

TRAKTOR KONTROL S4



オペレーション マニュアル



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、Native Instruments GmbH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購入したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

著作・校正: Native Instruments GmbH

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.5 (05/2012)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2012. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	TRAKTOR KONTROL S4 の世界へようこそ!	12
1.1	TRAKTOR KONTROL S4 とは?	12
1.2	TRAKTOR KONTROL S4 資料	12
1.2.1	各資料紹介	12
1.2.2	本マニュアルについて	15
1.2.3	マニュアルの注釈について	15
1.3	動作環境	16
2	TRAKTOR KONTROL S4 概要	17
3	曲のインポート	20
3.1	トラックコレクション (Track Collection) とは?	20
3.2	音楽フォルダのインポート	20
3.3	iTunes によるトラック管理	22
3.3.1	iTunes にある曲の再生	22
3.3.2	iTunes から曲を複数選択してインポートする	23
3.3.3	iTunes プレイリストのインポート	24
4	チュートリアル	25
4.1	最初のトラックを再生する	25
4.1.1	トラックのクイックロード	26
4.1.2	トラックの再生	28
4.1.3	トラック音声が聞こえない場合	29
4.2	曲のミックス	31
4.2.1	直接ブラウザからミックスする曲を試聴する。	31

4.2.2	ミックスするトラックのロードと再生	32
4.2.3	ヘッドフォンを使用してミックスを正確に行う (ビートマッチング)。	33
4.2.4	トラック同士の同期	34
4.2.5	スタートポイントとしてキューポイントをセットする。	34
4.2.6	備考ートトラックが終わってしまった場合	36
4.2.7	チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする。	36
4.2.8	全てを手で行う	37
4.3	レベルの調整	41
4.3.1	セオリー	41
4.3.2	練習	42
4.4	ループ機能 とキュー機能	44
4.4.1	ループの再生	45
4.4.2	ホットキューの使用	48
4.5	ミックス内でサンプルを使用する	49
4.5.1	コレクションからサンプルをロードする	50
4.5.2	サンプルのトリガー	52
4.5.3	トラックデッキからのサンプリング	53
4.5.4	サンプルの削除	55
4.5.5	サンプルの更なるコントロール	55
4.6	FX の追加	56
4.6.1	グループモード	57
4.6.2	FX Unit の準備	57
4.6.3	デッキを FX ユニットにアサインし、FX 処理を施す	58

4.6.4	FX ユニットのコントロール	59
4.6.5	シングルモード (Single Mode)	60
4.6.6	スナップショットの保存	60
4.7	Loop Recorder の使用	61
4.7.1	音源の選択	62
4.7.2	ループの録音	62
4.7.3	オーバーダブ	64
4.7.4	録音したループの更なる活用	64
4.8	同期 (Synchronization)	65
4.8.1	イントロダクション	65
4.8.2	セットアップ例	67
4.8.3	そのほかの便利な同期用ツール	70
4.8.4	まとめ	71
5	ハードウェアリファレンス	72
5.1	エリアとコンセプト	72
5.1.1	デッキ (Decks)	72
5.1.2	ミキサー (Mixer)	75
5.1.3	FX ユニット (FX Units)	77
5.1.4	ループレコーダー	78
5.1.5	フロント、リアパネル	79
5.2	コントロール部の種類	79
5.2.1	各ボタン	79
5.2.2	各ノブ	80

5.2.3	エンコーダー	80
5.2.4	ジョグホイール	81
5.2.5	各フェーダー	82
5.2.6	各ディスプレイ、各メーター、各インジケーター	82
5.2.7	各スイッチ	83
5.2.8	各ソケット	83
5.3	デッキ	83
5.3.1	デッキの種類と構造	83
5.3.2	SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス	85
5.3.3	デッキアサインボタンによるデッキフォーカスの切り替え	86
5.3.4	デッキディスプレイについて	87
5.3.5	LOAD ボタン	88
5.3.6	ジョグホイール	89
5.3.7	TEMPO フェーダーとテンポオフセットボタン	90
5.3.8	ループ・セクション (Loop Section)	92
5.3.9	Sample Play Buttons	96
5.3.10	ホットキューボタン	99
5.3.11	PLAY と CUE ボタン	102
5.3.12	SYNC ボタン	103
5.3.13	SHIFT ボタン	104
5.4	ミキサー	105
5.4.1	ミキサー概観	106
5.4.2	メインセクション (MAIN)	106

5.4.3	チャンネルと クロスフェーダー	107
5.4.4	マスターディスプレイ	114
5.4.5	BROWSE エンコーダーと BROWSE ボタン	117
5.5	FX ユニット	117
5.5.1	シングルモードとグループモード	118
5.5.2	FX ユニットリファレンス	118
5.6	ループレコーダー	120
5.6.1	DRY/WET ノブ	120
5.6.2	SIZE ボタン	121
5.6.3	REC ボタン	121
5.6.4	UNDO ボタン	121
5.6.5	PLAY ボタン	121
5.6.6	録音したループのコピーと保存	122
5.7	ブラウズ、ロード、コピー	122
5.7.1	トラックとサンプルのブラウズ	122
5.7.2	S4 でのコピー	126
5.8	リアパネル	128
5.8.1	MAIN OUT セクション	128
5.8.2	INPUT CHANNEL D セクション	129
5.8.3	INPUT CHANNEL C セクション	130
5.8.4	POWER セクション	130
5.9	フロントパネル	131
5.10	TRAKTOR KONTROL S4 モード	132

5.10.1	Native Traktor モード	132
5.10.2	MIDI Mode	132
6	TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズ	134
6.1	環境設定ウインドウ	134
6.2	S4 コントロール部の設定と環境設定	135
6.3	S4 コントロールオプション	137
6.3.1	デフォルト復元 (Restore Default)	141
6.3.2	キャリブレーション (Calibration)	142
6.4	その他の設定項目	143
6.4.1	デッキの種類の変更	143
6.4.2	インプットルーティングの調整	143
6.4.3	4 つの FX ユニットの使用	146
6.5	セットアップウィザード (Setup Wizard)	147
7	S4 オーディオインターフェイスとコントロールパネル	154
7.1	Mac OS X の設定	154
7.2	Windows での設定: コントロールパネル	155
7.2.1	コントロールパネルを開く	155
7.2.2	Audio Settings ページ	156
7.2.3	Diagnostics ページ	158
7.3	他の音楽アプリケーションで S4 オーディオインターフェイスを使用する。	160
7.4	S4 をデフォルトオーディオインターフェイスとして使用する	161
7.4.1	Windows XP	161
7.4.2	Windows Vista と 7	161

7.4.3	Mac OS X	161
8	トラブルシューティングとヘルプ	163
8.1	TRAKTOR が起動しない	163
8.2	ハードウェアに関する問題	163
8.2.1	ベーシック	163
8.2.2	USB とドライバの問題	163
8.2.3	ドライバのアップデート	165
8.2.4	USB に関連する電源の問題	165
8.2.5	TRAKTOR KONTROL S4 をラップトップで使用する。	165
8.3	ジョグホイールトッププレートがゆるい	166
8.4	TRAKTOR がクラッシュする	166
8.5	ヘルプ	166
8.5.1	ナレッジベース / リードミー / オンラインサポート	166
8.5.2	フォーラム	167
8.6	アップデート	167
9	付録 A – 一般的な設定	168
9.1	TRAKTOR KONTROL S4 基本設定	168
9.2	マイクの追加	178
9.3	マスターミキサー (Master Mixer) の使用	181
9.4	TRAKTOR KONTROL S4 とターンテーブル、または CD デッキとの併用	181
9.5	スレーブミキサーと TRAKTOR KONTROL S4 の併用	185
10	付録 B – 技術情報	187
10.1	技術仕様書	187

10.2	ブロックダイアグラム	191
11	付録 C – クイックリファレンス	192
11.1	トラックデッキクイックリファレンス	192
11.2	Remix Deck クイックリファレンス	195
11.3	ミキサークイックリファレンス	199
11.3.1	メインセクションクイックリファレンス	199
11.3.2	チャンネル/クロスフェーダークイックリファレンス	200
11.3.3	マスターディスプレイクイックリファレンス	201
11.4	FX ユニットクイックリファレンス	201
11.5	ループレコーダークイックリファレンス	202
11.6	ブラウズ、ロード、コピークイックリファレンス	203
	索引	205

1 TRAKTOR KONTROL S4 の世界へようこそ!

TRAKTOR KONTROL S4 を選んでいただき光栄です!

1.1 TRAKTOR KONTROL S4 とは?

TRAKTOR KONTROL S4 は TRAKTOR 開発者により手がけられた、初の専用ハードウェア、DJ パフォーマンス用ソフトウェアの総称です。 TRAKTOR KONTROL S4 はフル機能を装備した TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェア及び、最新技術を採用した TRAKTOR ソフトウェアを融合したものです。オールインワンの TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーは人間工学を考慮した DJ ミキサーで、24-bit/96 kHz オーディオインターフェイスを標準装備し、TRAKTOR の操作に最適な高解像コントローラーとして機能します。本製品により、ライブパフォーマンスに必要な操作は全て指先で完結します。

— NATIVE INSTRUMENTS TRAKTOR チームより

1.2 TRAKTOR KONTROL S4 資料

1.2.1 各資料紹介

TRAKTOR KONTROL S4 では多くの情報ソースを用意しています。主な各資料は以下の順番で読み進めるために用意しています。

- セットアップガイド
- TRAKTOR KONTROL S4 マニュアル (本資料です) と各ビデオチュートリアル
- TRAKTOR 2 Getting Started ガイド

更に概観ポスターとキーボードショートカットカードを付属していますので、日々の TRAKTOR KONTROL S4 の使用の際にご活用ください。最後にコントローラーエディターリファレンスマニュアル (Controller Editor Reference Manual) で、コントローラーエディター (Controller Editor、以下参照) の知識を深めてください。

ここからは各資料について手短かに紹介します。



いくつかの資料(セットアップガイド、概観ポスター、キーボードショートカットカード)は製品ボックス内に同封してあります。全ての資料はハードドライブ内の TRAKTOR KONTROL S4 インストールフォルダ内に PDF 形式で保管してあります。この資料にはアプリケーションの [Help](#) メニューからアクセスすることも可能です。

最初にーセットアップガイド

セットアップガイド (Setup Guide) 製品ボックス内に同封してあります。この資料は TRAKTOR KONTROL S4 システムのハードウェア/ソフトウェアをインストールする為のガイドとなり、初歩設定からスピーカーから音が出るまでの手助けとなります。この資料内容が TRAKTOR KONTROL S4 を習熟する為の最初の段階となります。



まずセットアップガイド (Setup Guide) を参照してください。その後この TRAKTOR KONTROL S4 マニュアルを手にとって TRAKTOR KONTROL S4 に関する知識を深めてください。

TRAKTOR KONTROL S4 マニュアル

セットアップガイド (Setup Guide)を読み、手順に従った後は、TRAKTOR KONTROL S4 システムが起動する状態となるはずです。では、TRAKTOR KONTROL S4 マニュアルを読み進めましょう。TRAKTOR KONTROL S4 マニュアルでは始めに実践的な TRAKTOR KONTROL S4 の取り扱い方法について解説します。その後 TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラーの詳細について、各付属情報(一般的な問題の対処方法、仕様等について)も含めて解説します。その次のセクションでマニュアル内容の概要を紹介します。

ビデオ・チュートリアル

Native Instruments ウェブサイトでは、複数のビデオチュートリアルを用意しており、TRAKTOR KONTROL S4 の使用過程における多様な操作方法について実際に操作しながら解説しています。ビデオを観賞するには以下の URL をお好きなウェブブラウザで表示してください。

<http://www.native-instruments.com/s4tutorials>.

TRAKTOR 2 Getting Started ガイド

Getting Started ガイドでは TRAKTOR ソフトウェアの実践的な取り扱い方法について解説します。ここでは TRAKTOR の TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーに関する内容だけでなく、その他の追加機能についても解説しています。

TRAKTOR 2 マニュアル

TRAKTOR ソフトウェアの全詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。アプリケーションリファレンスは **TRAKTOR 2** インストールフォルダの資料用サブフォルダに PDF ファイルとして収納してあります。

概観ポスター

製品 ボックス内には TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラーのパネル各部を印刷してある概観ポスターが同封しており、片面ではトップパネルのメインエリアの機能内容を表示、もう一方の面ではデッキ、FX ユニット、ループレコーダー各部にある全コントロール部を表示、更にコントローラーパネルのリア、フロントパネルを表示してあります。このポスターは TRAKTOR KONTROL S4 を使用する際の手助けとなり、マニュアルを毎回開くことなく不明なコントロール部について簡単に参照することができます。

キーボードショートカットカード

キーボードショートカットカードは製品ボックスに同封してあります。このカードには TRAKTOR ソフトウェアで活用するキーボードショートカットを記載しています。

コントローラーエディターリファレンスマニュアル (Controller Editor Reference Manual)

TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラーで TRAKTOR ソフトウェアを使用する他にも、本ハードウェアを非常に強力な MIDI コントローラーとして使用し、MIDI の使用が可能なアプリケーション、機器を操作することが可能です。この操作を可能にするにはコントローラーエディター(Controller Editor)ソフトウェアを使用して、TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの正確な MIDI アサインを行うことが必要です。コントローラーエディター (Controller Editor) は TRAKTOR KONTROL S4 インストール過程で既にインストール済みのはずです。詳細はハードディスク内のコントローラーエディターインストールフォルダ内の **Documentation** サブフォルダにある Controller Editor Reference Manual (PDF) を参照してください。

ジョグホイールキャリブレーションガイド

S4 のジョグホイールはコントローラーの使用中にキャリブレーション作業を行うよう設計してありますが、場合によっては再キャリブレーション作業を手動で行う必要がある時もあります。例えばコントローラーをコンピュータに接続したままちょっとした置き場所の移動等で逆さまにした場合、ジョグホイールのセンサーはジョグホイールのトッププレートの位置情報を失ってしまいます。その結果、ジョグホイールは元の場所に戻しても正常に機能しない場合があります。この場合、最も簡単な対処方法はコントローラーのスイッチを一度切ってまたスイッチを入れる方法です。他にも TRAKTOR で手動でジョグホイールの再キャリブレーションを行う方法があります。やり方は **TRAKTOR 2** プログラムフォルダの **Documentation** サブフォルダにある Jog Wheel Calibration Guide を参照してください。

1.2.2 本マニュアルについて

現在読んでいる資料は TRAKTOR KONTROL S4 マニュアルです。マニュアル構成は以下となっています。

- 最初のパートはこのイントロダクションです。
- [↑2, TRAKTOR KONTROL S4 概要](#) 章では TRAKTOR KONTROL S4 ユーザーインターフェイスと各メインエリアについてハードウェア、ソフトウェア両方の内容を紹介していきます。
- [↑3, 曲のインポート](#) 章では音楽を TRAKTOR の強力なトラックコレクションに追加する方法について解説するので、手持ちの曲で TRAKTOR KONTROL S4 機能を活用する為の各機能を習得することとなります。
- [↑4, チュートリアル](#) 章ではコントローラーを使用するための解説を行います。ここでは段階的に TRAKTOR KONTROL S4 に搭載している各ツールの使用方法を紹介していきます。これらの実用例で簡単に内容を理解することができ、コンピュータを使用した DJ に慣れ親しんでいくことが可能となります。
- [↑5, ハードウェアリファレンス](#) 章では TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラー上の全ハードウェアコントロール部について解説します。コントロール部全てを網羅しているので、ここで各部の必要な情報を得ることができます。
- [↑6, TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズ](#) 章では TRAKTOR KONTROL S4 を必要に応じてカスタマイズする方法について述べていきます。
- [↑7, S4 オーディオインターフェイスとコントロールパネル](#) 章では TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラー内蔵のオーディオインターフェイスについて解説します。
- [↑8, トラブルシューティングとヘルプ](#) 章では一般的な問題とその対処方法、ヘルプインフォへのアクセス方法を紹介します。
- 最後に 3 つの付録では有効な追加情報を記載しています。
 - 付録 A では TRAKTOR KONTROL S4 を各演奏環境下に対応させる為の設定例を紹介しています。
 - 付録 B では TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの技術仕様を記載しています。
 - 付録 C ではコントローラーの全コントロール部を早見表形式で紹介しています。コントロール部の内容を知る場合、この表を参照すると便利でしょう。

1.2.3 マニュアルの注釈について

このセクションでは、本マニュアルで使用しているテキストと表記内容について解説します。本マニュアルでは、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容の大まかな分類を見分けます。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



この電球アイコンでは有効なヒントとなる内容を記載してあります。ここではしばしば機能をより効率よく使用するための解決策が記載されていますが、必ずこれを実行しなければならないという内容ではありません。作業効率を図るためには一度確認しておくことをお勧めします。

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容 (*Open…*、 *Save as…* 等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - その他の場所で表示されるテキスト (ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は青色で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずで
 - 重要な名称とコンセプトはボールド体で表示しています。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。

→ 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

ソフトウェア、ハードウェアの呼称

資料内で、TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラーは“TRAKTOR KONTROL S4” または “S4” と記載します。

同様に、TRAKTOR ソフトウェアは “TRAKTOR PRO”、または “TRAKTOR” と記載する場合があります。ですから、「TRAKTOR KONTROL S4 は S4 から TRAKTOR をコントロール可能にする専用 DJ システムです」といった文章が頻出することとなります。

1.3 動作環境

製品を使用するためにコンピュータが必要な動作環境と互換性 に関しては Native Instruments ウェブサイトの TRAKTOR 仕様セクションを参照してください。

<http://www.native-instruments.com/#/en/products/dj/traktor-pro-2/specifications/?page=2050>

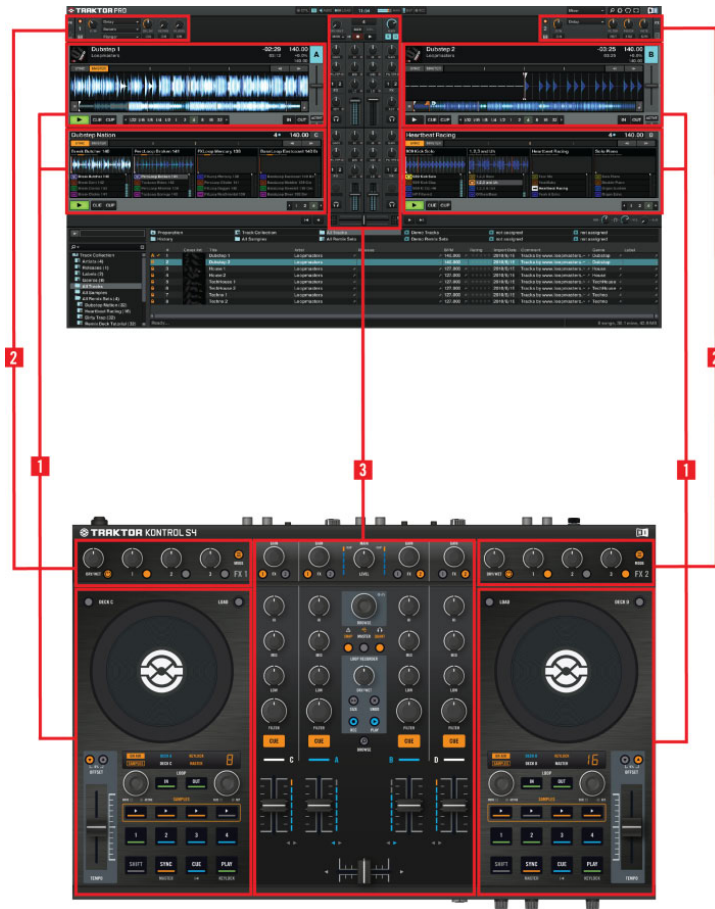
各オペレーションシステムでの互換性を確認するには <http://www.native-instruments.com/compatibility> を参照してください。

2 TRAKTOR KONTROL S4 概要

この章では TRAKTOR KONTROL S4 のメインエリアを TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラーと TRAKTOR ソフトウェア両方で紹介します。



まずはこの数ページを読んでいただいて、TRAKTOR KONTROL S4 の放つ強力な印象に触れ、慣れ親しんでください。TRAKTOR での音楽のインポート方法を熟知している方は、この章を読んだ後、[↑3, 曲のインポート](#) はスキップして [↑4, チュートリアル](#) 章にそのまま進んでください。



ハードウェアコントローラーとソフトウェア

- (1) *Decks*: TRAKTOR KONTROL S4 には 4 台のバーチャルデッキがあります。各デッキではトラック、サンプル、ライブインプット音声を扱うことが可能です。各デッキは強力な追加機能とコンピュータによる柔軟性を兼ね備えたターンテーブルや CD デッキとして考えることができます。S4 ハードウェアコントローラーの 2 台のデッキで TRAKTOR の 4 台のソフトウェアデッキ (各 A、B、C、D) をコントロールすることが可能で、S4 上の左デッキではソフトウェアのデッキ A と C をコントロールします。S4 の右デッキでソフトウェアのデッキ B と D をコントロールします。

- (2) *FX Units*: FX ユニット: デッキからのシグナルはハードウェア/ソフトウェアインターフェイスの上部にある 2 基の FX ユニットで加工することも可能です。ソフトウェアで 2 種類の FX ユニートを起動し、各デッキ音声を個別に加工することも可能です。FX ユニットから TRAKTOR 内の高品質 FX の全コレクションにアクセス可能で、S4 の左 FX ユニットでソフトウェア内の左 FX ユニートをコントロール可能となります。S4 の右エフェクトユニットからは、ソフトウェアの右エフェクトユニットを操作することが可能です。
- (3) *Mixer*: TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーと TRAKTOR ウィンドウの中央部分に位置し、ミキサーでは上記の 4 台分のデッキ音声を 4 つのチャンネルで受信します。各デッキごとにチャンネルが装備してあります。他の DJ ミキサーと同様に、ミキサーの使用目的は各チャンネルの音量調整をすることと、チャンネルの周波数帯域調整を行うこと、必要であればメイン出力前に FX ユニットに音声を送り、その後最終的に上部のメインセクションに音声を送信され、その音声が観客に届きます。



詳細に関しては [↑5, ハードウェアリファレンス](#) 章を参照し、そのまま TRAKTOR KONTROL S4 コントローラー上のコントロール部の詳細解説部へと読み進めるのがよいでしょう。TRAKTOR ソフトウェアの各機能に関する詳細は、TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。アプリケーションリファレンスは TRAKTOR 2 インストールフォルダの資料用サブフォルダに PDF ファイルとして収納してあります。

3 曲のインポート

殆どの場合、音楽コレクションは既にご自身のコンピュータ内に保管してあることでしょう。トラックのミックスをすぐに始めたい方は、この章を参考にしてください。ここでは TRAKTOR の強力なトラックコレクション (Track Collection) に曲をインポートする方法を解説します。



TRAKTOR KONTROL S4 の操作方法をすぐにでも習得したい方は、この章を飛ばして [↑4, チューブリアル](#) 章に進み、デモトラックを使用して TRAKTOR KONTROL S4 を操作する方法を体得してください。こちらの章は後で読んでいただければ問題ありません。

3.1 トラックコレクション (Track Collection) とは?

トラックコレクション (またはコレクション) では TRAKTOR で使用したトラック、使用中のトラック、これから使用するためのトラックを全て表示します。

コンピュータ上の音楽ファイル を元に、トラックコレクションではそれらのファイルを他の方法でリスト表示します。コレクションでのトラックの管理、タグ付け、ミックス内での使用のための準備は非常に簡単に行うことができます。

特筆すべき点として、トラックコレクションはハードディスク内のファイル構造とは関係なく機能し、ファイル構造を変更することがない点が挙げられます (TRAKTOR 内でファイルを削除した場合は除く)。

トラックコレクションの機能

- 音楽ファイルの多様な情報を管理するデータベースとして機能します。
- 音楽ファイルを表示、検索する手段としてタイトル、アーティスト名、BPM、ジャンル、長さ等の特徴 (タグ) を使用します。
- TRAKTOR 専用情報としてトラックを保管する場所です。
- 情報としてトラックを扱う為のプレイリスト機能を備えています。

トラックコレクションにはない機能

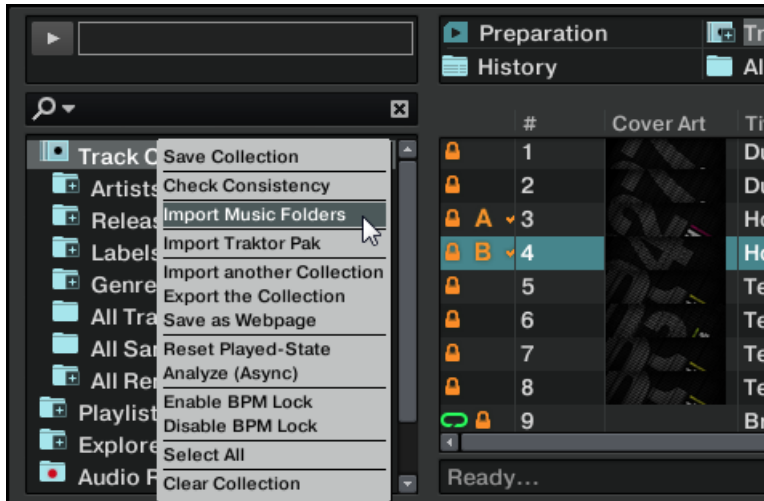
- トラックの移動、コピー、ファイル形式を変換して隠しファイル内に保管すること。
- ハードディスク内のファイルの構造内の階層位置を変更すること。

トラックコレクションを使用するには、音楽ファイルをインポートする必要があります。

3.2 音楽フォルダのインポート


TRAKTOR はハードドライブ内にあるトラック群を簡単にインポートする機能を備えています。

- ▶ ブラウザツリー内の **Track Collection** エントリを右クリック (Windows) または [Ctrl]+クリック (Mac OS X) し、メニューで *Import Music Folders* を選択します。



トラックコレクション用メニューで Import Music Folders エントリを選択する

デフォルトでは使用しているシステム内の **My Music** フォルダにある全ての音楽ファイルをインポートします。

 TRAKTOR は新規トラックをインポートする際にオーディオファイルの特徴(BPM, etc.)を分析します。この機能の実行完了には時間がかかる場合があります。シンク、またはオートループ機能等を使用して DJ プレイを行う前には、分析作業を事前に行っておいてください。

もし他のフォルダ、または外部ハードディスクに音楽ファイルがある場合は、TRAKTOR 音楽フォルダにそれらのフォルダも以下のように追加します。

1. *Preferences > File Management* と進みます。
2. **Music Folders** セクションの下部にある **Add...** をクリックします。
3. 追加するフォルダを選択します。
4. **OK** をクリックします。

この作業を繰り返し、全ての音楽フォルダを追加します。



サブフォルダも自動的にスキャンされます。よってこのリストにサブフォルダを手動追加する必要はありません。

3.3 iTunes によるトラック管理

iTunes で音楽コレクションを管理している場合、TRAKTOR KONTROL S4 は iTunes ライブラリと iTunes プレイリストに直接アクセスします。

3.3.1 iTunes にある曲の再生

TRAKTOR KONTROL S4 から直接 iTunes ライブラリとプレイリストをブラウズすることが可能です。ちなみに、この操作はハードウェアコントローラーを用いたトラックのブラウズ、ロード操作を覚える為の絶好の機会となります。この操作を行うには以下のコントロール部を使用します。

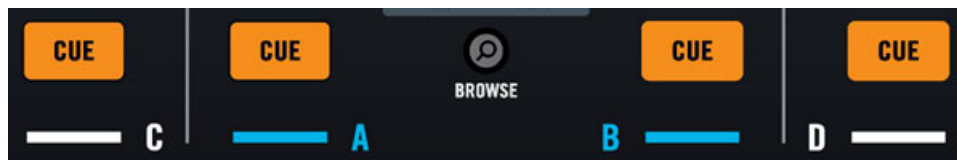
- ジョグホイール



- 各ジョグホイール下の、LOOP MOVE エンコーダー



- 各キュー(CUE)ボタンはミキサーの各チャンネルの下と BROWSE ボタンの間にあります。



操作方法は以下です。

1. BROWSE ボタンを押し、ブラウズモードにします。
コンピュータ画面の TRAKTOR ウィンドウにブラウザが展開します。
2. LOOP MOVE エンコーダーを回し、iTunes アイコンが選択されるまでブラウザツリーをスクロールし、エンコーダーを押して展開します。
3. 同様に iTunes ライブラリとプレイリストをブラウズします。LOOP MOVE エンコーダーを iTunes ノード内で回して、エンコーダーをクリックすることで選択したノードを展開、縮小します。
4. ブラウザツリーで希望するプレイリストを選択したら、ジョグホイールを回してリスト内のトラックを選択します。
5. 左右どちらかのデッキに選択したトラックをロードするには、ミキサーのどちらかのチャンネル(A または B)で点滅している CUE ボタンを押します。
6. 他のデッキにトラックをロードするには、3-5 のステップを繰り返します。
7. ここまでを終了したら、BROWSE ボタンをもう一度押し、ブラウズモードを終了します。



iTunes ツリーノード (Tree Node) では iTunes ライブラリとプレイリストの表示機能のみを含んでいます。この表示画面では編集機能は使用できません。

ソフトウェアでの同様の操作方法

もちろん以上の作業を TRAKTOR ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。

1. ブラウザツリーで iTunes アイコンをクリックしてノードを開きます。
2. iTunes で使用する時と同じように、ライブラリとプレイリストをブラウズします。
3. 通常の TRAKTOR プレイリストでの操作と同じように、デッキにトラックをロードします(例、デッキにトラックをドラッグする)。

3.3.2 iTunes から曲を複数選択してインポートする

iTunes ライブラリから複数のトラックを TRAKTOR ユーザーインターフェイスを介してトラックコレクションにインポートすることも可能です。

1. ブラウザツリーで iTunes アイコンをクリックしてノードを開きます。

2. トラックコレクション (Track Collection) にインポートする曲を選択します。
3. ブラウザツリーの **Track Collection** アイコンに選択した複数のトラックをドラッグします。
4. または選択したトラック上で右クリック (Windows) 、 または [Ctrl]-クリック (Mac OS X) してメニューから *Import to Collection* を選択することも可能です。

3.3.3 iTunes プレイリストのインポート

TRAKTOR ユーザーインターフェイスを介し、iTunes プレイリストを直接 TRAKTOR プレイリストとしてインポートすることも可能です。

1. ブラウザツリーで **iTunes** アイコンをクリックしてノードを開きます。
2. インポートするプレイリストを選択します。
3. **Playlists** アイコンにプレイリストをドラッグします。
4. またはプレイリスト上で右クリック (Windows) または [Ctrl]-クリック (Mac OS X) してメニューから *Import to Playlists* を選択することも可能です。

4 チュートリアル

この章では TRAKTOR KONTROL S4 を使用する際に頻出する使用方法について解説します。チュートリアルは実際に作業を行いながら進めます。単純な操作から紹介し、徐々に複雑な内容へと解説を進めることで、TRAKTOR KONTROL S4 システムに慣れ親しんでいただきます。この内容を把握した後は、TRAKTOR KONTROL S4 を使用してミックスが行える様になっている事でしょう。



ここから紹介するチュートリアルでは TRAKTOR KONTROL S4 インストールの際にハードディスクにコピーされたデモトラックを使用します。ですからトラックコレクションに曲をインポートしていない状態でも以下のチュートリアル内容を進めることが可能です。コレクションに曲をインポートする方法に関しては上記の [↑3, 曲のインポート](#) 章を参照してください。

4.1 最初のトラックを再生する

このチュートリアルではまず、トラックのロード 方法と、再生 方法について解説し、さらにオーディオアウトボットのチェック方法と、再生音声を確認できない場合の対処方法について解説していきます。

必要条件



ここでは TRAKTOR KONTROL S4 システムが起動し、使用可能な状態となっていることを前提とします。この条件を満たしていない場合は、別途のセットアップガイドを参照しそこでの必要事項を終えてからここに戻ってください。

このチュートリアルを始める前に TRAKTOR KONTROL S4 のセッティングを変更した場合は、以下の手順に従って TRAKTOR KONTROL S4 システムをデフォルトの状態に戻しておくことを強く推奨します。

1. TRAKTOR ソフトウェアのスクリーンの最上部 (Mac OS X)、またはウインドウの最上部 (Windows) にあるメニューバーで [Help](#) メニューをクリックし、*Help > Start Setup Wizard* と選択します。
2. 開いたウインドウで、他の部分には触れずに右下の [Finish](#) をクリックします。

→ これで TRAKTOR KONTROL S4 がデフォルトの状態にリセットされます。

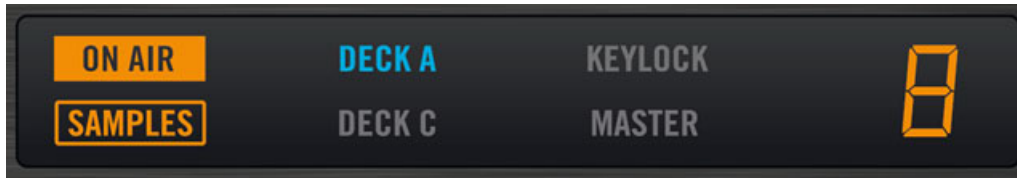


ここでのチュートリアルは TRAKTOR KONTROL S4 がデフォルトの状態であることを前提とします。デフォルトの状態でない場合、ここで解説する内容と異なる結果が生じる場合や、重要な解説を逃す場合があります。

4.1.1 トラックのクイックロード

デモトラックから「Techno 1」をデッキ A にロードします。

デッキ A は TRAKTOR ウィンドウの左側にあるので、S4 でも左のデッキを使用します。チェックするには左デッキを確認します。「DECK A」と青く表示されているでしょうか？



デッキディスプレイが DECK A インジケータ表示しています。

トラック を選択してロードするには、S4 上で 3 つのコントロール部を使用します。

- 2 つの SHIFT ボタン (各デッキの下にあります) のどちらか



- BROWSE エンコーダー (ミキサーの中央上部):



- 左デッキの LOAD ボタン (ジョグホイールの上):



TRAKTOR ウィンドウで以下を行います。

1. SHIFT 押したまま BROWSE エンコーダーを回して [Demo Tracks](#) を Favorite (Favorites はカスタマイズ可能なショートカットで TRAKTOR ウィンドウのブラウザ上部にあります) として選択します。
「Demo Tracks」プレイリストが以下に表示されます。



SHIFT を放して BROWSE エンコーダを回してスクロールし、プレイリストの *Techno 1* を選択します。

2. トラックがハイライト表示されたら、左デッキの LOAD ボタンを押してトラックをデッキ A にロードします。

→ トラックがロードされました。TRAKTOR では、トラックの波形と情報がデッキ A に表示されます。





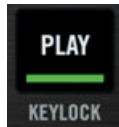
S4 の右デッキの LOAD ボタンで TRAKTOR PRO のデッキ B にトラックをロードすることも可能です。



S4 を使用してトラックをロードするには、TRAKTOR のデッキにブラウザ、またはコンピュータのフォルダから直接トラックをドラッグアンドドロップすることも可能です。

4.1.2 トラックの再生

- ▶ トラックをロードしたら、左デッキ下の PLAY ボタンを押します。



→ トラックが再生開始します。PLAY ボタンが光り、TRAKTOR の波形が動き出します。



右デッキの PLAY ボタンを押すと、デッキ B のトラックの再生を開始します。

各デッキごとのチャンネル

各デッキで再生しているオーディオはミキサー上の各チャンネルで更にコントロール可能です。デッキ A のトラックをロードしているので、サウンドはチャンネル A でコントロールします (青く光る“A” の表示)



チャンネル A

この時点でスピーカーまたは PA から音声を確認できるはずです。そうでない場合は、以下のセクションを確認してください。

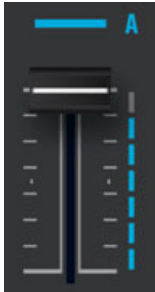
4.1.3 トラック音声聞こえない場合

デッキでトラックが再生されているのに再生音量が低すぎる場合、または無音の場合は、以下のことを確認してください。

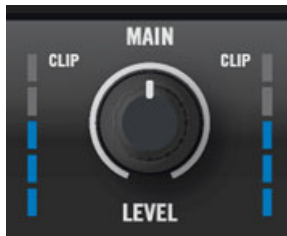
- S4 の下部で、クロスフェーダーを一番左にしてください。



- 上にあるチャンネル A のチャンネルフェーダーをあげて下さい。



- チャンネルメーター (チャンネルフェーダー横にある垂直方向に羅列してある LED 表示部分がそれです。上図参照) が反応しているか確認してください。反応していない場合は、チャンネルフェーダーを上げている HI、MID、LOW と FILTER ノブが中央に調節してあるか確認し、GAIN エンコーダーを押してチャンネルインプットのゲインを 0 dB にします。
- ミキサーの中央上部の MAIN LEVEL ノブが最低でも 12 時の方向よりも右に調節してあるか確認してください。MAIN LEVEL メーターが音声に反応して上下に動いているか確認してください。



反応していない場合は、TRAKTOR PRO ウィンドウの中央上部の **MAIN** ノブが適当な位置に調節してあるか確認してください。



S4 で MAIN LEVEL メーターが反応しているのに音声を確認できない場合は、S4 のメインアウトプットから PA またはスピーカーまでの接続ケーブル等を全て確認してください。

4.2 曲のミックス

ここまでで TRAKTOR KONTROL S4 を操作して素早くトラックをロードし、トラックの再生ができるようになったはずです。次に曲をミックスしてみましょう。ここからは、デジタル DJ が知っておくべきミックスの基本的操作を解説します。トラックの試聴、トラックの同期、ベストな位置からのトラックの再生、クロスフェーダーを使用したトラックのミックス方法について解説します。

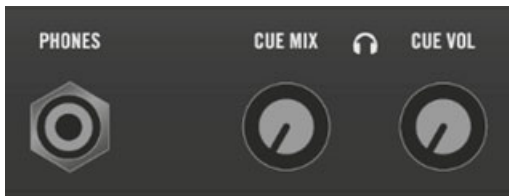
必要条件

ここからの解説は、前述したチュートリアルの内容を把握しているものとします(↑4.1, [最初のトラックを再生する](#) 参照)。TRAKTOR KONTROL S4 は以下の状態となっています。

- トラック「Techno 1」はデッキ A にロードしてあります。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。
- クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。

4.2.1 直接ブラウザからミックスする曲を試聴する。

他のトラックをロードする前に、TRAKTOR KONTROL S4 の プレビュープレイヤーを使用してヘッドフォンでブラウザにある曲を直接試聴します。



フロントパネルにある PHONES ソケットと各ヘッドフォンコントロールです。

1. まだ接続していない場合は、ヘッドフォンを S4 のフロントパネルにある PHONES ソケットに接続します。
2. PHONES ソケット右の CUE VOL ノブを完全に下げた状態でヘッドフォンを装着してください。
3. PHONES ソケットの隣の CUE MIX ノブを完全に左に回しきってください。
4. S4 のトップパネルの BROWSE エンコーダーを回してプレイリスト内のトラックを選択します。

5. そして BROWSE エンコーダーを押します。
選択したトラックがプレビュープレイヤーにロードされると、S4 中央のマスターディスプレイの右上隅の Preview Play (headphones)インジケーターが反応します。



6. フロントパネルで CUE VOL ノブを回して最適な音量に調節します。
これでプレビュープレイヤーで再生しているトラックを試聴することができます。
7. BROWSE エンコーダーを回すと、トラックの他のパートを試聴することができます。
8. プレビュープレイヤーからトラックを削除する場合は、BROWSE エンコーダーをもう一度押します。

→ では再度リストをブラウズしましょう。試聴する他のトラックを選択して気に入ったトラックがあればデッキにロードします。

4.2.2 ミックスするトラックのロードと再生

ここではミックスする次のトラックとして「Techno 2」を選択して、前述したデッキ A での手順と同様にデッキ B にロードします。

1. BROWSE エンコーダーを回してプレイリストから *Techno 2* を選択します。
2. 右デッキにある LOAD ボタンを押してデッキ B にトラックをロードします。
TRAKTOR ウィンドウでは、デッキ B にトラック情報と波形が表示されます。
3. 右デッキの PLAY ボタンを押し、再生を開始します。

→ トラックが再生開始します。Play ボタンが点灯し、TRAKTOR のデッキ B の波形が動き出します。

この時点では S4 のクロスフェーダーが左いっぱいの状態なのでデッキ B のトラックはまだスピーカーから確認することはできません。—それではゆっくりとデッキ B のトラックをミックスしてみましょう。

ゆっくりと右方向にクロスフェーダーを動かすことで、デッキ B のトラックが徐々に聞こえ始め、クロスフェーダーを更に右に動かすことでデッキ A のトラックが徐々にフェードアウトしていきます。ここまでではまだ満足いくミックスになっていないのは明らかです。次のトラックをミックスする前に、デッキ B のトラックをデッキ A のトラックにビートマッチさせる操作が必要です。もう一度、クロスフェーダーを左いっぱいに動かしてください。



クロスフェーダーを右いっぱい動かしてもデッキ B の音声を確認できない場合は、上記のトラブルシューティング [↑4.1.3, トラック音声聞こえない場合](#) を参照してください。

4.2.3 ヘッドフォンを使用してミックスを正確に行う (ビートマッチング)。

ここからは次のトラック (ここではトラック B) のミックス をヘッドフォン内で準備できるように慣れる必要があります。



チャンネル B の CUE ボタンです。

▶ S4 で、チャンネル B の CUE ボタンを押します。

→ ボタンが光り、デッキ B が現在 Cue チャンネルに送信されていることを表示し、この音声をヘッドフォンで確認することができます。

常時この CUE MIX ノブを使用してヘッドフォン内でキュートラック(デッキ B)とメインミックス(デッキ A)のバランスを調整することが可能です。キュートラックを重点的に試聴する場合はノブを反時計回りに回し、メインミックスを聞く場合は、時計回りに回します。

ここまでで、観客にメインミックスを聞かせたままデッキ B の曲を試聴することができるようになります。ヘッドフォンで聞いているミックスとは関係なく、メインミックスはクロスフェーダーとチャンネルフェーダーでコントロール可能です。

4.2.4 トラック同士の同期

デッキ B で再生しているトラックをミックスする前に、TRAKTOR の自動シンク機能を使用してデッキ A のテンポにあわせめます。この作業は SYNC ボタンを押すだけで行うことができます。



右デッキの SYNC ボタンです。

- ▶ 右デッキの SYNC ボタンを押すとデッキ A のテンポに同期します。

→ SYNC ボタンが点灯します。これは 2 つのトラックが完全に同期したことを意味します。

フロントパネルの CUE MIX ノブをゆっくり回すことで、デッキ A に同期した状態のミックストラック (デッキ B) をミックス内で確認することができます。



トラックのテンポ調整中の音声は観客に聞かれることがないように注意してください。

4.2.5 スタートポイントとしてキューポイントをセットする。

トラックをミックスするポイントを正確に指定したい場合もあることでしょう。例えば殆どの場合、テンポだけでなく、トラックのダウンビートもマッチさせる必要があるでしょう。トラックの特定の位置を使用することを(ミックスやトリガー等) “キューイング” といいます。

TRAKTOR KONTROL S4 ではこのキューの為のポイントをマークすることができ、それらをキューポイントと呼びます。この機能でこれらのポイントを何度でも同じパフォーマンスで、または次の回のパフォーマンスでも使用することが可能となります。



4 つの使用していない状態のホットキューボタンです。

- ▶ 右デッキで、トラックの再生状態に関わらず、点灯していないホットキューボタンをダウンビート上で押します。仮にこれをホットキューボタン 1 とします。

→ ホットキューボタンが青く点灯します。これはキューポイントを設置したことを意味し、同じホットキューボタンを押すことでこのポイントに戻ることができます。



最初のホットキューボタンが青く点灯します。

ビートスナップ

TRAKTOR のデフォルト 設定によりホットキュー設置は自動的に行われるので、ホットキューを正確にビートに設置する為の手間を考える必要はないでしょう。これは Snap モードをオンにすることで使用できる機能で、ミキサー中央にあるマスターディスプレイの SNAP インジケーターが点灯することで機能の起動状態を確認することが可能です。



マスターディスプレイの SNAP ボタンとインジケーターです。

Snap モードをオンにすると、トラック内に設置したポイントはそこから一番近いビートに移動するので、これによりこのポイントに直接何度でも戻ることができるようになります。

トラック同士を揃える

両方のトラックを揃える作業は非常に簡単です。

1. デッキ B は再生させておいてください (PLAY ボタンが点灯した状態)。
 2. 他のトラックのダウンビートを確認しながら先ほどダウンビートを配置したホットキューボタンを押します。
- デッキ B の再生位置が保存したキューポイントに移動し、(TRAKTOR ウィンドウを確認してください) 再生がそこから始まります。両方のトラックが完全に揃ったので、これでミックスが可能な状態となります。

ビートを保つ機能

ここでも、ホットキューボタンを押すタイミングに細心の注意を注ぐ 必要はありません。デフォルトで TRAKTOR は両方のトラックのビートをマッチさせるので、突然の曲間移動でもビートマッチの状態を崩すことはありません。これはクオンタイズ (Quantize) モードが音の状態となっているからで、このモードの起動状況はマスターディスプレイ(上図参照) の QUANT インジケーターで確認することが可能です。Quantize モードをオンにすることで、トラック中を移動しても(例、ホットキューボタンを押すことによる曲間移動)ビートマッチした状態となり、現在保たれている同期の状態を崩すことはありません。

4.2.6 備考—トラックが終わってしまった場合

デッキ A の「Techno 1」はチュートリアルを開始してからずっと再生しているので、トラックが終わりそうになっている可能性もあるでしょう。そういった場合、以下の手順を行ってください。

- ▶ 左デッキで、SHIFT + CUE を押してトラックの最初にスキップします。

ではチュートリアルに戻ります。

4.2.7 チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする。

では TRAKTOR KONTROL S4 の EQ とフィルターを使用してみましょう。



チャンネル B の EQ とフィルターです。

- ▶ チャンネル B の EQ またはフィルターを回してキュートラックの音声を確認してください。

EQ とフィルターは違和感無くトラックをミックスするのに最適なツールです。最も一般的なテクニックはミックスするトラックのベースラインをフィルターしておくことです。操作例は以下です。



ここからが本格的なミックス作業となります。まず CUE MIX ノブを右いっぱいに戻してヘッドフォンでメインミックスを確認します (またはヘッドフォンをはずしてスピーカーからメインミックスを確認します)。

→ これが TRAKTOR KONTROL S4 を使ったあなたの最初のミックスです!

