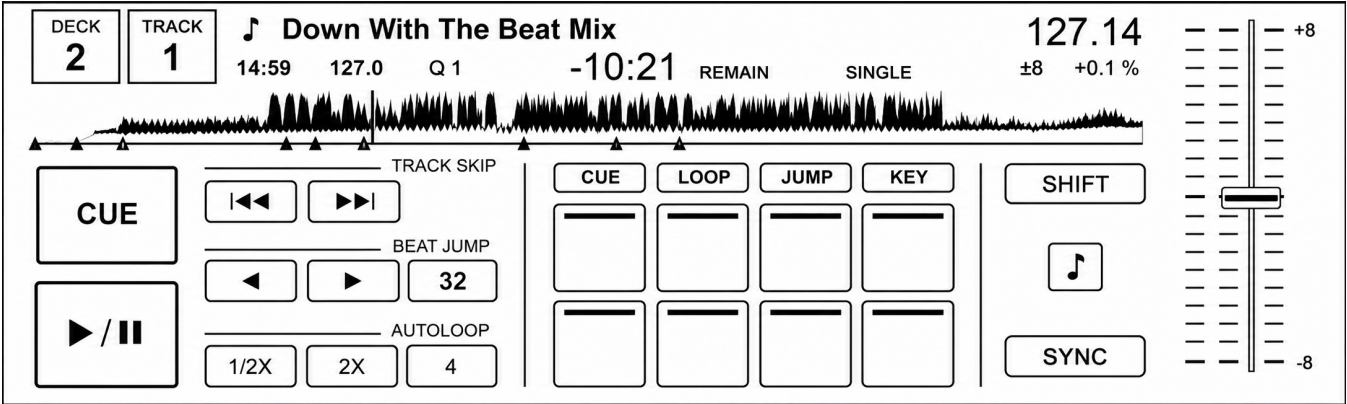




ProDJFX

DJ DECK

ProDJFX.com

Ableton Live 用プロフェッショナル DJ パフォーマンスコントロール

目次

はじめに	4
本マニュアルの読み方	4
システム要件	4
同梱ファイル	4
パフォーマンス時の重要事項	4
製品概要	5
デッキのワークフロー	5
複数デッキの使用	5
インストールとセットアップ	6
ProDJFX DJ Deck のインストール	6
今後のアクセス用にデバイスを保存	6
初回確認	6
トラックの準備	7
BPM とビートグリッド	7
Warp	7
Start Marker	7
End Marker	7
オーディオファイルの互換性	7
各部名称と表示	8
メインコントロール配置	8
表示の概要	9
Key Sync / Key Reset インジケーター	10
再生	11
再生・一時停止・再開	11
Main Cue	11
Track Skip	11
SINGLE / CONTINUE 再生	11
REMAIN / ELAPSED 時間表示	11
Cue / Hot Cues	12
Main Cue	12
Hot Cue モード	12
Hot Cue を設定する	12
Hot Cue を呼び出す	12
Hot Cue を削除する	12
Hot Cue メモリー	12
Hot Cue マーカー	12
Loop	13
LOOP ON/OFF を使用する	13
ループサイズを変更する	13
Loop パフォーマンスパッドモード	13
パッドループの開始と解除	14

目次

クオンタイズ	15
クオンタイズを使用する	15
クオンタイズと SYNC	15
Beat Jump	16
Beat Jump メインコントロール	16
Beat Jump パッドモード	16
テンポと同期	17
Master BPM	17
Tempo Slider	17
Tempo Range	17
Tempo Offset	17
SYNC を使用する	17
SYNC ステータス	17
Key Shift と Key Sync	18
Key Shift パフォーマンスパッドモード	18
Key Sync / Key Reset	18
MIDI モードとコントローラー操作	19
MIDI モードに入る	19
MIDI パッド操作	19
MIDI マッピング	19
MIDI パッドメモリー	19
個別の MIDI パッド状態を削除する	19
コントローラー対応	19
SHIFT とメモリー管理	20
SHIFT を使用する	20
個別の保存済みパッドメモリーを消去する	20
Clear All Memory	20
パフォーマンス準備	21
事前チェックリスト	21
ライブ使用時の信頼性	21
トラブルシューティング	22
サポート依頼に含める情報	22
技術情報	23
ソフトウェア要件	23
オーディオファイルの互換性	23
サポートと法的情報	24
サポート	24
End-User Licence Agreement	24
サードパーティ製ソフトウェア	24
商標	24
著作権	24
ProDJFX DJ Deck 情報	25
製品情報	25

