



## クイックスタートマニュアル





このマニュアルに記載された情報は、予告なしに変更されることがあります。ソフトウェアはライセンス契約によって守られており、このライセンス契約以外の複製、または使用を禁じます。また、書面による同意書なしにいかなるメディアへの複製を禁じます。このマニュアルについても同様に、Image Line Software社の書面による同意書がない限り、複製や複写、録音を禁じます。

DeckadanceはImage Line Software社の登録商標です。このマニュアルに記載されたソフトウェアや他の名称に関しては、それぞれの所有者に帰属します。Image Line Software社は、Image Line BVBAの1部門です。

Image Line Softwareウェブサイト: <http://www.image-line.com>

Deckadanceウェブサイト: <http://www.deckadance.com/>.

Deckadance GSM By: Scott Fisher

Copyright © 2008 Image Line Software.

Deckadance Copyright © 2006–2008 Image Line Software.

All rights reserved

Deckadanceの インターフェイス.....	5
クイックスタート1, 2, 3.....	6
ビートを見失うな！.....	7
インラインヘルプ.....	8
Deckadanceの各エディションの機能について.....	8
オプション&セッティング.....	9
サンプルレートの設定.....	10
サウンドカードのレイテンシーを設定.....	10
ハードウェアコントローラーの設定.....	10
オーディオインプット (ターンテーブル & CDJ).....	10
マイクインプット.....	11
ヘッドフォン(モニター)ミックス.....	11
ソングの読み込み.....	12
デッキ.....	12
ブラウザ.....	12
プレイリスト.....	12
トラックミックスのためのツール.....	13
ピークスコープディスプレイ.....	13
ビートフェイズディスプレイ.....	14
ファインフェイズ.....	14
オートミックス機能.....	14
オートフェード&パンチイン機能.....	15
完璧なクロスフェードのためのトラック選択.....	15
BPM、スピード、ピッチ.....	16
トラックキューイングとビート解析.....	17
エフェクトパネル.....	18
ファンクションウィンドウ.....	19
リルーパー.....	20
サンプラー.....	21
ループをサンプリングする.....	22
ビニール / 外部コントローラー.....	23
VSTプラグイン.....	25
VST、およびMIDIファイルの読み込み.....	25
VSTインストゥルメントとしてのDeckadance.....	26
外部MIDIコントローラー.....	27
外部MIDIコントローラーへのリンクをカスタマイズする.....	27
キーボードショートカット.....	28
Deckadanceのアップグレード.....	30



# Deckadance

## 主な特徴

- 外部MIDIコントローラー対応、ユーザー設定可能なMIDIマッピング
- オートビート検出機能、自動ビートミックス機能
- EQ、フィルター、ビットリダクション、フェイザー/フランジャーなど多彩な内蔵エフェクト搭載
- リルーパー・ビートスライス・パフォーマンス・サンプラー搭載
- VST対応ホストではVSTインストゥルメントとして利用可能
- ホストアプリケーションとして最大8基のVSTエフェクト/インストゥルメントが利用可能
- ビートの合ったサンプルソング、およびトリガーループを複数収録
- ビニール盤&CDJ対応(トータルな互換性のためにランモードを搭載)
- 録音、uSampler、フォンミックス、クロスフェード機能の他、多数の機能を搭載

Image-Line社の最高級DJアプリケーション、Deckadanceをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このマニュアルは、誰でもプロ級のDJプレイを楽しめるように構成されています。ここでは、基本的なセットアップ、および基本操作をカバーしています。各ノブ/コントロールの働きなど、機能詳細に関しては、メインユーザーマニュアルを参照してください。

## Deckadanceの インターフェイス



ツールウインドウ、およびファンクションウインドウに関しては、関連するスイッチ仕様によって表示が異なります。ファンクションウインドウのスイッチは、インターフェイス上部（上図参照）にあり、ツールウインドウのスイッチは該当するウインドウ上部に横方向に並んでいます。

## クイックスタート1, 2, 3...



マニュアルを読まずにすぐに始めたいユーザー向けに、DJプレイを楽しむための8つのステップを記しておきます。

1. 2つのデモトラックを読み込みます。（例：デッキA - “Step It Up”、デッキB - “Dance With me”）
2. デッキAは124.996 BPM、デッキBでは126.996 BPMになっていることを確認します。
3. **デッキBのSYNCボタンをクリック**します（テンポはデッキAに追従します）。
4. **クロスフェーダー**を左側いっぱい(100%)にスライドさせます。
5. Playボタンをクリックして、**デッキAをスタート**させます。
6. ビートインジケーターが同期するまで待ちます（デッキAが上、デッキBは下）
7. デッキB側のPlayボタンをクリックして**デッキBをスタート**させますが、音は聞こえません（フェーダーがデッキA側に振り切っているため）。
8. **クロスフェーダー**を動かしてみて、ビートがマッチしていることを確認します。

Deckadanceを使うと、たったこれだけで本格的なDJプレイが楽しめるということがお分かりでしょう。ただし、知っておいていただきたいのは、このインターフェイスの中にさらにパワフルな機能が隠れているという事実です！

下図で示される通り、Deckadanceの中心となるのはDeck (デッキ) A、およびDeck (デッキ) Bです。アウトラインで示されている部分に関しては、設定によって表示は変わりません。他のエリアやパネルは、モードや設定によって表示が変化します。



波形ディスプレイをクリック&ドラッグして、任意のデッキをCue(キューイング)できます。各ディスプレイの中心地点はプレイバックポジション(再生位置)を示します。別個のモニターがない場合でも、視覚的にキューポイントを設定できます。各ディスプレイ下には、ソング全体のプレビューが可能で任意のポジションに容易にジャンプできます。デッキ下にある銀色のPlayボタンを使ってトラック再生をスタートさせます。このトランスポート機能の詳細に関しては後述いたします。

## ビートを見失うな！



プロのDJであれば誰でも、物理的に過酷な職場環境に置かれているといえます。ギグの後、耳鳴りがするようならば、少々音量が大き過ぎたのかもしれない。幸い、近年ではDJ専用の耳栓も入手可能で、こうした耳栓は全周波数帯域を万遍なくカットするため、音楽自体が聞き取りにくくなるという現象は起きにくいのです。実際に付けてみると分かるのですが、ミックスを確認するには大変有用なものです。過去に聴力障害を患った多くのプロDJ達のアドバイスにも耳を傾けてみましょう！