4.2.8 全てを手で行う

TRAKTOR のシンク、キュー機能を使うことなく、マニュアル操作でミックスを行うことも可能です。本製品を使用する際、全ての DJ 操作をマニュアルで行うことはないでしょう。しかし、マニュアル操作に慣れ親しんでおくことは大切です。

- マニュアル操作を知っておけば、レコードによる DJ 時のビートマッチ、または自分の前の DJ と交代するときに便利でしょう。
- マニュアル操作と、TRAKTOR の先進的な機能を使用して、あなたのミックススタイルを築いてください。

マニュアル操作を行う前にまず、デッキ A に新しい曲を追加し、先ほどミックスしたばかりのデッキ B のトラックにミックスします。



ここからは デッキ B の音声スピーカーから出力している音声です。ですので、ソフトウェア上でデッキ A をコントロールする左デッキを多用します。

はじめに

1. まずクロスフェーダーが右いっぱいとなっているか確認します。
2. デッキ B のトラックがまだ再生されている最中に、デッキ A にトラック “House 1” をロードします (BROWSE エンコーダーを回してリスト内のトラックを選択し、左デッキの LOAD を押します)。



まずは似たような BPM のトラックを選択するとよいでしょう。

3. 左デッキの PLAY を押し、新しくロードしたトラックの再生を開始します。
4. 同じデッキで SYNC ボタンがオフの状態になっているか確認します。
5. ミキサーでチャンネル B フェーダーの上の CUE ボタンを選択解除し、チャンネル A を起動してヘッドフォンで新規追加した曲を試聴します (CUE MIX ノブを任意に調節してください)。

テンポの調節

各デッキのテンポは TEMPO フェーダーで調節します。



TEMPO フェーダーを使用してデッキのテンポを調節します。

- ▶ 曲の雰囲気がマッチするまで BPM を調節する、または 他の曲と BPM が完全に同期するまで (TRAKTOR のデッキ B の上部で確認してください)、左デッキの TEMPO フェーダーを調節します。

ジョグホイールによるマニュアルキュー

ジョグホイールを使用して曲をミックスする場所を探すことも可能です。



ジョグホイールを使用して手動でキュー出しすることも可能です。

1. 左デッキで、ジョグホイールを押して回すことでキュー出し作業を行います。(デッキの下にある SHIFT ボタンを押しながらジョグホイールを回すことで、素早くトラック内を移動することも可能です)
2. キュー出しする場所が定まったらその位置でホイールを押したままにしておき、他のトラックのダウンビートに合わせて手を放します。デッキ A はその場所から再生を開始します。

ジョグホイールでベストなキューポイントを探す前に、(PLAY ボタンを押すことで) 再生をとめておくこともできます。ポイントが決まったら、ジョグホイールを放しても、曲は止まった状態なのでこのポイントを逃すことはありません。他のトラックのダウンビートに合わせて、左デッキの PLAY を押してください。

ビートのアライン

トラック同士に若干のずれがある場合は、ジョグホイールの外側を使用してトラック同士のずれを修正することも可能です。

- ▶ 左デッキで、ジョグホイールの外枠を任意の方向に動かし、一時的にテンポをずらすことで必要のないトラックのずれを修正します。

→ これでトラック同士が完全に同期します。



ここまでの操作内容は TRAKTOR の Sync 機能を使用している場合でも便利です。TRAKTOR の自動ビート検知機能が割り出した結果が、例えば超低音の影響で同期の”ノリ”が悪い場合があります、そういった場合は上記の方法で修正を行います。手動でトラックのビートグリッドを修正できなかった場合、ジョグホイールの外輪を使用して調節することでトラック同士の違和感を解消できます。

新規トラックのミックス

- ▶ 準備ができれば、デッキ B の曲からクロスフェーダーを使用してデッキ A の曲をミックスしてください。

→ これが TRAKTOR KONTROL S4 を使ったあなたの最初のマニュアルミックスです!

マニュアルビートマッチングには練習が必要です。時間をかけ、納得がいくミックスが出来る様になって下さい。練習あるのみです。

4.3 レベルの調整

更に先に進む前に、ミックスでは音量調節も重要な要素であることを解説しておく必要があります。ここでは簡単なヒントを例に出すので、今後の参考にしていいただければと思います。



このセクションの敷居が若干高いと感じた場合でも、特にライブ環境でのトラブルを避けるために、時間をかけて読み進めてここでの内容を把握しておくことを推奨します。

4.3.1 セオリー

ミックスでは異なるソースからシグナルを混ぜることになります(そしてそれらの音声を加工する場合もあります)。

基本ルールは、シグナルのクリッピングを避けつつ、ダイナミックレンジをフル活用することです。これらを守るべき理由として、以下の二つがあります。

- ダイナミックレンジをフル活用することで、ミックス内のノイズレベルを最低限に抑えることができます。その結果曲の詳細がよりよい状態で表現されます。
- シグナルがクリップしてしまい、音声を上げるほど音が歪むようになることは避けてください。音量が大きな部分(ビートの場合がほとんどです)がカットされ、ダイナミックレンジが低減し、音声に歪みが生じます。これによりスピーカーにダメージが生じ、当然観客も迷惑することでしょう。(ほぼ間違いなくクラブのオーナーやテクニシャンがあなたに文句を言いに来ることでしょう)

以上を理由に音量を最適な状態で保っておくことが重要です。

4.3.2 練習

音量調整の為に、S4 にはいくつかの レベルメーターとコントロール部を装備しています。各レベルメーターにはシグナルレベルを示す青い LED とクリッピングを示すオレンジの LED を備えています。



チャンネルメーターです。

上記したルールはこれらのメーターで以下のように反映されます。

- ▶ レベル調整の調節の上達には練習が不可欠です。音量が常に青色 LED の上を示すようにし、オレンジエリアには極力到達しないように心がけるようにしてください。



レベルをクリッピングさせミックスサウンドをダーティーな音声にすることは推奨しません。そういった音声を得るには、代わりに TRAKTOR KONTROL S4 の FX を使用してください。

各チャンネルのレベルチェック

ミキサーの各チャンネルにはフェーダーの横に垂直方向に表示するチャンネルメーターを搭載しています。このメーターではそのチャンネルのプレフェーダーレベル(チャンネルフェーダーで調節する前の 音声レベル)を表示します。このレベルを調節するには、チャンネルの上部にある GAIN エンコーダーを使用します。



GAIN エンコーダーは各チャンネルの上部にあります。

- ▶ チャンネルの GAIN エンコーダーを調節し、音声が入るべく青表示部の上の位置に到達するよう調整します。

チャンネルの EQ と フィルターセッティングもレベルに影響し、同じように設定した FX も音量に影響することを念頭において調節してください。これらの内容を変更する際には、そのつど GAIN エンコーダーも調節してください。



もちろんあなたのトラックの表現力に関して妥協する必要はありません。常に音量を最大にするのではなく、トラック内で最大になる部分にあわせてゲインを調節しておくといでしょう。

チャンネル同士のレベルを合わせる

更に 2 つのチャンネル同士の必要以上の音量差を無くすために曲同士の平均的な音量をそろえる必要があります。

- ▶ キューしたチャンネルをミックスする前に、GAIN エンコーダーを調節してチャンネルメーターが現在スピーカーから流れている曲のチャンネルメーターと大体同じになるよう調節します。



TRAKTOR は新規にトラックをロードするたびにトラックレベルを自動的に調節します。この「Autogain」機能はトラックから検出されたゲイン情報を元に機能します。とはいえ EQ、フィルター、キュートラックに適用したエフェクトによってはミックスを開始する前に音量をもう一度確認するのが賢明でしょう。更にトラック中のどこでミックスを開始するかで音量が異なるので、その部分の音量を他のトラックの音量と揃えることが重要です。

メインレベルの確認

全てのチャンネルから送信される各シグナルはチャンネルフェーダーとクロスフェーダーの位置に関係し、最終的に一つにまとまります。このミックスは TRAKTOR のメインアウトプットからメインセクションに送信されます。



S4 の MAIN セクションです。

このセクションの MAIN LEVEL メーターでは、MAIN LEVEL ノブで調整する前の段階のミックスレベルを調整します。このメーターは TRAKTOR のヘッダにある **MAIN** メーターと同値を表示します。このレベルを調節するには、TRAKTOR のマスターパネル下の **MAIN** ノブを使用します。



TRAKTOR の MAIN メーターとノブです。

- ▶ TRAKTOR のマスターパネルにある **MAIN** ノブを調節して S4 の MAIN LEVEL メーターがクリップしない程度にレベルが青表示 LED の上部を示すように調節します。



デフォルトでは TRAKTOR のメインアウトプットに リミッターが設置されています。このリミッターを有効にすると、MAIN LEVEL メーターはクリップを表示しなくなり、代わりにリミッターが有効となると、LED が反応するようになります。リミッターが音声の 歪みに対応した結果として、削減されたダイナミックレンジを取り返すことはできなくなります。ですから、リミッターを使用しているとはいえ、音声のクリップが無いようにしておくことを推奨します。

オレンジのクリッピング LED が点灯した場合、S4 の MAIN LEVEL を下げてもその音声自体が歪んでしまっているので意味はありません。



MAIN LEVEL メーターが低すぎる場合は、チャンネルフェーダーが低すぎないか確認してください。

4.4 ループ機能 とキュー機能

ここまでで、基本的なミックス操作方法について学んだので、ここからは・TRAKTOR KONTROL S4 のループ機能について解説します。

必要条件

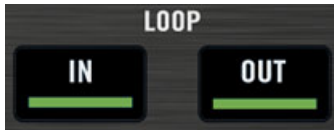
ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握しているものとします。TRAKTOR KONTROL S4 は以下の状態となっています。

- トラック「House 1」はデッキ A にロードしてあります。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。

- クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。

4.4.1 ループの再生

S4 の各デッキには専用ループコントロールを装備しており、デッキディスプレイのループセクションにあります。



ループセクションは左から、LOOP MOVE エンコーダー、 LOOP IN / LOOP OUT 各ボタン、 LOOP SIZE エンコーダーとなっています。

ループを既定のサイズにセットする。

ではデッキ A にループを追加しましょう。



LOOP SIZE エンコーダーです。

- ▶ 再生中のトラックにループをセットするには、LOOP SIZE エンコーダーを押します。

→ この操作で自動的にループを追加します。

ループサイズは LOOP SIZE エンコーダーの上のデッキディスプレイ (Deck Display) の数値で確認してください。



Loop Size ディスプレイです。

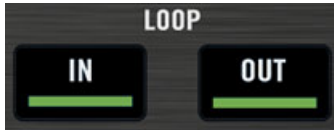
- ▶ ループのサイズを変更するには、先ほど使用した LOOP SIZE エンコーダーを回して任意の数値に設定します。



ループサイズ設定値はループをセットする前後どちらでも設定することが可能です。この設定を先にしておくと、次に設定するループがそのサイズにセットされます。

手動でループをセットする

ループのスタートポイントとエンドポイントを手動で設定することも可能です。設定はループセクションの LOOP IN と LOOP OUT ボタンを使用して行います。



LOOP IN と LOOP OUT ボタンです。

1. LOOP IN ボタンを押し、Loop In Point をセットします。
2. LOOP OUT ボタンを押し、Loop Out Point をセットします。
LOOP OUT ボタンを押すと、同時にループが設定されループ再生を開始します。

上記のチュートリアルで Snap モードについては解説済みです ([↑4.2.5, スタートポイントとしてキューポイントをセットする。参照](#))。このモードは Loop In と Loop Out Points にも影響するので、この設定で各ループポイントは自動的にビートに設置されます。



もちろん手動で設定したループのサイズを上述した LOOP SIZE エンコーダーで変更することも可能です。



ループを手動で設定する際、Loop Size Display (LOOP SIZE エンコーダーの上にあります) が実際のループサイズと合わない場合があります。

ループの移動

使用しているループをループセクションの左にある LOOP MOVE エンコーダーを用いて素早く移動させることも可能です。



LOOP MOVE エンコーダー

- ▶ ループを移動するには、LOOP MOVE エンコーダーを回します。

移動範囲も現在設定してあるループサイズ (LOOP SIZE エンコーダーの上の数値) に伴います。



ループを起動していない状態で LOOP MOVE エンコーダーを回すと、同じループサイズで前後に移動することができます。詳細はセクション [↑5.3.8, ループ・セクション \(Loop Section\)](#) を参照してください。

ループの保存

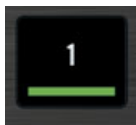
上記のチュートリアルで キューポイントの保存方法について解説しました。保存方法はシンプルで、点灯していないホットキューボタンを押すのみでした。



点灯していない状態のホットキューボタンです。

ループの保存方法もほぼ同様です。

- ▶ ループを保存するには、点灯していないホットキューボタンを押します。
- ホットキューボタンが緑色に点灯します。これはループをこのボタンに設置したことを意味し、同じホットキューボタンを押すことでこのポイントに戻ることができます。



同じホットキューボタンが緑点灯します。

ループの解除

現在のループを解除する場合は、以下の手順に従ってください。

- ▶ ループを解除するには LOOP MOVE または LOOP SIZE エンコーダーを押します。
- ループが停止し、通常のトラック再生を開始します。



ループが起動していない状態で LOOP MOVE エンコーダーを押すと、ループが起動し、トラック内の次のループが再生されます。

4.4.2 ホットキューの使用

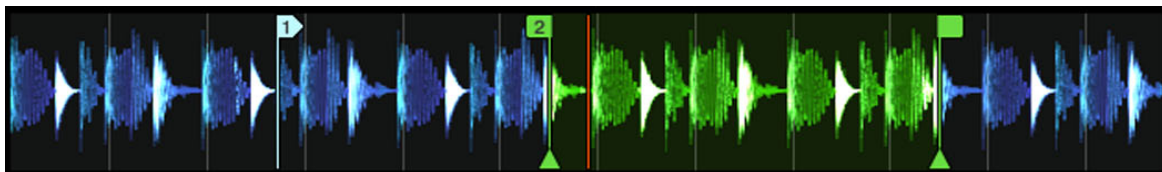
このチュートリアルと上記のチュートリアルで、ホットキューを使用してキューポイントとループを保存する方法を解説しました。ここではこれらの使用方法について更に掘り下げて解説します。



設定内容が異なる各ホットキューボタンです。

既に解説したように、点灯していないホットキューボタンを押すと、ループが起動していない場合は、ボタンを押した時点での再生位置にキューポイントを設置し(ホットキューボタンが青く点灯します)、ループが起動している場合はループを保存します(ホットキューボタンが緑に点灯します)。

ソフトウェア上のデッキの波形では、対応する位置にホットキューボタンが示す色と同じ色の線が表示されます。更にその線に表示される番号はホットキューボタンの番号と同じなので、正しく区別することができます。



キューポイントをホットキュー 2 に、ループをホットキュー 3 に保存した状態の波形ディスプレイです。

間違えた場合、またはあるホットキューをもう必要としない場合は、素早く削除することも可能です。

- ▶ ホットキューを削除するには、SHIFT ボタンを押したまま削除対象のホットキューボタンを押します。

→ これでボタンの点灯が消えるはずです。

ホットキューの効果的な使用方法

ホットキューはブックマークとしての意味合いを持つだけのものではなく、曲の再構成に用いたり、ビートジャグリングに応用することも可能です。

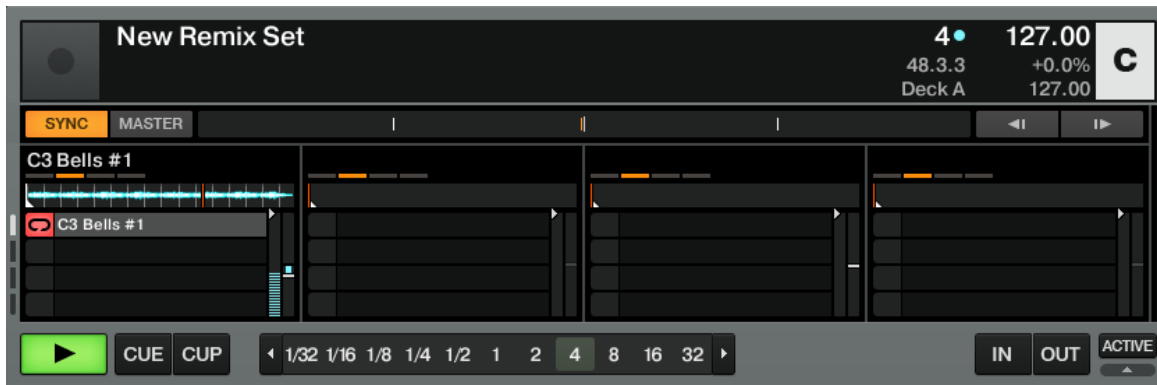
例としてここではホットキュースロットに保存したループをミックスの中に導入する方法を紹介します。ここで紹介する内容を、今までの復習として操作内容を確認しながら行ってください。

ここまでのチュートリアルの内容に忠実であれば、デッキ B に「Techno 2」がロードされたままとなっているはずですが、ここではデッキ A のトラックがスピーカーから流れており(クロスフェーダーが左いっぱいの状態)、デッキ B でミックスするトラックを準備しているとします。

1. 次のトラックの再生を開始し、任意のチャンネルの CUE ボタンを起動することでヘッドフォンで試聴できる状態にします。
2. 右デッキのループセクションの各コントロールを操作し、トラックのイントロ周辺で任意のループを設定します。
3. いいループが見つかったら、点灯していないホットキューボタンを押して保存し、ループを再生したままの状態にします。
4. ここまでを設定してから、例えば前述したようにループの低音成分をカットしておいて、ループのミックスを開始します(↑4.2.7, [チャンネル EQ とフィルターを使用してトラックをミックスする](#)。参照)。
5. トラックが完全にフェードアウトする直前に、用意しておいたループを解除すればミックスが完了します。

4.5 ミックス内でサンプルを使用する

Remix Deck を用いてサンプルをセットに取り入れることはもちろん、Track Deck からサンプルを取り込んで即座にトラックのリミックスを行うことができます。



最初の Sample Slot の上部 Sample Cell にサンプルをロードした状態の Remix Deck C です。

Remix Deck を使ってレイヤー可能な ワンショットサンプルとループを操り、新しくトラックを組むことも可能です。では S4 で Remix Decks をコントロールする方法を解説します。



旧バージョンで TRAKTOR の Sample Decks をしていた場合でも混乱する必要はありません。以前の Sample Slot 用各機能はそのまま使用することが可能です。

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握しているものとします。TRAKTOR KONTROL S4 は以下の状態となっています。

- トラック「Techno 2」はデッキ B にロードしてあります。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。ここからはトラックを再生するデッキを“トラックデッキ”と呼び、Remix Deck と区別します。TRAKTOR 2 では、2 つの上部のデッキ (A と B) がトラックデッキで、下の 2 つのデッキが (C と D) リミックスデッキとなります。
- デッキ A は停止した状態です (そうでない場合は、左デッキの PLAY ボタンを押してください)。
- クロスフェーダーの位置は右いっぱいとなっています。

4.5.1 コレクションからサンプルをロードする

トラックコレクションからサンプルを直接ロードできます。いい機会ですので、ここでは S4 コントローラーの Browse モードを使用し、コンピュータ全体のトラックとサンプルを検索します。



BROWSE ボタンです。

1. S4 の中心にある BROWSE ボタンを押してブラウズモードにします。
BROWSE ボタンが点灯します。S4 上で有効なターゲット(各デッキの 4 つのサンプルプレイボタン)が点滅します。
2. LOOP MOVE エンコーダーを回してブラウザツリーから **Track Collection** フォルダを選択します。LOOP MOVE エンコーダーボタンを押してそのフォルダを開きます。



3. LOOP MOVE エンコーダーを回してブラウザツリーで **All Remix Sets** フォルダを選択します。
LOOP MOVE エンコーダーボタンを押してそのフォルダを開きます。
4. LOOP MOVE エンコーダーを回してブラウザツリーで **Dirty Trap** フォルダを選択します。
5. BROWSE エンコーダーを回してプレイリストの「C3 Bells #1」を選択します。



6. 左のデッキで点滅しているサンプルプレイボタンの一つを押し (ここでは最初のボタンを選択します)、このサンプルスロットにサンプルをロードします。
7. BROWSE ボタンをもう一度押し、ブラウズモードを終了します。



この操作はソフトウェアから行うことも可能です。リストからサンプルをサンプルスロットにあるサンプルセルにドラッグアンドドロップしてください。

これでサンプルがロードされ、再生可能な状態となりました。

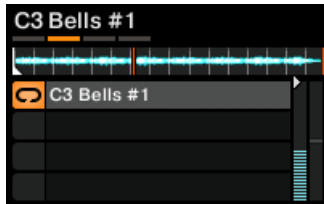
- TRAKTOR では Remix Deck C の最初のサンプルスロットの上部サンプルセルにサンプルがロードされた状態となっているはずです。
- S4 では対応するサンプルプレイボタンが薄く点灯し、サンプルがロードされた状態で、音声が発音されていない状態を示します。

4.5.2 サンプルのトリガー

薄く点灯したサンプルプレイボタンを押すことでサンプルをトリガーすることができます。

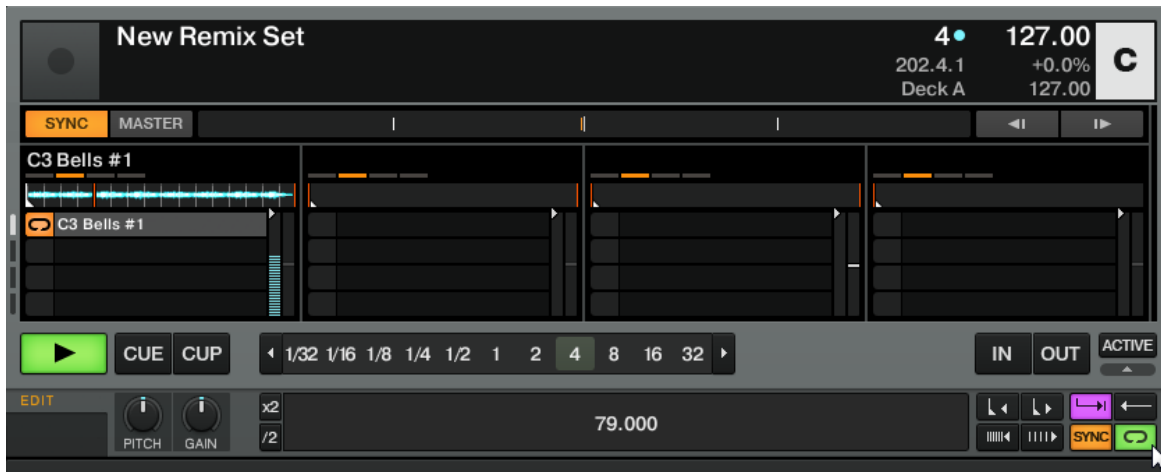
1. 薄く光っているサンプルプレイボタンを押してサンプルをトリガーします。
2. ボタンをもう一度押すと、サンプルスロットをミュートします。ミュート解除するにはもう一度押します。
3. SHIFT + Sample Play ボタンを押すとサンプルが停止し、もう一度起動するとサンプルがスタート位置に戻ります。

サンプルはループ再生します。これはサンプルが **Loop** モードとなっているからで、サンプルセルの左のループシンボルがこのモードであることを表示します。



Loop モードのサンプル「C3 Bells #1」です。

サンプルの再生モードを **One-shot** モードに切り替えるには Remix Deck の Advanced Panel を開く必要があります。デッキ上部の境界線を何回かダブルクリックすることでデッキレイアウトを切り替えて Advanced Panel を表示します。



詳細パネル（Advanced Panel）を備えた状態の Remix Deck です。右下で Play Type ボタンにカーソルを当てており、ここで再生モードを One-shot、または Loop モードに切り替えます。

- ▶ サンプルの用途に応じて Advanced Panel (see screenshot above) の右下の Play Type ボタンをクリックしてサンプルを **One-shot** モードに切り替えます。

One-shot モードではサンプル再生中に関係する Sample Play ボタンを押すことで Sample Slot が停止します。



サンプルの再生を停止した後もう一度 SHIFT + Sample Play ボタンを押すとサンプルのサンプルスロットを削除します。



サンプルが聞こえない場合は、TRAKTOR ソフトウェアのチャンネル C のフェーダーがあがっているか確認してください。

4.5.3 トラックデッキからのサンプリング

ここまでで TRAKTOR のブラウザを使用してリミックスデッキの一つにサンプルをロードする方法について解説しましたが、ここでは便利なパフォーマンス機能を紹介します。

1. デッキ (TRAKTOR のデッキ B) で「Techno 2」をまだ再生しているか確認してください。再生していない場合は PLAY を押して再生を開始してください。トラックが終わりかけている場合は、SHIFT + CUE でトラックの最初に戻ってください。

2. ではループセクションのコントロール部を使用してこのトラックからループを取り出します。
3. 同じデッキで、点灯していないサンプルプレイボタンを押します (ここではサンプルプレイボタン 1 を押します)。

→ これで Track Deck B で再生しているループを自動的にサンプルし、Remix Deck D の最初のサンプルスロットの上部サンプルセルにコピーします。



デッキ B のループを Deck D の最初のサンプルスロットの上部サンプルセルにエクスポートしました。

これでループを Remix Deck D で再生することが可能となります。更に Snap モードと SYNC を起動することでループを Track Deck B と完全に同期させることが可能となります。

Sample Play ボタンはループモードでは上記と同様の再生コントロールを装備しています (押すことでサンプルのミュート/ミュート解除、SHIFT と共に押すことで停止、もう一度押すとサンプルの頭出し、SHIFT と共にもう一度押すことでアンロード)。



上記したように、Sample Play Type を Loop と One-shot モードのどちらかに切り替えることができます (↑4.5.2, サンプルのトリガー参照)。

これでデッキ B に異なるトラックをロードしても、元のトラックのループが Remix Deck D に保存された状態となり、いつでも再トリガーすることが可能となります。ループを取り出し、様々なタイミングでミックスに使用することができるので便利です。



Sample Play ボタンを押したときにループを再生していなくても、ソースデッキから音声を取り出しますが、現在のプレイバックポジションから抽出することとなります。ループは自動的に現在設定しているループサイズにカットされます (TRAKTOR で表示値を確認してください)。

- ▶ デッキ B からいくつかのサンプルを取り出し、上述した各操作に慣れてください (トリガリング、ミュート等)。

4.5.4 サンプルの削除

サンプルセルの内容を削除したい場合は SHIFT を押しながら任意の Sample Play ボタンを押してサンプルを停止して、もう一度同じ動作を繰り返してサンプルセルを削除してください。サンプルプレイボタンがオフの状態となります。

4.5.5 サンプルの更なるコントロール

Remix Deck にサンプルをロードすると、サンプルを更にコントロールすることが可能となります。まずは S4 の右デッキから TRAKTOR の Remix Deck D に注目しましょう。

- ▶ DECK D ボタンを押して右デッキからデッキ D にフォーカスします。
- ボタンが点灯します。これで、右デッキのそのほか全ての要素は TRAKTOR のデッキ D を操作するために機能するようになります。

ここでは機能の全ての詳細解説をせず (全機能詳細は ↑5.3, デッキ と TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください)、各機能についての紹介のみに留めておきます。

- ジョグホイールでサンプルスロットの全てを含む Remix Deck のテンポベンド (外輪部) とスクラッチ (プレート部) が可能です。
- 各 Sample Play ボタンの下にある Hotcue ボタンは Play 及び Capture ボタンとして機能します。ショートカットとして、サンプルが既に再生されている場合はホットキューボタンで瞬時にサンプルを再生することができます。

- 再生中のサンプルは、ホットキューボタンの点滅で確認できるようになっています。
- SHIFT + Hotcue ボタンを押すことで Sample Slot の Sample Cells を移動することができますが、TRAKTOR の環境設定 (preferences) で Hotcue ボタンを Remix または Legacy モードに設定したかでその反応が異なります。詳細は [↑ 6.3, S4 コントロールオプション](#) で確認してください。

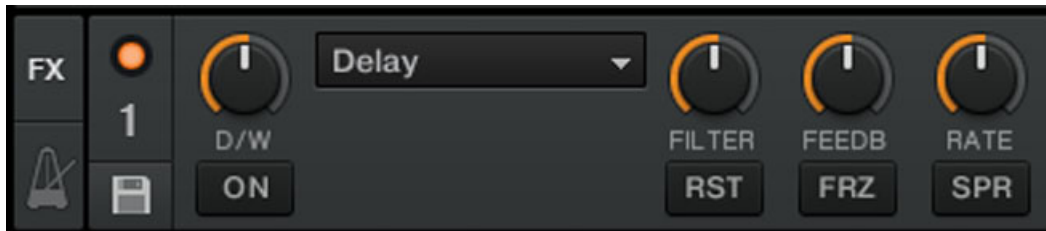


Remix Deck の詳細は TRAKTOR 2 マニュアルで確認してください。

4.6 FX の追加

ここまでで、トラックとサンプルをデッキで再生し、ミックスに関する基礎も学んだのでここからはエフェクト (TRAKTOR では "FX" と呼びます) について解説を進めます。

TRAKTOR は強力なエフェクトセクションを装備しています。デフォルトで TRAKTOR には 2 つの異なる FX ユニットがあり、これらを各デッキに自由にアサインすることが可能です。これらの FX Units は S4 では各デッキの上にあります。



TRAKTOR の FX ユニットです。



S4 の FX ユニットです。

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握しているものとします。TRAKTOR KONTROL S4 は以下の状態となっています。

- トラック「Techno 2」はデッキ B にロードしてあります。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。
- デッキ A は停止した状態です (そうでない場合は、左デッキの PLAY ボタンを押してください)。
- クロスフェーダーの位置は右いっぱいとなっています。

4.6.1 グループモード

まずは Group モードについて解説します。このモードで単一の FX ユニット内で 3 つの異なるエフェクトを同時に使用することができます。

ここでは S4 の左の FX Unit (FX1) に注目します。当然、右の FX も同様に機能します。



MODE ボタンです。

- ▶ MODE ボタンを押してユニットを Group モードにします (ボタンが点灯した状態にしてください)。
TRAKTOR では対応する FX Unit の上に 3 つのエフェクトスロットが設置されるはず (上図参照)。

4.6.2 FX Unit の準備

では 3 つの異なるエフェクトを使用する FX Unit にロードしてみましょう。

1. SHIFT ボタンを押したまま FX On ボタン (FX Unit の左) を押して 3 種の異なるエフェクトをロードします。



これでディレイ、リバーブ、フィルターがロードされました。

2. FX ボタン 1-3 を押して 3 種のエフェクトから起動するエフェクトを選択します。もちろんこれらのエフェクトを同時に使用することもできます。



起動した FX ボタンは点灯します。

3. 更なるステップとして、DRY/WET ノブを左いっぱいに戻しておき、後にエフェクトを効果的に使う為に準備しておくのもよいでしょう



→ FX Unit を用いた音声処理の為に準備はこれで万全です。

4.6.3 デッキを FX ユニットにアサインし、FX 処理を施す

では FX ユニットのデッキにアサインしましょう。アサインにはミキサーの各チャンネルの上、GAIN エンコーダーの下に FX アサインボタンを使用します。



各チャンネルの FX アサインボタンです。

ここでは FX Unit 1 をデッキ B にアサインします。

1. チャンネル B にある左 FX アサインボタン("1"と表示してあります) を押してデッキ B を FX Unit 1 にアサインします。
2. ゆっくりと DRY/WET ノブを右に回して FX 効果を適用します。

→ これでデッキ B の音声は FX Unit 1 によって加工されます。



他のチャンネルも同じ FX Unit にアサイン可能です。例えばサンプルをロードしてあるデッキ C または D に FX を適用する場合でも、任意のチャンネルで FX アサインボタン "1" を押せばアサイン完了となります。

4.6.4 FX ユニットのコントロール

FX ノブ 1-3 を回すことでこの FX ユニットの 各エフェクトをコントロールすることが可能です。



FX ノブ 1-3 です

- ▶ FX ノブ 1-3 を任意に回し、得られる音声を確認してください。各 FX は FX1-3 のボタンを押すことで個別に起動/起動停止することが可能です。

スロット内での FX の交換

各スロットに他の FX をロードすることも可能です。では最初の FX スロットを Gater と交換してみましょう。

1. TRAKTOR の FX Unit 1 の最初のスロットで SHIFT を押したまま FX ボタン 1 を何回か押して Gater を選択します。
2. 最初の FX が起動していない場合は、FX ボタン 1 を押して起動します (ボタンが点滅している必要があります)。

→ Gater が等間隔で音声をカットしているか確認してください。



Gater の効果を正確に確かめるには FX ボタン 2 と 3 を切っておくと良いでしょう。

テンポと同調する FX

ここからは以下の手順に従ってください。

- ▶ FX ノブ 1 を様々な位置にし、音声にどのような効果が現れるか確認してください。

→ ゲートエフェクトがテンポと同調していることが確認できるでしょうか?これは一時的にテンポを強調する為に効果的なエフェクトです。



右デッキの TEMPO フェーダーを下に動かしてトラックを速く再生すると、ゲーターも反応します。

4.6.5 シングルモード (Single Mode)

各 FX Unit を Single モードに変換することも可能です。各 1 個のパラメーターを備えたマルチ FX の代わりに、Single モードでは複数のパラメーターを備えた単体の FX を使用することが可能となります。

ここでは S4 の右 FX Unit (FX2) のモードを変えます。

1. FX Mode ボタン (MODE) はオフにしてください。オンの場合はボタンを押して FX ユニットを Single モードにしてください。
2. SHIFT + FX On ボタンを押して FX Unit に 単体の FX をロードします。SHIFT を押したまま FX On ボタンを押し、好みの FX を選択します。
3. 同じ FX On ボタンを押し(この時 SHIFT を押す必要はありません)、FX Unit を全体的に起動します。FX On ボタンが点灯します。
4. チャンネル B で右の FX Assign ボタン(「2」と表示)を押し、デッキ B にもこの FX Unit をアサインします。このチャンネルの左 FX Assign ボタンはオフの状態にしておくことで、追加した FX 効果を更にはっきりと確認できるでしょう。

FX ノブ 1-3 と FX ボタン 2 と 3 はその FX のパラメーターとして機能します。いつでも FX ボタン 1 を押すことで変更したパラメーター値をデフォルトの状態にリセットすることができます。



Group モードでは、DRY/WET ノブでエフェクトのドライ/ウェットバランスを調節する為に使用します。

4.6.6 スナップショットの保存

同じ FX 設定を常時使用し、使用するパラメーターの値をデフォルトとして使用したい場合は、以下の手順に従ってください。

1. FX ノブとボタンを任意の設定にします。
2. SHIFT + MODE を押して現在のパラメーター設定を保存します。

→ 次回 FX ボタン 1 を押して同じ FX をロードすると、保存した内容でロードします。

次に、TRAKTOR KONTROL S4 より採用された新機能、ループレコーダー(Loop Recorder) について解説します。

4.7 Loop Recorder の使用

既に、Remix Deck でワンショット/ループサンプルをトリガーする方法について解説しました。 サンプルデッキでは既存の音声を用いるのに対し、このループレコーダーでは音声を瞬時に録音して使用することが可能です。



S4 の Loop Recorder です。

例えば S4 のマイクインプットからの音声、スクラッチの録音、FX パラメーターを操作しながらトラックの一部を録音する等、アイディアは様々です。

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握しているものとします。TRAKTOR KONTROL S4 は以下の状態となっています。

- トラック“Techno 2”はデッキ B にロードしてあります。トラックをスピーカーから再生している状態にします(トラックが終わっている場合は、右デッキの SHIFT + CUE を押してトラックを頭から再生しておきます)。
- デッキ A は停止した状態です (そうでない場合は、左デッキの PLAY ボタンを押してください)。
- クロスフェーダーの位置は右いっぱいとなっています。
- FX Unit 2 を Single モードにし、好みの FX をロードします。
- FX Units がチャンネル B (チャンネル B の両方の FX Assign ボタンをオフにしておきます) にアサインされていない状態にします。