はじめに

本マニュアルの読み方

ProDJFX DJ Deck をお選びいただきありがとうございます。本マニュアルでは、インストール、Clip の準備、パフォーマンスコントロール、パッドモード、テンポと同期機能、メモリー動作、トラブルシューティング、製品の技術情報について説明します。

- ProDJFX DJ Deck の画面上に実際に表示されるコントロール名は、[CUE]、[SYNC]、[SHIFT] のように角括弧で表記します。
- Ableton Live の用語、ファイル名、Session View Clip Slot の名称は、ソフトウェアまたは提供ファイルに表示される表記を使用します。
- 手順は ProDJFX DJ Deck のコントロールと動作を説明します。
- スクリーンショットは参考用です。色やトラック情報は デッキの状態、パッドモード、読み込んだオーディオ、ユーザー設定によって異なります。

注記 ProDJFX DJ Deck v1.x に適用されます。将来のメジャー世代では内容が異なる場合があります。

システム要件

- Ableton Live 12 with Max for Live.
- Max for Live のインストールと認証が必要です。Ableton Live Session View を使用します。
- オーディオ Clip は、ProDJFX DJ Deck と同じオーディオトラックの Clip Slot に読み込む必要があります。
- タイミング依存機能には、正確な Clip BPM とビートグリッドの準備が必要です。

同梱ファイル

購入パッケージには次のファイルが含まれます。

- ProDJFX DJ Deck Max for Live device (.amxd; filename may include version)
- ProDJFX DJ Deck User Manual.pdf
- ProDJFX DJ Deck READ ME.pdf
- ProDJFX Terms & Conditions.pdf

デバイス、マニュアル、Ableton Live Set、購入時の元ダウンロードのバックアップを保管してください。

パフォーマンス時の重要事項

警告 リハーサル、配信、録音、本番前に、Ableton Live Set 全体、オーディオインターフェース、コントローラーマッピング、すべてのトラックをテストしてください。コンピューター、ドライバー、オーディオインターフェース、ソースファイルは動作の信頼性に影響します。

- Hot Cue または MIDI パッド状態を保存した後は Ableton Live Set を保存してください。
- Track Skip は再生停止中のみ動作します。
- [SYNC] インジケータは Clip が Ableton Live のグローバルタイミングに合っているかを示します。
- 意図的に Clip を短くする場合を除き、End Marker は実際のオーディオファイル終端に置いてください。

製品概要

ProDJFX DJ Deck は、Ableton Live 内にハードウェアスタイルの DJ ワークフローを提供する Max for Live パフォーマンスデバイスです。1 本のオーディオトラック上で、Deck トランスポート、Cue、トラックナビゲーション、Beat Jump、標準/三連符 Loop、パフォーマンスパッド、Key Shift、Tempo コントロール、同期、コンパクトなトラック表示を統合します。



図 1. アクティブな Deck とパッド状態色の表示例。

デッキのワークフロー

- 1 ProDJFX DJ Deck を Ableton Live のオーディオトラックに配置します。**
同じトラックの Session View Clip Slot に読み込まれたオーディオ Clip を制御します。
- 2 準備済みのオーディオ Clip をそのトラックの Session View Clip Slot に読み込みます。**
トラック情報と波形は、デバイストラック上のアクティブ Clip から取得されます。
- 3 パフォーマンス中に Deck コントロールとパッドモードを使用します。**
タイミング依存機能には正しい Clip 準備が必要です。トラックの準備を参照してください。

複数デッキの使用

追加の Deck を作成するには、別の Ableton Live オーディオトラックに同じデバイス/トラック構成を作成します。各 Deck は独自の ProDJFX DJ Deck インスタンスと同じトラック上の Clip を使用します。

注記 実用的な Deck 数は Ableton Live Set の複雑さとコンピューター性能に依存します。ライブ使用前にマルチ Deck 構成全体をテストしてください。

インストールとセットアップ

ProDJFX DJ Deck のインストール

- 1 Ableton Live を開きます。**
Max for Live がインストールされ、認証済みであることを確認します。
- 2 ProDJFX DJ Deck Max for Live device (.amxd) をオーディオトラックにドラッグします。**
この Deck が制御する Session View Clip を置くオーディオトラックを使用します。
- 3 同じトラックの Session View Clip Slot にオーディオ Clip を読み込みます。**
デバイスは自身のオーディオトラック上の Clip を操作します。
- 4 追加する各 Deck で同じ手順を繰り返します。**
追加する ProDJFX DJ Deck インスタンスごとに別のオーディオトラックを使用します。

