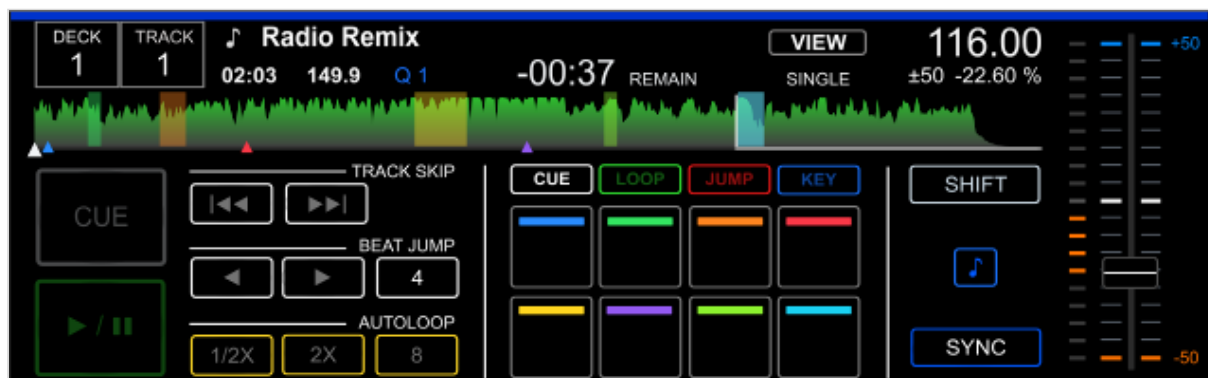


ProDJFX

v1.2 ・ 日本語



DJ DECK

ユーザーマニュアル

ProDJFX.com

Ableton Live 12 + Max for Live

© 2026 ProDJFX. All rights reserved.

目次

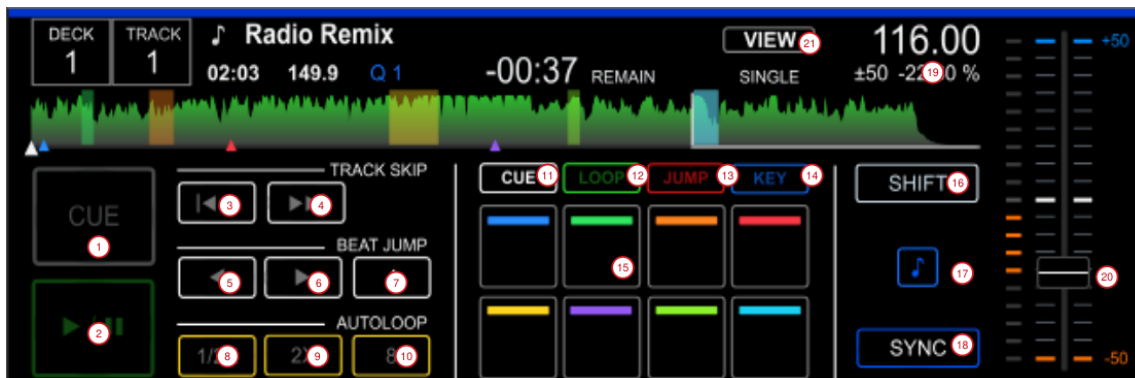
ご使用前に	3
製品概要	4
インストールと準備	5
トラックの準備	6
ディスプレイと操作部	7
操作部一覧	8
再生とナビゲーション	9
保存された Hot Cue と Hot Loop	10
Hot Cue メモリーと波形マーカー	11
Auto Loop とパッド・ループ	12
パフォーマンスパッドのモード	13
Beat Jump と Quantize	14
テンポと同期	15
Key Shift と Key Sync	16
MIDI マッピングとコントローラー	17
[SHIFT] とメモリー管理	18
本番前の確認	19
ライブ使用時の信頼性	20
トラブルシューティング	21
技術情報とサポート	22
サポート・ライセンス・商標	23
製品情報と制限事項	24
v1.2 の主な改善	25