4.7.1 音源の選択

Loop Recorder では各種音源をインプットすることが可能です。TRAKTOR では、Source メニューをクリックすることで好みの音源を選択することができます (メニューは Loop Recorder の DRY/WET ノブの下にあります)。



TRAKTOR の Loop Recorder の Source メニューです。

このメニューでの選択肢は以下となっています。

- *Main* で TRAKTOR のシグナル全てを録音します。
- *Cue* でヘッドフォンキューボタンを押してある部分の音声を録音します。
- *Ext* で *Input FX Send* の音声を録音します。
- *Aux* で TRAKTOR の Aux チャンネルにアサインしてある音声を録音します。典型例は S4 のマイクインプットです (S4 でのマイクの使用方法に関してはセクション [↑9.2, マイクの追加](#) を参照してください)。

ここではメインアウトプットを録音します。

- ▶ Source メニューで *Main* を選択します。

ソフトウェア上で行う操作はこのソース(録音音源)を選択する際のみです。それ以外の操作は、S4 コントローラー上で行うことが可能です。

4.7.2 ループの録音

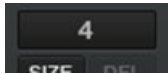
ではループを録音しましょう。

ループサイズの調節

録音を始める前に、録音するループのサイズを決めておく必要があります。

- ▶ S4 の SIZE ボタンを繰り返し押して、録音するループのサイズ(小節)を決めます。

ループの現在のサイズはソフトウェアのループレコーダーの上部で確認できます。ここでは 4 小節のループを選択します。



選択したループサイズはソフトウェア上で表示されます。

録音の開始

録音手順は以下となります。

1. LOW と MID ノブを左に回しきってチャンネル B の低域、中域をカットしておきます。
2. ループレコーダーの DRY/WET ノブを右に回しきります。
3. 準備ができたなら REC ボタンを押します。

→ ループレコーダーがパンチイン(REC ボタンが点灯します)し、選択したループサイズ分の録音が終わると自動的にパンチアウト(REC ボタンがオフとなります)し、そのままループの再生を始めます(PLAY ボタンが点灯します)。これで録音が完了します。

EQ 調整内容が録音音声にも反映されます。



録音を終えると、ループ再生を自動的に開始します。再生を自動的に開始したくない場合は、録音中に PLAY ボタンを押してください。これでループが自動的に再生されることはなくなりました。

録音したループをコントロールする

Loop Recorder の DRY/WET ノブを使用してループ音声とメインアウトプット音声の音量バランスを調節することが可能です。



Loop Recorder の DRY/WET ノブです。

PLAY を押すことで、録音したループの再生、停止操作が可能です。このとき、以下のことに気付くはずで

- Loop Recorder は現在の使用テンポの参照元となるデッキ B に常に同期し、このテンポをテンポマスター(tempo master、↑4.8, 同期 (Synchronization)参照)と呼びます。
- Loop Recorder を停止する際に DRY/WET のことを気にする必要はありません。Loop Recorder を停止すると、DRY/WET ノブは自動的にバイパスされます。この機能によってメインシグナルの音量がごちなくなることが無くなります。

ループの削除、再録音

ループが気に入らない場合は、再録音しましょう。

- ▶ ループレコーダーが停止している間に、UNDO を押してください。

→ これで再録音が可能となります。

ここではデッキ B の FX Unit 2 にロードした FX のパラメーターを操作しながらループを録音してみましょう。

1. チャンネル B の EQ は中央に戻してください。
2. チャンネル B の FX Assign ボタン “2” を起動してください。
3. Loop Recorder の REC ボタンを押して FX Unit 2 の FX ノブとボタンを操作してください。

Loop Recorder は audio (FX 音声を含む) を録音しているので、既存のトラックから新規ループを作成することとなります。

4.7.3 オーバーダブ

録音したループに音声を重ね録りすることも可能です。保存方法は以下となります。

1. Loop Recorder のループを再生中に REC ボタンを押して重ね撮りし、もういちど REC を押すことでオーバーダブを終了します。これで新しい音声が入ったループ上に追加されました。
2. 内容が気に入らない場合は、UNDO を押してやり直すことも可能です。
3. UNDO をもう一度押すと、アンドゥー前の内容に戻ります。
4. Loop Recorder の内容を全て削除するには、ループレコーダーを停止している間に UNDO を押してください。

4.7.4 録音したループの更なる活用

Loop Recorder の強みは、録音したループを Remix Deck に移動することができる点です。これを行うには S4 の Copy モードを使用します。

1. BROWSE ボタンを押して Copy モードにします。
この動作でループレコーダーの PLAY ボタンが点滅し始め、ループをコピーする準備ができたことを示します。
 2. BROWSE ボタンを押しながら、ループレコーダーの PLAY または REC ボタンを押すことでソースとして選択します。
 3. BROWSE ボタンを押し続けたまま、Remix Deck の点滅しているサンプルプレイボタンのどれかを押し、コピー先として選択します。
- これでサンプルスロットにループが保存され、ループレコーダーに新規ループを録音することが可能となります。更にこれで Remix Deck にある各機能をコピーしたループに適用することが可能となります。ループは自動的にコレクションに追加されます。

4.8 同期 (Synchronization)

では次に、TRAKTOR の本格的な同期機能について解説します。ここでの内容に慣れてしまえば、これらの強力なツールを使ってリッチで複雑なミックスを作ることができるようになるでしょう。

4.8.1 イントロダクション

ここまでのチュートリアルでも、TRAKTOR の同期機能を既に何回か使用しました(以下がここまでの使用例です)。

- 現在流れているトラックにミックスするトラックを同期させる ([↑ 4.2, 曲のミックス](#)参照)。
- ループをビートから外れることなくキューポイントに移動させる([↑ 4.4, ループ機能 とキュー機能](#)参照)。
- トラックからサンプルを抽出しトラックと同期再生させる ([↑ 4.5, ミックス内でサンプルを使用する](#)参照)。
- Gater FX のトラックへの同期 ([↑ 4.6, FX の追加](#)参照)。
- ループレコーダーで録音したループとトラックとの同期([↑ 4.7, Loop Recorder の使用](#)参照)。

テンポマスター

これらの同期がなされる為には、TRAKTOR は同期するための指標となるメインテンポを必要とします。当社では、このテンポをテンポマスター (**tempo master**) と呼びます。テンポマスターは使用状況によって流動的に変化しますが、テンポマスターを同期の為に使用するというルールは変わりません。



例えばトラックデッキで SYNC を起動することは、TRAKTOR に「このデッキのトラックを現在のテンポマスターとシンクしろ」と命じていることとなります。Remix Deck でサンプルをループモードで再生している場合、またはループレコーダーでループを録音する場合も常に現在のテンポマスターに同期します。

TRAKTOR では、クロックまたはトラックデッキがテンポマスターとなります。

- テンポと(小節等の)時間的な区切りを供給する TRAKTOR のクロック。
- テンポと現在再生しているトラックのビートを供給するトラックデッキ。

ビートグリッド

トラックデッキはトラックによって異なるテンポとビートをゆるぎない同期値として使用します。そのため、TRAKTOR 内で各トラックを分析し、BPM と ビートの位置を確認することが必要不可欠です。この分析結果を当社ではビートグリッド (**Beatgrid**) と呼びます。各トラックはそれぞれ異なるビートグリッドを含んでいます。



Grid Marker (1) と Beatgrid (白い垂直線、2) を表示した状態の波形です。

トラックのビートグリッドはそのトラックデッキがテンポマスターになったときに使用するだけでなく、現在のテンポマスターに同期する際にも使用します。



チュートリアル内で使用するトラックはあらかじめ分析されているのでテンポマスターとして安心して使用できる情報(ビートグリッド)を備えています。手持ちの曲に同期機能を効率よく適用するには、まずそれらのトラックを分析しておく必要があります。デフォルトではトラックコレクションに曲をインポートする際に自動的に分析が行われます。詳細は [↑ 3, 曲のインポート](#) 章を参照してください。ビートグリッドと、分析、トラックコレクションの詳細に関しては、別途の TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

同期できるもの、できないもの

基本的に時間が関係する FX は常時自動的に現在のテンポマスターにシンクします。

逆に、トラックのビートマッチを手動で行う場合、またはビートマッチの必要が全くない場合は、トラックデッキで自動シンクを無効選択することが可能です(↑4.2, 曲のミックス参照)。

4.8.2 セットアップ例

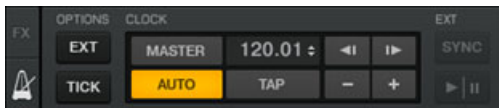
様々なデッキのセットアップを用いてミックスを作成することが可能で、例えばトラックデッキのみを使用、または下段のリミックスデッキとトラックデッキの併用 (デフォルト)、またはリミックスデッキのみの使用等のセットアップが考えられます。

好みの DJ スタイルと、デッキのセットアップによって、テンポマスターの指定方法も異なってくることでしよう。以下ではその使用例を挙げておきます。

自動的に TRAKTOR に決定させる - Auto モード

まず TRAKTOR の クロックに注目しましょう。

- ▶ TRAKTOR のウインドウの左上にあるメトロノームアイコンをクリックしてクロックパネルを表示します。



TRAKTOR のクロックパネルです。

このクロックパネルに起動した状態の **AUTO** ボタンがあり、現在 Auto モードであることを示しています。



Auto モードはデフォルトで起動した状態となっており、ここまでのチュートリアルは、このモードを起動した状態で行いました。

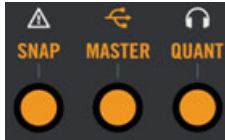
AUTO を起動すると、TRAKTOR は各トラックデッキの使用状況に応じて自動的にトラックデッキをテンポマスターとして設定します。この機能によって使用中にテンポマスターの指定に関して全く気にする必要がなくなるということです。



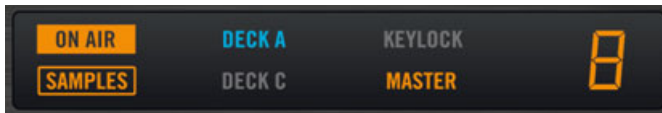
トラックデッキ上で全く再生を行っていない場合は、クロックがマスターとなり、これによってスピーカーから流れる FX の同期が保たれます。

確認する場合は以下の通りです。

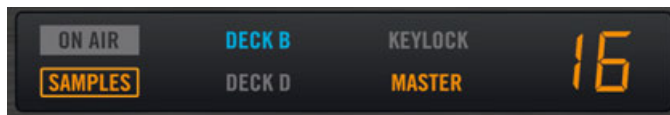
1. 再生しているデッキを停止します。
S4 のマスターディスプレイで、MASTER ボタンとインジケーターが点灯し、 クロックが現在のテンポマスターであることを示します。



2. デッキ A と B に各トラックをロードします。
3. デッキ A の再生を開始します。
現在デッキ A がテンポマスターです。マスターディスプレイの MASTER インジケーターがオフとなり、左デッキディスプレイの MASTER インジケーターが点灯します。



4. デッキ B を再生し、デッキ A のトラックに (手動、または自動シンク機能を用いて) ビートマッチさせます。
 5. デッキ A を停止します。
- これでデッキ B がテンポマスターとなり、左デッキディスプレイの MASTER インジケーターがオフとなり、右デッキのインジケーターが点灯します。



2 つのデッキのみでプレイする場合、またはビートマッチを手動で行う場合は、トラック追加時に使用しているテンポマスター値を参照し、FX を正確に同期させることができる Auto モードを使用すると良いでしょう。

手動+自動シンクの組み合わせによる演奏を模索している場合もやはり、**AUTO** を起動したままにし、S4 にある各デッキの SYNC ボタンを押すとよいでしょう。

- SYNC を有効にすると、デッキはミックス中一定のテンポを保つようになります。
 - SYNC をオフにすると、トラックを追加する度にそのトラックのテンポがテンポマスターとなります。
- 手動で特定のデッキをテンポマスターとして指定することも可能です。

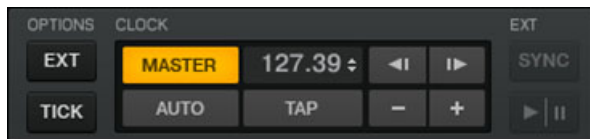
- ▶ 手動でトラックデッキをテンポマスターに指定するには、そのデッキで SHIFT + SYNC を押します。

テンポマスターとしてクロックを使用する

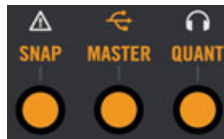
2 つ以上のデッキを使用する場合は、クロックをテンポマスターとして使用するとよいでしょう。クロックは半永久的に同一テンポを供給し続けます。ミックス内容がビートシンクしたトラックのみの内容の場合、またはセット中同じ BPM を使用する場合は、このモードが最適です。設定方法は以下です。

1. TRAKTOR のクロックパネルで **AUTO** ボタンを無効にします。
2. クロックパネルの **MASTER** ボタンを起動することでクロックをテンポマスターとします。または S4 のマスターディスプレイの MASTER ボタン (ミキサー中心部) を押してテンポマスターとして指定します。

ここまででクロックパネルの見た目はこうなるはずです。



S4 のマスターディスプレイはこうなります。



3. S4 で対応する SYNC ボタンを押して全デッキの SYNC を起動します。
これで瞬時に全デッキがクロックのテンポと同期します。その後 **MASTER** ボタンの右にある数値を設定することでクロックのテンポを任意の再生テンポに変更します(上図参照)。

- ▶ クロックのテンポを表示する BPM 数値をクリックしたままマウスを上下に動かすことでテンポを変更することも可能です。

→ 各デッキでもテンポが変化します。

Auto モードで S4 の任意のデッキの SHIFT + SYNC を押すか、マスターディスプレイで MASTER を押すことでテンポマスターをいつでも変更することが可能です。

4.8.3 そのほかの便利な同期用ツール

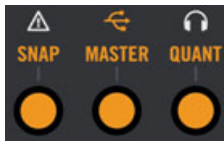
同期に関連する機能は他に 3 つあり、それらは Snap/Quantize 各モードと、キーロック機能です。

スナップとクオンタイズ (Snap/Quantize) モード

Snap と Quantize モードについてはチュートリアル内で既に紹介しました [↑4.2, 曲のミックス](#)。トラック同期をサポートするツールは他にもあります。

- Snap モードはループやキューポイントを確実にトラックのビート上に配置されるように機能します。
- Quantize モードはトラック内のどの場所(ループ、キューポイント、ビート)に移動してもビートを維持するように正確にシンクする為のサポートとなります。

Snap と Quantize の各モードは S4 のマスターディスプレイにある対応する MASTER ボタンの両側にあるボタンを押すことで起動/起動解除することが可能です。



SNAP と QUANT ボタンで各 Snap と Quantize モードを起動/起動解除します。

プレイスタイルに合わせて起動/起動解除してください。以下は設定例です。

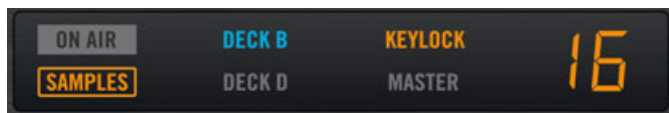
- ループをビートにあわせて再生したい場合は SNAP モードを起動し、LOOP SIZE エンコーダーを任意設定します。
- 逆にキューポイントをビートとは関係ないパッキングボーカルに合わせて設定したい場合は、点灯していないホットキューボタンを押す前に SNAP モードを解除しておきます。
- 同期しているトラックにバックビートに合わせてビートマッチしたトラックをミックスする場合は、PLAY または Hotcue ボタンを押す前に QUANT ボタンを起動しておきます。
- 逆にリミックスデッキにロードしてあるサンプルで思いのままにジャムする場合、またはホットキューボタンを連続的に押してサンプルを立て続けに連続再生する場合は、QUANT を解除して細かいビートを刻めるようにしておきます。
- 様々な可能性を試してください。

トラックのキーのロック

トラックの同期中にテンポを変えるとそれに合わせてトラックの音程も変化します。テンポをそれほど変えない場合は関係ありませんが、大きくテンポを変えた場合に音程が大きく変わること曲の印象が異なってしまう場合があります。

これを避ける為に TRAKTOR KONTROL S4 にはテンポを変えても音程が変わらないキーロック (Keylock) 機能を搭載しています。

1. デッキ A と B にテンポが大きく異なるトラックをロードしてください。
 2. 両方のデッキを再生し、デッキ B をデッキ A に同期してください。
デッキ B のトラックの音程が明らかに変化するはずですが。
 3. ここで S4 の右デッキの SHIFT + PLAY を押します。このデッキのキーロック機能が起動します。
- トラックの音程がオリジナルのピッチに戻ることで、トラックがオリジナルの雰囲気になります。デッキディスプレイで、KEYLOCK インジケーターが点灯し、そのデッキのキーロック機能が起動したことを示します。



4.8.4 まとめ

DJ スタイルによってシンクの用途が異なる為、シンクセッティングに正解はありません。満足良く結果がでるセッティングをいろいろと試してください。どのセッティングを選んでも、S4 ではあなたの DJ セットをサポートする必要な情報を確認することができます。

5 ハードウェアリファレンス

この章では TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの詳細を解説します。
S4 の各メインエリアとその内容に関して紹介した後、S4 に搭載した全コントロール部を詳細にわたって解説します。



この章では TRAKTOR KONTROL S4 の実際の操作を中心に解説を進めます。もちろん S4 上での操作は瞬時に TRAKTOR に反映します。TRAKTOR ソフトウェアの全機能詳細に関しては、TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

クイックリファレンス

↑6.5, [セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#)のクイックリファレンスでは S4 の各コントロール部の基本機能を解説します。

5.1 エリアとコンセプト

この最初のセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラー、TRAKTOR ソフトウェア両方ののメインエリアについて解説します。解説中に TRAKTOR KONTROL S4 システムの重要なコンセプトについても触れていきます。



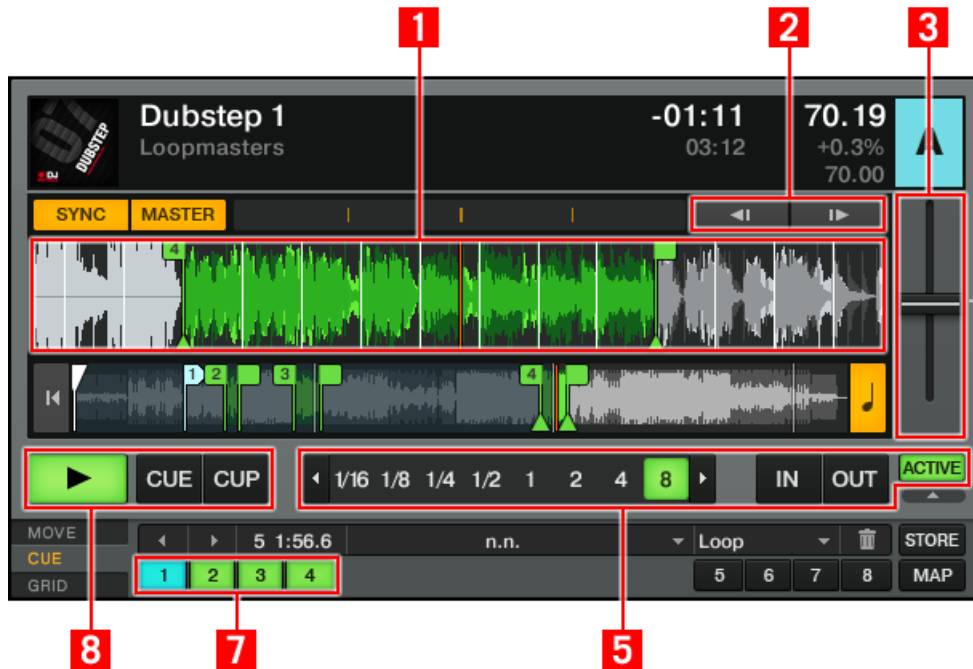
これらのコンセプトは TRAKTOR KONTROL S4 を使用する為に常に必要な知識です。前章 ↑4, [チュートリアル](#) はこれらのコンセプトがどのように実装されているか実際の操作で把握する為のものでした。

5.1.1 デッキ (Decks)

TRAKTOR KONTROL S4 は 4 台のデッキを備えています。各デッキではトラック、サンプル、ライブインプット音声を扱うことが可能です。各デッキは強力な追加機能とコンピュータによる柔軟性を兼ね備えたターンテーブルや CD デッキとして考えることができます。



TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラーのデッキです。



TRAKTOR のトラックデッキの関連コントロール部分です。

TRAKTOR KONTROL S4 の 2 台のデッキで TRAKTOR にある 4 台のソフトウェアデッキ (A、B、C、D) をコントロールします。

- S4 の左デッキでソフトウェア上のデッキ A とその下のデッキ C をコントロールします。
- S4 の右デッキでソフトウェア上のデッキ B とその下のデッキ D をコントロールします。

TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの各デッキには多機能ジョグホイールを備えたトッププレート (1) 及びプレート外輪部分 (2) を装備、TEMPO フェーダー (3) で再生スピードを調節、デッキディスプレイ (Deck Display、4) はデッキの状態を表示し、ループセクション (Loop section、5)、サンプルプレイボタン (Sample Play buttons、6)、デッキタイプ (トラックデッキ、またはリミックスデッキ)によって異なる機能を備えたホットキューボタン (Hotcue buttons 7)、PLAY と CUE ボタン (8)等その他にも便利な機能を満載しています。もちろん同等の機能を TRAKTOR ソフトウェアにも搭載しています。

左右デッキには **SHIFT** ボタン (9) があり、押したまま他のコントロール部を操作することで通常とは異なる機能を果たします ([↑ 5.3.2, SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス](#) 参照)。



デッキの多くのコントロール部は必要に応じてカスタマイズ可能です。詳細は [↑ 6, TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズ](#) 章を参照してください。

3 種類のオーディオ素材- 3 種類のデッキ

デッキでは異なる 3 種類のオーディオ素材を扱うことが可能で、それぞれ異なる デッキを使用します。

- *Tracks*: トラックは ハードディスクにデジタルファイル形式を用いて収納された曲の事を指します。例えば通常の DJ プレイではトラックの選曲順をあらかじめ準備することがあり、通称として *プレイリスト (Playlist)* と呼ぶことがあります。トラックを操作するデッキを *トラックデッキ (Track Decks)* といいます。
- *Samples*: サンプルは通常の曲と比べ、比較的小さいオーディオ素材の事を指します。サンプルの音声内容はトラックと異なる点はありませんが、相違点としてはそのサイズと、使用用途で、サンプルは一般的にはトラックと比べて非常に小さく、ミックス中に断片的に追加されるものとして多用されます。特にライブリミックスでサンプルは非常に効果的に機能します。サンプルを扱うデッキを *Remix Decks* といいます。各 *Remix Deck* には 16 のサンプルセルを備えて 4 つのサンプルスロット (*Sample Slots*) を備えています。
- *Audio input*: 前述したオーディオ素材はハードディスクから再生されますが、デッキ C と D を *ライブインプット (Live Inputs)* に切り替えることで、外部音源を TRAKTOR PRO に取り込み、その音声を加工、ミックスすることが可能です。マイク音声ターンテーブル、シンセ等、取り込める音声の制限は無く、全て TRAKTOR のシグナルフローで扱うことが可能です。

デッキ設定

TRAKTOR KONTROL S4 の上部のデッキ A と B は常にトラックデッキとして機能します。その下のデッキ C と D はデフォルトではリミックスデッキですが、これらをトラックデッキ、またはライブインプットに変更することができます (起動停止させておくことも可能です)。

デッキの各コントロール部の詳細はセクション [↑ 5.3, デッキ](#) を参照してください。

5.1.2 ミキサー (Mixer)

ミキサー (**Mixer**) は TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーと TRAKTOR ウィンドウの中央部にあります。



S4 コントローラーと TRAKTOR のミキサーです。

ミキサーは 4 チャンネル (**channels**、**1**) で、オーディオシグナルは上記の 4 つのデッキからここに送信されます。各デッキごとにチャンネルが装備してあります。 ですのでチャンネルはデッキと同様に A から D で表記してあります。

他の DJ ミキサーと同様に、ミキサーの使用目的は各チャンネルの音量調整をすることと、チャンネルの周波数帯域調整を行うこと、必要であればメイン出力前に FX ユニット ([↑ 5.1.3, FX ユニット \(FX Units\)](#)参照) に音声を送り、その後最終的にメインセクション(**Main section**、**2**) に音声が送信され、その音声が観客に届きます。もちろんミキサーにはクロスフェーダー (**crossfader**、**3**) を搭載しているので、各チャンネルのスムーズなミックスに役立てることができます。

TRAKTOR KONTROL S4 ハードウェアコントローラーのミキサーには、一般的な DJ ミキサーには搭載していない機能が盛り込まれています。例えばブラウズエンコーダー (**BROWSE encoder**、**4**) を使用すれば、プレイリスト内を素早く閲覧できますし、各インジケーターとスイッチを備えたマスターディスプレイ (**Master Display 5**) で各情報とオプションを確認することができます。更に、後述するループレコーダー (**Loop Recorder**、**6**) も搭載しています。

ミキサーセクションの全コントロール部の詳細に関してはセクション [↑5.4, ミキサー](#) を参照してください。

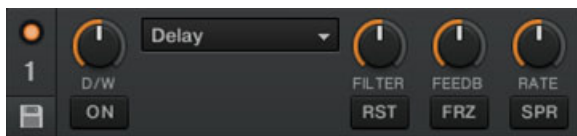
TRAKTOR KONTROL S4 は物理インプットとアウトプットを s 使うミキサー関連のコントロール部はそれぞれ S4 のフロントパネル、リアパネルに備えてあります (以下のセクション [↑5.1.5, フロント](#)、[リアパネル](#) 参照)。

5.1.3 FX ユニット (FX Units)

再生している音声に エフェクトを追加することでミックスに新たな可能性を加えます。TRAKTOR では高品質の各種 FX を装備しています。これらの FX は **FX Units** と呼ばれる部分にロードすることが可能です。



TRAKTOR KONTROL S4 の FX Unit 1 です。



TRAKTOR の FX Unit 1 です。

デフォルトでは 2 つの FX ユニットが起動した状態となっています。FX Unit 1 と FX Unit 2 は A-D の任意のチャンネルにアサイン可能です。

ハードウェア上では TRAKTOR KONTROL S4 にもまた 2 つの FX Units (コントローラーでは FX1 と FX2 と表記されます)があり、ソフトウェア内の FX ユニットに対応します。

FX ユニットの各コントロール部の詳細はセクション [↑5.5, FX ユニット](#) を参照してください。



TRAKTOR の環境設定で更に 2 つ FX ユニットを追加、起動することも可能です。 4 つの FX ユニットを使用することで FX ルーティング内容が変更します。 詳細はセクション [↑6.4.3, 4 つの FX ユニットの使用](#) を参照してください。

5.1.4 ループレコーダー

ループレコーダー (**Loop Recorder**) はトラックをリミックスする為の強力なツールです。



S4 の Loop Recorder です。



TRAKTOR の Loop Recorder です。

ループレコーダーでミキサーのマスターシグナル、特定のデッキ、またはオーディオインプットから音声を瞬時に取り込んでループを作成します。ループの録音が終わると共にループ再生を開始します。ループレコーダーで再生している音声をメイン音声にミックスすることも可能です。更に録音したループをハードディスクに保存したり、そのまま TRAKTOR KONTROL S4 の Remix Deck に移動させて使用することも可能です。

ループレコーダーの各コントロール部の詳細はセクション [↑5.6, ループレコーダー](#) を参照してください。

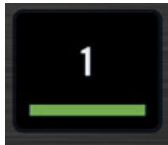
5.1.5 フロント、リアパネル

TRAKTOR KONTROL S4 のフロント、リアパネルにはコントローラーの物理インプット、アウトプットに関連したコントロール部、接続部を含んでいます。これらに関してはセクション [↑5.8, リアパネル](#) と [↑5.9, フロントパネル](#) で解説しています。

5.2 コントロール部の種類

TRAKTOR KONTROL S4 には各種コントロール部があり、ここではそれらを簡単に紹介します。

5.2.1 各ボタン



S4 のボタンです。

ボタンは TRAKTOR KONTROL S4 の随所に設置されています。ボタンの性質は以下 3 種です。

- いくつかのボタンは押すことで機能し(“トリガー/*trigger*”アクション)、例えばホットキューボタンはホットキューボタンを押すことで指定位置から再生を開始します。
- いくつかのボタンはもう一度押すことでボタンの性質が変わり、(“トグル/*toggle*”アクション)例えば PLAY ボタンは一度押すことでトラックを再生し、もう一度押すことでトラックが停止します。
- いくつかのボタンはボタンを押し続けることで機能します(「ゲート/*gate*」または「ホールド/*hold*」アクション)。特に SHIFT ボタンはその性質だけを持つボタンです(以下参照)。

TRAKTOR KONTROL S4 の全ボタンは LED を備えており、使用状況を提示します。基本的に LED はボタンの現在の状態を示しますが、各ボタンによってその意味は異なります。詳細は各ボタンを解説する各セクションで確認してください。

SHIFT ボタン

各機能をトリガーする代わりに、**SHIFT** ボタン(各デッキにあります)は TRAKTOR KONTROL S4 上の他のコントロール部の機能を変更する為に機能し、それらのコントロール部の二次機能を起動します。



SHIFT ボタンに関する詳細はセクション [↑5.3.2, SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス](#) を参照してください。

5.2.2 各ノブ



S4 のノブです。

ノブ は動作範囲に制限があるロータリーポテンションメーターで、動作範囲はノブに記載してある白いリングの範囲となっています。ノブを回すことでパラメーターの値を設定します。ノブに書かれた白い線がパラメーターの現在の設定とを示す手がかりとなります。使用目的によりますが、殆どの場合真ん中 (デフォルト) に引っ掛かりがあり、白線もその位置ですこし途切れます。

5.2.3 エンコーダー



S4 のエンコーダーです。

エンコーダーはエンドレスロータリーポテンションメーターで、白線は途切れません。 ノブを回すことでソフトウェアの現在のパラメーター値に沿って値を変更します。 全てのエンコーダーは値を詳細設定できる使用となっています。

他にも押すことで他の機能を果たすロータリーエンコーダーもあります。

5.2.4 ジョグホイール



S4 のジョグホイールです。

機能のみに関して言及すると、ジョグホイールは回し続けることができ、トッププレートを押すことでも機能することから、上記のエンコーダーに非常に似ています。サイズの他に大きく異なる点は、押す動作が非常に小さくても機能することで、トッププレートに手を置いたり、ホイールの外輪部分に振れることで機能します。これにより、以下の異なるコントロールを使用可能となります。

- ジョグホイールの外輪を回転させる。
- トッププレートを軽く押しながらジョグホイールを回す。

これによりジョグホイールが多機能で正確なコントロール部となります(例、スクラッチ、トラック内の移動リスト内の閲覧)。

5.2.5 各フェーダー



S4 のフェーダーです。

フェーダーは可動範囲に制限があるリニアコントロール部です。フェーダーは全て絶対値を設定する為のものです (TEMPO フェーダーは例外となる場合があります。↑[5.3.7, TEMPO フェーダーとテンポオフセットボタン](#)参照)。

5.2.6 各ディスプレイ、各メーター、各インジケーター



各インジケーターを備えたディスプレイです。



メーターです。

各ディスプレイ、各インジケーター、各メーターは単体、または複数の LED によるもので、TRAKTOR KONTROL S4 システム内の各状態とレベルをリアルタイムに提示します。

5.2.7 各スイッチ



スイッチです。

各スイッチはリアパネルのみにあります。これらのスイッチで TRAKTOR KONTROL S4 を起動したときの基本的なオプションをコントロールします。

5.2.8 各ソケット



S4 のリアパネルにある RCA メインアウトプットソケットです。

ソケットはリアパネル、フロントパネルのみにあります。これらのソケットで各種ケーブルを (USB、オーディオ、MIDI、等) TRAKTOR KONTROL S4 に接続します。

5.3 デッキ

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 のデッキの操作について解説します。TRAKTOR の基本構造とデッキフレーバー (Deck Flavors) について触れた後、S4 デッキの各エリアについて解説します。

5.3.1 デッキの種類と構造

セクション [↑5.1.1, デッキ \(Decks\)](#) で解説したように、TRAKTOR のソフトウェアデッキには 3 種類 (トラックデッキ、リミックスデッキ、ライブインプット) あり、使用するオーディオの種類によって使い分けます。

- TRAKTOR で TRAKTOR KONTROL S4 を使用する設定にした場合、デフォルトではデッキ A/B はトラックデッキとなります。
- デッキ C/D は Remix Decks となります。

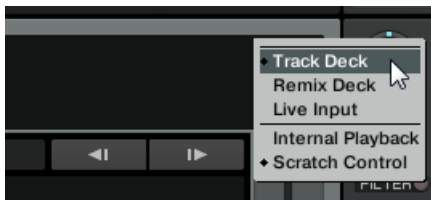


2 Track Decks + 2 Remix Decks は TRAKTOR を S4 で操作する際のデフォルトレイアウトとなります。 Setup Wizard を使用して TRAKTOR を設定する方法に関しては [↑ 6.5, セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) を参照してください。 ですが、S4 で TRAKTOR の Track Decks と Remix Decks を操作できるので、この設定にこだわる必要はありません。

デッキの種類の選択

TRAKTOR KONTROL S4 使用時には デッキ A/B では Track Deck フレーバーを、デッキ C/D では Remix Deck フレーバーの使用をお勧めしますが、S4 のデッキで各デッキフレーバーを使用することが可能です。 デッキフレーバーは以下の方法で変更します。

- ▶ *Preferences > Decks > Deck Flavor* と進み、TRAKTOR の環境設定でフレーバーを選択します。
- ▶ またはデッキ右上のデッキレターをクリックしてドロップダウンメニューでデッキフレーバーを選択します。



TRAKTOR KONTROL S4 の各デッキ

TRAKTOR KONTROL S4 の 2 台のデッキで TRAKTOR にある各デッキをコントロールします。

- S4 の左デッキで TRAKTOR ウィンドウの左にあるデッキ A とその下のデッキ C 両方をコントロールします。
- S4 の右デッキで TRAKTOR ウィンドウの右にあるデッキ B とその下のデッキ D 両方をコントロールします。

いつでも各 S4 デッキはソフトウェアの対応するデッキをコントロールします。ここでは S4 デッキフォーカスは対応するソフトウェアのデッキということにします。S4 デッキのフォーカスをソフトウェア上の 2 つのデッキ間 (例、デッキ A と C) で切り替えることができます。切り替えは以下のセクションにあるデッキアサインボタン [↑5.3.3, デッキアサインボタンによるデッキフォーカスの切り替え](#) で行います。

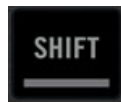
TRAKTOR のデッキの種類によって (トラックデッキ、リミックスデッキ、ライブインプット)、S4 上のデッキのコントロール部の機能が異なります。これらの違いは以下の解説で緒って紹介していきます。

デッキをライブインプットとして使用する。

デッキをライブインプット (Live Input) に切り替えると、デッキは S4 の物理インプットの音声を直接対応するチャンネルのミキサーに送信するようになります。その結果そのデッキの全コントロール部が無効の状態となります。S4 ではライブインプットとして使用しているソフトウェアデッキにフォーカスすることができなくなります。ライブインプットの詳細については別途の TRAKTOR マニュアルを参照してください。

5.3.2 SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス

SHIFT ボタンには各デッキフレーバー (Remix Deck または Track Deck) を通じて共通した機能を備えています。



SHIFT ボタンです。

SHIFT ボタン (各 S4 デッキに付属) で TRAKTOR KONTROL S4 の各コントロール機能の二次機能にアクセスし、コンピュータのキーボードの [Shift] キーと同じ役割を果たします。

- ▶ 各コントロール部の二次機能にアクセスするには各コントロール部を押す前に SHIFT ボタンを押したままにしておきます。
 - デッキと FX ユニットのコントロール部では SHIFT は SHIFT ボタンを押した場所のデッキ、FX ユニットの機能します。
 - ミキサーでは両側にある SHIFT ボタンのどちらを押してもミキサーの二次機能にアクセスします。



トラックデッキでは、SHIFT ボタンでデッキのテンポを指定することも可能です。詳細は [↑5.3.13, SHIFT ボタン](#) で確認してください。

5.3.3 デッキアサインボタンによるデッキフォーカスの切り替え

デッキアサインボタン はデッキフレーバー（Remix Deck、Track Deck、Live Input）に関係なく機能します。



デッキアサインボタンです (各デッキに 1 つ)。

デッキアサインボタン (左デッキにはデッキ C、右デッキはデッキ D と表示してあります) で S4 上でフォーカスするデッキを切り替えます。この切り替えは TRAKTOR ソフトウェアでも行うことが可能です。

- ▶ 左デッキでデッキ C を押し、デッキ A と デッキ C のフォーカスを切り替えます。
 - ▶ 右デッキでデッキ D を押し、デッキ B と デッキ D のフォーカスを切り替えます。
- フォーカスが下のデッキ (デッキ C または D) に移動すると、デッキアサインボタンが点灯します。同時にデッキ C (またはデッキ D) インジケーターがデッキディスプレイのデッキ A (またはデッキ B) インジケーターの代わりに点灯し ([↑5.3.4, デッキディスプレイについて](#) 参照)、次いでミキサーの対応するチャンネルのデッキアサインインジケーターも点灯します ([↑5.4.3, チャンネルと クロスフェーダー](#) 参照)。

二次機能によるレイアウトの切り替え

デッキアサインボタンで TRAKTOR のレイアウトを変更することも可能です。

- ▶ 左デッキで SHIFT + デッキ C を押して TRAKTOR のレイアウトを変更します。
- ▶ 右デッキで SHIFT + デッキ D を押して TRAKTOR のレイアウトを変更します。

デッキアサインボタンによって切り替えることができるレイアウトの内容は *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options* でカスタマイズ可能です。詳細は [↑6.3, S4 コントロールオプション](#) を参照してください。



レイアウトの詳細については別途の TRAKTOR マニュアルを参照してください。

5.3.4 デッキディスプレイについて

デッキディスプレイには 6 つのインジケーターとループサイズディスプレイを備えています。



デッキディスプレイです。

デッキディスプレイの各インジケーター

デッキディスプレイの 6 つのインジケーターではデッキに関連する各情報を表示します。

- **ON AIR** インジケーター: TRAKTOR KONTROL S4 のメインアウトプットでデッキの音声が確認されると **ON AIR** インジケーターが点灯します。このインジケーターはクロスフェーダーと各チャンネル位置を認識することでどこが“on air”かを判断します。ON AIR が点灯していれば、そのデッキをむやみに停止することはなくなるでしょう。
- **SAMPLES** インジケーター: は、下の段のデッキがリミックスデッキの場合に点灯します。この状態で上の段のトラックデッキにあるサンプルプレイボタンで下のデッキのサンプルスロットをコントロールすることになります(この場合設定を変更していないことが条件です。サンプルプレイボタンに関しては [でクション ↑ 5.3.9, Sample Play Buttons](#) を参照してください)。
- **デッキ A** (または **デッキ B**) インジケーターは S4 のデッキが TRAKTOR の上段デッキにフォーカスした場合に青く点灯します (左のデッキ A、右のデッキ B)。
- **デッキ C** (または **デッキ D**) インジケーターは S4 のデッキが TRAKTOR の下段デッキにフォーカスした場合に白く点灯します (左のデッキ C、右のデッキ D)。
- **KEYLOCK** インジケーターはデッキでキーロックを起動しているときに点灯します。キーロックはトラックデッキのみで使用可能な機能です。TRAKTOR のキーロック機能については、チュートリアル [↑ 4.8, 同期 \(Synchronization\)](#) と TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。
- **MASTER** インジケーター: はそのデッキがテンポマスターの場合点灯します。この情報はトラックの同期の際重要な情報です。トラックデッキのみをテンポマスターとして指定可能です。トラックデッキをテンポマスターとするには、SHIFT + SYNC (セクション [↑ 5.3.12, SYNC ボタン](#) を参照)を使用します。同期機能詳細については、チュートリアル [↑ 4.8, 同期 \(Synchronization\)](#) と TRAKTOR マニュアルを参照してください。

ループサイズディスプレイ



Loop Size ディスプレイです。

Deck Display の右端にある **Loop Size Display** (ループサイズディスプレイ) で現在選択しているループのサイズを表示します (ビート単位で表示)。LOOP SIZE エンコーダーでループサイズを変更、または指定したサイズでループを作成します (セクション [↑5.3.8, ループ・セクション \(Loop Section\)](#) 参照)。

5.3.5 LOAD ボタン



LOAD ボタン

クイックロード使用時に LOAD ボタンを使用し、デッキに(またはデッキから)トラック/リミックスセットをロード(アンロード) することが可能です。この機能を BROWSE エンコーダーと併用することでプレイリスト内を素早く移動することも可能です。