今後のアクセス用にデバイスを保存

インストール後、ProDJFX DJ Deck を Ableton Live の User Library に保存すると、次回から簡単にアクセスできます。

初回確認

- デバイストラックに準備済みのオーディオ Clip を最低 1 つ読み込みます。
- トラック情報と波形が表示されることを確認します。
- [PLAY/PAUSE]、[CUE]、および停止中の Track Skip が期待どおり動作することを確認します。
- Sync 補正を試す前に、[SYNC] インジケーターが Clip のアライン状態を正しく表示することを確認します。
- パフォーマンス前にオーディオ経路全体とコントローラーマッピングをテストします。

トラックの準備

予測可能なタイミング、表示、Loop、Beat Jump、Continue 動作には正しい Clip 準備が不可欠です。パフォーマンス前にトラックを準備し、テストしてください。

BPM とビートグリッド

- Ableton Live が Clip BPM を正しく検出していることを確認します。
- Clip のビートグリッドをトラックに合わせます。

検出 BPM またはビートグリッドが正しくない場合、タイミング依存の デッキ機能が期待どおり動作しないことがあります。

Warp

注記 タイミング依存機能で必要な場合、ProDJFX DJ Deck は自動的に Warp を有効にします。手動の Warp 設定は不要です。

Sync、テンポ調整、Beat Jump、DJ スタイル Loop には、正確な Clip BPM とビートグリッドの準備が引き続き必要です。

Start Marker

Clip Start Marker を再生開始位置に設定します。ProDJFX DJ Deck は、この Start Marker を本マニュアルで説明する Main Cue の基準として使用します。

End Marker

警告 End Marker は実際のオーディオファイル終端に置いてください。移動すると検出される Clip 長が変化し、タイマー、波形、Loop オーバーレイ、Continue モード、曲終端警告に影響する場合があります。

再生可能範囲を意図的に短くし、その結果を十分にテストした場合のみ End Marker を移動してください。

オーディオファイルの互換性

オーディオファイルの互換性は、インストールされている Ableton Live、OS、利用可能なコーデックによって決まります。パフォーマンスに使用するすべてのファイルを事前に Ableton Live へ読み込み、テストしてください。