## インラインヘルプ



Deckadanceは、インラインヘルプ機能を搭載しています。ヒントウィンドウ、およびHELPパネルにすぐアクセスできるように設計されています。ヘルプパネルを確認するには、マスタークロスフェーダー下にあるHELPボタンをクリックし、ヘルプ機能が必要な部分にマウスを近づけてみます。すると、ヒントウィンドウにコントロールに関する説明が表示されます。ヒントウィンドウ、およびインラインヘルプパネルにはDeckadanceの基本的な機能が表示されます。コントロールは右クリック（Ctrl+クリック）、左クリックで機能が異なるので注意が必要です。

### Deckadanceの各エディションの機能について

Deckadanceには3つのエディションが存在します—機能別にLE, house, clubの3エディションです。このマニュアルには左のアイコン表示があります。右側にはエディションが明記され、利用可能な機能を特定できます。アイコンの表示がない場合は、記載事項がすべてのエディションで有効と判断してください。詳細はDeckadanceのウェブサイトを参照してください：

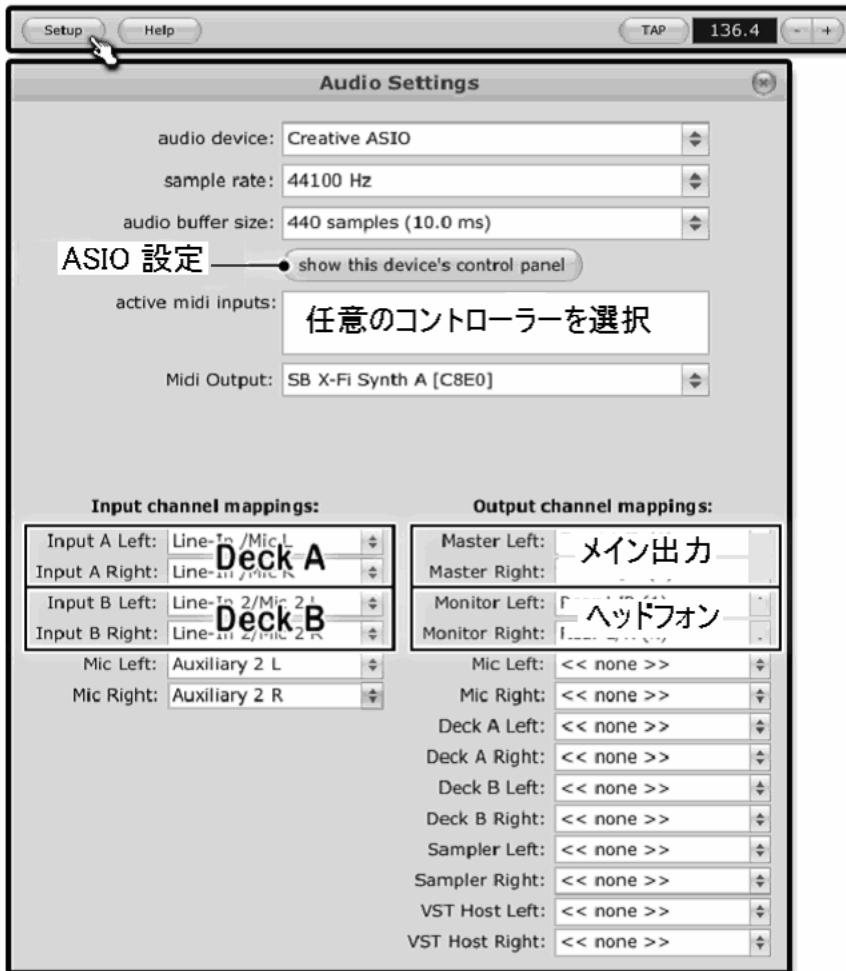


<http://www.deckadance.com/features.html>



## オプション & セッティング

Deckadanceは、インストール後すぐに使用できるよう設計されていますが、最初にオーディオ&MIDI設定に関するページに目を通しておくことをお勧めします（MenuバーのSetupボタンをクリック）。カスタムセッティングに関する設定詳細情報を参照できます。



audio deviceのエリアからサウンドカードを指定します。ここにはPCに搭載されているすべてのサウンドカード/オーディオデバイスを参照できます(例: 'DirectSound', 'Creative ASIO', 'Built-in Input'等). PCユーザーは、Deckadanceインストール時に組み込まれるASIO4ALLユニバ

一サールASIOサウンドカードドライバを使用することを推奨します。Mac ユーザーに関しては”Core Audio”ドライバのデフォルトの”Built-in Input”オプションを選択するだけで結構です。

**サンプルレートの設定** - CDで通常使用されている44100 Hzがデフォルト設定になっています。ただし、Creative Audigyシリーズのようなサウンドカードをご使用の場合は、48000 Hz固定となっています。

**サウンドカードのレイテンシーを設定** - Deckadanceがミックス&オーディオプロセスの際にグリッチ音なしに稼働できるだけのバッファの長さを示します。一般的にレイテンシーを短くすればするほどCPUにかかる負担は増えますが、その分、スクラッチの際などレスポンスが良くなります。**Setup**をクリックしてサウンドカードのレイテンシーを設定しましょう。サウンドカードのレイテンシーはミリ秒(ms)、またはサンプルで表示します。例えば20ms (882 samples @44.1kHz) に設定しておけば、DJプレイを行うには十分なレイテンシー設定となります。さらに優れたレスポンスを望む場合は10ms (441 samples@44.1kHz) 以下を推奨します。色々と実験してみることで、自分のニーズに合致した設定ができるようになります。CPUの過負荷やアプリケーションがカクカク動くなどの現象が起こる場合は、お手持ちのPCの説明書を参照してみてください。こうした現象はCPUスピードとサウンドカードのドライバ性能に起因することが多いためです。

**ハードウェアコントローラーの設定** - ‘active midi inputs’ウィンドウでは、PCに接続され、OSが認識しているすべてのハードウェアを表示します。ここで何も表示されていない場合は、一旦、Deckadanceを閉じ、以下の作業を行ってください：

1. お手持ちのコントローラーの**ドライバをインストール**（コントローラーのマニュアルを参照）。
2. コントローラーをPCに接続し、**認識するまで待つ**。
3. Deckadanceを起動し、**Setup**ボタンをクリックしてAudio settingsを開く。
4. ‘active midi inputs’でコントローラーを確認。
5. 設定詳細に関しては**27ページ**参照。