1. BROWSE エンコーダーを使用してブラウザ内で現在使用しているプレイリストのトラックを選択します。SHIFT を押したまま BROWSE エンコーダーを回して Favorites 内を移動します。
 2. LOAD を押してデッキにトラック/Remix Set をロードします。
- ▶ SHIFT + LOAD を押すことで、デッキからトラックを削除 (アンロード) します。

詳細はセクション [↑5.7.1, トラックとサンプルのブラウズ](#) で確認してください。

更にジョグホイールのトップパネルを押すと、LOAD ボタンが点灯します(セクション [↑5.3.6, ジョグホイール](#) 参照)。



LOAD ボタンとジョグホイールの特殊ジョグモードを起動すると、別機能に切り替えることができます。詳細はセクション [↑6.3, S4 コントロールオプション](#) を参照してください。

5.3.6 ジョグホイール



ジョグホイール(図は右デッキです)です。

ジョグホイールにはデッキの再生に関わるいくつかの機能を備えています。

- テンポベンド (Tempo bending): ジョグホイールの外輪に触れる事で、デッキのテンポを一時的に調整することができます。外輪に触れるのをやめると、デッキのテンポが元のテンポに戻ります。
- スクラッチ (Scratch): ジョグホイールのトッププレートを押すことで、ビートのキュー出し、スクラッチを全て手動で行うことが可能となります。またこの操作でトラック/Remix Set 内の特定の位置を正確に指定することが可能となります。トッププレートから手を放すと、デッキが元の常態に戻ります (再生、または停止)。
- シーク (Seek): SHIFT を押しながらジョグホイールのトッププレートを回すと、トラック/Remix Set 内を素早く移動することが可能となります。



ジョグホイールのトッププレートを押すと LOAD ボタンが点灯し、再生位置を手動操作していることを示します。

ジョグホイールはその他の機能も備えています。

- 起動しているループ上で LOOP IN or LOOP OUT ボタンを押しながらジョグホイールを動かすと、各ループインポイント (Loop In Point) またはループアウトポイント (Loop Out Point) を調節することが可能となります。詳細は、セクション [↑ 5.3.8, ループ・セクション \(Loop Section\)](#) を参照してください。

- Browse モードで、ジョグホイールを使用することでプレイリスト内を移動することが可能となります。詳細は、セクション [↑5.7](#), [ブラウズ](#)、[ロード](#)、[コピー](#)を参照してください。
- 更に FX コントロールまたはフィルターコントロールの際にジョグホイールを活用可能です。 詳細はセクション [↑6.3](#), [S4 コントロールオプション](#)を参照してください。

5.3.7 TEMPO フェーダーとテンポオフセットボタン



TEMPO フェーダーとテンポオフセットボタンです。

TEMPO フェーダーとテンポ OFFSET ボタンでデッキテンポをコントロールすることが可能です。

TEMPO フェーダーを上下することで、フォーカスデッキのテンポをコントロールします。デフォルトでは TEMPO フェーダーのテンポ調整幅は $\pm 6\%$ です。



この調整幅は *Preferences > Transport > Tempo* で変更可能です。ソフトウェアデッキのテンポフェーダーと S4 の TEMPO フェーダーはここでの設定値に対応します。

アブソルートモード (Absolute Mode)

デフォルトで TEMPO フェーダーはアブソルートモードとなっています。 このモードでは S4 上で TEMPO フェーダーを動かすと、フェーダー情報が 1:1 でソフトウェアのテンポデッキに伝達され、ソフトウェアのテンポデッキをコントロールすることとなります。

更にソフトウェアのデッキのテンポは以下の方法でソフトウェアデッキテンポを変更しない限り、S4 の TEMPO フェーダー位置に対応します。

- そのデッキで SYNC を起動し、ソフトウェアデッキ上で他のテンポに同期した場合。テンポマスターではないデッキで SYNC を起動すると、デッキのテンポをフェーダーで手動コントロールすることはできなくなります (フェーダー機能はソフト、ハードの両方で無効の状態となります)。
- S4 のデッキフォーカスを他のソフトウェアデッキフォーカスに切り替えた時、そのデッキのフェーダーの位置が異なる場合。
- ソフトウェアでテンポフェーダーを移動した場合。

これら全ての状況で、デッキのテンポを保つ為にテンポオフセットボタンを使用します。

テンポオフセットボタン



テンポオフセットボタンです。

テンポオフセットボタン(OFFSET /上下矢印による表記部分) は、TRAKTOR のフォーカスデッキのテンポフェーダーと、S4 の TEMPO フェーダーとのずれを LED で表示します。

- 下向き矢印ボタンが点灯すると、ソフトウェアデッキのテンポフェーダー位置が S4 の TEMPO フェーダーより下の位置にあることを意味します (ソフトウェアが S4 のフェーダーよりも速く再生するように設定された状態となっています)。
- 上向き矢印ボタンが点灯すると、ソフトウェアデッキのテンポフェーダー位置が S4 の TEMPO フェーダーより上の位置にあることを意味します (ソフトウェアが S4 のフェーダーよりも遅く再生するように設定された状態となっています)。

OFFSET ボタンによって表示されたずれを修正する方法はいくつかあります。

- TEMPO フェーダーを動かす際に SHIFT も押すことでソフトウェアのフェーダーからハードウェアのフェーダーを切り離す方法。SHIFT を押した状態で、OFFSET ボタンライトが消え、もう一つが点灯するまでフェーダーの位置を動かします。この位置がソフトウェア上でのフェーダー位置となります。SHIFT を放し、TEMPO フェーダーを動かします。このときのテンポジャンプは目立つものではありません。
- OFFSET ボタンを押してソフトウェアのテンポフェーダーを S4 の TEMPO フェーダーの位置にリセットします。この場合大きくテンポがジャンプします。



アブソルートモードでは、S4 の TEMPO フェーダーを少し動かすだけでソフトウェアフェーダーの位置がハードウェアフェーダーの位置に移動します。

更に両方の OFFSET が両方薄く点灯すると、TEMPO フェーダーが 0 % であることを意味します。

テンポの固定

TEMPO フェーダーを全く使用しない場合は、不意に S4 のテンポフェーダーを動かしてもテンポが変わらないようにテンポを固定しておくことができます。オリジナルのテンポに固定する方法は以下となります。

- ▶ テンポを固定するには、OFFSET ボタンを両方同時に押します。
- フォーカスデッキのテンポが 0 % となり、TEMPO フェーダーが無効の状態となります。OFFSET ボタンが同時に両方光るとテンポが固定されたことを意味します。



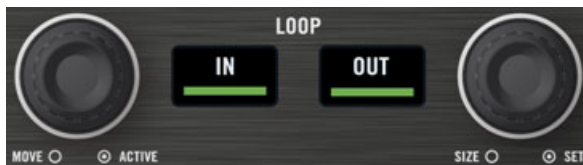
テンポ固定機能は関係するデッキの SYNC を無効にすることで使用可能な機能です。

TEMPO フェーダーを再度使用可能な状態にするには、OFFSET ボタンのどちらか (または両方を同時に) を押します。

リレティブ (Relative) モード

TEMPO フェーダーをリレティブモードに切り替えることも可能です。このモードでハードウェアの TEMPO フェーダーでの操作内容は S4 のフェーダーの位置とは関係なくソフトウェアのデッキ上のテンポフェーダーに対応します。このモードで TEMPO はデッキ同期時、デッキの切り替え時に対応するようになります。リレティブモードを有効にするには、*Preferences > Traktor Kontrol S4 > Tempo Faders* と進みます。詳細は [↑6.3, S4 コントロールオプション](#) を参照してください。

5.3.8 ループ・セクション (Loop Section)



ループ・セクションです。

ループセクションにはトラック/Remix Set でループを設定、加工する為に必要なコントロール部各部が揃っています。ループセクションには中央に 2 つのボタン、傍らに 2 つのプッシュエンコーダーがあります。左から右に、LOOP MOVE エンコーダー、LOOP IN ボタン、LOOP OUT ボタン、LOOP SIZE エンコーダーのコントロール各部があります。

LOOP IN と LOOP OUT ボタンです。



LOOP IN と LOOP OUT ボタンです。

LOOP IN と LOOP OUT ボタンで再生 Track Deck/ Remix Deck のフローティングループ (浮動ループ、Floating Loop) を手動設定します。

LOOP IN ボタンでフローティングキューポイント (Floating Cue Point) を現在の再生位置に配置します。フローティングキューポイントは LOOP OUT ボタンを押すことでループインポイントに変化します。



LOOP IN ボタンは再生を止めることなくフローティングポイントを設定する為に最適なツールです。

LOOP OUT ボタンで 現在の再生位置にループアウトポイントを設定することで、先ほど設定したフローティングキューポイントと、このループアウトポイントを使用したフローティングループを作成します。



複数のループの為に同じループインポイントを使用可能で、新規ループアウトポイントを設置することで新規フローティングループが作成されます。

LOOP IN、LOOP OUT ボタンはインジケータとしても機能し、これらの同時点灯はループが再生されていることを意味します。ループが起動していても再生位置がループの外の場合は、LOOP OUT のみが点灯します。

ループ再生時に各ボタンを押しながらジョグホイールを使用することでループイン/アウトポイントを微調整することが可能です。

- ▶ LOOP IN または LOOP OUT ボタンのどちらかを押しながらジョグホイールを回すことで再生しているループのループイン/アウト各ポイントを調整することができます。

- これらの操作はフローティンググループに直接影響します (元々のループの設定には影響しません)。ですから、これらの変更したループを後でも使用したい場合は、この設定を保存する必要があります。例えばホットキュースロットにループをアサインすることでループを保存します(セクション↑[5.3.10, ホットキューボタン](#)参照)。Track Decks のみでホットキュースロットにループを保存することができます。
- オートループモードに切り替えると、LOOP IN と LOOP OUT ボタンの別機能が起動します。Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options と進んで設置を行ってください。詳細はセクション↑[6.3, S4 コントロールオプション](#)を参照してください。

LOOP MOVE エンコーダー



LOOP MOVE エンコーダー

LOOP MOVE エンコーダーでループの起動/起動解除、ループの移動、トラック内のジャンプ操作を行います。

LOOP MOVE エンコーダー	No Loop active	Loop active
回す	現在のループのサイズ (ループサイズディスプレイの数値) でビートジャンプ (Beatjump) します。	現在のループのサイズ (ループサイズディスプレイの数値) でループが移動します。
SHIFT + 回す	1-ビート単位でビートジャンプします。	1-ビート単位でループが移動します。
押す	ループを起動します (トラックの現在、または次のループが起動します)。	ループを停止します。

- これらの操作はフローティンググループに直接影響します (元々のループの設定には影響しません)。ですから、これらの変更したループを後でも使用したい場合は、この設定を保存する必要があります。例えばこの操作は点灯していないホットキューボタンを押すことで保存できます(セクション↑[5.3.10, ホットキューボタン](#)参照)。Track Decks のみでホットキュースロットにループを保存することができます。


LOOP SIZE エンコーダー




LOOP SIZE エンコーダーです。

LOOP SIZE エンコーダーでループサイズを選択/調整し、選択したサイズでフローティングループを設定します。

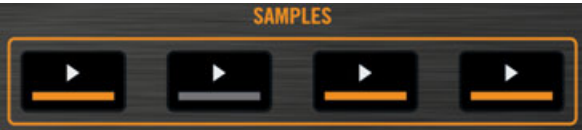
LOOP SIZE エンコーダー	No Loop active	Loop active
回す	次に設定するフローティングループ用にループサイズ(ビート単位)を設定します。選択したループのサイズはエンコーダーの上のループサイズディスプレイに表示されます。	ループのサイズを半分/倍にする。
押す	選択したループサイズで現在の再生位置に新規フローティングループを設置、起動します。	ループを停止します。

- 

LOOP MOVE と LOOP SIZE エンコーダーを押すことでループの起動/停止が可能です。LOOP SIZE エンコーダーでループで起動する際との相違点は、現在の位置に新規フローティングループを追加設置する点です。
- 

これらの操作はフローティングループに直接影響します (元々のループの設定には影響しません)。ですから、これらの変更したループを後でも使用したい場合は、この設定を保存する必要があります。例えばホットキュースロットにループをアサインすることでループを保存します(セクション [↑ 5.3.10, ホットキューボタン](#)参照)。Track Decks のみでホットキュースロットにループを保存することができます。

5.3.9 Sample Play Buttons




サンプルプレイボタンです。

デフォルトで Sample Play ボタンで Remix Deck の Sample Cells をコントロールします。

- 上部デッキが Track Deck で、下部デッキが Remix Deck の場合、Sample Play ボタンで Remix Deck の Sample Cells をコントロールします。
- 上部デッキが Remix Deck の場合、Sample Play ボタンで上部 Remix Deck の Sample Cells をコントロールします。

サンプルプレイボタンでサンプルをロード、再生します。 各 Sample Play ボタンは Remix Deck の 4 つの Sample Slots の単体の Sample Cell として機能します。



サンプルを全く使用しない場合、またはトラックデッキの操作と Remix Deck の操作を混同しないようにするには、サンプルプレイボタンの別機能を *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options* と進んで起動してください。例えばこれらのボタンをビートジャンプボタンや、追加ホットキューボタンとして機能させることも可能です。 詳細はセクション [↑6.3, S4 コントロールオプション](#)を参照してください。

サンプルスロットの状態

サンプルプレイボタンの各 LED は Sample Slot の現在の状態を示します。

サンプルプレイボタン	Sample Slot の状態
無点灯	空の Sample Slot です。
薄く点灯	サンプルはロードされた状態で停止、又はミュートされています。
点灯	サンプルがロードされ、再生しています。

他のデッキからのサンプリング

Track Deck にトラックをロードしている場合、点灯していない Sample Play ボタンを押すことでそのトラックからサンプリングを行うことができます。 Remix Deck のヘッダにある Capture Source セレクションドロップダウンメニューでサンプル元となるデッキを選択します。



デッキのヘッダにある Capture Source セレクションドロップダウンメニューです。

無灯の状態の Sample Play ボタンを一度押すと、現在の再生位置からサンプルスロットにサンプリングされます。

- 現在の再生位置が起動しているループ内である場合は、サンプルはそのループのコピーとなります。
- 現在の再生位置が起動しているループの範囲外の場合は、サンプルは現在の再生位置から開始し、サイズは選択してあるループサイズのものとなります (ループサイズディスプレイでサイズを確認してください)。

サンプルプレイボタンが薄く点灯し、サンプルがロードされ、ミュート、または停止した状態であることを示します。



サンプルがミュートした状態か、停止した状態かを判断するには、コンピュータの TRAKTOR ソフトウェアで確認します。サンプルがミュートしている場合は、サンプルスロット内の波形が薄く光り、サンプルプレイボタンが点灯/無点灯の場合、サンプルが再生しているか停止しているか確認することができます。



ロードしてあるトラックからサンプルをインポートする場合、メインミックスで 3 回サンプルを再生すると、そのサンプルは自動的にコレクションに保存されます。

プレイリストからサンプルをクイックロードする

SHIFT を押したまま点灯していないサンプルプレイボタンを押すと、現在起動しているプレイリストから関連するサンプルスロットに選択したサンプルをロードします。

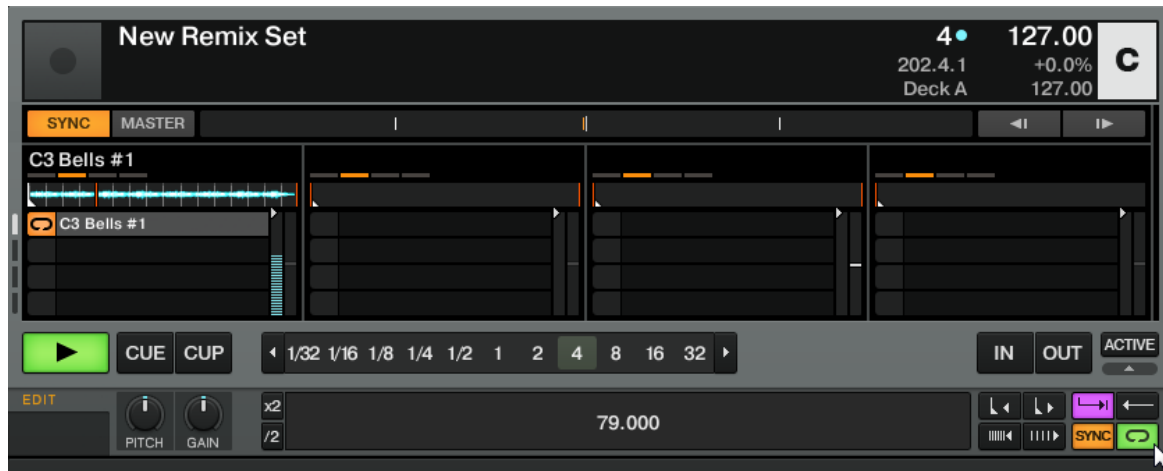
別のサンプルロード方法

他のサンプルスロット、またはコピーモードのサンプルレコーダーを用いてサンプルをコピーしたり、ブラウザモードのブラウザからサンプルをロードすることも可能です。各モードはセクション [↑5.7, ブラウズ、ロード、コピー](#) で解説しています。

ループ、ワンショットモードによるプレイバックコントロール

サンプルをサンプルスロットにロードすると、サンプルプレイボタンでそのサンプルの再生コントロールが可能となります。この機能は Sample の再生タイプ (Loop/One-shot) によって異なり、タイプを見分けるには Sample Cell の左にある Play Type インジケータを確認します (ループ、または矢印のシンボル)。

サンプルの再生モードを切り替えるには Remix Deck の Advanced Panel を開く必要があります。デッキ上部の境界線を何回かダブルクリックすることでデッキレイアウトを切り替えてデッキ下部に Advanced Panel を表示します (下スクリーンショット参照)。



詳細パネル (Advanced Panel) を備えた状態の Remix Deck です。右下で Play Type ボタンにカーソルを当てており、ここで再生モードを One-shot、または Loop モードに切り替えます。

- ▶ サンプルの用途に応じて Advanced Panel (see screenshot above) の右下の Play Type ボタンをクリックしてサンプルを **One-shot** モードに切り替えます。

ループモード (**Looped** モード) ではサンプルをループ再生します。サンプルプレイボタンは以下のように機能します。

再生状態	サンプルプレイボタン
サンプルが停止した状態	ここを押して再生を開始します。
サンプルを再生している。	押すことでサンプルをミュート/ミュート解除します。 SHIFT とこのボタンでサンプルを停止します。 サンプルを起動すると、サンプルの頭から再生を再開します。

ワンショットモード (**One-shot** モード) で、サンプルを一回再生します。 サンプルプレイボタンは以下のよう
に機能します。

再生状態	サンプルプレイボタン
サンプルが停止した状態	ここを押して再生を開始します。
サンプルを再生している。	ここを押すと、サンプルを頭出しした状態で停止します。

サンプルの削除

サンプルセルのサンプルは SHIFT + サンプルプレイボタンを押すことで削除できます。 削除が終わると、ボ
タンの LED ライトが消えます。

サンプルの更なるコントロール

デフォルトではサンプルは下段の Remix Deck (左デッキ C と右デッキ D) でロード、再生します。
Sample Play ボタンは Remix Deck の Sample Slot 内の Sample Cells として機能し、LOOP セクション
の Hotcue ボタンとトランスポートセクションで上部 Track Deck をコントロールしますが、Deck Assign
ボタンを押すことで 下部デッキのコントロールも可能となります。

5.3.10 ホットキューボタン



ホットキューボタンです。

Hotcue ボタン (“1”から“4”の数字が振ってあります) にはデッキが Track Deck または Remix Deck であ
るかによってそれぞれ異なる機能があります。 Track Deck の場合、デッキの最初の 4 つのホットキースロ
ットとして機能します。 ホットキューで配置、保存したキューポイント、またはループに瞬時に移動するこ
とが可能です。 ホットキューは Track Decks のみでの使用が可能です。



Remix Deck を操作している場合、ホットキューボタンで Remix Deck の Sample Slots をコントロールできます。この章の最後にある「Remix Deck でのホットキューボタンの役割」を参照してください。

ホットキュースロットの状態

各ホットキューボタンの LED はスロットの現在の状態を示します。

ホットキューボタン	ホットキュースロットの状態
無点灯	ホットキュースロットが空です。
青	そのホットキュースロットはキューポイントを含んでいます。
緑	ホットキュースロットはループを含んでいます。

ホットキュースロットにキューポイント、またはループを保存する。

再生中に点灯していない空のホットキューボタンを押してホットキュースロットに現在の再生位置を保存することが可能です。キューポイント、またはループが現在の再生位置に保存されます。

- 再生位置が有効なループの外である場合、キューポイントが保存されます。すると、ホットキューボタンが青く点灯します。
- 再生位置が再生しているループ内であれば、このループが保存されます。すると、ホットキューボタンが緑に点灯します。



ループ内にキューポイントを設置する場合は LOOP MOVE エンコーダー等を使用してループを停止してからキューポイントを設定します。

設定したホットキューへの移動

点灯した状態のホットキューボタンを押すことでそこに保存してあるキューポイント/ループに移動します。再生中のデッキではジャンプ後も再生が止まることはありません。一時停止した状態のデッキでは設定したキューポイント/ループから再生を開始しますが、ホットキューボタンを押している間だけの再生となります。ボタンを放すと、そのキューポイント/ループの先頭位置で停止します。

ホットキュースロットの削除

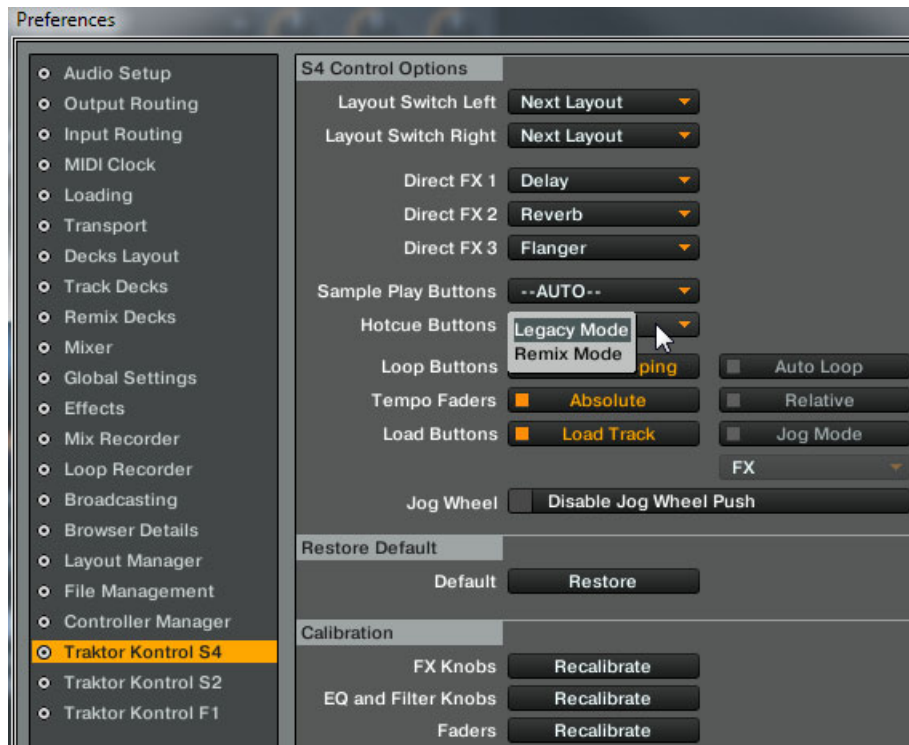
ホットキュースロットの内容を削除するには、SHIFT を押しながら削除対象となるホットキューを押します。削除が終わると、ボタンの LED ライトが消えます。



ホットキュースロットを削除することで、そこで保存したキューポイントやループも削除されます。

Remix Deck でのホットキューボタンの役割

Remix Deck にデッキフォーカスしている場合、ホットキューボタンはホットキューをトリガーする代わりに Sample Slots 用のボタンとして機能します。機能は TRAKTOR Preferences (環境設定) の [Traktor Kontrol S4](#) セクションにある [Hotcue Buttons](#) 設定内容によって異なります。



環境設定 (Preferences) にある Hotcue Buttons ドロップダウンメニューです。

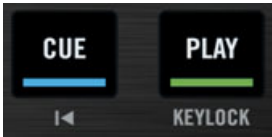
使用可能な設定内容は以下となっています。

- *Legacy Mode*: Legacy モードで Hotcue ボタンは前バージョンの Sample Decks でのホットキューボタンと同様に機能します。
 - 無灯の Hotcue ボタンを押すことでソースデッキからサンプリングし、再生を開始します。

- SHIFT + Hotcue ボタンを押すことで Sample Slot のエディットモードとなり、LOOP MOVE と LOOP SIZE エンコーダーでコントロールするボリュームとフィルターの設定を行います。サンプルスロットでエディットモードにすると、Hotcue ボタンが点滅します。
 - *Remix Mode*: Remix モードで Hotcue ボタンは以下のように機能します。
 - 無灯の Hotcue ボタンを押すことでソースデッキからサンプリングし、再生を開始します。
 - SHIFT + Hotcue ボタンを押すことでサンプルスロットの次のサンプルセルを起動します。
- Hotcue ボタンの LED でサンプルスロットの状態を確認することができます。

ホットキューボタン LED の状態	Sample Slot の状態
無点灯	空の Sample Slot です。
薄く点灯	サンプルがロードされた状態で停止しています。
青	Sample Cell が One-shot モードとなっています。
緑	Sample Cell が Loop モードとなっています。
点滅	サンプルスロットでエディットモードを起動しています (Legacy もードのみ)。

5.3.11 PLAY と CUE ボタン



CUE と PLAY ボタン

デッキの下の PLAY と CUE はデッキで常用するコントロール部です。

PLAY ボタン

PLAY ボタンでデッキのトラックを再生/停止します。ボタンの点灯は、そのデッキが再生していることを意味します。

SHIFT + PLAY でデッキのキーロックを起動/解除します。キーロックの使用中は、デッキディスプレイの KEYLOCK インジケーターが点灯します(セクション [↑ 5.3.4, デッキディスプレイについて](#)参照)。

CUE ボタン

CUE の各機能は以下です。

- デッキ再生中に CUE を押すとフローティングキューポイントに移動、停止します。
- デッキを停止している時は CUE を押すことで新規フローティングキューポイントを設置します(設定したあるフローティングキューポイントに上書きします)。これにより CUE ボタンを押している間はその位置からの再生を続けます。ボタンを放すと、配置したフローティングポイントに戻り停止します。

SHIFT + CUE でトラックの最初にスキップします。再生状態(再生、または停止の状態)はこの作業とは関係なく続行されます。

5.3.12 SYNC ボタン



SYNC ボタンです。

SYNC ボタンでデッキがテンポマスター(他のデッキまたはクロック)に同期するかを決めます。ボタンの点灯は同期機能が有効であることを意味します。



同期機能を使用すると、アブソルートモード (デフォルト) の場合、TEMPO フェーダーが無効の状態となります。詳細はセクション [↑ 5.3.7, TEMPO フェーダーとテンポオフセットボタン](#)を参照してください。

SHIFT + SYNC でデッキがテンポマスター(**tempo master**)となり、このデッキのテンポが他のデッキ、または各 FX の参照テンポとなります。デッキをテンポマスターにすると、デッキディスプレイのマスターインジケーターが点灯します([↑ 5.3.4, デッキディスプレイについて](#) 参照)。



TRAKTOR KONTROL S4 の同期のコンセプト詳細については、セクション [↑ 4.8, 同期 \(Synchronization\)](#)を参照してください。

S4 のビートグリッドの調整

SYNC ボタンをトラックのビートグリッドの調整に使用することも可能です。

ビートグリッド(Beatgrid)はトラック同期のガイドとして機能しますが、自動ビート検出の際に正しく分析されない場合があります。そこで手動でトラックのビートグリッドを調整する必要があります。

通常ビートグリッドは正常に機能しますが、テンポがトラックの内容によって変化する場合があります。このようなオフセットの対処方法は以下です。

1. デッキ B で正確なビートグリッドを持つトラックを再生し、デッキ B をテンポマスターとします(デッキ B で SHIFT + SYNC を押します)。
2. デッキ A で修正するトラックを再生し、デッキ A の SYNC を起動します。
3. デッキ A のトラックをジョグホイールでテンポペンドし、デッキ B のビートに合わせます。
4. ビートが合ったら、SHIFT + SYNC を 1 秒以上押し続け、ビートグリッドを現在の設定に調節します。

この方法でもビートが合わない場合は、ビートグリッドのテンポもうまく分析されていないことが原因でしょう。この場合以下の方法でテンポを調整します。

1. デッキ A (SYNC は無効にしておきます)でトラックを再生します。
2. SHIFT ボタンを曲のテンポに合わせて何回か押します(5 回以上)。この作業は正確に行うほどいい結果が得られます。ある程度叩き続ければより正確な結果が出ることでしょう。2 秒以上この作業を行わないと、もう一度この作業をやり直すことができます。

→ 満足良く結果がでたら、前述した方法でもう一度ビートグリッドを修正してください。



ビートグリッドの詳細についてはセクション [↑ 4.8, 同期 \(Synchronization\)](#) を参照してください。

5.3.13 SHIFT ボタン



SHIFT ボタンです。

SHIFT ボタンを押し続けることで各コントロール部の二次機能を起動します。

この機能はデッキの種類とは関係なく、常に使用可能です。 詳細はセクション [↑ 5.3.2, SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス](#) を参照してください。

ビートのタッピング

トラックデッキの SHIFT はトラックのビートグリッドを修正する為のツールとなります。これにより S4 のトラックのビートグリッドを修正できます。タッピング (ボタンをテンポにあわせて連続して押すこと) は SYNC との併用で行います。詳細はセクション [↑ 5.3.12, SYNC ボタン](#) を参照してください。

5.4 ミキサー



S4 の中央にあるミキサーです。

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 のミキサーの基本操作について解説します。

 クイックリファレンス [↑ 11.2, Remix Deck クイックリファレンス](#)ではミキサーの各コントロール部についての基本機能を解説しています。

5.4.1 ミキサー概観

ミキサーは 4 つのチャンネルを装備しており、各チャンネルで特定のデッキ音声をコントロールします。チャンネル A、B、C、D でそれぞれデッキ A、B、C、D をコントロールします。

ミキサーチャンネルのレイアウトは理にかなっているので迷うことなく使用できます。

- 左チャンネル (A と C) でソフトウェアの左デッキシグナルをコントロールします。
- 右チャンネル (B と D) でソフトウェアの右デッキシグナルをコントロールします。
- 中央のチャンネル (A と B) でソフトウェアの上段デッキシグナルをコントロールします。
- 両脇のチャンネル (C と D) でソフトウェアの下段デッキシグナルをコントロールします。

5.4.2 メインセクション (MAIN)



ミキサーのメインセクションです。

メインセクションでミックス全体の音声をモニター、調整することが可能です。この部分はミックスが観客の耳に届く直前の、S4 の音量最終コントロール部です。

メインセクションには MAIN LEVEL ノブと MAIN LEVEL メーターの 2 つがあります。

コントロール部	機能
MAIN LEVEL ノブ	S4 のメインアウトプットに送信する音量を調節します。
MAIN LEVEL メーター	ここでミックスをノブに送る前の音量を目で確認することができます。 シグナルがクリップ、またはソフトウェアのリミッターが起動すると、このオレンジの LED が点灯します。

MAIN LEVEL メーターでは TRAKTOR ソフトウェアアウトプット音量を表示します。ですのでこの音声は TRAKTOR のマスターパネルの **MAIN** ノブで調整した音量であって、S4 の MAIN LEVEL ノブで処理する前の 音声であるということを把握しておく と 便利 です。 上の理由から、オレンジ LED が頻繁に点灯しすぎる場合は、TRAKTOR のマスターパネルにある **MAIN** ノブを調整してください。



レベル調整詳細に関してはセクション [↑4.3, レベルの調整](#) を参照してください。

5.4.3 チャンネルと クロスフェーダー



ミキサーのチャンネルです (図はチャンネル C です)

これらのチャンネルとクロスフェーダーがミックスの中心部となります。

シグナルフロー

デッキからのシグナルはチャンネルの導入部 (GAIN エンコーダー) を経由し、下部 (チャンネルフェーダー) に送信され処理されます。このシグナル経路 (シグナルフロー) の原則の例外が FX アサインボタンで、GAIN エンコーダーの下に配置してはあるものの、シグナルフロー内での配置先は様々です (EQ と FILTER ノブの後、チャンネルフェーダーの前)。

GAIN エンコーダー



GAIN エンコーダーです。

GAIN エンコーダーで各デッキからのシグナルのインプットレベルを調節します。

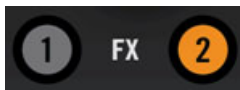
- ▶ GAIN エンコーダーを回してチャンネルインプットゲインを調節します。



ここでの調整値が下部のチャンネルメーターで表示する内容となり、チャンネルメーターがクリップ表示する場合は、GAIN エンコーダーを調節します。レベル調整詳細に関してはセクション [↑4.3, レベルの調整](#) を参照してください。

- ▶ GAIN エンコーダーを押すとチャンネルインプットゲインが 0 dB にリセットされます。

FX アサイン・ボタン



FX アサインボタンです。

FX アサインボタン(“1”と“2”と表記) でチャンネルと対応するデッキを任意の FX ユニット (通常のレイヤー) とどちらかのクロスフェーダーサイドにアサインします (シフトレイヤー)。

FX ユニットアサインは左右ボタンのどちらかを押ししてチャンネルを FX ユニット 1 または 2 にアサインします。対応する FX にチャンネルがルーティングされると、ボタンが点灯します。同じチャンネルから両方のボタンを使用すると、FX ユニット 1 と FX ユニット 2 がチャンネルのシグナルを直列処理します。



S4 の FX ユニット詳細はセクション [↑5.5, FX ユニット](#) を参照してください。



TRAKTOR の環境設定で更に 2 つ FX ユニットを追加、起動することも可能です。4 つの FX ユニットを使用することで FX ルーティング内容が変更します。詳細はセクション [↑6.4.3, 4 つの FX ユニットの使用](#) を参照してください。

クロスフェーダーアサインはボタンを使用しながら SHIFT を押します。これによりクロスフェーダーのどちら側でどのチャンネル (対応するデッキ) を使用するか選択することができます。

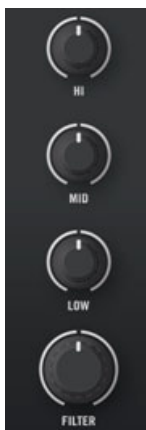
- ▶ SHIFT + FX アサイン 1 または 2 を押ししてチャンネルをクロスフェーダーのどちら側にアサインするか決定します。

アサイン内容は各チャンネルの下にあるクロスフェーダーアサインメントインジケーター (小さな矢印) で確認することができます (このセクションの最後を参照してください)。



SHIFT とアサイン済みの任意の FX アサインボタンを押すことで、アサインを解除することができます。これにより、チャンネルとクロスフェーダ位置の関係性がなくなります。

EQ と FILTER ノブ



EQ と FILTER ノブです。

各チャンネルには **EQ** セクションがあり、3 つのノブ HI、MID、LOW があり、シグナルの低中高音周波数帯域をそれぞれコントロールします。

- ▶ 各 EQ ノブを右に回して各周波数帯域を持ち上げ、左に回して帯域を減衰させます。中央部ではシグナルは原音の状態となります。



TRAKTOR は個性ある EQ 各種を備えています。 *Preferences > Mixer > EQ Selection* と進んで EQ タイプを選択することができます。詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

EQ の下にある **FILTER** ノブでチャンネルの内蔵バイポーラフィルターを調整します。ノブ中央位置から右に回すことでハイパスフィルター、反対に回すとローパスフィルターとなります。左右どちらかに回しきると、ハイ、ロー共にほぼ聞こえない状態となります。

- ▶ FILTER ノブを中央の位置から FILTER 右に回すことで中低周波数域をカット、左に回すことで中高周波数域をカットします。



TRAKTOR は 2 つの異なるタイプのフィルターを用意しています。 *Preferences > Mixer > Filter Selection* と進んでフィルタータイプを選択することができます。詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

ヘッドフォンキューボタン



ヘッドフォンキューボタンです。

ヘッドフォンキューボタン(CUE) でチャンネルシグナルをキューチャンネル(ヘッドフォン)に送ります。この機能はミックス前のオーディオを試聴する為の、DJ プレイの必須機能の一つです。

- ▶ CUE ボタンを押してチャンネルのシグナルをヘッドフォンに送信します。

ヘッドフォンボタンは使用中点灯します。



ブラウズモードでは任意のデッキ(トラックデッキのみ)に選択したトラックをロードするためにヘッドフォンキューボタンを使用していました。ブラウズモードに関してはセクション [↑5.7, ブラウズ、ロード、コピー](#) を参照してください。

デッキアサインインジケータ



チャンネル A のデッキアサインインジケータです。

デッキアサインインジケータ(A、B、C、D と表記) で現在どのソフトウェアデッキを S4 デッキでコントロールしているか確認することができ、同時にどのチャンネルを再生しているか確認することができます。例えばチャンネル C のデッキアサインインジケータ (“C” と表示) が点灯すると、TRAKTOR の デッキ C を S4 の左デッキでコントロールしていることを意味します。



更にデッキアサインインジケータの色で上(青)下(白)どちらのデッキをコントロールしているか確認することができます。

チャンネルフェーダーとチャンネルメーター



チャンネルフェーダーとメーターです

チャンネルフェーダーでシグナルがクロスフェーダー、メインセクションに到達する前のチャンネルの音量をコントロールします。

チャンネルメーターでこのチャンネルのフェーダーレベルを目で確認することができます。

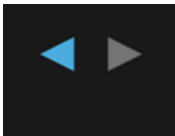
- 青表示でシグナルがクリッピングしていないことを意味します。
- オレンジはシグナルがクリッピングしていることを意味します。

このメーターでシグナルが適切な音量になっているか確認することができます。またチャンネル同士の音量を同じ程度に調整してミックスが違和感なく保たれるように調整します。



チャンネルレベルを修正するには、チャンネルの上にある GAIN エンコーダーを使用します。レベル調整詳細に関してはセクション [↑ 4.3, レベルの調整](#) を参照してください。

クロスフェーダーアサインインジケーター



クロスフェーダーアサインインジケーターです。

クロスフェーダーアサインインジケーターでクロスフェーダーの両端でどのチャンネルをアサインしているか確認することができます。

クロスフェーダーのアサインを変更するには SHIFT と任意の FX アサインボタンを押します (このセクションの最初を参照してください)。

クロスフェーダー (Crossfader)



クロスフェーダーです。

クロスフェーダーで左右の音声バランスを制御します。中央にすると、クロスフェーダーは無効となり、各チャンネル音量は各チャンネルフェーダーでコントロール可能な状態となります(上記参照)。クロスフェーダーの両端で任意の音声完全にカットされます。



TRAKTOR の環境設定 (Preferences) でクロスフェーダーの性質を変更することが可能です。詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

すぐ上にあるクロスフェーダーアサインインジケーター(小さな矢印)でクロスフェーダーの両端にどのチャンネルをアサインしているか確認することができます。SHIFT + FX アサインボタンでクロスフェーダーアサインの内容を変更することができます。これらのコントロール部の詳細はこのセクション上部を参照してください。

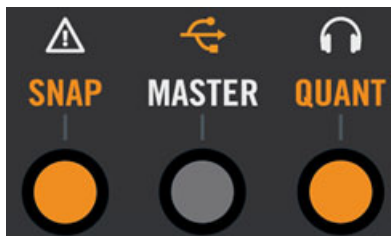


ミックスにクロスフェーダーを使用せずチャンネルフェーダーを使用するにはクロスフェーダー機能を無効にしておくとう便利です。クロスフェーダーを無効にするには SHIFT を押しながら各 FX アサインボタンを押します。



Preferences > Mixer > Crossfader と進んでクロスフェーダーの性質を変更することも可能です。詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

5.4.4 マスターディスプレイ



マスターディスプレイ

マスターディスプレイで各情報を確認し、TRAKTOR KONTROL S4 システムをコントロールします。

アラートインジケータ



アラートインジケータです。

トアラートインジケータは基本的に TRAKTOR KONTROL S4 システムに問題が生じた場合に表示されます。TRAKTOR のメインボリュームノブ、またはヘッドフォンボリュームノブの設定が低すぎる場合、CPU メーターが高すぎる場合、ラップトップの電源アダプターが接続されていない等の場合にこのインジケータが点滅します。

USB インジケータ



USB インジケータです。

USB インジケータは S4 とコンピュータ間の USB 接続情報を提示します。このインジケータは常に表示します。点滅した場合は、接続に問題がある、またはドライバに問題があることを意味します。

- ▶ S4 を使用する前に、USB インジケータが常に表示された状態であるか確認してください。

プレビュープレイインジケータ



プレビュープレイインジケータです。

プレビュープレイヤーにトラックがロードされるとプレビュープレイインジケータが点灯します。



プレビュープレイヤーの詳細はセクション [↑5.7.1, トラックとサンプルのブラウズ](#) を参照してください。

SNAP ボタンとインジケータ



SNAP ボタンとインジケータです。

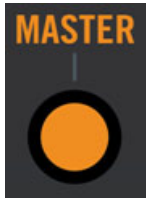
SNAP ボタンでスナップモードを起動/起動解除します。スナップを有効にすると、キューポイントを設定する度にキューポイントは一番近いビートに設置されます(詳細はセクション [↑4.2, 曲のミックス](#) と [↑4.8, 同期 \(Synchronization\)](#) を参照してください)。