各部名称と表示

メインコントロール配置

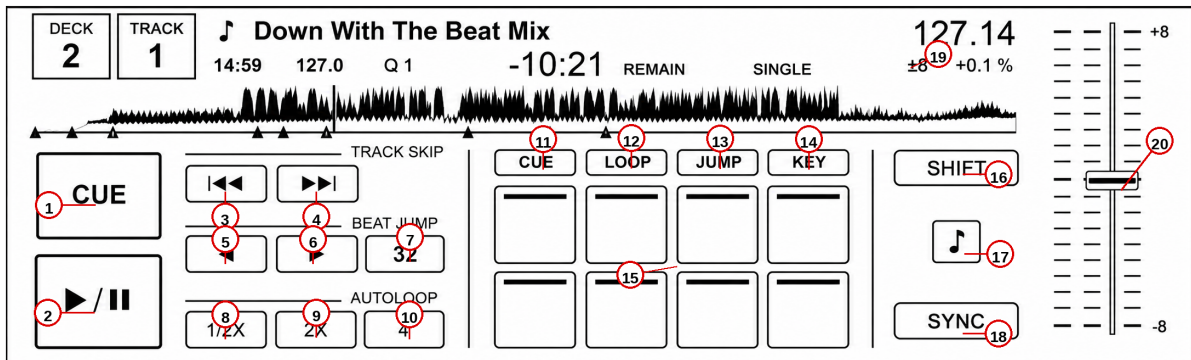


図 2. ProDJFX DJ Deck の主なコントロール。

番号	コントロール	機能
1	[CUE]	再生中に Main Cue へ戻り、再生を停止します。
2	[PLAY/PAUSE]	再生開始、一時停止、再開を行います。
3	Track Skip Backward	停止中に前のトラックを読み込みます。
4	Track Skip Forward	停止中に次のトラックを読み込みます。
5	Beat Jump Backward	選択した Beat Jump サイズだけ後方へ移動します。
6	Beat Jump Forward	選択した Beat Jump サイズだけ前方へ移動します。
7	Beat Jump Size	選択中のジャンプ量を表示し、押すと利用可能なサイズを切り替えます。
8	[LOOP /2]	選択中の Loop サイズを半分にします。
9	[LOOP X2]	選択中の Loop サイズを 2 倍にします。
10	[LOOP ON/OFF]	現在位置で Loop を有効/無効にし、選択サイズを表示します。
11	Hot Cue mode selector [CUE]	パフォーマンスパッドの Hot Cue モードを選択します。
12	Loop / Loop 2 selector [LOOP]	Loop を選択し、もう一度押すと Loop 2 を選択します。
13	Beat Jump / Beat Jump 2 selector [JUMP]	Beat Jump を選択し、もう一度押すと追加サイズを選択します。
14	Key Shift / MIDI selector [KEY]	Key Shift を選択し、もう一度押すと MIDI を選択します。
15	Performance Pads 1-8	選択したパッドモードに割り当てられた機能を実行します。

番号	コントロール	機能
16	[SHIFT]	対応コントロールの二次機能にアクセスします。
17	Key Sync / Key Reset	Key Sync/Key Shift 状態を表示し、Key Sync/オリジナルキーをリセットします。
18	[SYNC]	タイミングのアライン状態を表示します。点滅中に押すと Clip を Ableton Live に補正/再アラインします。
19	Tempo Range	選択中の テンポ調整範囲を表示します。[RANGE] で切り替えます。
20	Tempo Slider	Ableton Live のグローバル テンポと同期トラックの再生 Tempo を調整します。

表 1. 主なコントローラー一覧。

表示の概要



図 3. トラックおよびタイミング表示。

番号	表示項目	説明
1	Deck Number	マルチ Deck 構成で識別しやすいよう Deck 番号を表示します。
2	Track Number	現在読み込まれているトラック番号を表示します。
3	Track Title	読み込まれたトラックタイトルを表示します。
4	Track Time	読み込まれたトラックの全長を表示します。
5	Track BPM	トラックのオリジナル BPM を表示します。
6	クオンタイズ	選択中の Quantize 分割を表示します。値を押すと Off を含む設定を切り替えます。
7	Main Timer	選択した Remaining / Elapsed モードに応じてトラック時間を表示します。

番号	表示項目	説明
8	REMAIN / ELAPSED	押すと Main Timer を Remaining（残り時間）と Elapsed（経過時間）で切り替えます。
9	SINGLE / CONTINUE	押すと再生モードを切り替えます。Single は曲終端で停止し、Continue は次のトラックへ進みます。
10	Master BPM	現在のマスターテンポを表示します。
11	Tempo Range	選択中の テンポ調整範囲を表示します。
12	Tempo Offset	現在の Tempo オフセットを表示します。中央 = 0%、下 = マイナス、上 = プラスです。
13	Waveform Overview	全体波形、再生位置、保存済み Hot Cue マーカー、アクティブな Loop 範囲、曲終端警告を表示します。
14	Deck Color Bar	マルチ Deck 構成で識別しやすいよう割り当てられた Deck カラーを表示します。

表 2. 表示項目一覧。

Key Sync / Key Reset インジケータ

- 青：Key Sync が有効。
- 白：Key Sync が無効。
- 枠が点灯：オリジナルキー。
- 枠が点滅：キーがシフトされています。
- 押すと Key Sync をリセットし、オリジナルキーへ戻ります。

再生

再生・一時停止・再開

- 1 **[PLAY/PAUSE] を押します。**
押すと再生開始。再生中に押すと一時停止し、一時停止中にもう一度押すと再開します。

Main Cue

Main Cue ポイントは Clip の Start Marker から設定されます。

- 1 **再生中に [CUE] を押します。**
Deck は Main Cue ポイントに戻り、再生を停止します。

Track Skip

重要 Track Skip は再生停止中のみ動作します。

- 1 **再生を停止します。**
Deck の再生中は Track Skip がブロックされます。
- 2 **Track Skip Backward または Track Skip Forward を押します。**
Deck トラック上の前または次の Clip Slot にあるオーディオ Clip を読み込みます。

SINGLE / CONTINUE 再生

[SINGLE / CONTINUE] を押して Single と Continue を切り替えます。

モード	動作
Single	現在のトラック終端で再生を停止します。
Continue	現在のトラックが終わると次のトラックへ進みます。

表 3. 再生モード。

REMAIN / ELAPSED 時間表示

[REMAIN / ELAPSED] を押すと Main Timer を Remaining と Elapsed の間で切り替えます。Remaining は残り時間、Elapsed は経過時間を表示します。トラック終端に近づくとも視覚的な警告が表示されます。