**オーディオインプット (ターンテーブル & CDJ)** - ‘Input channel mappings’にてサウンドカード/オーディオインターフェイスのオーディオ入力を設定します。アナログターンテーブルをご使用の場合は、出力をオーディオインターフェイスのアナログ入力端子に接続し、**Input A** (Deck A)、または **Input B** (Deck B) セクションに割り当てます。USB / Firewireでデバイスのオーディオソースもここで選択できます。Deckadanceでは、これらのソースをトラック信号として使用することができます。

**マイクインプット** - マイクの接続する前に、本当にダンスフロアに自分の声を響かせる必要があるのか考えてみましょう。あらかじめ録音していたボイスサンプル（例：“Areeee youuuu readyyyy”）をビートシンクさせながらサンプラーからトリガーしたほうが良い結果になるかもしれません。また、喋るタイミングについても十分に注意しましょう。

**ヘッドフォン(モニター)ミックス** - 通常DJはトラックをキューイングしながら、デッキA / Bを使って、次にプレイする曲をブラウザやプレイリストをモニターします。この際、再生される音はメインアウトプットから出力されません。**ヘッドフォンシンボルがメインインターフェイスに表示されている場合**、再生した音をモニターミックスに送ることができます。この機能を使うには複数の出力を持つサウンドカードが必要になります。例えば、サウンドカードがサラウンド対応である場合、リアスピーカー出力をモニターミックスとして利用できます。〈Audio & MIDI settings〉パネルで〈Monitor Left and Right〉から選択します。さらにSkypeなどで使用するUSBヘッドフォンには内蔵マイクが付属している場合が多いので、これを利用する方法もあります。見た目はともかく、これらはUSBオーディオデバイスとして認識され、PA機能やモニター機能を同時に使用することができるようになります。

通常外部コントローラーはUSB接続ですが、MIDIケーブル接続を利用する場合もあります

<p>MIDIハードウェア</p> <p>MIDI OUT</p> <p>MIDI IN</p> <p>標準5ピンDIN MIDIケーブル</p>	<p>USBコントローラー</p> <p>PC</p> <p>DJコントローラー</p> <p>USBケーブル</p>
<p>USB-MIDIアダプタ</p> <p>PC</p> <p>MIDIデバイス</p>	<p>USB-MIDIアダプタを使うと、シンセサイザーや他のMIDI機器をPCに接続できます。</p> <p>注：アダプタはUSBデバイスとなるため、PCにドライバをインストールして認識させる必要があります。OSがデバイスを認識したのを確認し、Deckadanceを起動させてください。</p>

## ソングの読み込み

Deckadanceにソングを読み込むには3つの方法があります。以下に記されているようにデッキ、ブラウザ、プレイリストから参照する方法です：

### デッキ



Playボタン右側に各デッキ用Load(読み込み)ボタンがあります。このボタンをクリックするとファイルブラウザが開きます。このブラウザ内で選択されたソングがデッキに読み込まれます。

### ブラウザ

ブラウザに表示されているソングをドラッグし、トラックウィンドウにドロップします。(ブラウザを表示するにはウィンドウを最大化します) **ソングを読み込むと、Deckadanceは即座にビート検出を開始します。** ビート検出作業が終わる前にソングを再生することもできます。読み込まれたソングトラックのトランスポートコントロールのPlayボタンを押してみましょう。 **任意のサーチディレクトリを設定するには、ブラウザ上部のディレクトリをクリックします。** すると標準のファイルブラウザが開き、新規ディレクトリを指定できます。このディレクトリをお気に入りリストへ保存するには、左上コーナーの下向き矢印をクリックし、‘Add current folder’を選択します。次にこの矢印をクリックすると、このディレクトリが表示されます。

### プレイリスト

Index	Artist	Title	Album	Year	Tempo	A	B
0	Mikka Leinonen	Illusion (Original Mix)	Illusion	2007	140.059		
1	Ian Van Dahl	Castles in the Sky	Master Tape Remix 1		139.996		
2	John O'Callaghan & Kearney	Pendulum (Alex Karakasis Remix)	Pendulum	2007	135.097	▶	✓
3	U-Teo Pres. David Nielsen	HD Ready (Original Mix)		2007	139.994	▶	✓

注:プレイリスト (またはブラウザ) 内に表示されたソングをダブルクリックすると、ヘッドフォン (モニター) ミックスでプレビューできます。ヘッドフォンミックスの設定詳細に関しては12ページを参照してください。

プレイリストでは、あらかじめ設定されたリストから自動的にソングを読み込むことができます。もちろん手動で行うことも可能で、ギグがうまくいった場合はソングリストを保存しておくこともできます。プレイリストの順番を無視して任意のソングを演奏したい場合は、プレイリストのソングをドラッグして、ビートウィンドウにドロップします。個々のファイルをプレイリストに加えたり (Add Files)、個々のディレクトリ (Add Dir)、またはサブディレクトリをプレイリストに加えたりできます。プレイリストの読み込み/保存機能“Load/Save Playlist”も有効に使いましょう。オートミックス機能“Automix”、およびDJ-Style機能を選択すると、アプリケーションが自動的にビート検出やクロスフェーダーを動かすDJプレイを行ってくれます。

## トラックミックスのためのツール

DJとして改めて言われる必要はないと思いますが、重要なことはフロアで”生きのいい”音楽が演奏され続けることです。曲間のトランジションはスムーズな方がよいに決まっています。

Deckadanceでは様々なツールを使って、トランジションが完璧になるよう設計されています。中でも一番重要な役割を果たすのがビート検出機能でしょう。Deckadanceはアドバンストビート検出アルゴリズムを使って、ソングファイルをスキャンし、小節ごとの最初のビート、およびテンポを検出していきます。2つのトラックに読み込まれたソングファイルのビート検出プロセスが終了したら、右クリック (Ctrl+クリック) で停止中のトラックのPlayボタンを押してみましょう。再生中のトラックに同期して再生し始めます。

## ピークスコープディスプレイ

ピークスコープ”Peakscope”ディスプレイは、手動でトラック同士のビートを同期させる際、とても便利な画面です。Deck Aが上半分、Deck Bが下半分を示します。つまり、2つのデッキのピークを表示している画面なのです。ディスプレイ中心部分には、ビート検出される際、ビートマークと呼ばれる小さな四角い印 (矢印部分) が記されます。



ビートを並べる際は、必ず2つのデッキが同時再生している状態で行いましょう。そして、必ず音が出ていない方のデッキをクリックし、マウスを使って左右にスライドさせます。ビートマークが完璧に並んだ状態にさせます。この作業では、ピークディスプレイがスクロールされるように見えますが、マウスの動きが感わされないように注意しましょう。