スナップオプションはキューポイントの設置とループポイントの設置に対して機能します。

スナップオプションが有効な場合、このボタンとインジケータが点灯します。

クロックマスターボタンとインジケーター (MASTER)



クロックマスターボタンとインジケーターです。

クロックマスターボタンで TRAKTOR のクロックをテンポマスターとして設定します。
クロックがテンポマスターになると、このボタンとインジケーターが点灯します。



TRAKTOR KONTROL S4 の同期機能に関する詳細はセクション [↑ 4.8, 同期 \(Synchronization\)](#) を参照してください。

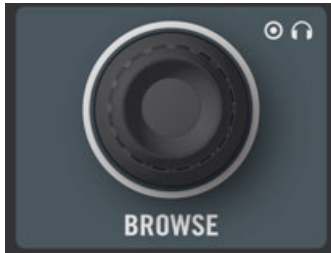
クオンタイズボタンとインジケーター (QUANT)



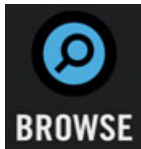
クオンタイズボタンとインジケーター

クオンタイズボタンでクオンタイズモードを起動/起動解除します。クオンタイズモードを起動すると、全てのオーディオスキップ機能(ホットキュー、ビートジャンプ等)はビートに忠実になります。この機能によってトラックは常に同期し、完璧なリアルタイムミックスを可能にします。
クオンタイズオプションが有効な場合、このボタンとインジケーターが点灯します。
詳細はセクション [↑ 4.2, 曲のミックス](#) と [↑ 4.8, 同期 \(Synchronization\)](#) を参照してください。

5.4.5 BROWSE エンコーダーと BROWSE ボタン



BROWSE エンコーダーです。



BROWSE ボタンです。

BROWSE エンコーダーと BROWSE ボタンは TRAKTOR KONTROL S4 のブラウズ、トラックまたはサンプルのコピーに使用します。これらのコントロール部の詳細に関しては[セクション 5.7](#), [ブラウズ、ロード、コピー](#)を参照してください。

BROWSE ボタン—Native Traktor Mode と MIDI Mode の切り替え

SHIFT + BROWSE で TRAKTOR KONTROL S4 を Native Traktor モードと MIDI モード間で切り替えます。これらのモードについては[セクション 5.10.2](#), [MIDI Mode](#)を参照してください。

5.5 FX ユニット

S4 の FX ユニット 1 と 2 で TRAKTOR の FX ユニットをコントロールすることが可能です。ソフトウェアの FX ユニットの全てのコントロールは S4 でも使用できます。



S4 の左 FX ユニットです。

- (1) FX On ボタン
- (2) FX DRY/WET ノブ
- (3) FX ノブ 1
- (4) FX ノブ 2
- (5) FX ノブ 3
- (6) FX ボタン 1
- (7) FX ボタン 2
- (8) FX ボタン 3
- (9) FX モードボタン(MODE)

5.5.1 シングルモードとグループモード

TRAKTOR の各 FX ユニットは 2 つの異なるモードで使用することができます。

- *Group* モードでは FX ユニットで 3 つの異なる FX を直列使用することが可能です。各 FX はノブとボタン(各 1 つ)でコントロールします。
- *Single* モード: 各 FX ユニットにシングル FX を搭載することが可能で、ノブとボタン(各 3 つ)を操作して詳細を設定することが可能です。

FX ユニットのコントロール部は FX ユニットのモードによって異なる機能を果たします。

S4 の FX モードボタンでモードの切り替えを行います(以下参照)。

5.5.2 FX ユニットリファレンス

以下のリストは FX ユニットの各コントロール機能を表示しています。

コントロール部	シングルモード (Single Mode)	グループモード (Group mode)
FX オンボタン	通常は FX ユニット全体を起動/起動解除します (起動すると点灯します)。SHIFT を使用して FX リストから FX を選択します (<i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i> と進んで設定します)。	通常は使用しません。 SHIFT との併用で、3 種の FX をロードします (<i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>)。
FX DRY/WET ノブ	ドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。	
FX ノブ 1-3	FX パラメーター 1-3 (FX により内容が変化します)。	1 番目、2 番目、3 番目の FX 用パラメーターです。
FX ボタン 1-3	FX ボタン 1: 全 FX パラメーターをデフォルト値にリセットします。 FX ボタン 2 と 3: FX によって内容が変化します (起動により点灯)。 SHIFT + ボタンで既存の FX をロードします (<i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i> で内容を設定します)。	FX スロット 1-3 を起動/起動解除(スロットが起動すると点灯します)。 SHIFT + ボタンで FX リストの次の FX をスロットにロードします (<i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i> で設定します)。
FX モードボタン (MODE)	通常は FX ユニットのモード (Single、Group) を切り替えます (起動により点灯します)。 SHIFT との併用で、現在のセッティングをデフォルト設定として保存します(“スナップショット”)。このセッティングは次回この FX を起動したときまたはシングルモードで FX ボタン 1 を使用した時に呼び出される内容となります。	

FX ユニットのチャンネルにアサインする。

FX ユニットは各チャンネルにアサイン可能で、デッキのシグナルを加工することができます。アサインは任意のチャンネルで FX アサインボタンを使用します。詳細はセクション [↑5.4.3, チャンネルとクロスフェーダー](#) を参照してください。



TRAKTOR の環境設定で更に 2 つ FX ユニットを追加、起動することも可能です。4 つの FX ユニットを使用することで FX ルーティング内容が変更します。詳細はセクション [↑6.4.3, 4 つの FX ユニットの使用](#) を参照してください。

5.6 ループレコーダー

ループレコーダー (Loop Recorder) で音声の断片を録音し、直接ミックスにブレンドします。更に同じループにオーバーダブすることも可能です。



S4 の Loop Recorder です。



ループレコーダーでは録音する音源を TRAKTOR のソース (Source) メニューで選択することができます。詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。



クイックリファレンス [↑11.4, FX ユニットクイックリファレンス](#) ではループレコーダーの各コントロール部についての基本機能を解説しています。

5.6.1 DRY/WET ノブ

DRY/WET ノブで TRAKTOR KONTROL S4 アウトプット音量とループレコーダーアウトプットの音量バランスをコントロールします。ループレコーダーで録音した音声はすぐさまループとなって再生されこの音声をミックス内で使用することが可能となります。



ループレコーダーを停止すると、(または音声を削除して空の状態にすると) DRY/WET ノブは無効の状態となります。ループレコーダーを使用しない場合、このノブのバランスを調節する手間が省けるというわけです。

5.6.2 SIZE ボタン

SIZE ボタンで録音するループのサイズを設定します。

- ▶ SIZE を何回か押し、任意のサイズに変更します。



S4 で設定するループのサイズを確認することはできません。コンピュータの TRAKTOR ウィンドウのループレコーダーを確認してください。

5.6.3 REC ボタン

REC ボタンでループの録音、またはオーバーダブを開始/停止します。

ループをまだ何も録音していない場合、REC ボタンを押すことで (SIZE ボタンで) 設定したループサイズのループ録音を開始します。録音は常に録音開始直後のビートに反応します。ループが録音されると (DRY/WET ノブの設定値による音量で) 再生を開始します。

ループがすでに録音してある状態で REC を押すとオーバーダブを開始します。オーバーダブにより録音したループに音声を重ね撮りします。最初のループ録音時とは異なり、オーバーダブ録音はビートを待たずしてすぐに録音を開始します。更にオーバーダブ録音は REC をもう一度押すまで継続します。これによりオリジナルのループに多くのレイヤーを追加することができます。



オーバーダブレイヤーの長さとは関係なく、ループのサイズは変化することはありません。

5.6.4 UNDO ボタン

UNDO ボタンで録音したループの削除、またはオーバーダブレイヤーのアンドゥ/リドゥが可能となります。

- ループレコーダーを停止した状態で UNDO を押すと録音したループ、またはオーバーダブレイヤーを削除することができます。
- ループレコーダーの再生中に UNDO を押すと最後のレイヤーのみを消すことができます。UNDO をもう一度押すと削除したレイヤーが元に戻ります。これは録音したレイヤーが気に入らないときに便利な機能です。この機能はライブパフォーマンスのパンチインとして使用することも可能です。

5.6.5 PLAY ボタン

PLAY ボタンでループレコーダーを開始/停止します。再生を停止すると、頭出しした状態で停止します。

プレイバックはオーバーダブの際は自動的に起動し、現在録音してある音声を再生しつつ新規レイヤーを録音します。

5.6.6 録音したループのコピーと保存

ループは一度録音したら、ループレコーダー自体を気にかけることなく前述した DRY/WET ノブでミックスすることができます。ですが録音したループを Remix Deck の空のスロットにコピーすることで、サンプル用機能を活用できるので便利です。

そのためにはセクション [↑5.7.2, S4 でのコピー](#) で解説したコピーモードを使用します。

5.7 ブラウズ、ロード、コピー

S4 にはトラックとサンプルを探して任意のデッキ、またはサンプルスロットにロードする為のいくつかの手段があります。

- お気に入り (Favorites) から現在選択しているプレイリストのトラック、またはサンプルを素早くロードすることができます。
- ブラウズモードでトラックとサンプルがあるトラックコレクションの全内容を閲覧することができます。
- 上部デッキのロードしたトラックから直接サンプリングを行うことも可能です。
- コピーモードで、S4 からトラックやサンプルをコピーすることも可能です。



クイックリファレンス [↑11.5, ループレコーダークイックリファレンス](#) ではブラウズ、ロード、コピーに関する基本機能を解説しています。

5.7.1 トラックとサンプルのブラウズ

トラックとサンプルのクイックロード

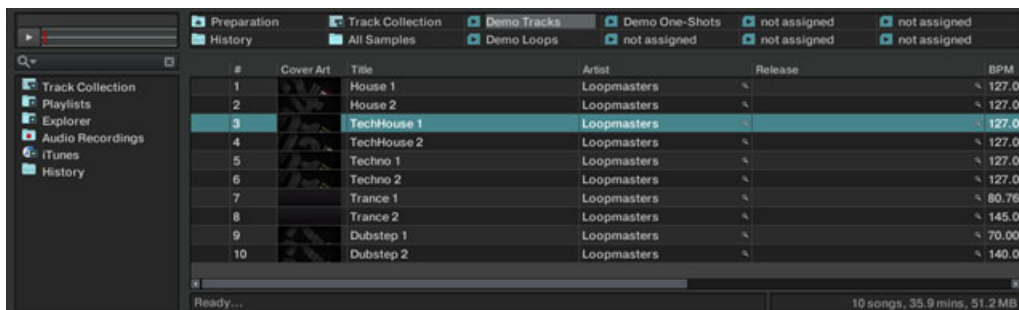
ミキサー上部にある BROWSE エンコーダーでトラックとサンプルを素早くロードすることができます。



ミキサーの上部にある BROWSE エンコーダーです。

1. SHIFT を押したまま BROWSE エンコーダーを回してお気に入り (Favorites) 内を移動します。
2. BROWSE エンコーダーを使用して選択した プレイリスト内を移動します。

この動作で TRAKTOR ブラウザがスクロールするか確認してください。



BROWSE エンコーダーを回して現在選択しているプレイリスト内をスクロールします。



ブラウザ、プレイリスト、お気に入り (Favorites) に関しては TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。



BROWSE エンコーダー (以下) を押すことでいつでもプレビュープレイヤー内にトラック/サンプルをロードし、試聴することが可能です。

- ▶ 選択したトラックまたはサンプルをロードするには任意のデッキで LOAD を押します。



Remix Deck では空のサンプルスロットにサンプルがロードされます。最大 48 秒の音声をサンプルスロットにロードする事が可能です。



SHIFT + 空のサンプルスロットがあるサンプルプレイボタンを押して選択したサンプルをそのサンプルスロットにロードします。詳細は [↑ 5.3.9, Sample Play Buttons](#) を参照してください。

プレビュープレイヤーでの試聴

TRAKTOR KONTROL S4 ではロードする前にトラックやサンプルをプレビュープレイヤーで試聴することができます。

- ▶ BROWSE エンコーダーを押してプレビュープレイヤーに選択したトラック/サンプルをロードします。

マスターディスプレイのプレビュープレイインジケーターでプレビュープレイヤー内のトラック/サンプルの有無を確認することができます(セクション [↑5.4.4, マスターディスプレイ参照](#))



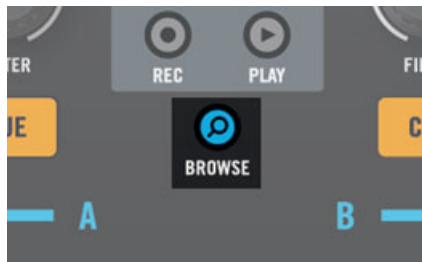
プレビュープレイヤーにトラック/サンプルをロードしている間は、BROWSE エンコーダーはシークコントロールとして機能します。各モードの使用状況にあわせて(クイックロードー上記、ブラウズモードー下記)これらのトラック/サンプルを通常通りにロードすることができます。

プレビュープレイヤーにトラック/サンプルがある状態で BROWSE エンコーダーを押すとこれらのアイテムが削除され、BROWSE エンコーダーはリスト内のブラウズ用に再アサインされます。

ブラウズモードの使用

ブラウズモードを使用すると S4 コントローラーから直接全トラックコレクションをブラウズすることが可能となります。

- ▶ ブラウズモードを起動するには、ミキサーの中央部にある BROWSE ボタンを押します。



ブラウズモードが有効になると、全ての有効な部分が点滅し、ロードボタンとして機能します。それらはミキサーにあるトラック用のヘッドフォンキューボタン(CUE) と、デッキにあるサンプル用のサンプルプレイボタンです。

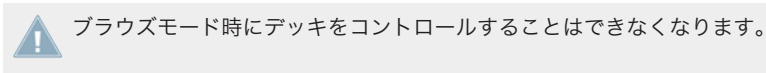
- ▶ ジョグホイールとエンコーダーを使用したトラックとサンプルのブラウズ方法は以下です。

動作	機能
BROWSE エンコーダー	通常使用の場合 回すことで、プレイリスト内をスクロールします。 SHIFT を押しながら回すことで、お気に入り (Favorites) 内をスクロールします。 押す: プレビュープレイヤーの選択したアイテムのロード/アンロードアイテムがプレビュープレイヤー内にある場合、BROWSE エンコーダーはロードしてあるトラック/サンプルの早送り、巻き戻し機能となります。
ジョグホイール	プレイリスト内のスクロール
LOOP MOVE エンコーダー	回すことで、ブラウザツリー内をスクロールします。 押す: ブラウザツリー内のノードを展開/縮小します。
LOOP SIZE エンコーダー	回すことで、お気に入り (Favorites) 内をスクロールします。

- ▶ 点滅部分を押して選択したトラック/サンプルをロードします。

ロード後もブラウズモードは起動したままで、他の場所 (トラックデッキ、またはサンプルスロット) にもトラック/サンプルをロードすることができます。

- ▶ 作業を終えたら、BROWSE ボタンをもう一度押してこのモードを終了します。



5.7.2 S4 でのコピー

サンプルの直接コピー

点灯していないサンプルプレイボタンを押すことで、現在のトラックからサンプルを直接エクスポートすることが可能です。 詳細は [↑ 5.3.9, Sample Play Buttons](#) を参照してください。

コピーモードの使用

コピーモード で S4 の他の場所にトラックまたはサンプルをコピーすることができます。

- ▶ コピーモードを有効にするには、ミキサー中央部の BROWSE ボタンを押したままにします。



BROWSE ボタンを押している間は全てのコピーソースが点滅します。それらはミキサーにあるトラック用のヘッドフォンキューボタン(CUE)、デッキにあるサンプル用のサンプルプレイボタン、Loop Recorder にある録音したループ用の PLAY となります。

- ▶ ソースを押して選択してください。

→ 選択したソースが点滅をやめ、点灯したままの状態となります。

ソースを選択した後でもそのほかのターゲットは点滅したままとなります (デッキのサンプルプレイボタン、ミキサーのヘッドフォンキューボタン)



ループレコーダーの PLAY ボタンをソースとして選択しなかった場合は、ターゲットとして選択できなくなる為、点滅が停止します。

- ▶ ターゲットを押して選択します。

→ ソースがターゲットにコピーされます。



ターゲットデッキにコピーされたトラックはソースデッキが再生していた場所と同じ場所からそのまま再生を続けます。

ターゲットを選択すると、ソースが再度点滅を開始し、ターゲットへのコピーに備えます。

- ▶ 作業を終えたら、BROWSE ボタンを放してコピーモードを終了します。

5.8 リアパネル

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 のリアパネルにある全ソケットとコントロール部を解説します。フロントパネルと共に、ここでは TRAKTOR KONTROL S4 で他の機材 (ヘッドフォン、マイク、ターンテーブル等) を使用する為、またはシステムを起動する為の各部を備えています。

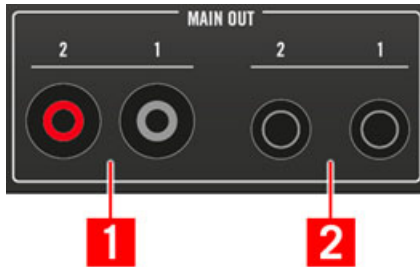


TRAKTOR KONTROL S4 のリアパネルです。

- (1) ケンジントンロックスロット: 機器の盗難防止の為にここにケンジントンロックを施錠します。
- (2) グラウンド ターミナル: ターンテーブル使用の際アース線をここに接続します。
- (3) MAIN OUT セクション: TRAKTOR KONTROL S4 をメインミキサーシステム、またはアンプシステムに接続する為の各端子です。 詳細は以下のセクション [↑ 5.8.1, MAIN OUT セクション](#) を参照してください。
- (4) INPUT CHANNEL D セクション: セクション [↑ 5.8.2, INPUT CHANNEL D セクション](#) を参照してください。
- (5) INPUT CHANNEL C セクション: セクション [↑ 5.8.3, INPUT CHANNEL C セクション](#) を参照してください。
- (6) FOOTSWITCH ソケット: このポートはフットスイッチの接続に使用します。 フットスイッチはループレコーダー使用の際に活用可能です ([↑ 5.6, ループレコーダー](#)参照)。
- (7) MIDI IN/OUT ソケット: TRAKTOR KONTROL S7 は MIDI インターフェイスとしても機能します。ここに外部 MIDI 機器を接続してください。
- (8) POWER セクション: セクション [↑ 5.8.4, POWER セクション](#) を参照してください。

5.8.1 MAIN OUT セクション

MAIN OUT セクションには TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーのメインアウトプット用端子を備えています。

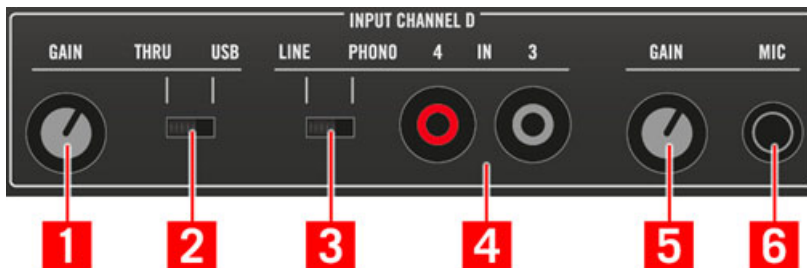


リアパネルの MAIN OUT セクションです。

- (1) *Main Outputs 1/1 RCA 端子 (2/1):* TRAKTOR KONTROL S2 のメインアウトプットです(ライン、アンバランスド)。これらの端子を使用して TRAKTOR KONTROL S4 をアンバランスドインプットが付いたアンプシステム、またはメインミキサーに接続します。
- (2) *Main Outputs 2/1 2/1" 端子 (4/1):* TRAKTOR KONTROL S2 のメインアウトプットです(ライン、バランスド)。これらの端子を使用して TRAKTOR KONTROL S4 をバランスドインプット付アンプシステム、またはメインミキサーに接続します。

5.8.2 INPUT CHANNEL D セクション

INPUT CHANNEL D セクションで外部シグナルを TRAKTOR ソフトウェアにルーティングします。



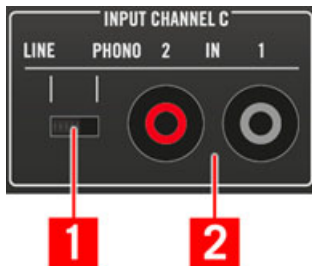
リアパネルの INPUT CHANNEL D セクションです。

- (1) *Thru Gain ノブ (GAIN):* このノブで Thru モード時の (以下参照) インプットゲインを調節します。
- (2) *THRU/USB スイッチ:* Thru モードと USB モードの切り替えスイッチです。Thru モードで Inputs 3/4 を、TRAKTOR を通過することなくメインアウトプットにルーティングさせることが可能となります。USB モードでは、Inputs 3/4 は TRAKTOR のみにルーティングされます。
- (3) *LINE/PHONO スイッチ:* ここで Inputs 3/3 に接続するソース(line または phono) にあわせてスイッチを切り替えます。

- (4) Line/Phono Inputs 3/4 RCA ソケット (IN 3/4): ここに外部音源を接続します(ターンテーブル、CD デッキ等)。
- (5) *Microphone Gain* ノブ (*GAIN*): 接続したマイクのインプットゲインをここで調節します(以下参照)。
- (6) *Microphone* 端子 (*MIC*): ここにマイクを接続します。マイクインプットと Line/Phono 3/4 インプットの併用はできません。MIC 端子にマイクを接続すると、IN 3/4 ソケットが無効の状態となります。

5.8.3 INPUT CHANNEL C セクション

INPUT CHANNEL C セクションで外部シグナルを TRAKTOR ソフトウェアにルーティングします。

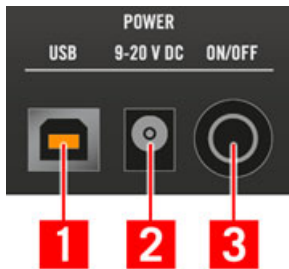


リアパネルの INPUT CHANNEL C セクションです。

- (1) *LINE/PHONO* スイッチ: ここで Inputs 1/2 に接続するソース (line または phono) にあわせてスイッチを切り替えます。
- (2) *Line/Phono Inputs 1/2 RCA* ソケット (*IN 1/2*): ここに外部音源を接続します (ターンテーブル、CD デッキ等)。

5.8.4 POWER セクション

POWER セクションには S4 をコンピュータと電源に接続する端子と、ON/OFF スイッチがあります。

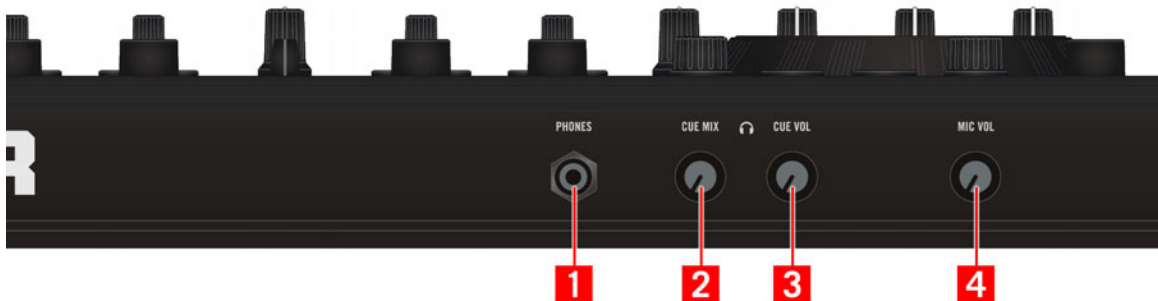


リアパネルの POWER セクションです。

- (1) **USB ソケット**: S1 を USB ケーブルを用いてコンピュータに接続します。
- (2) **電源コネクタ**: ここに電源ケーブルを接続します。
- (3) **ON/OFF スイッチ**: 機器の電源をここでオン/オフします。

5.9 フロントパネル

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 のフロントパネルにある全ソケットとコントロール部を解説します。S4 のフロントパネルにはミックスに必要な要素を備えています。



TRAKTOR KONTROL S4 のフロントパネルです。

- (1) **ヘッドフォン端子 (PHONES)**: キューチャンネルのステレオアウトプットです (jack 1/4")。ここにヘッドフォンを接続します。
- (2) **ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL)**: ヘッドフォンの音量を調節します。
- (3) **ヘッドフォンミックスノブ (CUE MIX)**: マスターアウトとキューチャンネル音量バランスをここで調節します。

- (4) マイクボリュームノブ (MIC VOL): TRAKTOR PRO の **AUX** ノブを調節してリアパネルの INPUT CHANNEL D に接続してあるマイクの音量を調節します (↑ 5.8.2, INPUT CHANNEL D セクション参照)。



フロントパネルの全てのノブは軽く押すことで格納可能な構造になっており、機材運搬中に損傷するリスクを大幅に軽減します。

5.10 TRAKTOR KONTROL S4 モード

TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーでは TRAKTOR モードと MIDI モードの 2 つを使い分けることができます。

5.10.1 Native Traktor モード

このモードは TRAKTOR の通常使用 (本マニュアルで解説する内容) に用います。

Native Traktor モードでは TRAKTOR KONTROL S4 が USB を介して (Native Instruments 独自の NHL プロトコルを使用することで、TRAKTOR KONTROL S4 のノブの動きを MIDI に変換) 直接 TRAKTOR とやりとりします。

5.10.2 MIDI Mode

MIDI モードで TRAKTOR KONTROL S4 を MIDI コントローラーとして使用することができます。

MIDI モードで TRAKTOR KONTROL S4 は バーチャル MIDI ポートから、TRAKTOR KONTROL S4 ドライバによる MIDI データのみをホストコンピュータのオペレーションシステムに伝達します。

- ▶ TRAKTOR KONTROL S4 の TRAKTOR モードと MIDI モードを切り替えるには、SHIFT と BROWSE ボタンを押します。



SHIFT + BROWSE を押して TRAKTOR モードと MIDI モードを切り替えます。

S4 が MIDI モードになると、BROWSE ボタンが点灯します。

TRAKTOR KONTROL S4 の MIDI プロパティ (例えば MIDI チャンネルや個々のコントロールの CC ナンバー) をカスタマイズするには、Controller Editor を使用します。コントローラーエディター (Controller Editor) は TRAKTOR KONTROL S4 インストール過程で既にインストール済みのはずです。コンピュータに Controller Editor が無い場合は TRAKTOR KONTROL S4 のインストールディスクでインストールしてください。



TRAKTOR モードと MIDI モードは同時に使用することが可能で、例えば TRAKTOR モードで TRAKTOR を使用し、SHIFT と BROWSE を押して MIDI モードに切り替え、MIDI で他のソフト/ハードウェアをコントロールすることができます。

TRAKTOR KONTROL S4 を MIDI コントローラーとして使用する為の詳細は、インストールディスクにある Controller Editor リファレンスマニュアルを参照してください。

6 TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズ

TRAKTOR KONTROL S4 はカスタマイズ可能な DJ システムです。各機能は自分の好みの設定にカスタマイズ可能で、カスタマイズ可能な部分は、オーディオ設定、デッキ、ミキサー、トランスポートコントロール、ソフトウェア全体のレイアウト、FX、ブラウザ、ファイル管理機能です。

TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズをパフォーマンス中に行うのは得策ではないので、これらのカスタマイズ作業は全てソフトウェア内で完結するようにしてあります。これにより、ライブ中アクシデントによる設定変更を防ぐこともできます。

6.1 環境設定ウィンドウ

TRAKTOR KONTROL S4 カスタム設定の殆どは環境設定ウィンドウで行います。



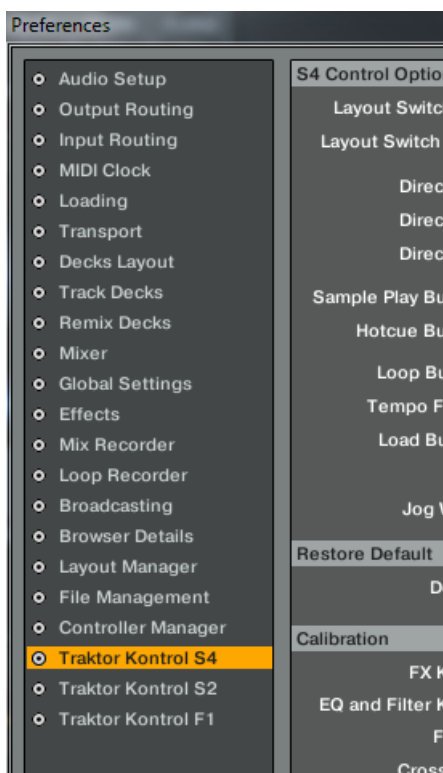
TRAKTOR ウィンドウの右上にある環境設定ボタンです。

- ▶ ヘッダ (TRAKTOR の上部) の右にある環境設定ボタン を押して TRAKTOR の環境設定 (環境設定) 画面を開きます。



アプリケーションメニューバーの File メニューから Preferences...を選択して開くこともできます。

環境設定ウィンドウの設定項目は数ページにわたり、それぞれシステムの特定の機能をカスタムできるようになっています。



環境設定ウィンドウの左側のリストがカスタム可能な各機能の見出しとなっています。

1. 設定画面を開くにはリストの見出し部分をクリックします。
2. 必要に応じて設定を変更してください。
3. 設定が終わったら、環境設定ウィンドウの下にある Close を押し、設定内容を取り消すには Cancel を押します。

6.2 S4 コントロール部の設定と環境設定

このセクションでは、TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーのトップパネルにあるコントロール部の設定について解説します。次のセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 を使用する際に大切な設定について解説します。



環境設定ウィンドウの設定の詳細に関しては、TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

環境設定ウィンドウの S4 専用設定ページは Traktor Kontrol S4 です。

- ▶ 環境設定ウィンドウで [Traktor Kontrol S4](#) を押し、TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの設定ページを開きます。



TRAKTOR Preferences（環境設定）の TRAKTOR KONTROL S4 コントローラー設定ページです。

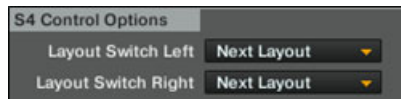
このページの各設定項目は S4 Control Options、Restore Default、Calibration、LEDs となっています。

6.3 S4 コントロールオプション

環境設定にある Traktor Kontrol S4 ページの S4 Control Options セクションで TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーを好みの設定に調整してください。以下はこれらのセッティングに関する内容です。

Layout Switch Left と Layout Switch Right

Layout Switch Left と Layout Switch Right メニューでデッキのレイアウト切り替え機能を変更します。



Layout Switch Left と Right セッティングです。



S4 でレイアウトの切り替えは左デッキでは SHIFT + DECK C、右デッキでは SHIFT + DECK D です。

各メニューには以下のオプションがあります。

- *Next Layout* (デフォルト) を使用してリスト内の各レイアウトを移動します。
- *Layout 0*: リストの既存のレイアウト #0 を選択します。
- *Layout 1*: リストの既存のレイアウト #1 を選択します。

これらの既存のレイアウトは *Preferences > Layout Manager* でカスタマイズ可能です。レイアウトの作成と管理詳細については TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

Direct FX 1-3

3 つのメニュー Direct FX 1、Direct FX 2、と Direct FX 3 で SHIFT を押すとロードする FX を選択します。



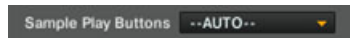
Direct FX 1-3 セッティングです。



Single モードでは SHIFT + FX ボタン 1、SHIFT + FX ボタン 2、または SHIFT + FX ボタン 3 を押し、選択した Direct FX を各 FX スロットにロードします。Group モードでは SHIFT + FX On を押して 3 つの Direct FX を各 FX スロットにロードします。

Sample Play Buttons

サンプルプレイボタン (Sample Play Buttons) メニューでトラックデッキの 4 つのサンプルプレイボタンの機能を変更します。



Sample Play Buttons セッティングです。



トラックデッキのサンプルプレイボタンのデフォルトの性質に関してはセクションで解説していません。

オプションは以下となっています。

- **--AUTO--** (デフォルト):これがデフォルトの性質です。ボタンは下部デッキ内容によって 2 種類の機能を果たします。
 - 下部デッキが Remix Deck の場合 (デフォルトデッキ)、サンプルプレイボタンで下部デッキのサンプルスロットをコントロールします。
 - 下部デッキをトラックデッキにすると、サンプルプレイボタンは現在のデッキのビートジャンプをトリガーし、左から 4 ビート分後退、1 ビート分後退、1 ビート分前進、4 ビート分前進するボタンとなります。下のデッキをフォーカスした場合も同様の機能を使用可能となります。
- **ビートジャンプ(Beatjump)**: サンプルプレイボタンはビートジャンプ機能をトリガーし、左から 4 ビート分後退、1 ビート分後退、1 ビート分前進、4 ビート分前進するボタンとなります。
- **ダイレクトループ(Direct Loop)**: でサンプルプレイボタンはループをセットし、左から 8 ビート分前の部分をループ、4 ビート分前の部分をループ、4 ビート分後の部分をループ、8 ビート分後の部分をループします。
- **Hotcue 5-8**: この設定でサンプルプレイボタンはホットキュー 5 から 8 にアクセスします。この機能はホットキュー 1-4 と同様です。

ホットキューボタン

Hotcue Buttons メニューで Legacy モード (Hotcue ボタンは以前のバージョンの TRAKTOR のサンプルデッキと同様に機能します) と Remix モード (TRAKTOR の Remix Decks を操作するための新機能です) の切り替えを行います。



この設定は Remix Deck のみに関係する設定で、デッキを Remix Deck にすることで操作できます。

Hotcue Buttons Legacy Mode ▼

ホットキューボタンメニューです。

オプションは以下となっています。

- **Legacy Mode** (デフォルト): Legacy モードで SHIFT + Hotcue ボタンを押すと、コントローラーはサンプルスロットのボリュームとフィルターコントロール、LOOP MOVE エンコーダーと LOOP SIZE エンコーダー用 Edit モードを起動します。SHIFT + Hotcue ボタンをもう一度押すと関連するサンプルスロットの Edit モードを起動解除します。
- **Remix Mode**: Remix モードでは SHIFT + Hotcue ボタンでサンプルスロットの次の Sample Cell を選択します。

Loop Buttons

ループボタン (Loop Buttons) の設定でトラックデッキの LOOP IN と LOOP OUT ボタンの別機能を選択します。

Loop Buttons Manual Looping Auto Loop

Loop Buttons セッティングです。

ループセクションでトラックのループを操作します。

オプションは以下となっています。

- **Manual Looping** (デフォルト): このオプションを選択すると、ボタンはマニュアルループ用ボタンとなります。
 - ループが起動していない時に LOOP IN ボタンを押すとフローティングキューポイントを設置し、LOOP OUT ボタンでループアウトポイントをセットし、フローティングループ (浮動ループ) がこのポイント間で起動します。
 - ループを起動すると、ジョグホイールをまわしながらこれらのボタンを押すことで各ループインポイント、ループアウトポイントを移動させることが可能となります。
- **Auto Loop**: このオプションを選択すると、ボタンはオートループ機能に対応します。
 - ループを起動していない状態で LOOP IN と LOOP OUT ボタンを使用すると 4-ビートと 8-ビートのフローティングループが起動します。
 - ループ起動時に LOOP IN ボタンを押すとループが半分に、LOOP OUT ボタンを押すと倍になります。

Tempo Faders

テンポフェーダー (Tempo Faders) を設定して TEMPO フェーダーをアブソルート (Absolute) モードまたはリレティブ (Relative) モードに切り替えることができます。

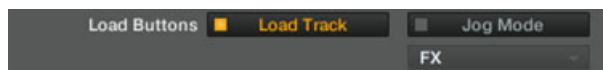


Tempo Faders セットアップです。

- Absolute (デフォルト): S4 の TEMPO フェーダーの位置を変更すると、ソフトウェアデッキのテンポフェーダーがその位置を追従します。
- **Relative:** このモードでハードウェアの TEMPO フェーダーでの操作内容はハードウェアのフェーダーの位置とは関係なくソフトウェアのデッキ上のテンポフェーダーに対応します。この機能はデッキのテンポを他の方法で変更した場合(デッキを他のテンポに同期した場合、デッキフォーカスを変更した場合、ソフトウェアでテンポを変更した場合等)便利です。
 - これでアクシデントにより TEMPO フェーダーを触ってしまったとしてもテンポが大きく変わることはなくなります。
 - Tempo Offset ボタンは Absolute モードの機能と同等です。TEMPO フェーダーのテンポ可変幅を調整することも可能です。テンポオフセットボタンの両方が点灯していない状態でこのボタンを押すと、レンジを上下に調整できます(例、デフォルト値 $\pm 6\%$ では 6% 変化します)。ソフトウェアデッキのテンポフェーダーも動作に追従します。
 - Absolute のように SHIFT を押しながらフェーダーを動かすことで、ソフトウェアのデッキテンポを変更することなく TEMPO フェーダーの位置を変更することができます。これによりソフトウェア上のテンポレンジ幅をカバーできるだけに留まらず、この幅を大きく超えてデッキテンポ可変幅 $\pm 100\%$ を使用することが可能となります (Preferences > Transport > Tempo での設定幅による)。当然ソフトウェアのテンポフェーダーレンジを越えると、ここでの表示内容はデッキテンポとは関係ないものとなります。マウスでソフトウェアフェーダーを動かすことで、デッキテンポはソフトウェアのフェーダー位置に戻ります。

Load Buttons

ロードボタン (Load Buttons) セットアップでデッキの LOAD ボタンの別機能を使用できます。



Loop Buttons セットアップです。

オプションは以下となっています。

- **Load Track** (デフォルト): LOAD を押すことでクイックロード時には選択したトラックをデッキにロードします。SHIFT + LOAD でデッキからトラックを削除します。
- **Jog Mode**: LOAD を押すとジョグホイール用 Jog mode を起動します。Jog Mode Select メニューで 2 種類のジョグモードの内の一つを選択することができます。



- *FX*: ジョグホイールで上にある FX ユニットの FX パラメーター 3 を Hold モードで使用可能となります。ジョグホイールを放すと、値が元に戻ります。
- *Filter*: ジョグホイールでチャンネルの FILTER ノブを Hold モードで使用できます。ジョグホイールを放すと、フィルターが元の値に戻ります。



Jog モードを起動しても、SHIFT + LOAD でデッキにトラックをロードすることができます (Browse モードでのロードも可能です)。

ジョグホイール

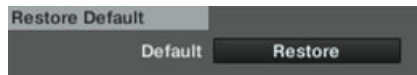
Disable Jog Wheel Push オプションにチェックすると、KONTROL S4 ジョグホイールのタッチセンシティブ機能が機能しなくなります。このオプションにチェックを入れると、TRAKTOR がジョグホイールへの接触に反応しなくなる為、通常のスクラッチができなくなります。ホイールのピッチベンド機能は通常使用できます (ジョグホイールの外輪を回す)。



デフォルトでこのオプションは無効の状態となっています。

6.3.1 デフォルト復元 (Restore Default)

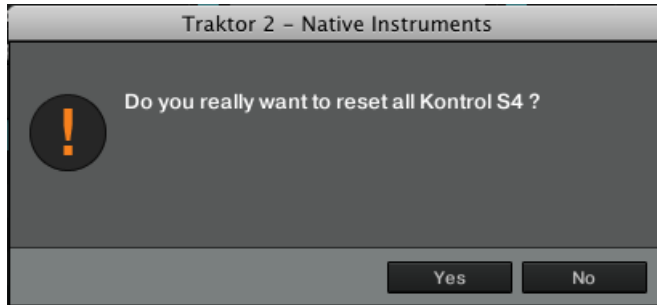
Restore Default セクションには Restore ボタンがあるのみです。



Restore ボタンです。

このボタンを押すことで TRAKTOR KONTROL S4 が全てデフォルト値に戻ります。同時に、セットアップウィザード (Setup Wizard) で基本デッキ設定を選択してください。デフォルトに戻す方法は以下です。

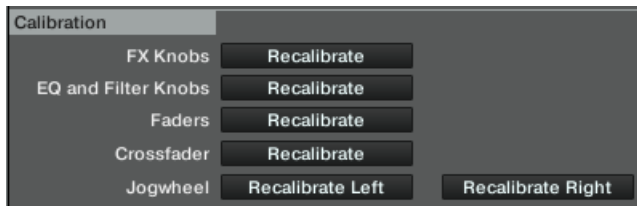
1. Restore ボタンを押します。以下のメッセージが表示されます。



2. 確認して適用すると、デフォルトコントロールセッティングとオーディオルーティングが設定されます。これで TRAKTOR KONTROL S4 をフレッシュな状態から始めることができます。

6.3.2 キャリブレーション (Calibration)