ご使用前に

- 本書は ProDJFX DJ Deck v1.2 の操作を説明します。[CUE]、[SYNC]、[SHIFT] のような角括弧内の名前は、機器の画面に表示されるコントロール名です。
- 掲載画像は参照用です。曲名、デッキ色、再生位置、パッドモード、インジケーターは使用状態と設定によって異なります。
- Ableton Live 12 以降と Max for Live、Session View、同じオーディオトラックの Clip Slot にある音声クリップが必要です。
- 製品には .amxd デバイス、User Manual、READ ME、ProDJFX Terms & Conditions.pdf が含まれます。ダウンロードと Live Set を必ずバックアップしてください。
- ライブ前に Live Set 全体、使用曲、MIDI マッピング、オーディオインターフェース、ドライバーを確認してください。正確なビートグリッドが必要です。

製品概要

ProDJFX DJ Deck v1.2は、Ableton Live内でハードウェアDJデッキに近い操作を実現するMax for Liveデバイスです。同じオーディオトラックのSession Viewにあるクリップを操作します。複数デッキには別々のオーディオトラックを使用します。



動作環境

Ableton Live	12 以降 + Max for Live
Session View	Ableton Live Session View
Max for Live	ProDJFX DJ Deck .amxd
音声ファイル	同じオーディオトラックの Clip Slot に読み込まれた音声クリップ

対応する音声ファイル形式は Ableton Live、OS、利用可能なコーデックによって異なります。

インストールと準備

Ableton Live 12以降およびMax for Liveが必要です。.amxdファイルをオーディオトラックへ配置し、同じトラックのClip Slotに楽曲を読み込みます。BPMとビートグリッドを正しく設定してください。Start MarkerがMain Cue位置です。End Markerは原則として音声ファイルの実際の終端に置き、タイマー、波形、Continueの誤動作を防ぎます。必要な場合はWarpが自動的に有効になります。

本番前の注意

- Start Marker と End Marker の変更は表示や動作に影響します。End Marker は原則として音声ファイルの実際の終端に置いてください。
- 対応する音声ファイル形式は Ableton Live、OS、利用可能なコーデックによって異なります。

複数デッキの使用

ProDJFX DJ Deck v1.2は、Ableton Live内でハードウェアDJデッキに近い操作を実現するMax for Liveデバイスです。同じオーディオトラックのSession Viewにあるクリップを操作します。複数デッキには別々のオーディオトラックを使用します。

次回以降のアクセス用に DJ Deck を Ableton Live の User Library に保存してください。初回使用時は曲名、波形、[PLAY/PAUSE]、[CUE]、Track Skip、[SYNC] の状態を確認します。

トラックの準備

- BPM とビートグリッド：検出 BPM が正しいことと、ビート位置にグリッドが合っていることを確認します。誤差は Beat Jump、Loop、テンポ、Sync に影響します。
- Warp：タイミング操作に必要な場合は DJ Deck が自動で有効化します。ただしクリップの BPM とグリッドは正しく準備してください。
- Start Marker：再生開始位置に設定します。Main Cue の基準位置になります。
- End Marker：音声ファイルの実際の末尾に置きます。変更すると曲長、タイマー、波形、Loop Overlay、Continue、終了警告に影響する場合があります。
- 音声形式：対応形式は Ableton Live、OS、インストールされたコーデックによります。使用前にすべてのファイルを読み込みテストしてください。

ディスプレイと操作部



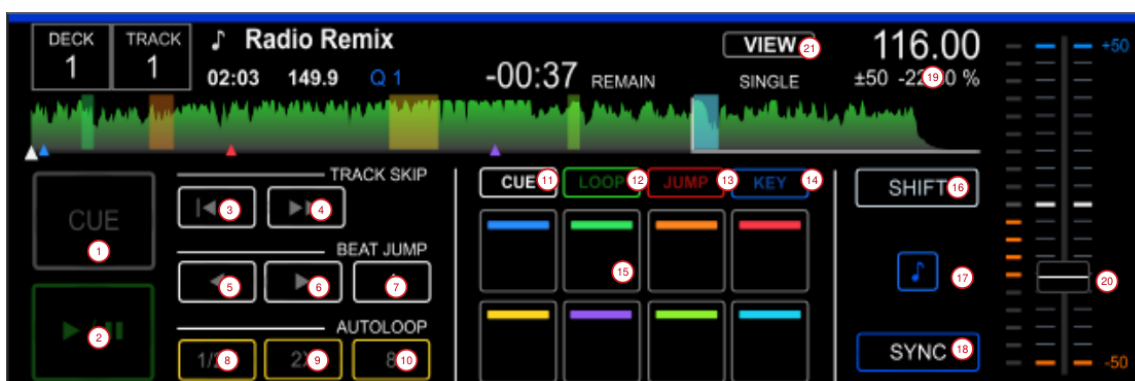
画面にはデッキ番号、トラック番号、曲名、長さ、元のBPM、Quantize、タイマー、Master BPM、Tempo Range/Offset、波形、Cue/Loopマーカー、終了警告が表示されます。[VIEW]はフローティングウィンドウを開きます。Hot CueとMIDIパッド状態はLive Setに保存されます。