## ビートフェイズディスプレイ

クロスフェーダーの上には4つ一組のLEDがあります。これらのLEDは各デッキで再生中のビートに合わせて点滅します。Deck Aは上段、Deck Bは下段です。ダウンビートは以下に示されている通りです（最初のLED）。ここで重要になるのが、各デッキのソングを同じビートで同期させることです（下図では同期していない）。これが合っていないと悲惨なトラックミックスになってしまいます。ナッジボタンを使ってステップ（上段）/小節（下段）単位で前後に動かし、ミックスに最適のフェイズで合わせます。



## ファインフェイズ

上記LEDの下部分にはバーディスプレイがあります（図では「ファインフェイズ」と表示）。このバーは、先走っている方のデッキ方向に、その先走り度合いに応じて大きくなります（Deck A=左方向、Deck B=右方向）。バー表示が中央位置で小さくなった（または消えた）状態で、デッキが完全に同期しているということになります。

## オートミックス機能

ミックス中のトイレ休憩やその他緊急事態においてもオートミックス”Auto-mix”機能を使えば慌てる必要はありません。PLAYLISTパネルからAuto-mixを有効にするとクロスフェード等の作業をすべて自動的に行ってくれます。

## オートフェード&パンチイン機能

オートクロスフェード機能は、両手を空けて他の作業を行いたい場合に有効な手段です。オートクロスフェードボタンは曲がった矢印（下図参照）です。クリックするとオートフェードが行われます。注：クロスフェードスピードは、PLAYLISTパネルのAuto-mixボタン横にあるタイム設定から15~90秒で設定できます。オートクロスフェードボタン下には、デッキA/Bパンチインスイッチがあります。これには2つの使用方法があり、**左クリック**すると一時的に任意のデッキの出力をメインミックスアウトプットに出力します。**右クリック** (Ctrl+クリック)では任意のデッキからの出力をミュートします。図ではデッキBのトリムスライダーも表示されています。



## 完璧なクロスフェードのためのトラック選択

アドバイスマードをONにすると、長いイントロ/フェードアウトがある曲でも完璧にクロスフェードさせられます。このような曲には、冒頭部分（またはエンディング部分）においてビートが存在しないことが多いのです。逆を返せば、こうした曲をミックスする際、ビートのある方の曲に下手に干渉するようなことは起こりにくいものです。多くのクラブミックス、ダンスミックスでもこうした例を確認できます。

もう一つ、便利なツールとして紹介しておきたいのが、PLAYLISTパネルのベースクロスフェード”Bass X-fade”です。これは各デッキの低音の音量を50%落とす機能で、2つのトラックをミックスする際、同じ周波数帯域同士が互いに干渉し合い、メインアウトプットから爆音が出る現象を抑えます。この機能を上手く使うとボリューム変化が自然になり、またスピーカーが飛んでしまうというような悲惨な結果を回避することができます。

## BPM、スピード、ピッチ

Deckadanceにはスピードやピッチをコントロールするため、数多のオプションコントロールがあります。



各デッキには幾つかのピッチオプションがあります。初期設定ではデッキのピッチは、**デッキピッチスライダー**で調整します（上図参照）。**SYNC**ボタンを選択すると（右クリック、またはCtrl+クリックでラッチON）デッキピッチスライダーは半透明になり、ピッチは他方のデッキのピッチスライダーで調整されるようになります。同様に**SLAVE**ボタンをクリックすると、デッキピッチスライダーは無効になりますが、**マスターテンポ**がデッキのピッチを支配するようになります（マスターテンポをクリックし、マウスを左右に動かすとファインテンポコントロールを+/-で設定できます）。SYNC、SLAVEは相互に相容れない機能です。TAP（タップテンポ）を使うと、テンポ(BPM)をマウスでタップ入力できます。

**ピッチロック機能**を使うと再生スピードとピッチを個々に調整できます。スピードは上記の通り変更可能なほか、ピッチはキー**チューニング**コントロール”key”を使って変更することもできます。+000ディスプレイをクリックし、マウスを上下して数値を入力します。



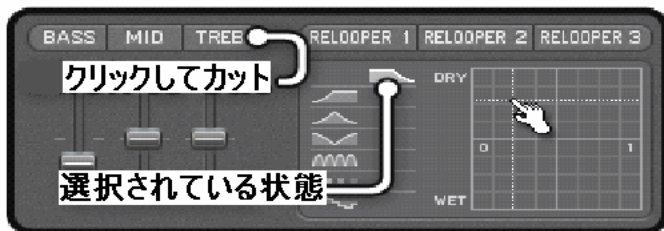
## トラックキューイングとビート解析



1. **プレイポジションインジケータ** - プレビューウインドウ内でクリックすると任意のポイントにジャンプできます。プレイウインドウ内でドラッグするとスクラッチ/キューイングできます。
2. **ダウンビートインジケータ** - 小節の最初の拍（ビート）を示します。自動検出機能がうまく機能しなかった場合のみお使いください。停止しているトラックのプレイウインドウをクリックして、キューポイントを再生開始位置に設定します。**DOWNBEAT** ボタンをクリックしてください。
3. **スタートインジケータ** - プレイポジションインジケータを任意のポイントに設定し、**START** ボタンをクリックします。これは、スタートマーカを超えて巻き戻されないようにする働きがあります。
4. **キューマーカー** - 停止しているデッキのキューポイントを設定します。キューナンバーを選択し、**CUE** ボタンをクリックします。ソングの再生は選択されたキューナンバーから始まります。Loop/Leapボタンはトラックの一部をリピートします。左クリックで実行、右クリック(またはCtrl+クリック)でラッチが有効になります。

## エフェクトパネル

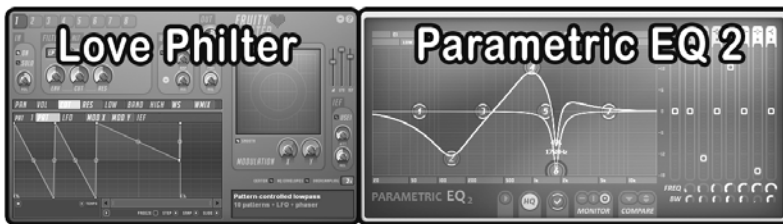
エフェクトパネルには、DJプレイに適した様々なエフェクトが搭載されています。左側には3バンドグラフィックEQがあります。BASS, MID, TREBボタンをクリックすると、その周波数帯域を一時的にカット(左クリック)、または常時カット(右クリック)します。EQスライダーを右クリックすると、初期設定値に戻ります。注：プレイリストパネルのBass X-fade設定が有効になっている場合、BASSスライダーはロックされた状態になります。