Calibration セクションで S4 の各ノブとフェーダー、ジョグホイールをキャリブレーション (校正) し、各コントロール部を最適な状態に調整します。



Calibration セクションです。

キャリブレーション処理は 4 つの各グループに対して個別に行うことが可能で、専用リキャリブレート (Recalibrate) ボタンを押すことで実行します。

- **FX Knobs:** FX ユニットの FX DRY/WET ノブと FX ノブ 1-3 のキャリブレーションを実行します。
- **EQ and Filter Knobs:** ミキサーの全てのチャンネルの EQ、FILTER ノブのキャリブレーションを実行します。
- **Faders:** TEMPO とチャンネルフェーダーをキャリブレーションします。
- **Crossfader:** ミキサーのクロスフェーダーのキャリブレーションを実行します。
- **Jogwheel:** ジョグホイールの感度をキャリブレートします。左右ホイールは個別にキャリブレーションされます。手動キャリブレーションに関しては、TRAKTOR 2 documentation フォルダにある Jog Wheel Calibration Guide を参照してください。

6.4 その他の設定項目

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 の反応に影響するその他の TRAKTOR 環境設定について解説します。

6.4.1 デッキの種類の変更

セクション [↑5.1.1, デッキ \(Decks\)](#) で解説したように、全てデッキの種類 (Track Deck, Remix Deck or Live Input) を個別に変更することが可能です。

この設定は環境設定 (Preference) の [Decks](#) ページにある [Deck Flavor](#) で行うことができます。



Deck Flavor セクションでデッキ C/D の種類を変更することが可能です。

このセクションでは各メニューが各デッキと連動しています。

- ▶ デッキの種類を変更するには、各メニューをクリックして任意のデッキタイプを選択します。
環境設定 (Preferences) ウィンドウの下部にある [Close](#) を押して設定内容を適用します。

1 つまたは 2 つのライブインプットを起動して、ミキサーの任意のチャンネルを外部オーディオソース用に使用する場合は、次のセクションで解説するようにオーディオインプットルーティングを正しく設定してください。



Setup Wizard を起動してデッキを基本設定の状態にリセットすることも可能です。Setup Wizard を使用すると、TRAKTOR の設定を全てデフォルトの状態に戻してしまうので注意してください。Setup Wizard の詳細はセクション [↑6.5, セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) で確認してください。

6.4.2 インプットルーティングの調整

TRAKTOR KONTROL S4 のオーディオインプットは TRAKTOR ソフトウェアに完全対応しています。オーディオインプットは TRAKTOR 内の任意の場所にルーティングすることが可能です。ルーティング方法は 2 通りで、Setup Wizard を使用する方法と、TRAKTOR の環境設定を使用する方法があります。

セットアップウィザードの使用

TRAKTOR KONTROL S4 の設定は Setup Wizard を使用するのが一番簡単でしょう。デッキ設定のどれかを選択することで自動的にルーティングが施されるので、オーディオルーターティングを気にする必要がなくなります。



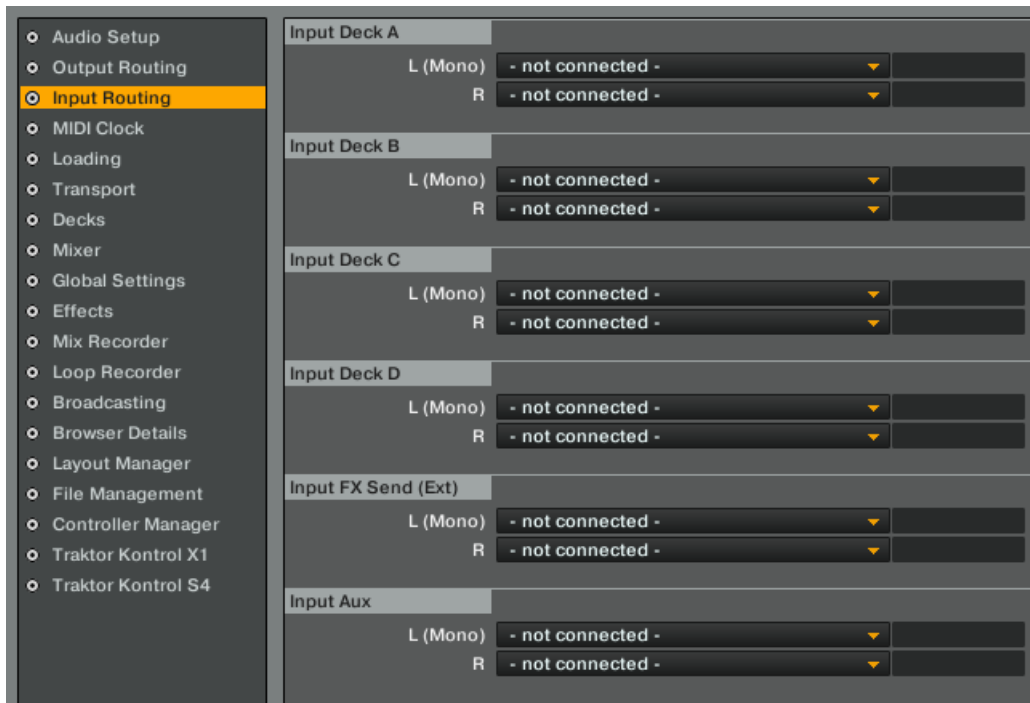
Setup Wizard を使用すると、TRAKTOR の設定を全てデフォルトの状態に戻してしまうので注意してください。Setup Wizard の詳細はセクション [↑ 6.5, セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) で確認してください。

環境設定 (Preferences) の使用

状況によっては、手動で TRAKTOR のオーディオルーターティングを設定したい場合もあることでしょう。以下はそういった状況の例です。

- TRAKTOR を既にカスタマイズしており、ここまでの設定内容を失いたくない。
- 希望する設定内容を Setup Wizard で再現することができない。

このような場合、環境設定の [Input Routing](#) ページでオーディオルーターティングを設定することができます。



環境設定パネルの Input Routing ページです。

このページで TRAKTOR 内の各バーチャルインプットチャンネルで使用する物理インプットを選択することが可能です。

例えば現在デフォルトデッキ設定(2xTrack Deck、2xRemix Deck)を使用しており、外部オーディオソースをチャンネル D で使用したいとします。 その場合の設定方法は以下です。

1. *Preferences > Decks > Deck Flavor* と進み、**D** のメニューで *Live Input* を選択します (セクション ↑6.4.1, [デッキの種類の変更](#)参照)。
2. *Preferences > Input Routing > Input Channel D* と進んで各 **L (Mono)** と **R** メニューで *3: In: Ch D left* と *4: In: Ch D right* を選択します。

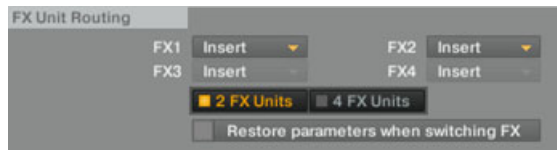


3. ウィンドウの下部にある **Close** を押して設定内容を適用します。

→ 外部オーディオソースがデッキ D に送られるようになることでチャンネル D はライブインプットとして機能し、そのシグナルをミキサーに送ります。

6.4.3 4 つの FX ユニットの使用

TRAKTOR KONTROL S4 には全部で 4 つの FX ユニットを備えています。デフォルトでは最初の 2 つの FX ユニットが起動しています。その他 2 つの FX ユニットは環境設定の [Effects](#) ページにある [FX Unit Routing](#) セクションの FX Unit Selector で起動します。



FX Unit Routing セクションの FX ユニットセレクターです。

- ▶ 4 つ全ての FX ユニットを起動するには、FX Unit Selector で [4 FX Units](#) を選択します。

4-FX ルーティングについて

FX ユニット 1-4 を全て起動すると、各チャンネルは FX ユニットに個別に経由されます。各チャンネルと対応するデッキには独自の FX ユニットがあり、それらは FX ユニット 1、2、3、4 で、各 A、B、C、D チャンネルとデッキにアサインされています。このルーティングの変更は不可能で、起動/起動解除するのみとなります。

S4 から 4 つの FX をコントロールする。

FX ユニット 1-4 の全てを TRAKTOR で起動すると、**S4** の **FX** ユニットはその下のデッキのデッキフォーカスに対応します。


- 左デッキフォーカスがデッキ A または C にあるかで、S4 の FX ユニット 1 が TRAKTOR の FX ユニットの 1 または 3 にアサインされます。
- 右デッキフォーカスがデッキ B または D にあるかで、S4 の FX ユニット 2 が TRAKTOR の FX ユニットの 2 または 4 にアサインされます。

これにより S4 の各 FX ユニットから常にフォーカスしているデッキのソフトウェア FX をコントロールします。

異なる FX ルーティングにより **FX Assign** ボタンの機能も異なります。

FX Assign ボタン	4 つの FX Units の機能
FX Assign 1	Channel A:チャンネルを FX ユニット 1 にアサインします。 Channel B: 使用しません。 Channel B:チャンネルを FX ユニット 3 にアサインします。 Channel D: 使用しません。
FX Assign 2	Channel A: 使用しません。 Channel B:チャンネルを FX ユニット 2 にアサインします。 Channel C: 使用しません。 Channel D:チャンネルを FX ユニット 4 にアサインします。

 FX Assign ボタンの詳細はセクション [↑5.4.3, チャンネルと クロスフェーダー](#)を参照してください。

 デッキをライブインプットとして使用する場合は、S4 からフォーカスすることはできなくなります。([↑5.3.1, デッキの種類と構造](#)参照)。4 つの FX ユニットの起動すると、S4 からライブインプット専用 FX ユニットにアクセスすることができなくなります。もちろんソフトウェアからこの FX ユニットのコントロールすることは可能です。

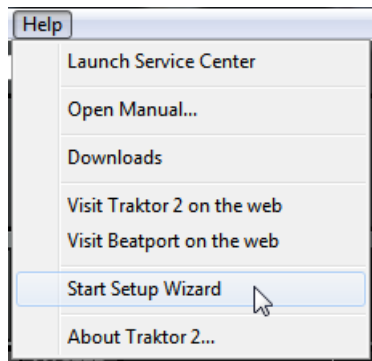
6.5 セットアップウィザード (Setup Wizard)

Setup Wizard の各ステップを経ることで TRAKTOR を簡単に設定することができます。この機能で設定を初期設定に戻すことも可能です。Setup Wizard で以下の 2 つを行います。

- ここで基本的なオーディオと MIDI の設定を行い、同時に対応する有効なオプションを自動設定します。
- TRAKTOR の全設定をデフォルトの状態にリセットします。

Setup Wizard の起動方法は以下です。

- ▶ アプリケーションメニューバーの [Help](#) メニューで *Start Setup Wizard* を選択する方法 (このバーはフルスクリーンモードでは表示されません)。

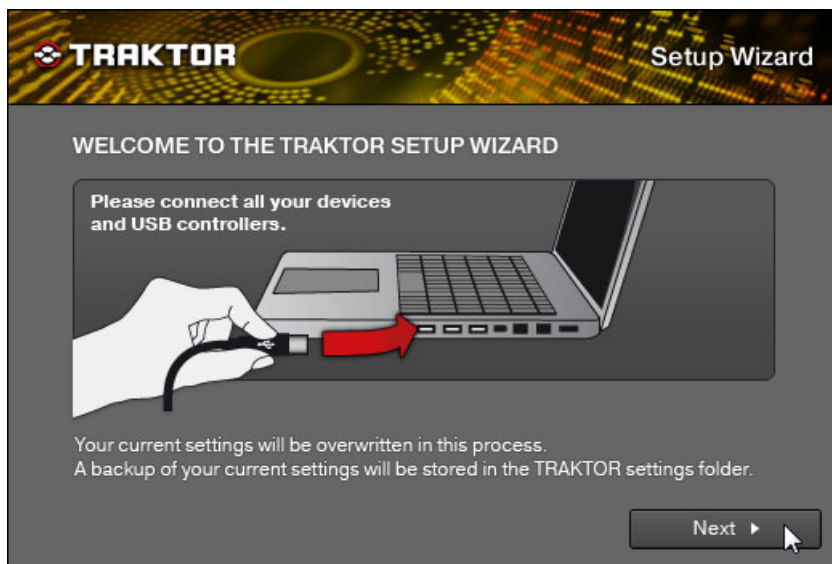


- ▶ または環境設定 (Preferences) ウィンドウの左下隅にある [Setup Wizard](#) ボタンを押します。

Setup Wizard の設定の流れ

では Setup Wizard による S4 の設定例を紹介します。

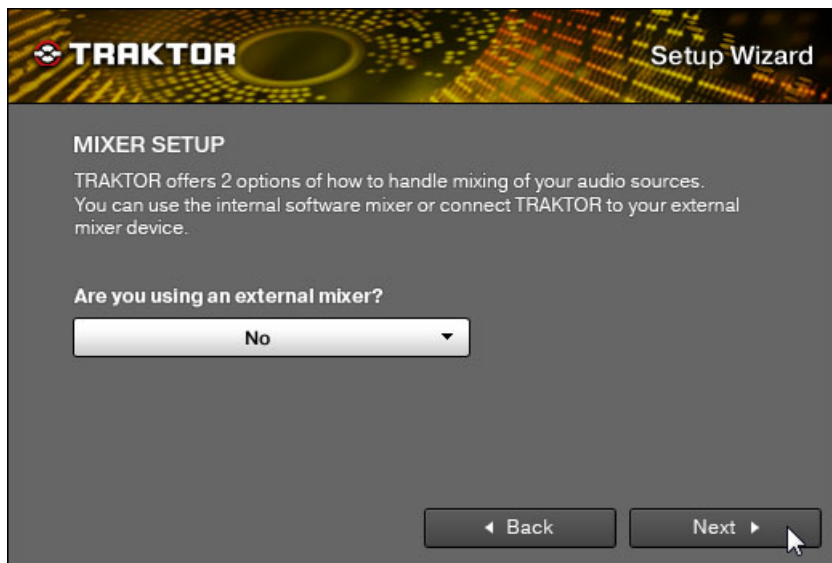
1. 最初の画面で、**Next** をクリックして TRAKTOR KONTROL S4 を USB を介して接続してあることを確認します。



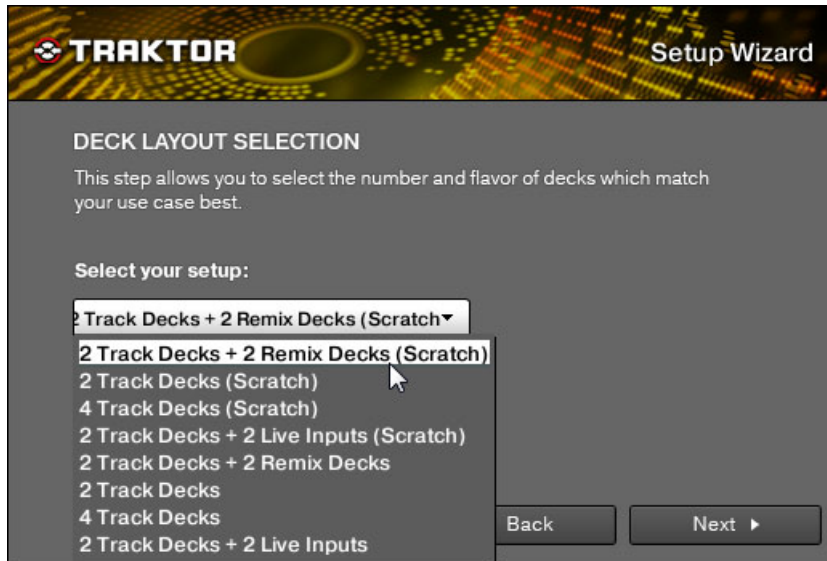
2. Wizard は TRAKTOR を MIDI コントローラーで操作するか質問します。TRAKTOR は S4 の操作用に設定してあるので **No** を選択します。



3. Wizard は外部 DJ ミキサーを使用するか質問します。Yes を選択して **Next** をクリックします。
TRAKTOR SCRATCH PRO を使用している場合、この画面は自動的にスキップし、外部ミックスが自動的に選択されます。

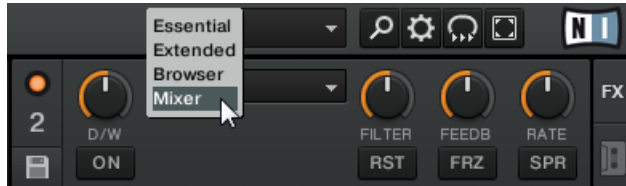


4. 各デッキの基本設定を選択します (デッキの数と Deck Flavors の設定を行います)。ドロップダウンメニューで *2 Track Decks + 2 Remix Decks* を選択し、[Next](#) をクリックします。

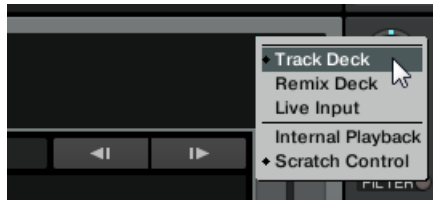


5. Setup Wizard の最終画面でこれまでの選択内容を表示、内容は 4 Decks (2xTrack Decks、2xRemix Decks)、外部 DJ ミキサー、TRAKTOR KONTROL S4 コントローラー、キーボードレイアウト (システムで使用しているものを使用します)となります。設定内容は [Back](#) で再設定もできますし、[Cancel](#) で Setup Wizard 自体をキャンセルすることも可能です。[Finish](#) を押せばここまでの設定内容を適用することとなります。

→ TRAKTOR が設定した内容とインターフェイスのレイアウトを反映した状態で起動します(外部 DJ ミキサーを使用するように設定した場合、TRAKTOR のソフトウェアミキサーは表示されません)。ユーザーインターフェイスのレイアウトの変更は TRAKTOR のヘッダの Layout selection メニューでいつでも変更することができます。



Deck Flavors を変更するにはデッキの右上にあるデッキを示すアルファベットをクリックし、表示されるドロップダウンメニューでフレーバーを選択します。



7 S4 オーディオインターフェイスとコントロールパネル

TRAKTOR KONTROL S4 は高品質 24-bit/96 kHz オーディオインターフェイスを内蔵しています。コンピュータの性能と使用用途に合わせてオーディオインターフェイスの設定を調整してください。

Windows または Mac OS X を使用するかで、これらの設定内容を調節します。

7.1 Mac OS X の設定

Mac OS X では各音楽アプリケーションごとに S4 オーディオインターフェイスの設定を設定することが可能です。

- ▶ *Preferences > Audio Setup* と進んで S4 オーディオインターフェイスの設定画面に進みます。

ここで TRAKTOR KONTROL S4 のオーディオインターフェイスの設定を行います。セッティングは 2 通りあります。

- **サンプルレート(Sample Rate):** 使用している音楽アプリケーションに対応したサンプル・レートを選択してください。サンプルレートを高くするほど CPU ロードも高くなります。デフォルトでサンプルレートは 44100 Hz (CD の音声品質と同等)に設定してあります。



サンプルレートでサウンドを 1 秒間にどれだけ録音/再生するか設定します。高いサンプルレートになるほど音質がよくなります。44100 Hz (CD 規格) が一般的な値です。録音媒体が CD である場合はこの設定、または倍に設定します(88200 Hz)。48000 Hz は DAT または DVD (映画)用規格値です。96000 Hz は DVD、HD DVD、Blue-ray Disc で使用します。サンプルレートを高くするほど CPU ロードも高くなります。

- **レイテンシー(Latency):** レイテンシーを下げるほど、コンピュータの TRAKTOR コントローラー、ソフトウェアに対する反応が早くなります。



オーディオをデジタル、またはアナログ変換する場合、オーディオドライバがデータをバッファとして保管する必要があります(オーディオバッファ)。これらは CPU によって処理、送信されます。バッファサイズが大きくなるほど、シグナルがアウトプットまで到達するまでの時間がかかります。この時間差はコンピュータの音楽ソフトウェアをコントロールする場合コントローラーのキーを押したとき、またはアウトプットのサウンドの反応が遅れる際に実感できるものです。この遅れをレイテンシーと呼びます。この設定の際は速いレイテンシー値から始めて、演奏と音声に問題がなくなるまでこの値を徐々に下げることによって設定するとよいでしょう。音声に問題が生じる場合は、使用しているコンピュータの CPU では現在のレイテンシー値が適切で無いことを意味します。

7.2 Windows での設定: コントロールパネル

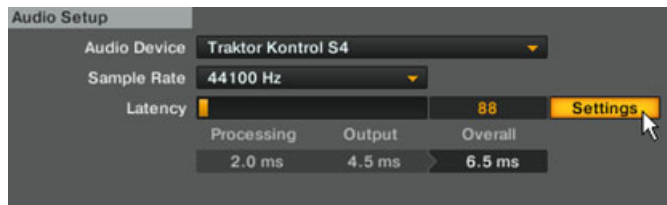
Windows で TRAKTOR KONTROL S4 オーディオインターフェイスの設定は Traktor Kontrol S4 コントロールパネルで行います。コントロールパネルは S4 コントローラー用ドライバと共に TRAKTOR KONTROL S4 のインストールの際にインストールされているはずです。

このセクションでは Traktor Kontrol S4 コントロールパネルユーザーインターフェイスについて解説します。

7.2.1 コントロールパネルを開く

コントロールパネルを開く方法はいくつかあります。

- ▶ TRAKTOR PRO で *Preferences > Audio Setup* と進み、[Latency](#) スライダーとディスプレイの右にある [Settings](#) ボタンをクリックします。

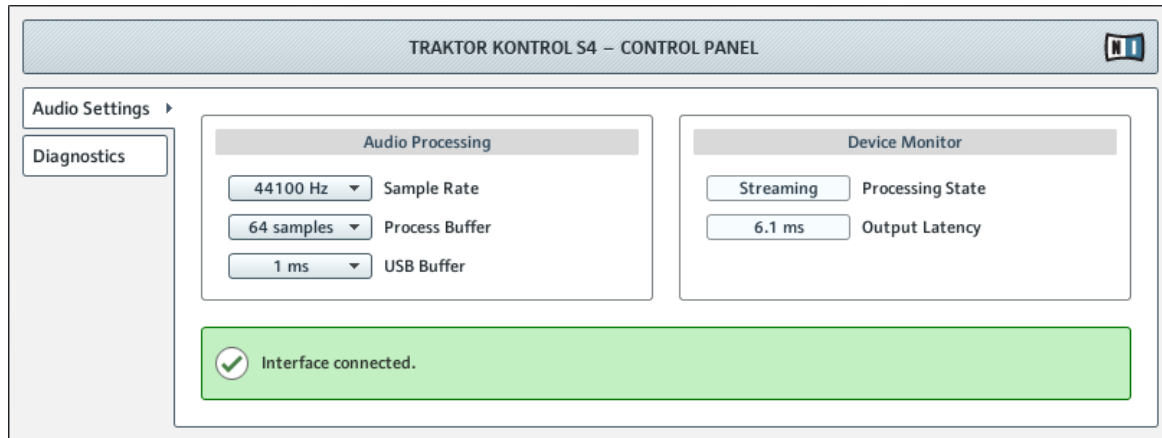


- ▶ デスクトップからは *Start > Programs > Native Instruments > Traktor Kontrol S4 Driver > Traktor Kontrol S4 Control Panel* と進みます。



コントロールパネルが見つからない場合はドライバをインストールしていない可能性が高いです。この場合は別のセットアップガイドに従ってドライバをインストールしてください。

以下がコントロールパネルです。



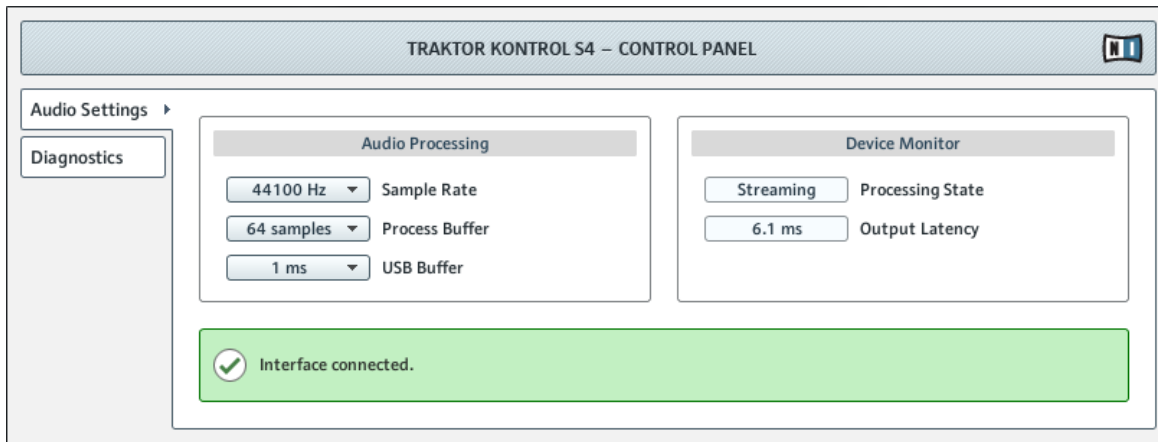
コントロールパネルです。

左には [Audio Settings](#) と [Diagnostics](#) のタブがあります。

- ▶ 左のタブをクリックしてコントロールパネルを開きます。

7.2.2 Audio Settings ページ

[Audio Settings](#) ページでオーディオインターフェイスの設定を調節します。



Audio Settings ページを開いた状態の Control Panel です。

Audio Settings ページには 2

つのセクションがあります。

- **Audio Processing:** オーディオインターフェイスで処理されるアナログ-デジタル/デジタル-アナログ変換の設定を行います。
- **Device Monitor:** オーディオインターフェイスの処理状況とシステムのアウトプットレイテンシーを表示します。

Audio Processing セクション

Audio Processing セクションには 2 つのメニューと 1 つのディスプレイがあります。

- **サンプルレート (Sample Rate):** 使用している音楽アプリケーションに対応したサンプル・レートを選択してください。サンプルレートを高くするほど CPU ロードも高くなります。デフォルトでサンプルレートは 44100 Hz (CD の音声品質と同等) に設定してあります。



サンプルレートでサウンドを 1 秒間にどれだけ録音/再生するか設定します。高いサンプルレートになるほど音質がよくなります。44100 Hz (CD 規格) が一般的な値です。録音媒体が CD である場合はこの設定、または倍に設定します (88200 Hz)。48000 Hz は DAT または DVD (映画) 用規格値です。96000 Hz は DVD、HD DVD、Blue-ray Disc で使用します。サンプルレートを高くするほど CPU ロードも高くなります。

- **Process Buffer:** バッファサイズを下げるほど、コンピュータの TRAKTOR コントローラー、ソフトウェアに対する反応が早くなります。



オーディオをデジタル、またはアナログ変換する場合、オーディオドライバがデータをバッファとして保管する必要があります(オーディオバッファ)。これらは CPU によって処理、送信されます。バッファサイズが大きくなるほど、シグナルがアウトプットまで到達するまでの時間がかかります。この時間差はコンピュータの音楽ソフトウェアをコントロールする場合コントローラーのキーを押したとき、またはアウトプットのサウンドの反応が遅れる際に実感できるものです。この遅れをレイテンシーと呼びます。バッファサイズを下げるほどレイテンシー値も下がります。レイテンシーにはバッファサイズの他にも原因となる要素があります(例、CPU スピードと RAM サイズ)。この設定の際は高いバッファサイズ設定から始めて、演奏と音声に問題がなくなるまでこの値を徐々に下げることで設定するとよいでしょう。オーディオインプットに問題が生じる場合は、使用しているコンピュータの CPU では現在のバッファサイズが適切では無いことを意味します。

- **USB Buffer:** Process Buffer メニューで満足行くレイテンシー設定を得られない場合は、このメニューを使用します。USB バッファサイズの値を下げることでオーディオレイテンシーを少なくします。音声にクリック音声等のノイズが入る場合は、音声に支障がなくなるまでバッファサイズを上げます。

Device Monitor セクション

Device Monitor セクションには 2 つのディスプレイがあります。

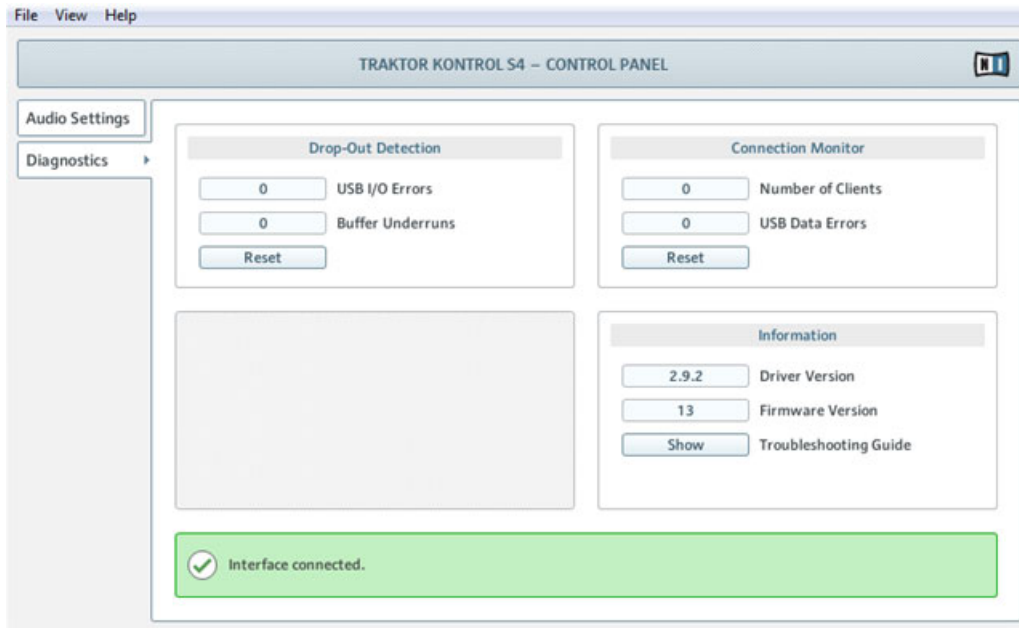
- **Processing State:** このモニターでは機器の現在の状態を表示します。表示内容は以下の 3 つです。
 - **Idle:** コントローラーは接続した状態ですが、音声情報がありません。
 - **Streaming:** ドライバが起動しており、音声を処理していることを示します。
 - **Panic:** ドライバが起動停止した状態です。これはインターフェイス内のコミュニケーション中に処理しきれない程 USB I/O エラーが生じたことを意味します。
- **Output Latency:** システムのアウトプットレイテンシーをミリ単位で表示します。



TRAKTOR KONTROL S4 の使用の際にはインプットレイテンシーも生じることもお考えください。アウトプットレイテンシー値はコントローラーのボタンを押してアウトプットされるまでの、レイテンシー全体を表示するわけではありません。全レイテンシーはアウトプットレイテンシーの約 2 倍となります。

7.2.3 Diagnostics ページ

Diagnostics ページでコントローラーのパフォーマンスをモニターし、エラーを検出します。



Diagnostics ページを表示した状態のコントロールパネルです。

Diagnostics ページの情報は上級者向けとなっていますが、問題がある場合はこのページを参照することをお勧めします。

Diagnostics ページには 3 つのセクションがあります。

- **Drop-Out Detection:** USB I/O エラーと、検出されたバッファアンダーラン (underruns) を表示します。
- **Connection Monitor:** クライアント-ドライバコネクションと、検出された USB データエラーを表示します。
- **Information:** ドライバとファームウェアのバージョンを表示します。トラブルシューティングへのリンクもあります。

Drop-Out Detection セクション

Drop-Out Detection セクションには 2 つのディスプレイと 1 つのボタンを備えています。

- **USB I/O Errors:** USB のインプット/アウトプットエラーを表示します。**USB I/O Errors** の数値はシステムのオーバーロード回数を表示します。

- **Buffer Underruns:** バッファアンダーラン (Buffer underruns) はオーディオバッファを正確に処理できなかった場合に生じます。扱いきれない程のバックグラウンド処理が行われている場合、オーディオドライバとして機器を使用する音楽プログラム内の CPU 負荷が高すぎる場合にこのアンダーランが生じます。
- **Reset:** このボタンをクリックしてエラーカウントをリセットします。

Connection Monitor セクション

Connection Monitor セクションには 2 つのディスプレイと 1 つのボタンがあります。

- **Number of Clients:** インターフェイスに接続してあるクライアントの数を表示します。マルチ ASIO アプリケーションは個別に数えられ、WDM と WASAPI では 複数の WDM/WASAPI アプリケーションでオーディオを再生していても、単体 (1 個) として数えます。
- **USB Data Errors:** USB データエラーをカウントします。程度の悪いケーブル、または非常に長いケーブルは USB バスのデータエラーの原因となる可能性があります。
- **Reset:** このボタンをクリックしてエラーカウントをリセットします。

Information セクション

Information セクションには 2 つのディスプレイと 1 つのボタンがあります。

- **Driver Version:** ドライバのバージョンをここで確認します。
- **Firmware Version:** ファームウェアのバージョンをここで確認します。
- **Troubleshooting Guide: Show** をクリックしてトラブルシューティングガイドを開きます。

7.3 他の音楽アプリケーションで S4 オーディオインターフェイスを使用する。

S4 内蔵オーディオインターフェイスは TRAKTOR KONTROL S4 システムに限らずコンピュータにインストールしてある他の音楽アプリケーション用に使用することも可能です。これには音楽アプリケーションの設定を行う必要があり、殆どの場合オプション設定か環境設定内で TRAKTOR KONTROL S4 をオーディオインターフェイスとして指定することができるでしょう。詳細は使用する音楽アプリケーションの資料を参照してください。

7.4 S4 をデフォルトオーディオインターフェイスとして使用する

使用しているコンピュータの全ての音声再生用に TRAKTOR KONTROL S4 を使用するには、本機器をデフォルトオーディオインターフェイスとして設定する必要があります。

7.4.1 Windows XP

Windows XP で TRAKTOR KONTROL S4 をデフォルトインターフェイスとして使用方法は以下の通りです。

1. *Start > Control Panel > Sounds and Audio Devices* と進みます。
2. **Audio** タブを選択します。
3. **Sound playback** と **Sound recording** セクションで **Default Device** メニューをクリックし、*Traktor Kontrol S4* を選択します。
4. **OK** をクリックしてサウンドとオーディオデバイス (Sounds and Audio Devices) ダイアログを閉じます。

7.4.2 Windows Vista と 7

Windows Vista と 7 で TRAKTOR KONTROL S7 をデフォルトインターフェイスとして使用方法は以下の通りです。

1. *Start > Control Panel > Hardware and Sound > Sound* と進みます。
2. **Playback** タブを選択します。
3. 機器リストで *Traktor Kontrol S4* を選択し、**Set Default** をクリックします。
4. **Recording** タブを選択します。
5. 機器リストで *Traktor Kontrol S4* を選択し、**Set Default** をクリックします。
6. **OK** をクリックしてダイアログを閉じてください。

7.4.3 Mac OS X

Mac OS X で TRAKTOR KONTROL S4 をデフォルトインターフェイスとして使用方法は以下の通りです。

1. **Apple** メニューで *System Preferences* (システム環境設定) を選択します。
2. 表示されるパネルで **Sound** をクリックします。

3. **Sound Effects** タブの **Play alerts and sound effects through** メニューで *Traktor Kontrol S4* を選択します。
4. **Output** タブをクリックして **Choose a device for sound output** リストから *Traktor Kontrol S4* を選択します。
5. **Input** タブをクリックして **Choose a device for sound input** リストから *Traktor Kontrol S4* を選択します。
6. ウィンドウを閉じて設定内容を適用します。

8 トラブルシューティングとヘルプ

この章ではよくあるトラブルの解決法を解説しています。TRAKTOR KONTROL S4 の設定と使用時に起こりうる一般的な問題はここで解説、解決可能です。

8.1 TRAKTOR が起動しない

1. TRAKTOR KONTROL S4 の動作環境を確認してください。ここで必要最低条件を満たしている場合でも、特殊機能の使用の際に支障をきたす場合があります(例 キーロック、FX)。RAM 容量を増やすことでこの問題を大幅に回避可能です。
2. 最新の TRAKTOR バージョンを使用しているか確認してください。
3. クリックしたアプリケーションのエイリアス、またはショートカットが有効なものか確認してください。
4. コンピュータを再起動してください。他のオーディオインターフェイスとコンピュータで使用している周辺機器等の接続をはずしてください。
5. TRAKTOR 2 のルートフォルダにある **collection.nml** ファイルを名称変更し、コレクションが無い状態で TRAKTOR を再起動し、名称変更したコレクションを再インポートしてください。ルートフォルダの詳細に関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

8.2 ハードウェアに関する問題

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーに問題がある場合にまずチェックしておくべき項目を連ねておきます。

8.2.1 ベーシック

当たり前のことばかりですが、まず以下の項目をチェックしてください。

- TRAKTOR KONTROL S4 を USB ケーブルを用いてコンピュータに接続しているか確認してください。
- コントローラーのスイッチ(リアパネルの ON/OFF)をオンの状態にしてください。

8.2.2 USB とドライバの問題

TRAKTOR KONTROL S4 が接続しており、オンの状態であることを確認してから、機器の中央部にあるマスターディスプレイ(Master Display)の USB インジケーターが点灯するか確認してください。



マスターディスプレイの USB インジケータです。

USB が点滅する場合は、コンピュータに何も接続されていない、またはドライバに問題があることを意味します。では以下の項目を確認してください。

- TRAKTOR KONTROL S4 は USB 2.0 を使用する機器で、USB 1.0/1.1 ポートを使用することはできません。
- 程度の悪い USB ケーブルはオーディオの接続問題の原因となる可能性があります。正式な USB ロゴ表示のあるケーブルを使用してください。短いケーブルが有効な場合もあります。
- ドライバを正しくインストールしているか確認してください。TRAKTOR KONTROL S4 コントロールパネルがあるか確認することで(セクション [↑7.2.1, コントロールパネルを開く](#) 参照)ドライバの有無を確かめることが可能です。コントロールパネルが見つからない場合はドライバをインストールしていない可能性が高いです。この場合別途のセットアップガイドで解説するように TRAKTOR KONTROL S4 インストールディスクを用いてドライバをインストールしてください。

Windows でドライバをインストールする際の注意

他の USB デバイスと同様、ドライバは 1 つの USB ポートのためにインストールされます。他のポートに TRAKTOR KONTROL S4 を接続する場合は、標準的な Windows ダイアログが開き、そのポートへドライバをインストールできるようになります。

- 使用しているコンピュータに既にドライバをインストールしている場合は、Windows が対応するドライバを自動で探します。
- 使用しているコンピュータにドライバをインストールしていない場合は、Windows は間違ったドライバをインストールしようとします。TRAKTOR KONTROL S4 の接続をはずしてから、別途のセットアップガイドにあるインストール作業を行ってください。
- 過去に TRAKTOR KONTROL X4 のドライバをコンピュータへインストールしたかどうか分からなくなった場合は、TRAKTOR KONTROL X4 インストールディスクにある TRAKTOR KONTROL X4 のスタンドアロンのインストール (セットアップ) プログラムを起動することをお勧めいたします。セットアッププログラムが、ドライバをまずアンインストールする必要があると表示する場合は、すでにコンピュータにドライバをインストールしてあるということを意味します。この場合任意の USB ポートに機器を接続すれば、Windows は正しいドライバを検出します。

8.2.3 ドライバのアップデート

- ▶ NI Service Center を定期的に訪れ、ドライバのアップデートをチェックしてください。

8.2.4 USB に関連する電源の問題

S4 の使用の際は外部電源と共に内蔵電源供給ユニットを使用することを強く推奨します。USB 接続による電源のみで S4 を使用することは可能ですが、ヘッドフォンの出力は低減し、全ての LED も通常より暗く点灯します。

外部電源を使用できない場合は、以下の点に注意してください。

- この USB 2.0 ポートは最小電力を (500 mA) を必要とします。コンピューターによっては USB 2.0 の使用必要条件を満たさないで USB 2.0 を使用することが出来ません。この場合、機器を有効に作動させるための電力が無いという趣旨のメッセージが現れます。このまま TRAKTOR KONTROL S4 を使用すると、雑音が生じる、または完全に作動しない場合もあります。
- 以上を行っても問題が改善されない場合は、TRAKTOR KONTROL S4 以外の全ての USB 機器の接続をはずして動作確認を行ってください。
- 使用しているコンピュータが十分なバス電源を供給しない場合は、TRAKTOR KONTROL S4 を外部電源供給機能付 USB 4 ハブに接続してください。ハブに他のデバイスを接続することは、使用できる電源の総量が減少する場合があるので避けた方がいいでしょう。

これらの弱点を解消するには、S4 に外部供給電源を接続するのが一番です。

8.2.5 TRAKTOR KONTROL S4 をラップトップで使用する。

始めに、使用しているコンピュータにオーディオドロップアウトがなく、リアルタイムオーディオ処理に適しているかを確認してください。TRAKTOR KONTROL S4 のコントロールパネルには動作を確認する為の便利なツールがあります。詳細は [↑ 7.2.2, Audio Settings ページ](#) 章で確認してください。

一般的に共有メモリグラフィックカードをラップトップに使用することは推奨されていません。オーディオソフトウェアの処理を円滑に行うには十分なメモリと的確な処理精度が必要です。