操作部一覧

#	表示項目	機能
1	Deck Number	複数のデッキを識別する番号
2	Track Number	読み込み中のトラック番号
3	Track Title	読み込み中の曲名
4	Track Time	曲の合計時間
5	Track BPM	曲の元の BPM
6	Quantize	Quantize の現在値。押すと Off を含め切り替え
7	Main Timer	Remaining/Elapsed に応じた時間表示
8	REMAIN / ELAPSED	残り時間と経過時間を切り替え
9	SINGLE / CONTINUE	曲の終端で停止するか次の曲へ進むかを選択
10	Master BPM	Live のグローバルテンポを表示
11	Tempo Range	選択したテンポ調整範囲
12	Tempo Offset	0 % を基準としたテンポの差を表示
13	Waveform Overview	波形、Playhead、Hot Cue、Hot Loop、終了警告
14	Deck Color Bar	デッキを区別する色

[VIEW] — フローティング表示を開く

操作部一覧



#	操作部一覧	機能
1	[CUE]	Main Cue に戻って停止
2	[PLAY/PAUSE]	再生・一時停止・再開
3	Track Skip Backward	前曲へ移動（停止中のみ）
4	Track Skip Forward	次曲へ移動（停止中のみ）
5	Beat Jump Backward	後方へ Beat Jump
6	Beat Jump Forward	前方へ Beat Jump
7	Beat Jump Size	ジャンプ幅の選択
8	[LOOP /2]	ループ長を半分ににする
9	[LOOP X2]	ループ長を倍にする
10	[LOOP ON/OFF]	Auto Loop のオン／オフ
11	[CUE] Pad Mode	Hot Cue / Hot Loop モード
12	[LOOP] Pad Mode	LOOP / LOOP 2 の選択
13	[JUMP] Pad Mode	JUMP / JUMP 2 の選択
14	[KEY] Pad Mode	KEY / MIDI の選択
15	Performance Pads 1-8	選択中のモードに応じた操作
16	[SHIFT]	副機能の呼び出し
17	Key Sync / Key Reset	Key Sync 表示・リセット
18	[SYNC]	同期状態表示と補正
19	Tempo Range	テンポ範囲の選択
20	Tempo Slider	グローバルテンポの調整
21	[VIEW]	フローティング表示を開く

再生とナビゲーション

[PLAY/PAUSE]で再生、停止位置での一時停止、再開を行います。[CUE]はStart Markerに対応するMain Cueへ戻り、再生を停止します。Track Skip Backward/Forwardは再生停止中のみ前後のクリップを読み込みます。Singleは曲の終わりで停止し、Continueは次の曲へ進みます。[REMAIN/ELAPSED]で残り時間／経過時間を切り替えます。停止中または一時停止中は波形をクリックして再生位置を選べます。通常の再生中に同じ操作ができるとは限りません。

Main Cue

Main Cue に戻って停止 — Start Marker

Track Skip

前曲へ移動（停止中のみ） / 次曲へ移動（停止中のみ）

波形での位置移動

停止中または一時停止中に波形をクリックすると再生位置を直接指定できます。通常再生中のシーク動作とは区別してください。

SINGLE / CONTINUE

Mode	機能
SINGLE	曲の終端で再生を停止
CONTINUE	曲の終端で次のクリップへ進む

保存された Hot Cue と Hot Loop



[CUE] モードでは、ループのオン／オフに応じて 8 個のパッドに Hot Cue または Hot Loop を保存します。このパッドメモリーは LOOP / LOOP 2 モードの一時的なループ長とは別です。

[CUE] モードの動作

LOOP OFF — Hot Cue を保存

LOOP OFF で空のパッドを押すと現在位置が保存されます。

LOOP ON — Hot Loop を保存

LOOP ON で空のパッドを押すとアクティブなループが保存されます。

操作手順

- [CUE] モードを選択します。
- LOOP OFF で空のパッドを押すと現在位置が保存されます。
- LOOP ON で空のパッドを押すとアクティブなループが保存されます。
- 保存済みパッドを押すと呼び出せます。