リルーパー”Reeloper” - EQの右側にはリルーパースイッチがあります(リルーパー機能詳細は20ページ参照)。リルーパーを一時的に実行するには左クリック、常時有効にするには右クリック(Ctrl+クリック)してラッチ機能を有効にします。

DJチューンドエフェクト - リルーパースイッチの下部分にDJチューンドエフェクトがあります。任意のエフェクトアイコンを選択すると、アイコンが右側に移動し選択されたことを示します。エフェクトには以下の種類があります：ローパスフィルター、バンドパスフィルター、ノッチフィルター、コムフィルター、フェイザー、エコー、ビットリダクション。エフェクトの右側にはX/Y軸パフォーマンスパッドがあります。パッドをクリックしてマウスを動かすとウェット/ドライの比率(縦軸)とエフェクトパラメーター(横軸)をコントロールできるようになります(最初の4つのエフェクトに関してはカットオフ周波数)。X/Yスペースは外部MIDIコントローラーからも制御できます(詳細は27ページ)。

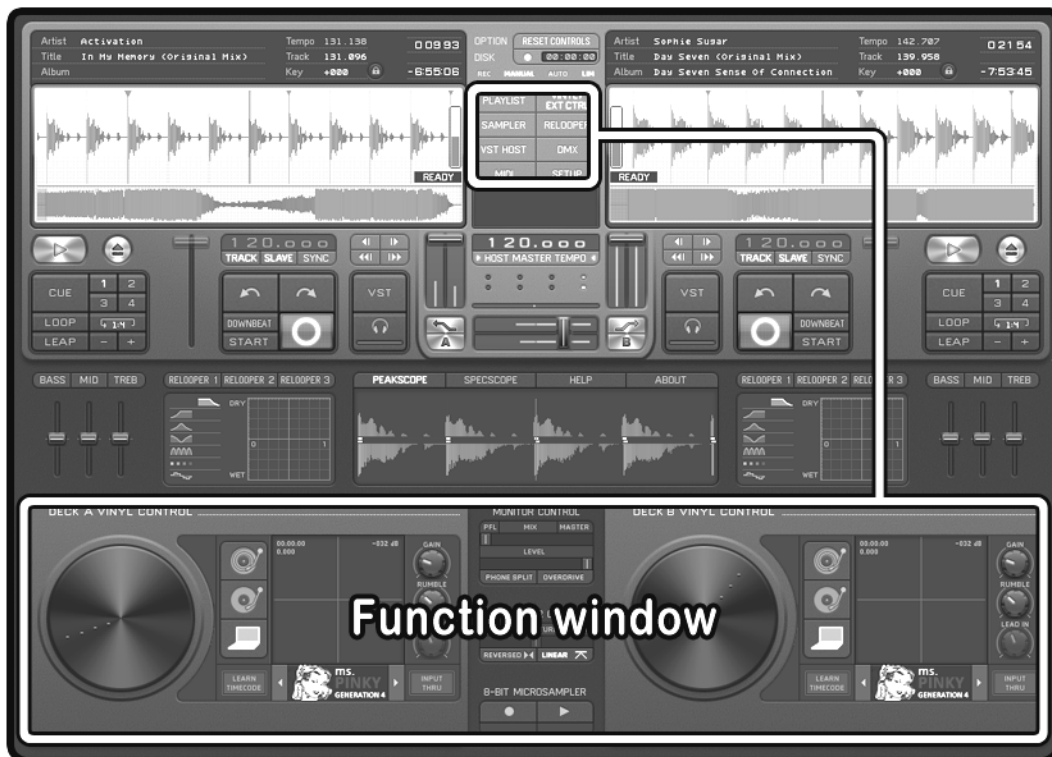
さらにエフェクトが必要な場合は、最大8個のVSTエフェクト/インストゥルメントを専用のVSTスロットに読み込むことが可能です。Juice Pack (Image-line社)にはFL Studioの人気エフェクトのデモバージョンが搭載されています(VSTエフェクト/インストゥルメントに関する詳細は25ページ参照)。下図はDeckadance推奨プラグインエフェクトです。



ImageLine社の2つのオプションエフェクト(詳しくはImageLine社のサイトへ)

## ファンクションウィンドウ

下図のように、様々なスイッチを使ってファンクションウィンドウモードを変更できるように設計されています。各モードにおける作業の概要を説明しましょう。



注: ビニールコントロールはDeckadance Clubエディションでのみ使用できる機能です。



Deckadanceをターンテーブル/CDJからコントロールしたい場合は、お手持ちのDeckadance LE/houseエディションをアップグレードしましょう！

## リルーパー

### リルーパー LE

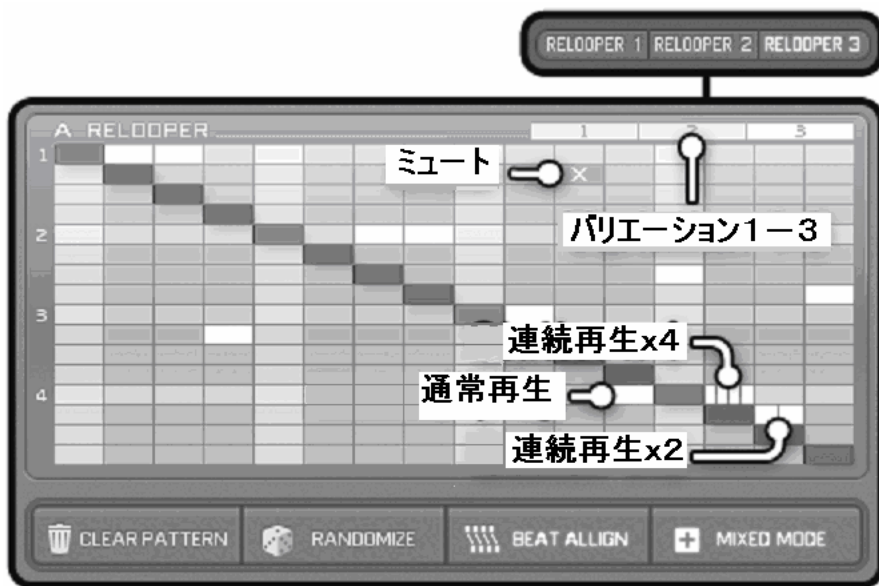


Deckadance LEのリルーパーは、3つのプリセットパターンのみ使用可能です。エディット機能を利用したい場合は、House/Clubエディションにアップグレードしましょう！