Cue / Hot Cues

Main Cue

Main Cue は Clip Start Marker に連動します。再生中に [CUE] を押すとその位置へ戻り、再生を停止します。

Hot Cue モード



図 4. Hot Cue パフォーマンスパッドモード。

8 個のパフォーマンスパッドに、読み込まれたトラックの Hot Cue 位置を保存して呼び出せます。

Hot Cue を設定する

- 1 目的のトラック位置で空のパフォーマンスパッドを押します。
現在位置が Hot Cue としてそのパッドに保存されます。

Hot Cue を呼び出す

- 1 保存済み Hot Cue パッドを押します。
保存した Hot Cue 位置へジャンプします。

Hot Cue を削除する

- 1 [SHIFT] を有効にします。
Shift モード中は SHIFT ボタンが点滅します。
- 2 削除する Hot Cue パッドを押します。
そのパッドに割り当てられたメモリーが消去されます。

Hot Cue メモリー

Hot Cue 位置は Ableton Live Set と共に保存され、Set を再度開くと呼び出されます。

重要 Hot Cue を作成または変更した後は Ableton Live Set を保存してください。保存していない変更は Set 再読込時に利用できない場合があります。

Hot Cue マーカー

保存された Hot Cue 位置は波形オーバービューに表示され、Deck 画面上で Cue 位置を確認できます。

Loop

ProDJFX DJ Deck は、メイン Loop コントロール、/2 と X2 のループサイズコントロール、2 種類のパッドベース Loop モードを備えています。Loop は標準サイズ、Loop 2 は補助的な三連符サイズを使用します。

LOOP ON/OFF を使用する

- 1 [LOOP ON/OFF] を押します。
現在のトラック位置で Loop を有効/無効にします。コントロールには選択中の Loop サイズが表示されます。

ループサイズを変更する

- 1 [LOOP /2] を押して選択中の Loop サイズを半分にします。
三連符 Loop 選択後に /2 を押すと標準 Loop サイズ列へ戻ります。
- 2 [LOOP X2] を押して選択中の Loop サイズを 2 倍にします。
三連符 Loop 選択後に X2 を押すと標準 Loop サイズ列へ戻ります。

Loop パフォーマンスパッドモード



図 5. Loop モード：標準ループサイズ。



図 6. Loop 2 モード：補助/三連符ループサイズ。

[LOOP] モードセクターを 1 回押すと Loop、もう一度押すと Loop 2 になります。

パッド	Loop mode	Loop 2 mode
Pad 1	1/4	3/4
Pad 2	1/2	1
Pad 3	1	3/2
Pad 4	2	3
Pad 5	4	5
Pad 6	8	6
Pad 7	16	7
Pad 8	32	9

表 4. インターフェースに表示されるパフォーマンスパッドのループサイズ。

Loop

パッドループの開始と解除

- Loop パッドを押すと、そのパッドに表示されたサイズの Loop が有効になります。
- アクティブなパッドをもう一度押すか、[LOOP ON/OFF] を押すと Loop を解除します。

クオンタイズ

Quantize は対応する Deck 操作に選択可能なタイミング分割を提供します。選択値は Deck 画面に表示されます。

クオンタイズを使用する

- 1 **Quantize 表示コントロールを押します。**
押すたびに Off を含む利用可能な値を順番に切り替えます。
-

クオンタイズと SYNC

重要 Quantize は対応する Deck 操作のタイミング分割を制御します。SYNC 状態は Clip が Ableton Live のグローバルタイミングに合っているかどうかで決まります。

[SYNC] が点灯している場合は Clip がアライン済みです。[SYNC] が点滅している場合は未アラインで、[SYNC] を押して補正できます。

Beat Jump

Beat Jump は現在の再生位置を選択した Beat 数だけ前後に移動します。メインコントロールではジャンプ量を選択でき、2 つのパッドバンクでは直接ジャンプ量を選べます。

Beat Jump メインコントロール

- 1 Beat Jump Size を押してジャンプ量を選択します。
現在の選択値がコントロールに表示されます。
- 2 Beat Jump Backward または Beat Jump Forward を押します。
選択した量だけ指定方向へ再生位置が移動します。

