	.m4a .mp4
WAVE		非圧縮 PCM	16 bit 24 bit	—	44.1 kHz 48 kHz 88.2 kHz 96 kHz 192 kHz	.wav

音楽ファイル	対応フォーマット	エンコード方式	ビット処理	ビットレート	サンプリング周波数	ファイル拡張子
AIFF		非圧縮 PCM	16 bit 24 bit	—	44.1 kHz 48 kHz 88.2 kHz 96 kHz 192 kHz	.aif .aiff
Apple Lossless		圧縮 PCM	16 bit 24 bit	—	44.1 kHz 48 kHz 88.2 kHz 96 kHz 192 kHz	.m4a
FLAC		圧縮 PCM	16 bit 24 bit	—	44.1 kHz 48 kHz 88.2 kHz 96 kHz 192 kHz	.flac .fla

■ ビデオファイル

- ファイル拡張子：mpg、mp4、m4v、mov、avi (Windows)
- 動画形式
 - コーデック：h.264、mpeg-4、mpeg-2
 - 解像度：1 920×1 080 まで
- オーディオ形式：LPCM (aiff)、aac、mp3

書き込みが可能な記録媒体（ファイルシステム）

rekordboxで書き込みできるSDメモリーカードおよびUSBストレージデバイス（フラッシュメモリーまたはハードディスク）は以下のとおりです。

記憶媒体	FAT16	FAT32	NTFS	exFAT	HFS	HFS+
SDメモリーカード	○	○	×	○	×	×
USBストレージデバイス	○	○	×	○	×	○

- exFATに対応しているDJ機器については以下のFAQをご覧ください。
rekordbox.com/ja/support/faq/v7/#faq-q700010
- DJ機器で対応しているSDメモリーカードおよびUSBストレージデバイス(フラッシュメモリーまたはハードディスク)については、各DJ機器の取扱説明書をご参照ください。
- HFS+はMacで利用可能です。

オンラインサポートのご利用について

rekordboxの操作方法や技術的な質問をお問い合わせいただく前に、本書をお読みいただくとともにrekordboxサイト（rekordbox.com）に掲載されているFAQをご確認ください。

- AlphaTheta株式会社（以下「当社」といいます）では、以下の使用目的のためにお客様の個人情報を収集しています。
 1. お買い上げいただいた商品のアフターサービスを提供するため
 2. 商品に関する重要な情報やイベント情報を電子メールでお客様にお知らせするため
 3. お客様より収集したアンケートの調査結果を商品企画に反映するため
 - お客様から収集する個人情報は当社が定める個人情報保護方針に則って厳重に管理いたします。
 - 当社の個人情報保護方針はrekordboxサイトをご覧ください。
- お問い合わせの際に、お客様のコンピューターの機種名およびスペックの詳細（CPU、メモリー搭載量、接続している周辺機器など）、オペレーティングシステムのバージョン、具体的な不具合の症状を必ずご連絡ください。
 - コンピューターや周辺機器など、当社の取り扱い製品以外の組み合わせや技術的な質問に関しては、各メーカーまたは販売代理店へご確認ください。
- 今後、rekordboxの機能・性能向上のためのバージョンアップを予定しています。rekordboxサイトからアップデートプログラムをダウンロードできます。常に最新バージョンをお使いください。

免責事項について

お客様がrekordboxを使用するにあたっての合法性や道徳性、動作の確実性などについて、当社としては責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。お客様がお使いになっているコンピューターおよびrekordboxの動作環境、他のアプリケーションとの組み合わせによっては、rekordboxの動作に不具合が発生することがあります。

万一、お客様がrekordboxを使用して登録した情報が消失してしまうことがあっても、当社としては責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。お客様が登録した内容は、別にメモを取るなどして保管してくださるようお願いいたします。

著作権についてのご注意

rekordboxでは、著作権保護の対象となる音楽コンテンツの再生や複製が制限されています。

- 音楽コンテンツに著作権保護のための暗号データなどが埋め込まれているときは、プログラムが正しく動作できないことがあります。
- 音楽コンテンツに著作権保護のための暗号データなどが埋め込まれていることを検知したときは、再生や読み込みなどの処理を中止することがあります。

お客様が録音したものは、個人として楽しむなどの他は、著作権法上、権利者に無断で使用できません。

- CD などから録音される音楽は、各国の著作権法ならびに国際条約で保護されています。また、録音した者自身が、それを合法的に使用する上でのすべての責任を負います。
- インターネットなどからダウンロードされる音楽を取り扱う際は、ダウンロードした者自身が、ダウンロードサイトとの契約に則ってそれを使用する上でのすべての責任を負います。

商標、ライセンス文

- rekordbox™は、AlphaTheta株式会社の商標または登録商標です。
- PRO DJ LINK™は、AlphaTheta株式会社の商標または登録商標です。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- iPhone、Apple Music、iTunes、MacおよびmacOSは、米国およびその他の国で登録されたApple Inc.の商標です。
- iOSは、米国その他の国におけるCiscoの商標または登録商標です。
- App StoreはApple Inc.のサービスマークです。
- Android、Google Play、YouTube、およびYouTubeロゴは、Google LLCの商標または登録商標です。
- Mixcloudは、Mixcloud Limitedの商標または登録商標です。
- Intel®は、Intel Corporationの米国ならびにその他の国における商標または登録商標です。
- Wi-FiはWi-Fi Alliance®の登録商標です。
- ASIOはSteinberg Media Technologies GmbHの商標または登録商標です。
- AbletonはAbleton AGの商標です。
- Dropboxは、Dropbox, Inc.の商標または登録商標です。
- Inflyteは、Inflyte Ltd.の商標または登録商標です。
- SoundCloudおよびSoundCloudのロゴは、SoundCloud Ltd.の商標または登録商標です。
- BeatportおよびBeatsourceは、Beatport, LLCの商標または登録商標です。
- TIDALは、TIDAL MUSIC ASの商標です。
- SPOTIFYおよびSpotifyロゴはSpotify ABの商標です。
- その他記載されている商品名、技術名および会社名などは、各社の商標または登録商標です。

© 2024 AlphaTheta株式会社