保存済みパッドを個別に削除する

1. [CUE] を選び、[SHIFT] をオンにします。Shift 有効時はボタンが点滅します。
2. 削除したい Hot Cue または Hot Loop が保存されたパッドを押します。[CUE] のパッドメモリーに対する操作であり、通常の Auto Loop 操作ではありません。

メモリーを変更したら Live Set を保存してください。

Hot Cue メモリーと波形マーカ

- Hot Cue マーカーは位置を示します。保存済み Hot Loop は波形上に色付きの領域で表示され、位置と長さを確認できます。
- 保存済みパッドを個別に削除するときは、[CUE] を選択し、[SHIFT] をオンにして対象パッドを押します。
- Clear All Memory は Hot Cue 位置と MIDI パッドの保存状態を消す機能として記載されています。Hot Loop の個別削除操作とは区別してください。
- メモリーを変更したら Live Set を保存してください。

Auto Loop とパッド・ループ

[LOOP ON/OFF]で現在位置の通常ループをオン／オフにします。[LOOP /2]は長さを半分に、[LOOP X2]は2倍にします。v1.2で追加された64、128、256ビートは通常のAuto Loop操作のサイズであり、LOOPパッドのサイズではありません。[LOOP]はLOOPとLOOP 2のバンクを切り替え、後者には別の長さや3連符関連のサイズがあります。

64、128、256 拍は通常の Auto Loop 操作であり、LOOP / LOOP 2 パッドには割り当てられていません。

LOOP / LOOP 2



パッド	LOOP	LOOP 2
1	1/4	3/4
2	1/2	1
3	1	3/2
4	2	3
5	4	5
6	8	6
7	16	7
8	32	9

Auto Loop

[LOOP ON/OFF] ・ [LOOP /2] ・ [LOOP X2] ・ 64 / 128 / 256 拍

三連符の Loop サイズを選択した後に [LOOP /2] または [LOOP X2] を押すと、通常の Loop サイズ系列に戻ります。Pad Loop を解除するには同じ Pad をもう一度押すか [LOOP ON/OFF] を押します。

パフォーマンスパッドのモード

- [CUE] : Loop の状態に応じて Hot Cue または保存された Hot Loop を使用します。
- [LOOP] : 1 回押すと LOOP、もう一度押すと LOOP 2 です。8 つのパッドで表示されたループ長を直接選択します。LOOP 2 には別の値や三連符サイズがあります。
- [JUMP] : 1 回で JUMP、再度押すと JUMP 2。パッドは Beat Jump 表の値で前後に移動します。
- [KEY] : 1 回で Key Shift、再度押すと MIDI。KEY パッドはキーを変更し、MIDI パッドは Live の割り当てられた機能を操作します。
- 使用中の Loop 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。64/128/256 beat は通常の Auto Loop コントロール専用です。

Beat Jump と Quantize

Beat Jumpは選択されたビート数だけ再生位置を前後に移動します。[JUMP]でJUMPとJUMP 2を選択します。Quantizeは対応する操作のタイミング分割を設定し、[SYNC]表示はLiveのグローバルなタイミングとの位置合わせを示します。

JUMP / JUMP 2



パッド	JUMP	JUMP 2
1	-1	-16
2	+1	+16
3	-2	-32
4	+2	+32
5	-4	-64
6	+4	+64
7	-8	-128
8	+8	+128

Quantize

Quantize の操作手順

1. デッキ表示部で現在の Quantize 値を確認します。
2. Quantize の表示コントロールを押すと、次の値に切り替わります。
3. 目的の分割値になるまで繰り返し押します。Off を選ぶと、対応する操作の Quantize が無効になります。
4. 表示値を確認してください。Quantize は対応操作のタイミング分割を設定し、[SYNC] はそれとは別に Ableton Live のグローバルタイミングとの一致状態を示します。

テンポと同期

Tempo SliderはLiveのグローバルテンポと同期済みトラックのテンポを調整します。範囲は±4%、±8%、±10%、±20%、±50%、±100%、WIDEです。中央は0.0%で、インジケーターが正負のずれを示します。[SYNC]の点灯は整列、点滅はずれを表し、点滅中に押すと再整列します。