Beat Jump パッドモード



図 7. Beat Jump モード。



図 8. Beat Jump 2 モード。

[JUMP] モードセクターを 1 回押すと Beat Jump、もう一度押すと Beat Jump 2 になります。

パッド	Beat Jump	Beat Jump 2
1	Backward 1	Backward 16
2	Forward 1	Forward 16
3	Backward 2	Backward 32
4	Forward 2	Forward 32
5	Backward 4	Backward 64
6	Forward 4	Forward 64
7	Backward 8	Backward 128
8	Forward 8	Forward 128

表 5. Beat Jump パッド割り当て。

テンポと同期

Master BPM

Master BPM は Ableton Live Set で現在使用されているマスターテンポを表示します。

Tempo Slider

Tempo Slider を動かすと、Ableton Live のグローバル テンポと同期トラックの再生 Tempo が調整されます。

Tempo Range

Tempo Range は選択中の調整範囲を表示します。[RANGE] を押すと ±4%、±8%、±10%、±20%、±50%、±100%、WIDE を順に切り替えます。

Tempo Offset

Tempo Offset は現在のトラックの Tempo オフセットをパーセントで表示します。中央が 0%、中央より下がマイナス、上がプラスです。

SYNC を使用する

- 1 **Clip が正しく準備されていることを確認します。**
検出 BPM とビートグリッドが正確である必要があります。
 - 2 **[SYNC] インジケータを確認します。**
点灯は Ableton Live のグローバルタイミングにアライン済み、点滅は未アラインを示します。
 - 3 **インジケータ点滅中に [SYNC] を押します。**
ProDJFX DJ Deck が Clip を補正し、Ableton Live のグローバルタイミングに再アラインします。
-

SYNC ステータス

- 点灯：Clip は Ableton Live のグローバルタイミングにアラインしています。
- 点滅：Clip は未アラインです。[SYNC] を押して補正/再アラインします。

Key Shift と Key Sync

Key Shift パフォーマンスパッドモード



図 9. Key Shift パフォーマンスパッドモード。

[KEY] モードセクターを 1 回押して Key Shift を選択します。Key Shift の範囲は -12 ～ +12 半音です。

パッド	機能
1	RESET - オリジナルキーへ戻ります。
2	+1 - 1 半音上げます。
3	+7 - 7 半音上げます。
4	+12 - 12 半音上げます。
5	RETURN - 直前に選択したキーへ戻ります。
6	-1 - 1 半音下げます。
7	-5 - 5 半音下げます。
8	-12 - 12 半音下げます。

表 6. Key Shift パッド割り当て。

Key Sync / Key Reset

Key Sync / Key Reset は状態表示とリセット動作の両方を提供します。

- 青：Key Sync が有効。
- 白：Key Sync が無効。
- 枠が点灯：オリジナルキー。
- 枠が点滅：キーがシフトされています。
- 押すと Key Sync をリセットし、オリジナルキーへ戻ります。

MIDI モードとコントローラー操作

MIDI モードに入る

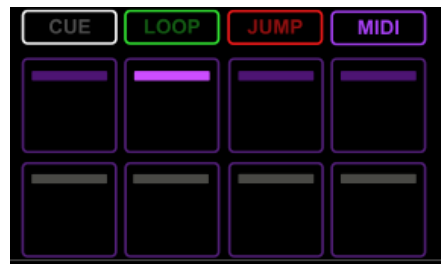


図 10. MIDI パフォーマンスパッドモード。

- 1 **Key Shift / MIDI セレクター使用中に [KEY] をもう一度押します。**
パフォーマンスパッド部分が MIDI モードに切り替わります。

MIDI パッド操作

- 8 個の各パッドは、ユーザーがマッピングした Ableton Live パラメーターまたは機能の独立したコントロールとして動作します。
- パッドを 1 回押すと割り当て機能がオンになります。
- もう一度押すとオフになります。
- トグル状態が有効な間、パッドは点灯します。

MIDI マッピング

8 個の MIDI パッドは Ableton Live の MIDI マッピング機能で割り当てできます。Ableton Live の MIDI Map Mode を使って対応コントローラーボタンを目的のパッドに割り当てます。パフォーマンス前にすべてのマッピングをテストしてください。

MIDI パッドメモリー

保存された MIDI パッド状態は Ableton Live Set と共に保存され、Set を再度開くと復元されます。

個別の MIDI パッド状態を削除する

- 1 **[SHIFT] を有効にします。**
Shift モード中は SHIFT ボタンが点滅します。
- 2 **保存状態を消去したい MIDI パッドを押します。**
そのパッドに割り当てられたメモリーが消去されます。