### リルーパー



リルーパーは、トランスポートコントロール下のエフェクトパネルにあるリルーパースイッチを併せて使用します。リルーパーとは、いわゆるリアルタイムサンプラーで、リミックス、連続再生等の作業を行います。リルーパーはデッキ毎に搭載されており、それぞれ3つのプログラマブル・リルーパーシーケンス（下図参照）から選択できます。リルーパーをトリガーするには、任意のリルーパースイッチをクリックします（ラッチ機能を有効にするには右クリック）。



リルーパーは、各小節を4拍に区切り、それぞれウィンドウ内で自由にリプレイさせることができます。さらに拍毎に1/2、または1/4に刻むことができ、連続再生させることが可能になります。暗色のセルは通常再生シーケンスを示します。再生モードを変更するには、このセルを右クリックします（Ctrl+クリック）；Normal、2x Stutter、4x Stutter、Muteから選択できます。シーケンスを動かすには目的のセルをマウスドラッグします。バリエーションタブを使って3つの異なるリルーパーバンクをプログラムすることができます。

クリアパターン”Clear Pattern”、およびランダムイズ”Randomize”機能については説明の必要はないでしょう。ビートライン”Beat Align”スイッチを使うとリルーパーは任意のデッキとビート同期します。この場合リルーパースイッチ1～3のスタートタイミングはそれほど厳密でなくともよくなります。ミックスモード”Mix Mode”では50%はリルーパー / 50%はオリジナルミックスとなります。これがOFFになっているとリルーパーオーディオのみが聞こえることとなります。

## サンプラー

### サンプラー LE



LEエディションでは最大8個の内蔵サンプルを読み込めます（デッキからの録音は不可）。サンプリング機能を追加するにはhouse/clubエディションにアップグレードする必要があります。



内蔵されたサンプル以上のサンプルを使用したい場合は、Image-Lineのオプション Direct Wave Multisamplerをご検討されることをお勧めします。Image-Lineウェブサイトをご確認ください。

## サンプラー



Deckadanceは最大8個のサンプラーをデッキA/Bにアサインできます(下図参照)。Loadボタンをクリックすると、ファイルブラウザが開き、そこから任意のサンプルを読み込むことができます。‘Rec Loop’ ボタンを使って録音したサンプルを保存するにはSaveボタンを使います。

## ループをサンプリングする

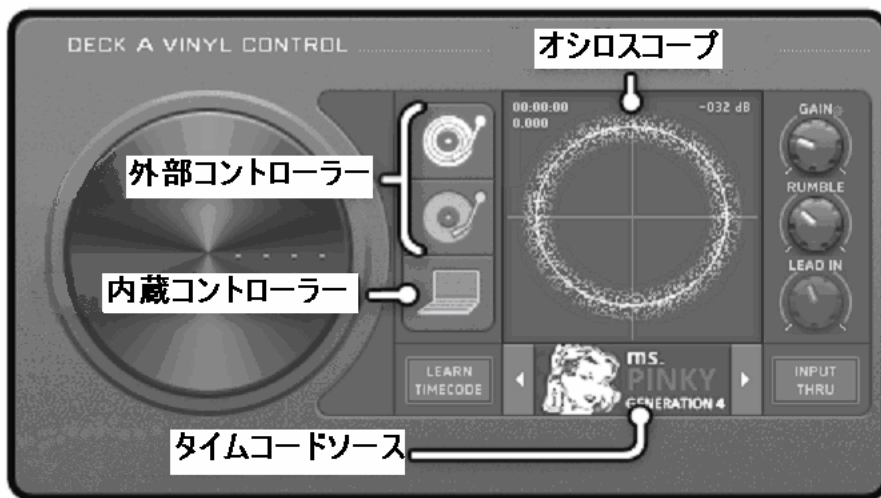
ソングをサンプリングする際、デッキは必ずしも再生する必要はありません。停止したデッキを使って、キューポイントを録音開始部分にもってきます。実際の録音方法については、以下のステップに沿って作業してください。



1. Loop/Leapコントロールでサンプリングする長さを選択します。最大8小節までサンプリング可能です。
2. REC LOOPボタンをクリックし、選択した長さのループをサンプリングします。
3. BEAT SYNCボタンをクリックすると、ループがデッキのBPMと同期します。
4. ループをプレイします。右クリック (Ctrl+クリック) でサンプラーはラッチプレイモードとなります。

注:前ページの図では、混乱を避けるためにRECとSYNCを異なるふたつのサンプラーで示しています。再生したいデッキのSYNCボタンを使用してください。

## ビニール / 外部コントローラー

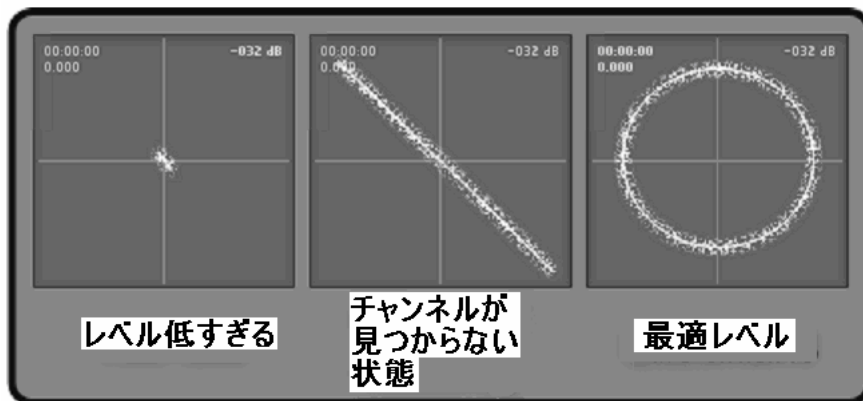


ビニール / 外部コントローラー (VINYL/EXT CTRL) ウィンドウでは、Deck A (左側、上図参照)、およびDeck B (右側) の設定を行うことができます。Deckadance では、再生スピードと再生方向 (信号が方向情報をエンコードしている場合) を外部コントロール信号から受信します。Deckadanceでは入力信号のピッチ (スピード)、フェイズ (方向) をモニターし、Deck A / Bをそれに合わせて変化させます。Deck A / Bへの入力信号を選択するには、設定オプション(オプション&セッティング、9ページ) を参照してください。