ラップトップをライブ用に使用するには、以下の点を確認してください。

- ラップトップをバッテリーのみで使用すると、パワーマネジメントシステムがバッテリーを節約し、CPU のクロックレートを遅くすることがあるので、バッテリーのみの使用は推奨しません。
- 演奏中に使用しない機器は外して下さい。(例、プリンター、スキャナー等)。使用しない機器を外すことで音楽ソフトに対する処理能力が向上します。

- ラップトップにはオーディオ処理を妨げるネットワークアダプターや、ワイヤレス LAN カード等の内蔵デバイスが装備されていることが多々あります。これらの機器も TRAKTOR KONTROL S4 を使用している時は、無効にしておく必要があります。

8.3 ジョグホイールトッププレートがゆるい

TKS4 のジョグホイールの交換は簡単です。大きな衝撃や移動中の激しい振動でジョグホイールがゆるくなったり、コントローラーから外れてしまう場合があります。

ジョグホイールは簡単に取り付けを行うことが可能です。保存方法は以下となります。

1. トッププレートの接続ピンをジョグホイール取り付け部のクリップにあてがいます。
2. 片手でホイールのゴムのリム部を持ちます。
3. もう一方の手でジョグホイールの丸い中心部にプレートを押し、プレートを左回ししてピンをクリップに固定します。

正しくはめ込むことができると、ホイールは再び固定されます。それでもまだゆるい場合は、もう一度同様の作業を行ってください。ジョグホイールのトッププレートの取り付け、取り外しを行った後はキャリブレーションを行うことを推奨します。ジョグホイールのキャリブレーションに関しては、TRAKTOR 2 documentation フォルダにある Jog Wheel Calibration Guide を参照してください。

8.4 TRAKTOR がクラッシュする

ランタイム中にクラッシュする場合は、Native Instruments のテクニカルサポートチームに連絡、クラッシュログを提出してください。クラッシュログは以下のフォルダにあります。

- Windows: `|My Documents|Native Instruments|Traktor 2|Crashlogs|`
- Mac OS X: `Users/~/.Library/Logs/CrashReporter/`

8.5 ヘルプ

8.5.1 ナレッジベース / リードミー / オンラインサポート

- ▶ サービスセンター (Service Center) アプリケーションを起動して右上隅にあるサポート ([Support](#)) ボタンをクリックします。ここには Native Instruments オンラインナレッジベース (**Online Knowledge Base**) と オンラインサポートフォーム (**Online Support Form**) へのダイレクトリンクを用意しています。

オンラインナレッジベースでは Native Instruments 製品の有用な情報をまとめており、また Native Instruments 製品を使用する際に生じる問題の解決の糸口となるヒントを多数用意しています。

問題をナレッジベースで解決できない場合は、オンラインサポートフォーラムを使用して Native Instruments のテクニカルサポートチームに相談することも可能です。オンラインサポートフォームで使用しているハードウェア、ソフトウェアについてお答えください。ここでの情報は今後サポートチームが問題発生時に効率よく対応する為の資料となります。

Native Instruments サポートチームとコンタクトをとる際、ハードウェア、オペレーションシステム、使用しているソフトウェアのバージョン情報、問題の詳細をチームに伝えることが問題を解決する為に非常に有効となります。情報として提示すべき情報は以下となっています。

- 問題に到達するまでの操作手順
- 問題解決するために自分で試した解決策
- ハードウェアを含む使用しているセットアップの内容
- 使用しているコンピュータの機種を含む正確な情報



新規ソフトウェア、またはソフトウェアをインストールした場合、Readme ファイルに資料に含まれていない最新情報を書き添えてある場合があります。テクニカルサポートにコンタクトする前に Readme をお読みください。

8.5.2 フォーラム

Native Instruments ユーザーフォーラムでは他のユーザーやフォーラムの中心人物となるフォーラムの専門家と製品について直接会話することが可能です。

<http://www.native-instruments.com/forum>

8.6 アップデート

問題に直面した場合は、まずソフトウェアのアップデートを確認、ダウンロードし、インストールすることをお勧めします。アップデートは頻繁に起きる問題を解決、ソフトを向上させる為に定期的に行います。ソフトウェアのバージョン番号は Native Instruments 各アプリケーションの **About** ダイアログで表示可能です。このダイアログはユーザーインターフェイスの右上隅の NI ログをクリックしても開くことができます。更にインストールしてある全 Native Instruments アプリケーションのバージョン番号はサービスセンターの **製品一覧** ページでも確認することができます。アップデートはサービスセンターの **アップデート** ページ、または 以下当社ウェブサイトから行うことも可能です。

<http://www.native-instruments.com/updates>

9 付録 A – 一般的な設定

この付録では TRAKTOR KONTROL S4 を他の機器に接続する方法を段階的に説明します。
TRAKTOR KONTROL S4 のフロント、リアパネルにある各端子とコントロール部の詳細に関してはセクション [↑5.8](#), [リアパネル](#) と [↑5.9](#), [フロントパネル](#) を参照してください。



これらの設定内容を使用するにはまず TRAKTOR KONTROL S4 をコンピュータに正しくインストールしてから行ってください。インストールの詳細に関しては別途のセットアップガイドを参照してください。

ここではまず基本的なセットアップを紹介します。その後各設定応用例について解説します。

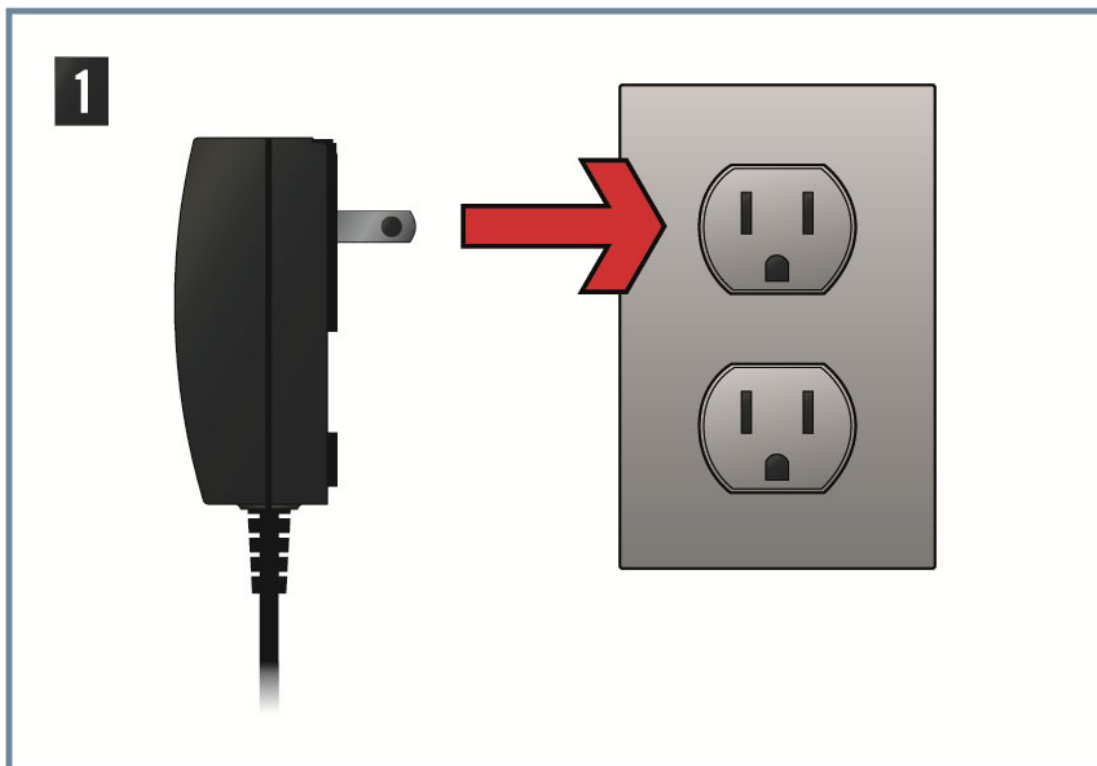
9.1 TRAKTOR KONTROL S4 基本設定

この設定が最も一般的な例です。この設定はセットアップガイドでも解説しており、殆どのチュートリアルで使用する設定内容です。

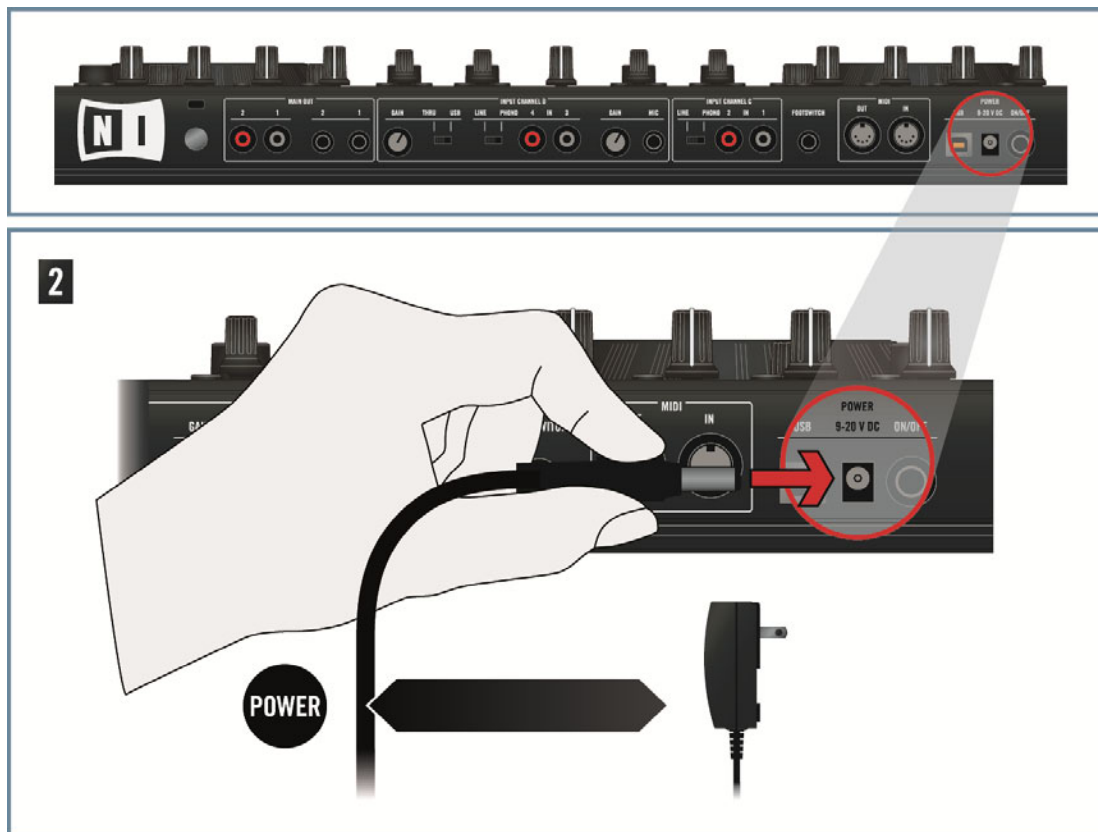
この設定には S4、コンピュータ、ヘッドフォン、アンプシステムが必要となります。

パワーサプライの接続

1. 同封してある電源部を使用国のコネクターを使用して電源プラグに差し込みます。



2. 電源部を S4 のリアパネルの電源供給コネクタ(POWER) に接続します。



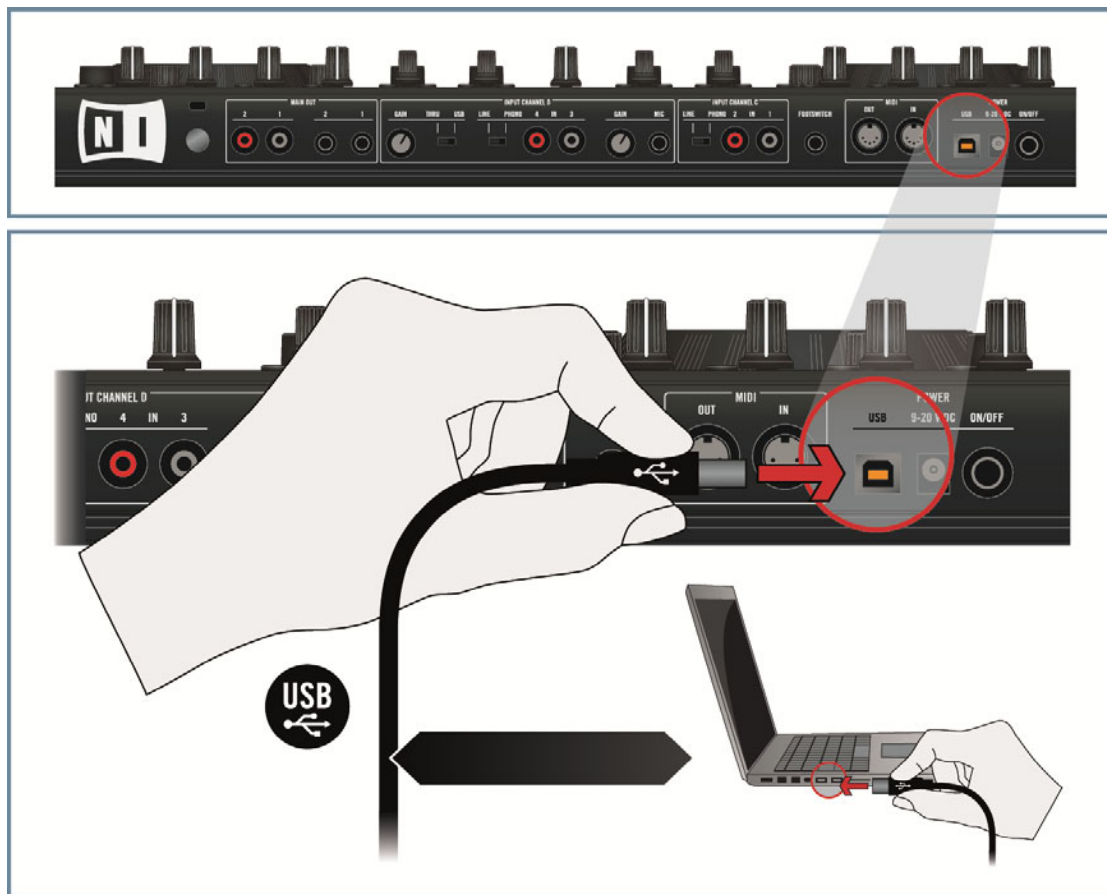
⚠ S4 の使用の際は外部電源と共に内蔵電源供給ユニットを使用することを強く推奨します。USB 接続による電源のみで S4 を使用することは可能ですが、ヘッドフォンの出力は低減し、全ての LED も通常より暗く点灯します。更に使用機器が USB 電源に関連した問題にさらされる場合があります(セクション ↑ 8.2.4, [USB に関連する電源の問題](#) 参照)

USB を使用して S4 をコンピュータに接続する



コントローラーをコンピュータに接続する前に、安定した場所に設置してあるか確認してください。コントローラーをコンピュータに接続してある状態で、コントローラーが逆さまになると、ジョグホイールの設定内容に不具合が生じる場合があります。そういった際には Load ボタンが点滅します。コントローラーを元に戻してからスイッチのオンオフを行うことでジョグホイールのリセットを行ってください。スイッチのオンオフを行ってもジョグホイールが正しく動作しない場合は手動でジョグホイールを再設定する必要があります。この再設定（キャリブレーションと呼びます）作業に関する詳細は TRAKTOR 2 プログラムフォルダにある Documentation サブフォルダ内にある Jog Wheel Calibration Guide を参照してください。

- ▶ USB 2.0 ケーブルの一方を S4 のリアパネルにある USB 端子に接続、もう一方の端子をコンピュータの USB 2.0 ポートに接続します。



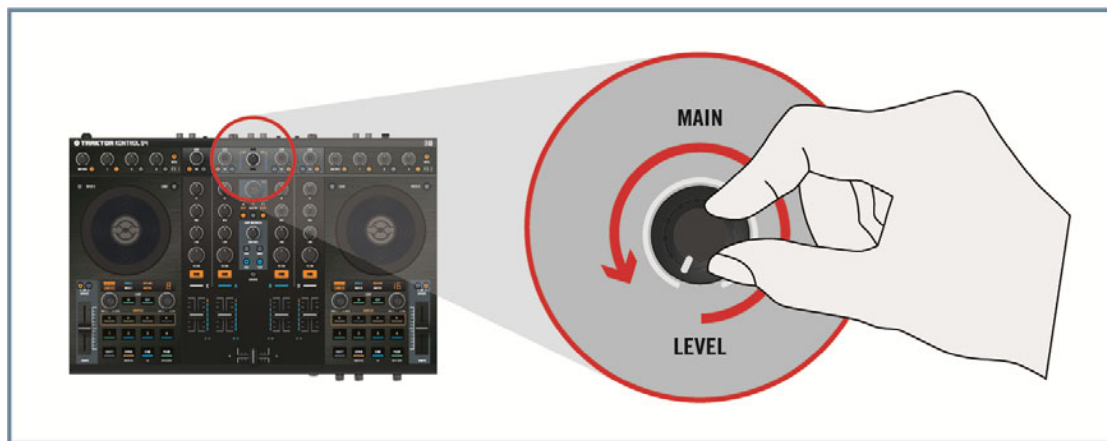
TRAKTOR KONTROL S4 は USB 2.0 を使用する機器で、USB 1.0/1.1 ポートを使用することはできません。



可能であれば、コントローラーには S2 ボックス内に同封してある USB ケーブルを使用してください。極端に長い、または劣化した USB ケーブルを使用すると十分な電力を S2 に供給しなくなり、演奏に支障をきたす場合があります。正常に使用するために常にパワーサプライを使用することも推奨します。

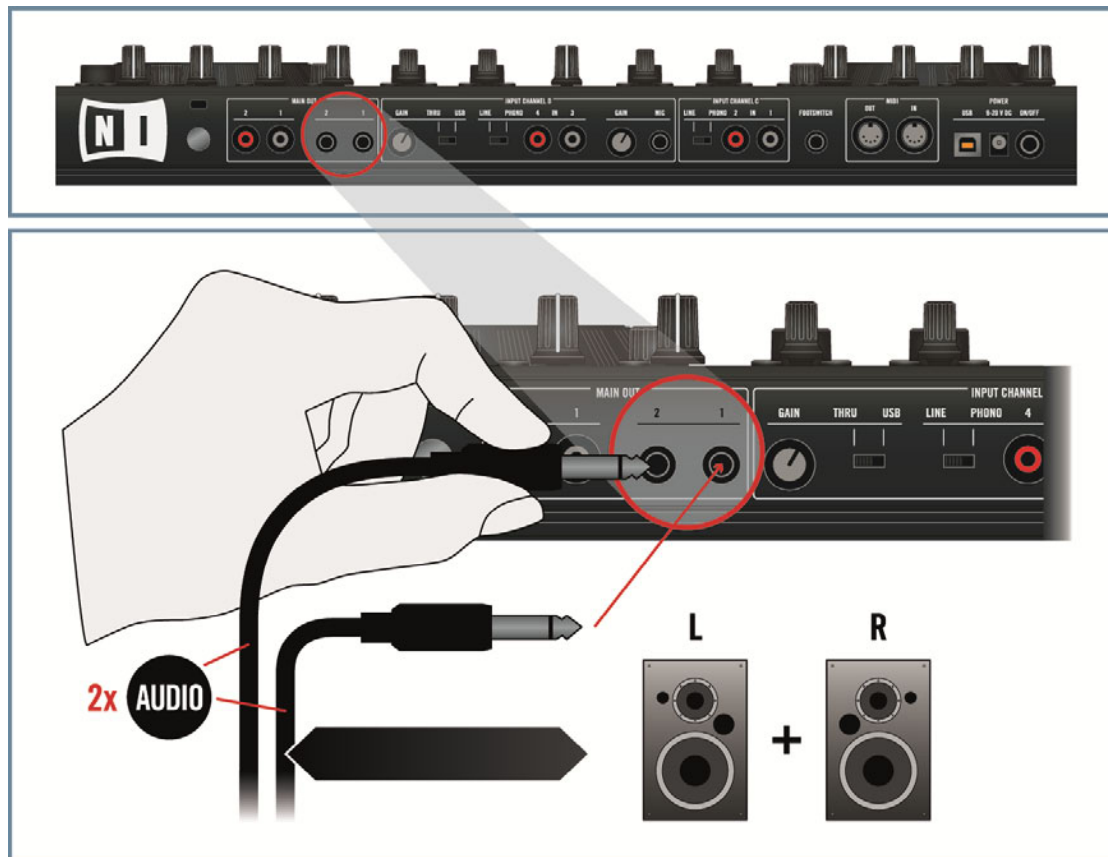
全てのボリュームコントロール部を下げる

- ▶ オーディオケーブルを接続する前に、S4 とアンプシステムの全てのボリュームノブを下げてください。これで聴覚にダメージを与えるようなノイズ等の発生を事前に防ぎます。



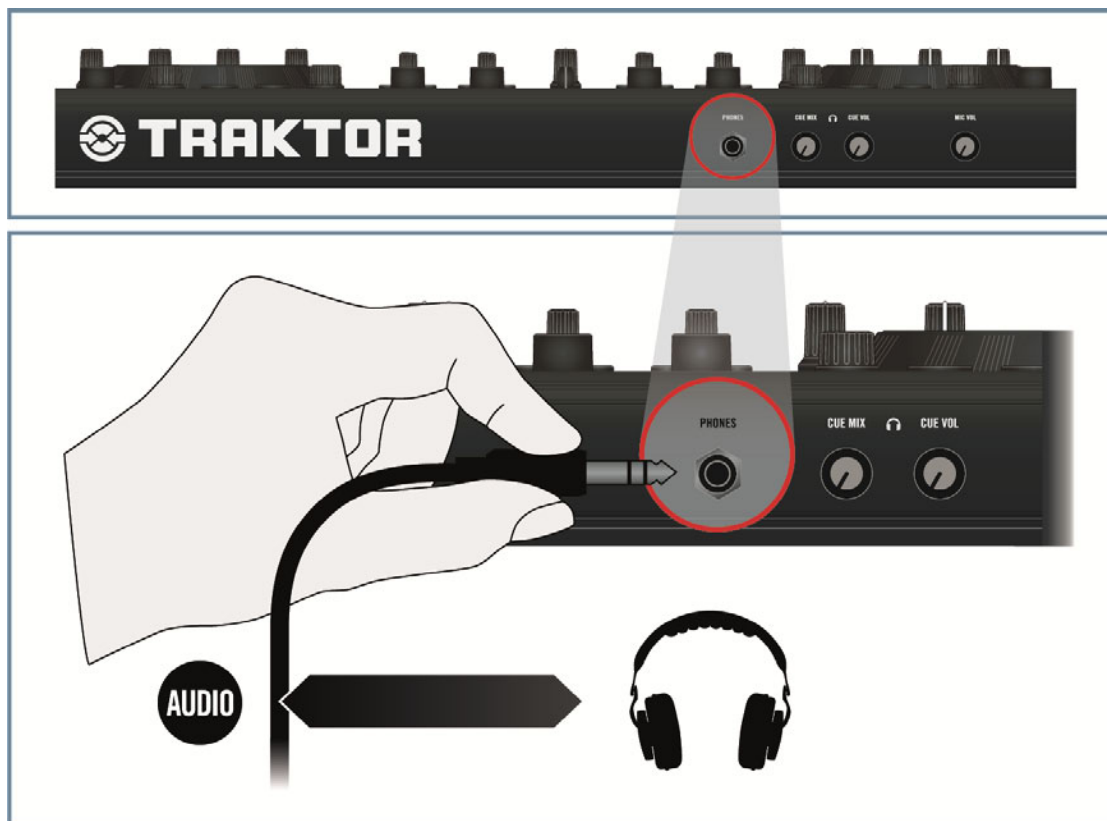
メインアウトプットをアンプシステムに接続する

- ▶ S4 のリアパネルの メインアウトプット 1/2 用 1/4" 端子(バランスド) または RCA 端子(アンバランスド) からそれぞれのケーブルを用いてアンプシステム、またはスピーカーに接続します。



PHONES 端子(フロントパネル)にヘッドフォンを接続する

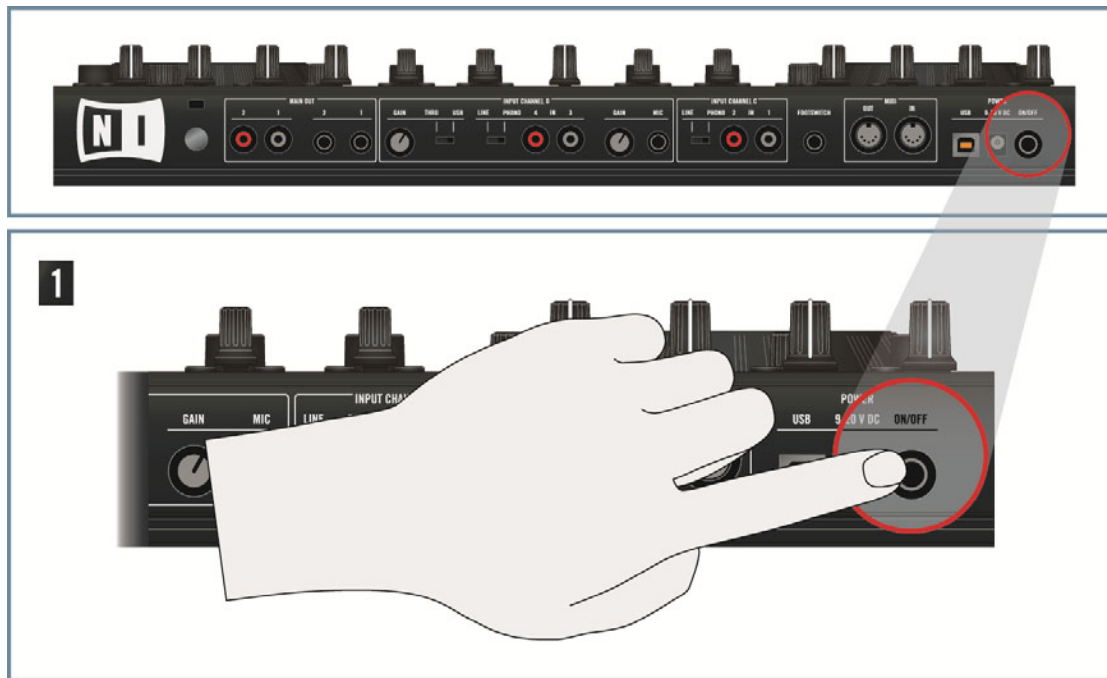
- ▶ S4 のフロントパネルで、ヘッドフォンをヘッドフォン端子(PHONES)に接続します。



⚠ ヘッドフォンを接続する際は常に、ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) を最小にしてから行ってください。ヘッドフォンボリュームを最小値にするには CUE VOL を反時計回りに回しきってください。その後音声を再生して徐々に CUE VOL ノブを右に回すことで音量を上げて適切な音量にしてください。

S4 の起動

- ▶ S4 のリアパネルの ON/OFF スイッチで機器を起動します。



- コントローラーのトップパネルを確認してください。LED が点滅した後、マスターディスプレイの USB インジケータが点滅し、完全に起動すると点灯した状態となります。これでコンピュータが S4 を認識したことになります。



USB インジケータが点滅し続ける場合は、USB 接続、またはドライバに問題があります。セクション [↑8.2, ハードウェアに関する問題](#) を参照して問題の解決に役立ててください。

TRAKTOR の起動

TRAKTOR ソフトウェアを起動するには、例えばデスクトップのエイリアス、またはショートカットをダブルクリックします。TRAKTOR ウィンドウが開きます。

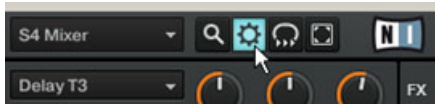
TRAKTOR のデッキの種類を設定する



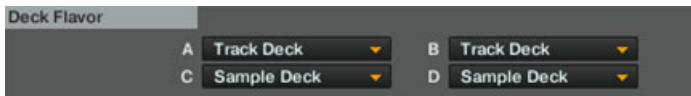
ここで解説するように手動でデッキの種類を設定する代わりに、Setup Wizard のメニューで *2 Track Decks + 2 Remix Decks* を選択して **Finish** をクリックすることで自動的に設定を行うことも可能です。Setup Wizard を使用すると、TRAKTOR の設定を全てデフォルトの状態に戻してしまうので注意してください。Setup Wizard の詳細はセクション [↑ 6.5, セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) で確認してください。

TRAKTOR ソフトウェアで、下段のデッキ C と D を Remix Deck にします。

1. TRAKTOR のヘッダの環境設定ボタンをクリックして環境設定ウインドウを開きます。



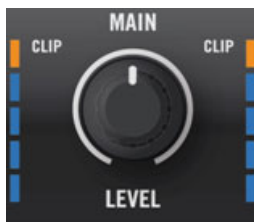
2. Preferences > Decks > Deck Flavor と進み、C/D のメニューで Remix Deck を選択します。



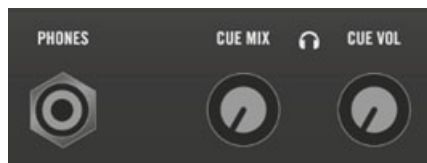
3. 環境設定(Preferences) ウィンドウの下部にある **Close** を押して設定内容を適用します。

ノート

- S4 のトップパネルの中央部にある MAIN LEVEL ノブとメーターを使用して全体のアウトプットレベルを調節します。



- S4 フロントパネルの各 CUE VOL と CUE MIX ノブでヘッドフォンのボリューム調整と、キューシグナルとマスターシグナルの音量バランスをコントロールします。



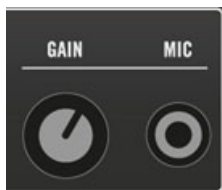
9.2 マイクの追加

上記の基本設定にマイクを追加し、TRAKTOR の AUX チャンネルで使用方法を解説します。



この設定を行う前に、セクション [↑ 9.1, TRAKTOR KONTROL S4 基本設定](#) で解説した設定を完了させてください。

MIC 端子にマイクを接続する



MIC 端子と GAIN ノブです。

S4 のリアパネルのマイク端子に (MIC、INPUT CHANNEL D) マイクを接続します。



マイクを接続する前に、MIC 端子の隣の GAIN ノブが下がりきっているか確認してください。

THRU/USB スイッチを USB にセットする



THRU/USB スイッチを USB にセットします

INPUT CHANNEL D で THRU/USB スイッチを USB にしてシグナルが TRAKTOR を経由するように設定します。

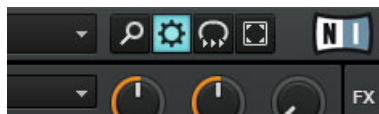
TRAKTOR インプットルーティングを設定し、マイクインプットレベルを調整する



Setup Wizard で基本設定を設定した場合、マイク用オーディオルーターティングは既に設定された状態なのでこのセクションはスキップしていただいて結構です。

そうで無い場合のインプットルーティングの設定方法は以下となっています。

1. TRAKTOR のヘッダの環境設定ボタンをクリックして環境設定ウインドウを開きます。



2. *Preferences > Input Routing > Input Aux* に進んで **L (Mono)** と **R** メニューで *3: In: Ch D left* と *4: In: Ch D right* を選択します。



3. L (Mono) と R メニューの右の小さなレベルメーターに気を配りながら、マイクチェックを行い、S4 のマイク端子(MIC) の横にあるマイクゲインノブ(GAIN) を調整し適切な音量にします(マイクインプットゲインの調整詳細に関してはセクション [↑ 4.3, レベルの調整](#) を参照してください)。
4. メーターが適切な値を表示するようになったら、環境設定ウインドウの下にある **Close** をクリックしてここでの設定内容を適用します。



インプットルーティングの詳細はセクション [↑6.4.2, インプットルーティングの調整](#) を参照してください。



一度マイクインプットゲインを正しく設定した後は、この GAIN ノブを調整する必要は無くなります。ミックス内でマイク音量をコントロールするには、S4 のフロントパネルにある MIC VOL ノブを使用します。



一度マイクインプットゲインを正しく設定した後は、この GAIN ノブを調整する必要は無くなります。ミックス内でマイク音量をコントロールするには、S4 のフロントパネルにある MIC VOL ノブを使用します。

ノート

マイクシグナルは TRAKTOR の AUX チャンネルに送信されます。これにより以下の結果を得ることができます。

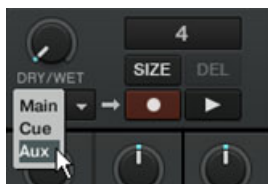
- マイクの音量は S4 のフロントパネルにある MIC VOL ノブでコントロールします。



- TRAKTOR のクロスフェーダーの右にある AUX ノブでマイクの音量をコントロールすることが可能となります。



- ループレコーダーの [Source](#) メニューで *Aux* を選択することで、ループレコーダーでマイクシグナルを録音することが可能となります。



- Aux チャンネルにマイクシグナルをアサインしたことで、4 つのデッキ (Track Decks または Remix Decks) をフル稼働することが可能となります。

9.3 マスターミキサー (Master Mixer) の使用

状況によっては、TRAKTOR KONTROL S4 システムから独立したオーディオ機器(ターンテーブルとミキサー等)を使用する場合も考えられます。こういった場合は他のミキサーをマスターミキサーとして使用することで解決します。このミキサーで TRAKTOR KONTROL S4 のミックスを受けるので、問題なく音声をアンプシステムに届けることが可能となります。基本設定を応用して S4 のメインアウトプットの接続を変更するだけでこのための設定が完了します。



この設定を行う前に、セクション [↑9.1, TRAKTOR KONTROL S4 基本設定](#) で解説した設定を完了させてください。

S4 のメインインプットをマスターミキサーの使用可能なインプットに接続する

- ▶ S4 のリアパネルのメインアウトからスピーカー、またはアンプシステムに接続してあるケーブルをはずし、Main Outputs 1/2 1/4" (バランスド) または RCA (アンバランスド) 端子からマスターミキサーのステレオインプットチャンネルの端子に接続します。



接続の際は、マスターミキサーで TRAKTOR KONTROL S4 シグナルを受けるインプットチャンネルをライン入力にしておいてください。

マスターミキサーのアウトプットをアンプシステムに接続する。

- ▶ マスターミキサーのアウトプットとアンプシステムを接続し、マスターミキサーで音量調整を任意に行ってください。

9.4 TRAKTOR KONTROL S4 とターンテーブル、または CD デッキとの併用

このセットアップで、ターンテーブルまたは CD デッキ (または他のライン入力機器) を TRAKTOR KONTROL S4 の 2 つのステレオインプットに接続して 2 つの異なるチャンネルでミックスすることが可能です。



タイムコード vinyl/CD (Scratch Control) によるコントロールは現段階の TRAKTOR KONTROL S4 では使用できません。

- ▶ 基本セットアップを応用し、オーディオソースを S4 の各ステレオインプットチャンネルに接続し、必要な各設定を施します。



この設定を行う前に、セクション [↑9.1, TRAKTOR KONTROL S4 基本設定](#) で解説した設定を完了させてください。

ターンテーブル、または CD デッキを IN 1/2 と IN 3/4 端子に接続する。



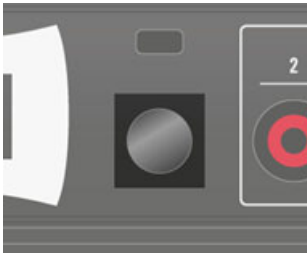
外部 CD デッキまたはターンテーブルを IN 1/2 と IN 3/4 端子に接続します。

- ▶ INPUT CHANNEL C と D セクションでターンテーブルまたは CD デッキを IN 1/2 と IN 3/4 RCA 端子に接続します。

各チャンネルのインプットレベルを調節する

- ▶ INPUT CHANNEL C と D セクションで LINE/PHONO スイッチをターンテーブルでは PHONO、CD またその他のライン機器では LINE に切り替えます (上図参照)。

アース線の接続 (ターンテーブル接続時のみ)



グラウンドターミナルスクリューです。

- ▶ ターンテーブル使用の際は、各アース線を S4 のリアパネルにあるグラウンドターミナルスクリューに接続します。

THRU/USB スイッチを USB にセットする



THRU/USB スイッチです。

- ▶ INPUT CHANNEL D で、THRU/USB スイッチを USB に切り替え、オーディオソースを TRAKTOR に経由します。



INPUT CHANNEL D に接続してあるマイクと他のオーディオソースを同一チャンネルで兼用することはできません。インプット 3 と 4 に接続したオーディオソースをこのチャンネルで使用するには、接続してあるマイクをはずす必要があります。

TRAKTOR のインプットルーティングとデッキの種類を設定する。



ここで解説するようにインプットルーティングオプションとデッキの種類を手動で設定する代わりに Setup Wizard を使用することができます。メニューで *2 Track Decks + 2 Live Inputs* を選択して **Finish** をクリックすることで自動的に設定が行われます。Setup Wizard を使用すると、TRAKTOR の設定を全てデフォルトの状態に戻してしまうので注意してください。Setup Wizard の詳細はセクション [↑6.5, セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) で確認してください。

TRAKTOR ソフトウェアでは、S4 のインプットをバーチャルインプットチャンネル C と D に接続する必要があります、下段のデッキ C と D をライブインプット (Live Input) に設定する必要があります。

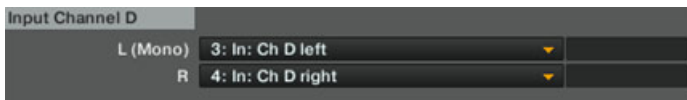
1. TRAKTOR のヘッダの環境設定ボタンをクリックして環境設定ウィンドウを開きます。



2. *Preferences > Input Routing > Input Channel C* と進んで **L (Mono)** と **R** メニューで *1: In: Ch C left* と *2: In: Ch C right* を選択します。



3. *Preferences > Input Routing > Input Channel D* と進んで **L (Mono)** と **R** メニューで *3: In: Ch D left* と *4: In: Ch D right* を選択します。



4. *Preferences > Decks > Deck Flavor* と進んで **C** と **D** メニューで *Live Input* を選択します。
5. 環境設定 (Preferences) ウィンドウの下部にある **Close** を押して設定内容を適用します。

→ ここまでで、デッキ C と D で外部音声をミキサーのチャンネル C と D を介して送信するようになります。



インプットルーティングの詳細はセクション [↑6.4.2, インプットルーティングの調整](#) を参照してください。

9.5 スレーブミキサーと TRAKTOR KONTROL S4 の併用

このセットアップでは TRAKTOR KONTROL S4 の INPUT CHANNEL D の Thru モードを使用します。Thru モードを使用することで INPUT CHANNEL D にオーディオソースを接続して直接メインアウトプットから出力します。これは例えば、使用しているアナログシステム(ターンテーブルとミキサー)のミキサーをマスターミキサーとして使用するにはインプットが足りない場合に便利です(上記セクション [↑9.3, マスターミキサー \(Master Mixer\) の使用](#) 参照)。

基本セットアップを応用し、オーディオソースを S4 の INPUT CHANNEL D に接続し、必要な各設定を施します。



この設定を行う前に、セクション [↑9.1, TRAKTOR KONTROL S4 基本設定](#) で解説した設定を完了させてください。

IN 3/4 端子にスレーブミキサーを接続する。



スレーブミキサーを IN 3/4 端子に接続し、切り替えスイッチを LINE にしてください。

S4 のリアパネルの INPUT CHANNEL D にある IN 3/4 RCA 端子にスレーブミキサーのメインアウトプットを接続し、LINE/PHONO スイッチを LINE に切り替えます。

THRU/USB スイッチを THRU にします。



THRU/USB スイッチを THRU にします。

INPUT CHANNEL D で THRU/USB スイッチを THRU に切り替え、スレーブミキサーを S4 のメインアウトプットのルーティングします。



INPUT CHANNEL D に接続してあるマイクと他のオーディオソースを同一チャンネルで兼用することはできません。インプット 3 と 4 に接続したオーディオソースをこのチャンネルで使用するには、接続してあるマイクをはずす必要があります。

ソースのインプットレベルを調整します。

メインアウトプットで出力する前のソースのインプットレベルを調整する方法は以下です。

1. オーディオソース(例、スレーブミキサー)から、パフォーマンス時を想定した最大の音量でオーディオを出力します。
2. S4 の THRU/USB スイッチの隣にある Thru Gain ノブ (GAIN) を調節します。

10 付録 B – 技術情報

ここには TRAKTOR KONTROL S4 オーディオインターフェイスの技術仕様と回路ブロック図を掲載しています。

10.1 技術仕様書

ジャックと端子

- モノ RCA プラグ用 4 インプットジャック (IN 1/2 と IN 3/4)
- モノ 6.3 mm (1/4 inch) フォン プラグ用 1 インプットジャック (MIC)
- 6.3 mm (1/4 inch) TRS (バランスド) フォノ プラグ用 2 アウトプットジャック (MAIN OUT 1/2)
- モノ (アンバランスド) RCA プラグ用 2 アウトプットジャック (MAIN OUT 1/2)
- ステレオ 6.3mm (1/4 inch) フォノプラグ用 1 ヘッドフォンジャック
- 6.3 mm (1/4 inch) TRS フォンプラグ用 1 外部フットスイッチインプットジャック
- 2 MIDI (IN/OUT) 5-ピン DIN コネクター
- 1 グラウンドターミナルスクリュー
- 1 盗難防止スロット
- 1 USB 2.0 Type B
- 1 パワーサプライコネクター