Tempo Range

中央は 0%。下側 LED はマイナス、上側 LED はプラスを表示。範囲は ±4%、±8%、±10%、±20%、±50%、±100%、WIDE。

[SYNC]

同期状態表示と補正

表示状態	機能
点灯	Live のグローバルタイミングと一致
点滅	タイミングが不一致。[SYNC] を押して補正

Key Shift と Key Sync

[KEY]モードのパッドはRESET、+1、+7、+12、RETURN、-1、-5、-12です。Key Shiftの範囲は-48〜+48半音です。RESETは直ちに元のキーへ戻します。RETURNは押すたびに1半音ずつ0へ近づけます。Key Sync/Key Resetの表示で同期と移調状態を確認できます。



パッド	KEY	機能
1	RESET	即座に元のキーに戻る
2	+1	1 半音上げる
3	+7	7 半音上げる
4	+12	12 半音上げる
5	RETURN	押すたびに 1 半音ずつゼロへ戻す
6	-1	1 半音下げる
7	-5	5 半音下げる
8	-12	12 半音下げる

RESET は即座に元のキーへ戻します。RETURN は押すたびに 1 半音ずつゼロ方向へ戻します。範囲は -48 〜 +48 半音です。

表示状態

青：Key Sync オン。白：オフ。枠が点灯：元のキー。枠が点滅：キー変更中。

MIDI マッピングとコントローラー

8つのMIDIパッドはAbleton Liveで割り当て可能な独立トグルです。v1.2ではパッドモード選択とTrack Skip操作もMIDIマッピングに対応しました。MIDI Map Modeでコントローラーのボタンを割り当て、必ず動作を確認してください。Track Skipは引き続き再生停止中のみ動作します。

MIDI Map Mode

MIDI パッド、パッドモード選択ボタン、Track Skip Backward/Forward を MIDI マッピングできます。Track Skip は停止中のみ有効です。

MIDI pads

8 個の MIDI パッドはそれぞれ独立したトグル操作です。Live の対応機能に割り当てられます。

[SHIFT] / Clear All Memory

メモリーを変更したら Live Set を保存してください。

Clear All Memory は、[CUE] パッドモードで保存されたすべての Hot Cue と Hot Loop、および MIDI モードで保存されたすべての MIDI パッド状態を消去します。

[SHIFT] とメモリー管理

- [SHIFT] は副機能を有効にし、オンの間は点滅します。
- [CUE] モードで [SHIFT] をオンにし、削除する Hot Cue／Hot Loop の保存済みパッドを押します。
- MIDI モードでは [SHIFT] をオンにし、保存状態を消したい MIDI パッドを押します。
- Clear All Memory : [SHIFT] をオンにして Deck Number を 3 回押します。これにより、[CUE] パッドモードで保存されたすべての Hot Cue と Hot Loop、および MIDI モードで保存されたすべての MIDI パッド状態が消去されます。
- メモリーを変更したら Live Set を保存してください。

本番前の確認

本番前にBPM、ビートグリッド、Start/End Marker、パッドモード、ループ、Track Skip、テンポ、SYNC、オーディオインターフェース、ドライバー、MIDI割り当てを確認してください。Live Setと購入ファイルのバックアップを保持してください。

動作確認

- Start Marker と End Marker の変更は表示や動作に影響します。End Marker は原則として音声ファイルの実際の終端に置いてください。
- 停止中または一時停止中に波形をクリックすると再生位置を直接指定できます。通常再生中のシーク動作とは区別してください。
- 64、128、256 拍は通常の Auto Loop 操作作用であり、LOOP / LOOP 2 パッドには割り当てられていません。
- MIDI パッド、パッドモード選択ボタン、Track Skip Backward/Forward を MIDI マッピングできます。Track Skip は停止中のみ有効です。
- メモリーを変更したら Live Set を保存してください。

ライブ使用時の信頼性

- 演奏前に各クリップの BPM、ビートグリッド、Start Marker、End Marker、波形、タイマーを確認します。
- Play/Pause/Resume、Main Cue、停止中の Track Skip、Beat Jump、LOOP /2・X2、パッドモード、Quantize、[SYNC]、Key Shift、Tempo をテストします。
- 保存した Hot Cue、Hot Loop、色付きオーバーレイ、Live Set への保存、64/128/256 beat の Auto Loop を確認します。
- パッドモード選択と Track Skip の MIDI 割り当てをテストします。波形クリックによる位置移動は停止中または一時停止中に確認します。
- 音声ドライバー、バッファ、サンプルレート、インターフェースと PC 性能を検証してください。利用可能なデッキ数は Live Set 全体に依存します。