コントローラー対応

ProDJFX DJ Deck のコントロールは Ableton Live の MIDI マッピング機能で割り当てできます。互換性はコントローラーと利用可能なコントロールに依存します。

SHIFT とメモリー管理

SHIFT を使用する

[SHIFT] は対応コントロールの二次機能にアクセスします。SHIFT は有効中に点滅します。

個別の保存済みパッドメモリーを消去する

- Hot Cue モード：[SHIFT] を有効にして、対応する保存済み Hot Cue パッドを押します。
 - MIDI モード：[SHIFT] を有効にして、対応する MIDI パッドを押します。
-

Clear All Memory

重要 Clear All Memory はデバイスに保存されたすべての Hot Cue 位置と MIDI パッド状態を削除します。このメモリーをすべて消去する場合のみ使用してください。

- 1 [SHIFT] を有効にします。**
保存済み Hot Cue と MIDI パッドメモリーを消去することを確認します。
- 2 Deck Number を 3 回押します。**
マスター Clear Memory コマンドにより、デバイスの全 Hot Cue 位置と MIDI パッド状態が消去されます。

保持したいメモリー変更を行った後は Ableton Live Set を保存してください。

パフォーマンス準備

ライブ使用前に以下の確認を行ってください。

事前チェックリスト

- すべてのパフォーマンス Clip で検出 BPM とビートグリッドが正しいことを確認します。
- 各 Start Marker が意図した再生開始位置にあることを確認します。
- 意図的に短くしてテスト済みの場合を除き、各 End Marker が実際のオーディオ終端にあることを確認します。
- トラック情報、波形、タイマー、曲終端警告が正しく動作することを確認します。
- [PLAY/PAUSE]、[CUE]、Track Skip、Beat Jump、Loop コントロール、Quantize、Sync、Key Shift、使用するパッドモードをテストします。
- Hot Cue と MIDI パッドメモリーが Ableton Live Set に保存されていることを確認します。
- オーディオインターフェース、ドライバー、サンプルレート、buffer size、コントローラーマッピングをテストします。
- Ableton Live Set、デバイス、マニュアル、購入時ダウンロードのバックアップを保管します。

ライブ使用時の信頼性

重要 音質、レイテンシー、パフォーマンスは Ableton Live のオーディオ設定、オーディオインターフェース/ドライバー、サンプルレート、buffer size、ソースファイル、コンピューター性能に依存します。デバイス単体ではなく、実際に使用するシステム全体をテストしてください。

トラブルシューティング

機能が期待どおり動作しない場合は、以下を確認してください。

症状	確認 / 対処
トラック情報または波形が表示されない。	デバイスと同じトラックの Clip Slot に有効なオーディオ Clip が読み込まれているか確認します。
トラック BPM が正しく見えない。	Clip の検出 BPM とビートグリッドを確認し、End Marker がオーディオ終端にあることを確認します。
[SYNC] インジケーターが点滅する。	BPM とビートグリッド が正確であることを確認してから [SYNC] を押し、Clip を Ableton Live に補正/再アラインします。
Loop のタイミングが正しくない。	ビートグリッドが正しくアラインしていることを確認します。
トラック時間または波形長が正しくない。	End Marker が実際のオーディオ終端にあることを確認します。
Track Skip で別トラックを読み込めない。	再生を停止し、前または次の Clip Slot に有効なオーディオ Clip があることを確認します。
Hot Cue メモリーが呼び出されない。	Hot Cue 保存後に Ableton Live Set を保存したか確認します。
MIDI パッドが期待する機能を制御しない。	Ableton Live の MIDI マッピングを確認し、パッドが目的のパラメーター/機能に割り当てられているか確認します。

表 7. トラブルシューティング。

サポート依頼に含める情報

- Ableton Live バージョン
- Max バージョン
- OS
- ProDJFX DJ Deck バージョン
- 正確なエラーメッセージ（ある場合）
- 問題を再現する手順