外部コントローラーを有効にするには、外部コントローラーアイコンを選択します。最上部のアイコンは**アブソリュート(絶対)モード**で、タイムコード情報を含むコントロール信号を利用する際使用します。これは、ターンテーブルの針を上げて別の場所に移動する際、Deckadanceは一旦停止し、その場所 (絶対位置) から再スタートします。中央のアイコンは、**リラティブ(相対)モード**で、タイムコード情報を含まず、スピードと再生方向のみコントロールできるようになります。注: 外部コントローラーが有効の際は、デッキのPlayボタンはロックされます。最下部にあるアイコンは**インターナル(内蔵)コントロールモード**です (初期設定)。ビニールを使わずパソコンでコントロールします。

正確な同期を得るために - 安定した動作を保つにはターンテーブルからの信号レベルが重要です。オシロスコープディスプレイの表示が端から50-70%くらいになるよう、**ゲイン”Gain”ノブ**で調整します。信号レベルが大きすぎるとクリップし、トラッキング信号の劣化を引き起こします。信号が小さすぎると、位相が分かりづらくなり、回転方向の検出がしにくくなります(下図右側の設定を参照)。**ランブル”Rumble”ノブ**はハイパスフィルターで、振動や電氣的ノイズからくる不要な低周波をカットすることができ、トラッキング信号のクオリティが上がります。

**オシロスコープを読む** - オシロスコープは入力されるコントロール信号の問題を診断するのに便利なツールです。下図右側の形に近づくのが理想的です。**Gain**、および**Rumble**ノブを使ってオシロスコープを調整しましょう。ノブだけによる調整が不十分と感じる時は、外部ソース側を調整してください。



コントロール信号はビニール盤、CD等、どんなソースも利用できます。コントロールソースが、**タイムコードソース**コントロール内のプリセット以外のものである場合（両側矢印をクリックでプリセットを確認）、**ランタイムコード”Learn Timecode”**機能を使ってDeckadanceをタイムコードビニールやCDのデフォルトスピードへとキャリブレーション（調整）できます。正確なキャリブレーションを行うには：

1. 入力には良い状態（50～75%アンプリチュード、上図右側）の信号を送ります。
2. ターンテーブルやCDJの**ピッチ**を**ノーマルスピード**に設定します。
3. **'LEARN TIMECODE'**を3秒程度押し続けます。
4. **'LEARN TIMECODE'**を放します。これで完了です！



## VSTプラグイン



DeckadanceはパワフルなVSTホストアプリケーションとなり、**最大8個のVSTスロット**にVSTインストゥルメント/エフェクトを読み込むことができます。

DeckadanceではFL Studio (Image-Line社)をVSTインストゥルメントとして立ち上げ、曲を作りながらミックスすることも可能です。VSTはデッキとメインアウトプットとの間にインサートされます。つまり、自分で作ったサウンドやエフェクトをVSTスロットに挿入することができるようになります。



## VST、およびMIDIファイルの読み込み

1. A/Bスイッチを使ってデッキに VSTスロットをアサインします。
2. Load VSTIボタンをクリックし、VSTプラグインを選択します。
3. Eボタンをクリックして、プラグインインターフェイスからプリセットサウンドを選択します。
4. Load MIDI ボタンをクリックして任意のDeckadance MIDIファイルを読み込みます。
5. LoopとBeat Syncボタンを選択します（それぞれMIDIループ再生、ビート同期）。
6. MIDI In Thruを使うと、外部コントローラーからVSTプラグインをコントロールできます(27ページ参照)。

**注:** Direct Wave等のVSTでは無数のサンプルをプレイバックでき、パッドコントローラーなどからパーカッションやループをトリガーできます。MIDIコントローラーの設定については次章を参照してください。

## VSTインストゥルメントとしてのDeckadance

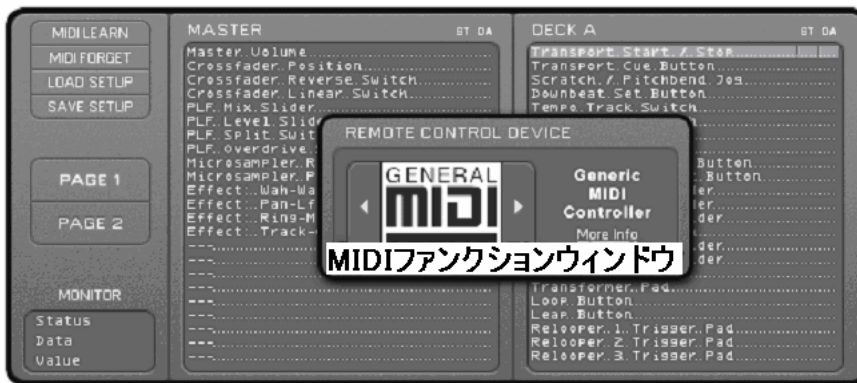


Deckadanceは、Live、FL Studio等VST対応のホストアプリケーションからVSTプラグインとして読み込むことができます(上図参照)。インストールの際、プログラムのVSTバージョンをインストールするか、またはスタンドアロンバージョンのみをインストールするかを選択できます。VST機能を利用する場合は、必ずVSTバージョンをインストールするようにしましょう。既にスタンドアロンバージョンのみインストールしてしまっている場合は、プログラムを再インストールし、その際、VSTオプションを選択します。

## 外部MIDIコントローラー



Deckadanceでは主要外部コントローラー用設定プリセットを搭載しています。外部コントローラーはDeckadance用にマッピングが済んだ状態になっているため、すぐに使用できるようになります。お手持ちのMIDIコントローラーの設定プリセットがあるか否かはSETUPウィンドウの‘REMOTE CONTROL DEVICE’セレクト（下図中央）で確認できます（General MIDIアイコンの左右にある矢印をクリックします）。お手持ちのデバイスがリストにない場合は、設定をGeneral MIDIに戻します。デバイスがリストにない場合、またはコントローラーを設定し直す場合は、MIDIウィンドウを選択し（下図参照）、手動でDeckadanceのターゲットコントロールへのリンクを作成します：



## 外部MIDIコントローラーへのリンクをカスタマイズする

1. 接続する - PCからコントローラーが認識されていることを確認しましょう。
2. Deckadanceを起動し、Setup オプションを開きます(10ページ参照)。
3. ‘active midi inputs’からお手持ちのコントローラーを選択し、Setupを終了します。
4. MIDIファンクションウィンドウを開きます。
5. リストからDeckadanceのターゲットパラメーター”target parameter”を選択します。
6. コントローラーの任意のコントロールを動かせば、これで設定が終了です。
7. コントロールとのリンクを解除するには、リストからMidi Forgetをクリックします。