トラブルシューティング

症状	確認・対処方法
波形や曲情報が表示されない	同じトラックの Clip Slot に有効な音声クリップを読み込みます。
BPM/ビートグリッドが不正	BPM とビートグリッドを修正します。
[SYNC] が点滅	グリッドを確認し、[SYNC] でタイミングを修正します。
ループ位置がずれる	クリップのビートグリッドを確認します。
Track Skip が動かない	再生を停止し、前後の Clip Slot を確認します。
メモリーが復元されない	保存後に Live Set を保存してください。
MIDI 操作が不正	MIDI Map Mode の割り当てを確認します。

技術情報とサポート

動作環境

項目	内容
必要なソフトウェア	Ableton Live 12 + Max for Live
Session View	同じオーディオトラックの Clip Slot に読み込まれた音声クリップ
インストールと準備	BPM とビートグリッドを確認し、Start Marker を開始位置、End Marker を音声の末尾に設定
パッドモードと操作部	8 個のパフォーマンスパッド、MIDI マッピング、Tempo Range、Quantize、Sync
Key Shift	-48 / +48
音声ファイル	Ableton Live が対応する音声形式
ProDJFX.com	ProDJFX.com
サポートとライセンス	info@prodjfx.com

サポートとライセンス

サポート：info@prodjfx.com • ProDJFX.com。Live/Maxのバージョン、OS、DJ Deckのバージョン、再現手順をお知らせください。

ライセンスと購入条件は ProDJFX Terms & Conditions.pdf を参照してください。

ProDJFX は独立した製品であり、Ableton との提携・推奨・後援関係はありません。

サポート・ライセンス・商標

- サポート：info@prodjfx.com。Ableton Live、Max、DJ Deck のバージョン、OS、エラーメッセージ、再現手順を送ってください。
- 使用許諾、プライバシー、返品・返金、購入条件は ProDJFX Terms & Conditions.pdf をご参照ください。
- Ableton Live と Max for Live は DJ Deck に含まれず、それぞれ別のライセンスが適用されます。
- ProDJFX は独立して開発されたもので、Ableton その他の第三者と提携・承認・協賛関係にありません。
- 製品名と商標は各権利者に帰属します。© 2026 ProDJFX. All rights reserved.

製品情報と制限事項

- 製品名：ProDJFX DJ Deck v1.2。形式：Ableton Live 12 以降と Max for Live 対応の Max for Live パフォーマンスデバイス。
- 各インスタンスは Session View の同じオーディオトラックの Clip Slot にあるクリップを制御します。
- Track Skip は停止中のみ動作します。波形のクリック操作による移動は停止中・一時停止中に利用します。
- 正確なタイミングには、適切な BPM、ビートグリッド、Start/End Marker の準備が必要です。
- 将来の Live、Max、OS、コントローラーとの互換性は保証されません。仕様は予告なく変更される場合があります。

v1.2 の主な改善

v1.2 の主な改善	機能
保存 Hot Loop	保存済みパッドを押すと位置またはループを呼び出します。保存済み Hot Loop は波形上に色付きの領域として表示され、位置と長さが分かります。
MIDI マッピングの拡張	MIDI パッド、パッドモード選択ボタン、Track Skip Backward/Forward を MIDI マッピングできます。Track Skip は停止中のみ有効です。
Auto Loop サイズ追加	64, 128, 256 拍
波形での位置移動	停止中または一時停止中に波形をクリックすると再生位置を直接指定できます。通常再生中のシーク動作とは区別してください。
トランスポートとテンポ	Play/Pause/Resume とテンポ操作を改善しました。
信頼性と UI の改善	保存ループの同期とサイズ変更、再生状態の処理、ライトテーマでの視認性を改善しました。

メモリーを変更したら Live Set を保存してください。

- Clear All Memory : [SHIFT] + Deck Number を 3 回押すと、[CUE] パッドモードの保存済み Hot Cue / Hot Loop と、MIDI モードの保存済み MIDI パッド状態がすべて消去されます。