技術情報

項目	情報
デバイスタイプ	Ableton Live 用 Max for Live DJ パフォーマンスデッキ。
必要ソフトウェア	Ableton Live 12 以降と Max for Live ; Ableton Live Session View。
Clip の配置	オーディオ Clip はデバイスと同じオーディオトラックの Clip Slot に読み込む必要があります。
トラック準備	正確な BPM とビートグリッド ; Start Marker は希望する開始位置 ; End Marker は実際のオーディオ終端。
パフォーマンスパッド	Hot Cue、Loop、Loop 2、Beat Jump、Beat Jump 2、Key Shift、MIDI に対応する 8 パッド。
キー調整	Key Shift 範囲 : -12 ~ +12 半音。
メモリー	Hot Cue 位置と保存済み MIDI パッド状態は Ableton Live Set と共に保存されます。
コントローラー対応	Ableton Live の MIDI マッピングで割り当て可能。互換性はコントローラーに依存します。
オーディオ / コンピューター性能	Live のオーディオ設定、インターフェース/ドライバ、サンプルレート、buffer size、ソースファイル、コンピューター性能に依存します。
インターネット接続	インストール、認証、アップデート時に必要になる場合があります。インストールと認証完了後の通常使用には不要です。
将来の互換性	将来の Ableton Live、Max、OS、コントローラー、サードパーティソフトウェアとの互換性は保証されません。

表 8. ProDJFX DJ Deck 技術情報。

ソフトウェア要件

ProDJFX DJ Deck には Ableton Live 12 以降と Max for Live が必要です。

オーディオファイルの互換性

対応するオーディオの読み込み/再生形式は Ableton Live、OS、利用可能なコーデックによって決まります。使用前にすべてのパフォーマンスファイルを Ableton Live で読み込み、テストしてください。

サポートと法的情報

サポート

サポートについては info@prodjfx.com までご連絡ください。効率的に問題を確認できるよう、「トラブルシューティング」に記載したシステム情報と再現手順を含めてください。

製品・会社情報：ProDJFX.com

End-User Licence Agreement

End-User Licence Agreement および関連する顧客向けポリシーは ProDJFX Terms & Conditions.pdf に含まれています。ソフトウェアをインストールまたは使用する前に確認してください。

サードパーティ製ソフトウェア

ProDJFX DJ Deck には Ableton Live と Max for Live などのサードパーティ製品が必要です。これらは本製品に含まれず、それぞれのライセンスが適用されます。

ProDJFX DJ Deck は独立して開発された製品であり、Ableton またはその他の第三者との提携、承認、スポンサー関係はありません。

商標

本マニュアルに記載されるすべての製品名、ソフトウェア名、会社名、商標、登録商標は各権利者に帰属します。

著作権

© 2026 ProDJFX.com. All rights reserved. ソフトウェアと文書は著作権およびその他の知的財産権法で保護されています。

ProDJFX DJ Deck 情報

製品情報

項目	情報
製品	ProDJFX DJ Deck
デバイスタイプ	Max for Live
プラットフォーム	Ableton Live Session View
サポート	info@prodjfx.com

表 9. 製品情報。

搭載機能

- Play、Pause、Resume、Main Cue コントロール。
- 再生停止中の前/次トラック読み込み。
- 選択可能なジャンプ量を備えた Beat Jump。
- LOOP ON/OFF、/2、X2 を使用する標準/三連符 Loop。
- Ableton Live Set ベースのメモリーを備えた Hot Cue パッド。
- -12 ~ +12 半音の Key Shift パッド。
- 保存状態を持つ 8 個の MIDI マッピング可能なトグルパッド。
- テンポ調整、Tempo Range、Deck 同期。
- トラック情報、波形オーバービュー、再生位置インジケーター、Loop オーバーレイ、タイマー、曲終端警告。
- SINGLE / CONTINUE 再生モード。
- 保存済み Hot Cue と MIDI パッド状態用のマスター Clear Memory。

既知の制限と重要事項

- Track Skip は再生停止中のみ動作します。
- Clip が Ableton Live のグローバルタイミングに合っていると [SYNC] は点灯し、未アライン時は点滅します。点滅中に [SYNC] を押すと補正/再アラインします。
- Start Marker を移動して再生開始位置を選択できます。
- End Marker は実際のオーディオ終端に置いてください。移動するとタイマー、波形、Loop オーバーレイ、Continue モード、曲終端警告に影響する場合があります。
- Hot Cue と MIDI パッド状態は Ableton Live Set に保存されます。変更後は Set を保存してください。
- 将来の Ableton Live、Max、OS、コントローラー、サードパーティソフトウェアとの互換性は保証されません。
- ライブ使用前に Ableton Live Set 全体、オーディオインターフェース、コントローラーマッピング、すべてのトラックをテストしてください。

注記 仕様および機能は予告なく変更される場合があります。