お手持ちのコントローラーに対する詳細設定は、ハードウェアデバイスのユーザーマニュアルを参照してください。

## キーボードショートカット

キー	アクション	[Shift] アクション	[Ctrl] アクション
Q	再生 / ポーズ (deck A)	再生 / ポーズ (deck B)	
W	キュー / 停止 (deck A)	キュー / 停止 (deck B)	ツールウィンドウスイッチャー
A	巻き戻し (deck A)	巻き戻し (deck B)	オートミックス
Z	Sync (deck A)	Sync (deck B)	
E	ピッチアップ (deck A)	ピッチアップ (deck B)	
D	ピッチダウン (deck A)	ピッチダウン (deck B)	ディスク録音
R	バンドアップ (deck A)	バンドアップ (deck B)	
F	バンドダウン (deck A)	バンドダウン (deck B)	
T	ボリューム アップ (deck A)	ボリューム アップ (deck B)	
G	ボリューム ダウン (deck A)	ボリューム ダウン (deck B)	
Y	1拍先ヘジャンプ (deck A)	1拍先ヘジャンプ (deck B)	
H	1拍前ヘジャンプ (deck A)	1拍前ヘジャンプ (deck B)	
U	1小節先ヘジャンプ (deck A)	1小節先ヘジャンプ (deck B)	
J	1小節前ヘジャンプ (deck A)	1小節前ヘジャンプ (deck B)	
I	上のFxを選択 (deck A)	上のFxを選択 (deck B)	
K	下のFxを選択 (deck A)	下のFxを選択 (deck B)	
O	ハーフ (deck A)	ハーフ (deck B)	
P	ダブル (deck A)	ダブル (deck B)	
L	ループ (deck A)	ループ (deck B)	
S	モニター (deck A)	モニター (deck B)	
X	リルーパー1をトリガー (deck A)	リルーパー1をトリガー (deck B)	
C	リルーパー2をトリガー (deck A)	リルーパー2をトリガー (deck B)	
V	リルーパー3をトリガー (deck A)	リルーパー3をトリガー (deck B)	
B	Lo Eq カット (deck A)	Lo Eq カット (deck B)	
N	Mid Eq カット (deck A)	Mid Eq カット (deck B)	
M	Hi Eq カット (deck A)	Hi Eq カット (deck B)	
·	キーロック (deck A)	キーロック (deck B)	
·	ピッチをリセット (deck A)	ピッチをリセット (deck B)	
1	キュー#1ヘジャンプ (deck A)	キュー#1をセット (deck A)	

キー	アクション	[Shift] アクション	[Ctrl] アクション
2	キュー#2へジャンプ (deck A)	キュー#2をセット (deck A)	
3	キュー#3へジャンプ (deck A)	キュー#3をセット (deck A)	
4	キュー#4へジャンプ (deck A)	キュー#4をセット (deck A)	
5	キュー#1へジャンプ (deck B)	キュー#1をセット (deck B)	
6	キュー#2へジャンプ (deck B)	キュー#2をセット (deck B)	
7	キュー#3へジャンプ (deck B)	キュー#3をセット (deck B)	
8	キュー#4へジャンプ (deck B)	キュー#4をセット (deck B)	
9	パンチ (deck A)	パンチ (deck B)	
0	カット (deck A)	カット (deck B)	
F1	サンプラーズロット#1 再生	サンプラーズロット#1 録音	サンプラーズロット#1 ラッチ再生
F2	サンプラーズロット#2 再生	サンプラーズロット#2 録音	サンプラーズロット#2 ラッチ再生
F3	サンプラーズロット#3 再生	サンプラーズロット#3 録音	サンプラーズロット#3 ラッチ再生
F4	サンプラーズロット#4 再生	サンプラーズロット#4 録音	サンプラーズロット#4 ラッチ再生
F5	サンプラーズロット#5 再生	サンプラーズロット#5 録音	サンプラーズロット#5 ラッチ再生
F6	サンプラーズロット#6 再生	サンプラーズロット#6 録音	サンプラーズロット#6 ラッチ再生
F7	サンプラーズロット#7 再生	サンプラーズロット#7 録音	サンプラーズロット#7 ラッチ再生
F8	サンプラーズロット#8 再生	サンプラーズロット#8 録音	サンプラーズロット#8 ラッチ再生
F9	プレイリストウィンドウ	ビニール/外部コントローラウィンドウ	
F10	セットアップウィンドウ	Dmxウィンドウ	
F11	サンプラーウィンドウ	VSTホストウィンドウ	
F12	リルーパーウィンドウ	Midiウィンドウ	
+	マスターボリューム アップ		ヘッドフォンボリューム アップ
-	マスターボリューム ダウン		ヘッドフォンボリューム ダウン
*	クロスフェーダーをリセット		
←	クロスフェーダーを左に		deck Aへロード
→	クロスフェーダーを右に		deck Bへロード
↑	プレイリストを上に移動		プレビュー
↓	プレイリストを下にダウン		
ESC	プレビュークローズ		
Back space	プレイリストから削除/ Midiラーンを削除		

\* このキーボードレイアウトはQWERTYやAZERTYといったキーボードタイプやエンドユーザーによる言語設定の影響を受けません

最後に、Image-Lineのソフトウェアをお買い上げいただき、重ねてお礼申し上げます。  
Deckadanceのオンラインコミュニティ（英語）も是非ご覧いただきますようお願いいたします。  
ここではTipsやチュートリアルビデオ等を公開していますので参考にいただければ幸いです。  
Deckadance Webサイト：[www.deckadance.com](http://www.deckadance.com)

## Deckadanceのアップグレード

Deckadance club、またはDeckadance houseエディションにアップグレードすると、Deckadanceをさらにパワフルなツールへと変貌させることができます。以下のリンクから各エディションの機能比較ができます：[www.deckadance.com/features.html](http://www.deckadance.com/features.html)

アップグレードする際は、以下の要領で行いましょう：

1. アップグレードを購入する際は、イメージラインストア”Image-Line store” (<http://shop.image-line.com>) にアクセスします。
2. イメージラインウェブサイトアクセスして自分のページにログイン”login”します。
3. 自分のページからレジストレーションコード”registration code”、またはアップグレードエディションのプログラムをダウンロードします。
4. お手持ちのPCで”regcode”を起動すると、Deckadanceがアップグレードされます。



Photo: Courtesy US Library of Congress, Prints & Photographs Div, FSA-OWI Collection, [LC-DIG-fsa-8e11087 DLC ]