オーディオ仕様

オーディオインプット (A/D)	
チャンネル	4
サンプルレート	44.1, 48, 88.2, 96 kHz
ビット解析度	16, 24
コンバーター	Cirrus Logic

ラインインプット	
インプットインピーダンス	47 kΩ
クロストーク	-83 dBu
フルスケールレベル	16 dBu
SNR (weighted)	98.5 dBu
THD+N	0.01 %
周波数特性 ±1 dBu	20 Hz – 40 kHz
ダイナミックレンジコーデック	105 dBu

マイクロフォン	
インプットインピーダンス	5.2 kΩ
フルスケールレベル @ 1 kHz	-32 dBu
SNR (weighted) @ 1 kHz	92 dBu
THD+N @ 1 kHz	0.01 %
周波数特性 ±1 dBu	20 Hz – 40 kHz
ダイナミックレンジコーデック	105 dBu

フォノインプット	
インプットインピーダンス	47 kΩ
フルスケールレベル @ 1 kHz	-19 dBu
SNR (weighted) @ 1 kHz	85.5 dBu
THD+N @ 1 kHz	0.026 %

オーディオアウトプット (D/A)	
チャンネル	4
サンプルレート	44.1, 48, 88.2, 96 kHz
ビット解析度	16, 24
コンバーター	Cirrus Logic

ラインアウトプット	
アウトプットインピーダンス (1/4" バランスド / RCA アンバランスド)	164 Ω / 82 Ω
最大アウトプットレベル	13 dBu
SNR (weighted)	99.5 dBu
THD+N	0.01 %
周波数特性 ± 1 dBu	20 Hz – 40 kHz
ダイナミックレンジコーデック	105 dBu

ヘッドフォンアウトプット	
負荷インピーダンス	16 Ω – 600 Ω
最大アウトプットレベル(100 Ω load)	7 dBu
SNR (weighted / 負荷がある状態で計測)	93 dBu
THD+N	0.02 %
周波数特性 ± 1 dBu	20 Hz – 40 kHz

電源

- In: 100-240V - 60/50Hz - 0.4A
- Out: 9V 1200mA 10.8VA

寸法と重量

- 奥行き: 32.2cm / 12.7"
- 高さ: 5.2cm / 2"
- 幅: 50cm / 19.7"
- 重さ: 3.4kg / 7.5lbs

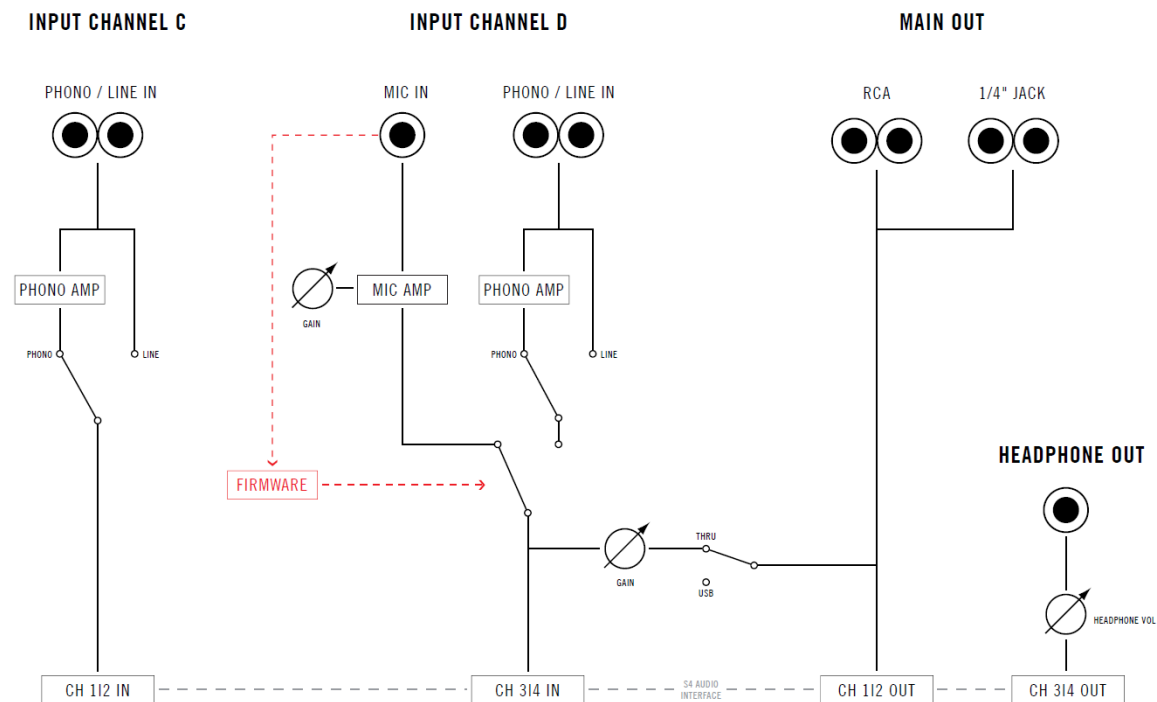
環境仕様

- 作業可能気温 +5 から +35 °C (41 から 95 °F) (85% 凝縮湿度では無い通常湿度)
- 保管気温 0 °C から 40°C (32°F から 104°F) (85% 凝縮湿度ではない通常湿度)



高い湿度の場所、直射日光の当たる場所で本機を設置しないでください。

10.2 ブロックダイアグラム



TRAKTOR KONTROL S4 のオーディオインプット/アウトプットのブロックダイアグラムです。




このダイアグラムでステレオシグナルの経路を確認することができます。

11 付録 C – クイックリファレンス

この付録では、TRAKTOR KONTROL S4 各部のコントロール部の基本機能をクイックリファレンスとして記載しています。ここでコントローラーの基本機能を簡潔に紹介します。各コントロール部の詳細に関しては [↑5, ハードウェアリファレンス](#) 章を参照してください。

11.1 トラックデッキクイックリファレンス

デッキを Track Deck にしている場合のデッキの操作内容です。

 セクション [↑5.3, デッキ](#) でコントロール各部の詳細を確認してください。

コントロール部	機能
DECK C または DECK D ボタン	通常は S4 のデッキフォーカスを切り替えることで TRAKTOR の上下デッキのフォーカスを切り替えます。下段デッキをフォーカスすると点灯します。 SHIFT との併用で TRAKTOR のレイアウトを切り替えます。
LOAD ボタン	通常はクイックローディング (Quick Loading) を使用することで選択したトラックをデッキにロードします。 SHIFT との併用でデッキからトラックを削除します (例、デッキを空にします)。 ジョグホイールのトップパネルを押すと光ります。
ジョグホイール	外輪に触れることでテンポバンド機能を使用できます。 トッププレートでスクラッチします。 SHIFT + トッププレートでトラック内を素早く移動します。 ループ中に LOOP IN / LOOP OUT のどちらかを押しながらジョグホイールをまわすことで各ループイン/ループアウトポイントを微調整することができます。
ON AIR インジケーター	TRAKTOR KONTROL S4 のメインアウトプットでフォーカスデッキの音声を出力していると点灯します。
SAMPLES インジケーター	下段デッキが Remix Deck の時に点灯します。
DECK A または DECK B のインジケーター	S4 デッキが上段デッキ (デッキ A またはデッキ B) にフォーカスしていると点灯します。
DECK C または DECK D のインジケーター	S4 デッキが下段デッキ (デッキ C またはデッキ D) にフォーカスしていると点灯します。

コントロール部	機能
KEYLOCK インジケーター	キーロックが有効になると点灯します。
MASTER インジケーター	デッキがテンポマスターになると点灯します。
ループサイズディスプレイ	LOOP SIZE エンコーダーで選択したループのサイズを表示します。
TEMPO フェーダー	デッキのテンポを調節します。 SHIFT と併用することでテンポを変更することなくフェーダーの位置を移動することができます。
テンポオフセットボタン (OFFSET)	このボタンが点灯することでソフトウェアのテンポフェーダーと S4 の TEMPO フェーダー位置にずれがあることを示します。どちらかのボタンを押すことで TEMPO フェーダーの位置をリセットします。 両方のボタンを同時に押すことでテンポ変化を 0 % (TEMPO フェーダーが無効の状態となります) に固定します。テンポが固定されるとボタンの両方が点灯します。どちらかのボタンを押すと固定解除します。 TEMPO フェーダーが 0 % に近い状態となると、両方のボタンが薄く点灯します。
LOOP IN ボタン	現在の再生位置にフローティングキューポイント(浮動キューポイント) を再生を停止することなく設定します。フローティングキューポイントは LOOP OUT ボタンを押すことでループインポイントに変化します (以下参照)。 再生内容が起動しているループ内である場合は、LOOP OUT も点灯します。 ループを起動している状態でここを押し続けるながらジョグホイールを操作することでループインポイント (Loop In Point) を調節することができます。
LOOP OUT ボタン	ループアウトポイント (Loop Out Point) を現在の再生位置に設置し、先ほど設置したフローティングキューポイントとこのループアウトポイントによるフローティンググループを起動します。 ループを起動している場合、再生位置がループ内である場合は LOOP IN と共に点灯し、起動しているループの外を再生している場合はこのボタンのみが点灯します。 ループを起動している状態でここを押し続けるながらジョグホイールを操作することでループアウトポイント (Loop Out Point) を調節することができます。
LOOP MOVE エンコーダー	押すことでループを起動/起動停止します。 ループを起動しているときはここでループの動きをコントロールします。ここをまわして選択したループサイズ (ループサイズディスプレイで表示されます) でループを移動します。SHIFT + 回す動作でループを 1 ビート単位で移動します。 ループが起動していない状態ではビートジャンプ (Beatjump) をコントロールします。ここをまわして選択したループサイズ (ループサイズディスプレイで表示されます) で移動します。SHIFT + 回す動作で 1 ビート単位で移動します。

コントロール部	機能
LOOP SIZE エンコーダー	<p>押すことでループを起動/起動停止します。選択したループサイズで現在の再生位置にフローティングループを設置、自動的にループを起動します。</p> <p>ループを起動していない状態で回すと、次のフローティングループ用のループサイズをビート単位で選択することができます。選択したループのサイズはループサイズディスプレイに表示されます。</p> <p>ループを起動した状態で回すと、現在のループのサイズを半分/倍にします。</p>
サンプルプレイボタン	<p>無灯の状態は空のスロットを意味します。ここを押すと、デッキにロードしてあるトラックの現在の再生位置からサンプルをエクスポートします (再生位置が起動しているループ内の場合は、そのループをコピーします)。サンプルがループ再生し、トラックの内容を再現します (再生中はミュートされます)。SHIFT とこのボタンの併用でプレイリストで選択したサンプルをロードします。</p> <p>薄く光っている状態で、サンプルはロードされた状態で停止、又はミュートされていることを意味します。</p> <p>点灯はサンプルを再生していることを意味します。</p> <p>ループモードのサンプルに対しては、ここを押すことでサンプルを再生/ミュート/ミュート解除します。約 1 秒押すと、サンプルを頭出しした状態で停止します。</p> <p>ワンショットモードのサンプルはここを押すことで再生します。ここをもう一度押すと、サンプルを頭出しした状態で停止します。</p> <p>SHIFT を押しながら、薄く点灯/点灯しているボタンを押すことでサンプルスロットからサンプルを削除します (ボタンが消えます)。</p>
ホットキューボタン 1-4	<p>無灯の状態は空のスロットを意味します。起動しているループの外でこのボタンを押すと現在の再生位置にキューポイントを設置します。起動しているループ内でこのボタンを押すとそのループを保存します。</p> <p>LED は青がキューポイント、緑がループを意味します。</p> <p>点灯した状態でデッキ再生中にこのボタンを押してそのボタンのキューポイント/ループにジャンプします。デッキが停止している状態でこのボタンを押し続けると、このポイントから再生を続けます。ボタンを放すと、そのキューポイント/ループの先頭位置で停止します。</p> <p>SHIFT と点灯したボタンを押すと、そのホットキュースロットにあるキューポイント/ループが削除されます (ボタンが消えます)。</p>
PLAY ボタン	<p>再生を開始/停止します。再生中はボタンが点灯します。</p> <p>SHIFT と PLAY でキーロックを起動/解除します (デッキディスプレイの KEYLOCK インジケーターが点灯します)。</p>

コントロール部	機能
CUE ボタン	デッキの再生中にこのボタンを押すと、フローティングキューポイント (Floating Cue Point) にジャンプして停止します。 デッキを停止している状態でこのボタンを押すと、新規フローティングキューポイントを設置します。CUE ボタンを押している間トラックはその位置からの再生を続けます。ボタンを放すと、配置したフローティングポイントに戻り停止します。 SHIFT と CUE でトラックの最初に戻ります。
SYNC ボタン	テンポマスターへの同期機能を起動/解除します (シンクを起動すると点灯します)。 SHIFT と SYNC でデッキをテンポマスターとしてセットします (デッキディスプレイの MASTER インジケーターが点灯します)。 SHIFT を押したまま SYNC を 1 秒以上押すと、ビートグリッドが現在のシンク参照内容を元にビートグリッド (Beatgrid) をマッチさせます。
SHIFT ボタン	このボタンを押し続けることで他のコントロール部の二次機能にアクセス可能となります。 5 回以上タップすることでトラックのビートグリッドを修正します。

11.2 Remix Deck クイックリファレンス

デッキを Remix Deck にしている場合のデッキの操作内容です。



セクション [↑5.3, デッキ](#) でコントロール各部の詳細を確認してください。

コントロール部	機能
デッキアサインボタン (デッキ C またはデッキ D)	S4 のデッキフォーカスを切り替えることで TRAKTOR の上下デッキのフォーカスを切り替えます。 SHIFT とこのボタンとの併用で TRAKTOR のレイアウトを切り替えます。
LOAD ボタン	現在選択しているサンプルをクイックロード機能によって、サンプルスロットにある最初の空のサンプルセルにロードします。 ジョグホイールのトップパネルを押すと光ります。
ジョグホイール	外輪に触れることでテンポベンド機能を使用できます。* トッププレートでスクラッチします。
ON AIR インジケーター	TRAKTOR KONTROL S4 のメインアウトプットでデッキの音声を出力していると点灯します。

コントロール部	機能
SAMPLES インジケーター	デッキが Remix Deck である場合に点灯します。
DECK A または DECK B のインジケーター	無点灯
DECK C または DECK D のインジケーター	ここが点灯すると、S4 デッキで TRAKTOR のデッキ C または D にフォーカスしていることを意味します。
KEYLOCK インジケーター	使用しません。
MASTER インジケーター	使用しません。
ループサイズディスプレイ	LOOP SIZE エンコーダーで選択したループのサイズを表示します。
TEMPO フェーダー	デッキのテンポを調節します。 SHIFT と併用することでテンポを変更することなくフェーダーの位置を移動することができます。
テンポオフセットボタン	このボタンが点灯することでソフトウェアのテンポフェーダーと S4 の TEMPO フェーダー位置にずれがあることを示します。どちらかのボタンを押すことで TEMPO フェーダーの位置をリセットします。 両方のボタンを同時に押すことでテンポ変化を 0 % (TEMPO フェーダーが無効の状態となります)に固定します。テンポが固定されるとボタンの両方が点灯します。どちらかのボタンを押すと固定解除します。 TEMPO フェーダーが 0 % に近い状態となると、両方のボタンが薄く点灯します。
LOOP IN ボタン	現在の再生位置にフローティングキューポイント(浮動キューポイント)を再生を停止することなく設定します。フローティングキューポイントは LOOP OUT ボタンを押すことでループインポイントに変化します(以下参照)。 再生内容が起動しているループ内である場合は、LOOP OUT も点灯します。
LOOP OUT ボタン	ループアウトポイント(Loop Out Point)を現在の再生位置に設置し、先ほど設置したフローティングキューポイントとこのループアウトポイントによるフローティンググループを起動します。 ループを起動している場合、再生位置がループ内である場合は LOOP IN と共に点灯し、起動しているループの外を再生している場合はこのボタンのみが点灯します。

コントロール部	機能
LOOP MOVE エンコーダー	<p>Remix Deck モードの場合</p> <p>押すことでループを起動/起動停止します。</p> <p>ループを起動しているときはここでループの動きをコントロールします。ここをまわして選択したループサイズ(ループサイズディスプレイで表示されます)でループを移動します。SHIFT + 回す動作でループを 1 ビート単位で移動します。</p> <p>ループが起動していない状態ではビートジャンプ(Beatjump)をコントロールします。ここをまわして選択したループサイズ(ループサイズディスプレイで表示されます)で移動します。SHIFT + 回す動作で 1 ビート単位で移動します。</p> <p>Legacy モードの場合</p> <p>サンプルスロットがエディットモードの場合、回すことでサンプルスロットの音量を調整します。</p> <p>Remix/Legacy モードの詳細は ↑ 6.3, S4 コントロールオプション を参照してください。</p>
LOOP SIZE エンコーダー	<p>Remix Deck モードの場合</p> <p>押すことでループを起動/起動停止します。選択したループサイズで現在の再生位置にフローティングループを設置、自動的にループを起動します。</p> <p>ループを起動していない状態で回すと、次のフローティングループ用のループサイズをビート単位で選択することができます。選択したループのサイズはループサイズディスプレイに表示されます。</p> <p>ループを起動した状態で回すと、現在のループのサイズを半分/倍にします。</p> <p>Legacy モードの場合</p> <p>サンプルスロットがエディットモードの場合、回すことでサンプルスロットの音量を調整します。</p> <p>Remix/Legacy モードの詳細は ↑ 6.3, S4 コントロールオプション を参照してください。</p>

コントロール部	機能
サンプルプレイボタン	<p>無灯の場合、Sample Slot は空の状態です。ここを押すと、サンプル元の現在の再生位置からサンプルをロードします(再生位置が起動しているループ内の場合は、そのループをコピーします)。</p> <p>SHIFT とこのボタンの併用でプレイリストで選択したサンプルをロードします。</p> <p>薄く光っている状態で、サンプルはロードされた状態で停止、又はミュートされていることを意味します。</p> <p>点灯はサンプルを再生していることを意味します。</p> <p>ループモードのサンプルに対しては、ここを押すことでサンプルを再生/ミュート/ミュート解除します。約 1 秒押すと、サンプルを頭出しした状態で停止します。</p> <p>ワンショットモードのサンプルはここを押すことで再生します。ここをもう一度押すと、サンプルを頭出しした状態で停止します。</p> <p>SHIFT を押しながら、薄く点灯/点灯しているボタンを押すことでサンプルスロットからサンプルを削除します (ボタンが消えます)。</p>
ホットキューボタン 1-4	<p>無灯の場合、Sample Slot は空の状態です。ここを押すとトラックの現在再生している位置からサンプルをロードし、ループモードの状態で停止します。</p> <p>LED の色が緑になるとループモード、青でワンショットモードとなります。</p> <p>薄く光っている状態で、サンプルはロードされた状態で停止します。押し続けてサンプルをトリガーします。ボタンを放すと、頭出しした状態で再生停止します。</p> <p>点灯した状態はサンプルを再生していることを意味します(LED の明るさがサンプルの音量を示します)。もう一度押してサンプルをリトリガーします。</p> <p>Legacy モードの場合</p> <p>SHIFT + 点灯/薄く光ったボタンを押すと、サンプルスロットのエディットモードを起動 (ボタンが点滅します) し、このサンプルの LOOP MOVE と LOOP SIZE エンコーダーでサンプルの音量とフィルター設定を行うことができます。SHIFT + とそのボタンをもう一度押してエディットモードを終了します。</p> <p>Remix Deck モードの場合</p> <p>SHIFT + 点灯/薄く光ったボタンを押してサンプルスロットの次の Sample Cell を選択します。</p> <p>Remix/Legacy モードの詳細は ↑ 6.3, S4 コントロールオプション を参照してください。</p>
PLAY ボタン	<p>ここを押してサンプルスロットの再生を開始します。ここをもう一度押すと、サンプルを頭出しした状態で停止します。*</p>
CUE ボタン	<p>サンプルが停止している状態でボタンを押し続けるとサンプルスロットをトリガーします。ボタンを放すと、頭出しした状態で再生停止します。</p> <p>サンプルを停止した状態ではサンプルが再トリガーされます。*</p>

コントロール部	機能
SYNC ボタン	ループモードのサンプルを現在のテンポマスターに同期します。*
SHIFT ボタン	このボタンを押し続けることで他のコントロール部の二次機能にアクセス可能となります。

11.3 ミキサークイックリファレンス



セクションでコントロール各部の詳細を確認してください。



BROWSE エンコーダーと BROWSE ボタンの解説は [↑ 11.5, ループレコーダークイックリファレンス](#) を参照してください。ループレコーダーに関しては [↑ 11.4, FX ユニットクイックリファレンス](#) で解説しています。

📖 ミキサー [→ 105]

11.3.1 メインセクションクイックリファレンス

コントロール部	機能
MAIN LEVEL ノブ	S4 のメインアウトプットに送信する音量を調節します。
MAIN LEVEL メーター	ここでミックスをノブに送る前の音量を目で確認することができます。 シグナルがクリップ、またはソフトウェアのリミッターが起動すると、このオレンジの LED が点灯します。

11.3.2 チャンネル/クロスフェーダークイックリファレンス

コントロール部	機能
GAIN エンコーダー	まわすことでそのチャンネルのインプットゲインを調節します。 押すことでインプットゲインを 0 dB にリセットします。
FX アサインボタン 1 と 2	通常は FX Unit 1 と 2 にチャンネルをアサインします。 (4 つの FX ユニットの使用方法については詳細を解説しているセクションを参照してください) SHIFT との併用でチャンネルをクロスフェーダーの両端にアサインします。アサインしたクロスフェーダーアサインインジケータが点灯します。
高周波数帯域ノブ (High-frequency、HI)	シグナルの高周波数帯域を調整します。
中周波数帯域ノブ (Mid-frequency、MID)	シグナルの中周波数帯域を調整します。
低周波数帯域ノブ (Low-frequency、LOW)	シグナルの低周波数帯域を調整します。
FILTER ノブ	内蔵バイポーラフィルターを調節します。
ヘッドフォンキューボタン (CUE)	プレフェーダーシグナルをキューチャンネル(ヘッドフォン)に送信します。
デッキアサインインジケータ (A/B/C/D)	対応するソフトウェアデッキを S4 でフォーカスしているときに点灯します。
チャンネルフェーダー	チャンネルのレベルをコントロールします。
チャンネルメーター	チャンネルのプレフェーダーレベルを視覚的に表示します。 青表示でシグナルがクリッピングしていないことを意味します。 オレンジはシグナルがクリッピングしていることを意味します。
クロスフェーダーアサインインジケータ	左の矢印が点灯すると、クロスフェーダーの左側にチャンネルをアサインしていることを意味します。 右の矢印が点灯すると、クロスフェーダーの右側にチャンネルをアサインしていることを意味します。
クロスフェーダー (Crossfader)	両側から送信している音声のミックスバランスを調節します。

11.3.3 マスターディスプレイクイックリファレンス

コントロール部	機能
アラートインジケーター	問題が生じると点滅します。メインボリュームノブ、またはヘッドフォンボリュームノブがソフトウェア上で低すぎる場合、CPU 負荷が高すぎる場合、ラップトップパワーサプライが接続されていない時にここが点滅します。
USB インジケーター	ドライバが正常に起動すると点灯します。 点滅する場合は、接続に問題がある、またはドライバに問題があることを意味します。
プレビューブレイインジケーター	トラックがプレビュープレイヤーにロードされると点灯します。
スナップボタン (Snap Button)	スナップオプションを起動します(点灯でスナップの起動を意味します)。
SNAP インジケーター	点灯するとスナップが起動したことを意味します。
クロックマスター (Clock Master) ボタン	クロックをテンポマスターとして設定します (クロックがテンポマスターになると点灯します)。
クロックマスターインジケーター (MASTER)	クロックがテンポマスターになると点灯します。
クオンタイズ (Quantize) ボタン	Quantize オプションを起動します (クオンタイズを起動すると点灯します)。
クオンタイズインジケーター (QUANT)	点灯するとクオンタイズが起動したことを意味します。

11.4 FX ユニットクイックリファレンス



セクション [↑5.5, FX ユニット](#) でコントロール各部の詳細を確認してください。

コントロール部	シングルモード (Single Mode)	グループモード (Group mode)
FX オンボタン	通常は FX ユニット全体を起動/起動解除します (起動すると点灯します)。SHIFT を使用して FX リストから FX を選択します (<i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i> と進んで設定します)。	通常は使用しません。SHIFT との併用で、3 種の FX をロードします (<i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>)。
FX DRY/WET ノブ	ドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。	
FX ノブ 1-3	FX パラメーター 1-3 (FX により内容が変化します)。	1 番目、2 番目、3 番目の FX 用パラメーターです。
FX ボタン 1-3	FX ボタン 1: 全 FX パラメーターをデフォルト値にリセットします。 FX ボタン 2 と 3: FX によって内容が変化します (起動により点灯)。 SHIFT + ボタンで既存の FX をロードします (<i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i> で内容を設定します)。	FX スロット 1-3 を起動/起動解除 (スロットが起動すると点灯します)。 SHIFT + ボタンで FX リストの次の FX をスロットにロードします (<i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i> で設定します)。
FX モードボタン (MODE)	通常は FX ユニットのモード (Single、Group) を切り替えます (起動により点灯します)。SHIFT との併用で、現在のセッティングをデフォルト設定として保存します (“スナップショット”)。このセッティングは次回この FX を起動したときまたはシングルモードで FX ボタン 1 を使用した時に呼び出される内容となります。	

11.5 ループレコーダークイックリファレンス



セクション ↑5.6, [ループレコーダー](#)でコントロール各部の詳細を確認してください。

コントロール部	機能
DRY/WET ノブ	マスターアウトプットとループレコーダーアウトプットのミックスバランスを調節します。
SIZE ボタン	録音するループのサイズを選択します。
REC ボタン	ループが無いときは録音を開始/停止します。 ループがあるときはオーバーダブ録音を開始/停止します。

コントロール部	機能
UNDO ボタン	ループを再生していない状態ではループを削除します(レイヤーも含む)。 ループレコーダーの再生中は最後のレイヤーのみを消す/消したレイヤーを元に 戻すことができます。
PLAY ボタン	録音したループの再生を開始/停止します。

11.6 ブラウズ、ロード、コピークイックリファレンス



セクション ↑5.7, [ブラウズ](#)、[ロード](#)、[コピー](#)でコントロール各部の詳細を確認してください。

コントロール部	機能
BROWSE エンコーダー	回すことで、プレイリスト内をスクロールします。 SHIFT を押しながら回すことで、お気に入り(Favorites)内をスクロールします。 押す: プレビュープレイヤーの選択したアイテムのロード/アンロードアイテムがプレビ ュープレイヤー内にある場合、BROWSE エンコーダーはロードしてあるトラック/サン プルの早送り、巻き戻し機能となります。 (ブラウズモードが起動していない場合は、任意のデッキの LOAD ボタンを押して選択し たトラックをロードし、また任意のサンプルプレイボタンを押すことで選択したサンプ ルをロードします)
BROWSE ボタン	このボタンを押すことでブラウズモードを起動します。 このボタンを押し続けることでコピーモードを起動します。
Browse モード	
BROWSE エンコーダー	通常機能 (上記)
ジョグホイール	プレイリスト内のスクロール
LOOP MOVE エンコーダー	回すことで、ブラウザツリー内をスクロールします。 押す: ブラウザツリー内のノードを展開/縮小します。
LOOP SIZE エンコーダー	回すことで、お気に入り (Favorites) 内をスクロールします。
コントロール部の点滅	選択したアイテムをこの場所にロードします。

コントロール部	機能
Copy モード	
コントロール部の点滅	BROWSE ボタンを押したまま点滅している部分を押すことでここにトラック、またはサンプルをコピーします。

索引

一般的な設定 [168]

音楽のインポート [66]

音楽ファイル [20]

音楽フォルダ [20]

音程 (トラック) [70]

外部オーディオインプット [75] [85]

概観 [17]

概観ポスター [14]

環境設定

Audio Setup ページ (Mac OS X) [154]

Decks ページ [143]

Effects ページ [146]

Input Routing ページ [144]

Traktor Kontrol S4 ページ [135]

基本設定 [168]

技術仕様 [187]

曲のインポート [20]

資料 [12]

手動キュー [39]

種類 (デッキ) [75] [143]

選択

トラック [26]

他の音楽アプリケーションに S4 オーディオイン

ターフェイスを用いる [160]

端子

MIC [178]

PHONES [175]

電源 [169]

電源コネクタ [131]

電源供給コネクタ [170]

同期 [65]

波形 [27] [48]

分析 [21]

歪み [41] [44]

アップデート [167]
インジケーター [82]
インプットルーティング [143]
エフェクト [56] [77]
エンコーダー [80]
オーディエンス [41]
オーディオインターフェイス [154]
オーディオインプット [75] [85]
オーバーダブ [64] [121]
オフセット
 手動修正 [40]
お気に入り [123]
キーボードショートカットカード [14]
キーロック [70]
キャリブレーション [142]
キュー [34]
キューポイント
 フローティングキューポイント [93]
 保存 [100]
キューポイントの確保 [34]
キューポイントの保存 [100]
キュー機能 [44]
クイックリファレンス [192]
クイックロード
 サンプル [97] [122]
 トラック [26] [122]
クオンタイズモード [116]
グラウンドターミナル [128]
グラウンドターミナル(Ground terminal) [183]
クリッピング [41] [44]
クロスフェーダー [29] [107] [113]
 アサイン [109]
クロスフェーダーアサインインジケーター [112]

クロック [66] [67]
 クロックのテンポ設定 (BPM) [69]
クロックマスターボタンとインジケーター [116]
ケンジントンロックスロット [128]
コピーモード [126]
コレクション [66]
コンセプト [72]
コントロールパネル
 Audio Settings ページ [156]
 Diagnostics ページ [158]
コントロールパネル(Control Panel) [155]
サンプル [75]
 アンロード [55] [99]
 クイックロード [97]
 サンプルの停止と頭出し [52]
 トラックからの抽出 [126]
 トリガー [52]
 再生 [52]
サンプルレート
 Mac OS X [154]
 Windows [157]
ジョグホイール [81]
 トッププレート [40]
 トラックデッキ [89]
 外枠 [40]
スイッチ [83]
スクラッチ
 トラック [89]
スナップショット (FX Unit) [60]
スナップモード [115]
スレーブミキサーの使用 [185]
セットアップウィザード (Setup Wizard) [141]
セットアップガイド [13]
セットアップガイド(Setup Guide) [12]

ソケット [83]

FOOTSWITCH [128]

IN 1/2 [130]

IN 3/4 [130]

MAIN OUT 1/2 1/4 [129]

MAIN OUT 1/2 RCA [129]

MIC [130]

MIDI IN/OUT [128]

PHONES [131]

USB [131]

ターンテーブル [181]**ターンテーブルと CD デッキの使用 [181]****ダイナミックレンジ [41]****チャンネル [28] [107]**

CUE ボタン [33] [38] [111]

FILTER ノブ [30]

FX アサインボタン [58] [108]

GAIN エンコーダー [30] [42] [108]

HI ノブ [30] [110]

LOW ノブ [30] [110]

MID ノブ [30] [110]

クロスフェーダーアサインインジケータ
[112]

シグナルフロー [108]

デッキアサインインジケータ [111]

フェーダー [30] [42] [112]

メーター [30] [42] [112]

チャンネルのシグナルフロー [108]**チャンネルフェーダー [30] [112]****チャンネルメーター [30] [42] [112]****チュートリアル [25]**

ビデオ [12] [13]

ディスプレイ [82]**デッキ [72]**

フォーカス [85] [86]

フレーバー [83]

種類 [75] [143]

デッキ C ボタン [86]**デッキ D ボタン [86]****デッキアサインインジケータ [111]****デッキアサインボタン [86]****デッキタイプの切り替え [143]****デッキディスプレイ [87]**

DECK A インジケータ [26]

DECK A-D インジケータ [87]

KEYLOCK インジケータ [87]

MASTER インジケータ [87]

ON AIR インジケータ [87]

SAMPLES インジケータ [87]

ループサイズディスプレイ [45]

デフォルト FX [57]**デフォルト設定の復元 [141]****テンポ**

マニュアル調節 [38]

テンポオフセットボタン (OFFSET) [90]**テンポベンド**

トラックデッキ [40] [89]

テンポマスター [65]

トラックデッキを設定する [103]

ドライバの問題 [163]**トラック [75]**

ロード [25]

再生 [25]

トラックコレクション

ブラウズ [50]

トラックデッキ [66]

コンセプト [75]

トラックデッキのテンポを固定する [92]

- トラックでループを設定する。 [45]
- トラックの再生 [25]
- トラックの最初にスキップする [36]
- トラックの同期
 - オートシンクの使用 [34]
 - マニュアル操作 [37]
- トラック同士を揃える [35]
- トラック内のサーチ [89]
- トラック内のループ設定 [93]
- トラブルシューティング [163]
 - 無音 [29]
- ナビゲート
 - 選択したループサイズによるトラック [47]
- ノイズレベル [41]
- ノブ [80]
- ハードウェアリファレンス [72]
- ビート
 - マニュアルアライン [40]
- ビートグリッド
 - 簡単に調節する [104]
- ビートジャンプ [94]
- ビートマッチ
 - マニュアル操作 [37]
- ビートマッチング
 - クオンタイズ [35]
- ビデオチュートリアル [12] [13]
- フェイズオフセット(修正) [40]
- フェーダー
 - TEMPO [38] [90]
 - チャンネル [30] [112]
- フォーカス [85] [86]
- ブラウザ [31]
- ブラウザでトラックを試聴する [31] [124]
- ブラウズモード [125]
- プレイリスト [123]
 - iTunes 内 [22]
- フレーバー (デッキ) [83]
- プレビュープレイインジケーター [115]
- プレビュープレイヤー [124]
- プレビュープレイヤー(Preview Player) [31]
- フローティングキューポイント [93]
- フロントパネル [131]
 - ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) [131]
 - ヘッドフォンミックスノブ (CUE VOL) [131]
 - ヘッドフォン端子(PHONES) [131]
 - マイクロフォンボリュームノブ (MIC VOL) [132]
- ヘッドフォン [31]
- ヘッドフォンキューボタン [111]
- ヘッドフォンソケット (PHONES) [31]
- ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) [131]
- ヘッドフォンボリュームノブ(CUE VOL) [31]
- ヘッドフォンミックスノブ (CUE MIX) [31] [131]
- ヘッドフォン端子(PHONES) [131]
- ポスター [14]
- ボタン [79]
- ホットキュー [48]
 - 確保 [34]
 - 削除 [48] [100]
 - 保存 [47] [100]
- ホットキューの確保 [34]
- ホットキューの削除 [48]
- ホットキューの保存 [47]
- ホットキューボタン [34] [47]
- マイクボリュームノブ (MIC VOL) [180]
- マイクロフォン [178]

マイクロフォンボリュームノブ (MIC VOL)
[132]

マスターディスプレイ [114]

MASTER ボタンとインジケーター [116]

QUANT ボタンとインジケーター [116]

SNAP ボタンとインジケーター [115]

USB インジケーター [115] [164]

プレビュープレイインジケーター [115]

マスターミキサーの使用 [181]

ミキサー

Master ディスプレイ [35]

チャンネル [28] [76] [107]

マスターディスプレイ [114]

メインセクション [76] [106]

リファレンス [106]

ミキシング

オートシンクを使用する [31]

ミックス

マニュアル操作 [37]

メインアウトブット 1/2 [174]

メインセクション [76] [106]

メーター [82]

チャンネル [30] [112]

ユーザーフォーラム [167]

ライブインプット [75]

ライブラリ

iTunes [22]

リアパネル [128]

INPUT CHANNEL C セクション [130]

INPUT CHANNEL D セクション [129]

MAIN OUT セクション [128]

POWER セクション [130]

リミッター [44]

ループ

サイズの調整 [93]

サイズの調節 [45]

サイズ調整 [95]

トラック内での設定 [45] [93]

ループの解除 [47]

ループの保存 [47]

移動 [46] [93]

起動/起動解除 [94]

保存 [100]

ループサイズディスプレイ [45]

ループサイズの変更 [45]

ループセクション

トラックデッキ [93]

ループの移動 [46] [93]

ループの解除 [47]

ループの保存 [47] [100]

ループの録音 [62]

ループレコーダー

DRY/WET ノブ [120]

PLAY ボタン [121]

REC ボタン [121]

SIZE ボタン [121]

Source メニュー (ソフトウェア) [180]

UNDO ボタン [121]

オーバーダブ [121]

リファレンス [120]

ループサイズの調節 [62]

録音したループの削除 [64]

ループ機能 [44]

レイアウト [86] [137]

レイテンシー [158]

レイテンシー(Latency) [154]

レベル

調整 [41]

レベルメーター [42]

レベル調整 [41]

ロード

Samples [50]

トラック [25]

4 つの FX ユニットの使用 [146]

Absolute (prefs) [140]

Absolute モード [90]

Alert indicator [114]

Analysis(分析) [66]

Audio Processing (Control Panel) [157]

Audio Settings (コントロールパネル) [157]

Auto Loop (prefs) [139]

AUTO ボタン [67]

Auto モード (テンポマスター) [67]

AUX ノブ (ソフトウェア) [180]

Beatgrid(ビートグリッド) [66]

Beatjump (prefs) [138]

BPM [69]

BROWSE エンコーダー [26] [125]

クイックロード [123]

トラックの試聴 [32]

BROWSE ボタン [51] [65] [125] [127] [132]

Browse モード [50]

CD デッキ [181]

Channel [19] [76]

FILTER ノブ [110]

Clock

テンポマスターとして設定する [68] [69]

パネル [67]

Clock Master ボタンとインジケーター [68]
[69]

Collection [20]

Compatibility [16]

Connection Monitor (Control Panel) [160]

Controller Editor [14] [133]

Controller 概観 [17]

Copy モード [65]

CUE MIX ノブ [31] [33] [38] [131]

CUE VOL ノブ [31] [131]

Cue チャンネル [33]

Cue ポイント

設定と保存 [34]

CUE ボタン (Mixer) [38]

CUE ボタン (デッキ)

トラックデッキ [102]

CUE ボタン (ミキサー) [111]

CUE ボタン(Mixer) [33]

CUE ボタン(デッキ)

トラックデッキ [36]

Deck [18]

概要 [83]

DECK A インジケーター [26]**DECK A-D インジケーター** [87]**Deck Assign ボタン** [55]**DECK D ボタン** [55]**Deck Display**

Loop Size Display [88]

Deck ディスプレイ

KEYLOCK インジケーター [71]

MASTER インジケーター [68]

Delay (FX) [57]**Device Monitor (Control Panel)** [158]**Direct FX 1-3 (prefs)** [137]**Direct Loop (prefs)** [138]**Drop-Out Detection (Control Panel)** [159]**DRY/WET ノブ (FX Unit)** [58] [60]**DRY/WET ノブ (ループレコーダー)** [120]**DRY/WET ノブ (Loop Recorder)** [62]**Effects** [19]**EQ** [30] [43]

トラックミックスでの使用 [36]

EQs [110]**Faders** [82]**Favorites** [26]**Filter (FX)** [57]**FILTER ノブ** [30] [43] [110]

トラックミックス [36]

Floating Loop [93]**FOOTSWITCH ソケット** [128]**FX** [56]

デフォルト [57]

テンポシンク [59]

ロード (Single モード) [60]

ロード (グループモード) [59]

同期 [67]

FX Assign ボタン [146]**FX On ボタン** [57] [60]**FX Unit** [19]

DRY/WET ノブ [58] [60]

FX On ボタン [57] [60]

FX ノブ 1-3 [59] [60]

FX ボタン 1-3 [58] [60]

Group モード [57]

MODE ボタン [57] [60]

Quick Reference [201]

Single モード [60]

コントロール [59]

スナップショット [60]

チャンネルへのアサイン [58]

FX アサインボタン [58] [108]**FX ノブ 1-3** [59] [60]**FX ボタン 1-3** [58] [60]**FX ユニット** [43] [56] [77]

4 つの FX ユニットの使用 [146]

Group モード [118]

Single モード [118]

チャンネルアサイン [109]

リファレンス [117]

FX をチャンネルにアサインする [58] [109]

KEYLOCK インジケーター [71] [87]

Knowledge Base [166]

GAIN エンコーダー [30] [42] [108]

Gater (FX) [59]

Group モード [57] [118]

FX Dry/Wet バランスの調節 [60]

Headphones Cue ボタン [36] [38]

Headphones Mix ノブ (CUE MIX) [33] [38]

Headphones 端子 (PHONES) [175]

HI ノブ [30] [110]

Hotcue 5-8 (prefs) [138]

Hotcue ボタン

Remix Decks [55]

Track Decks [99]

Hotcue ボタン (prefs) [138]

Information (コントロールパネル) [160]

INPUT CHANNEL C section [130]

INPUT CHANNEL D section [129]

iTunes [22]

Jog wheel

on Remix Decks [55]

Jog モード [141]

Layout Switch Left と Right (prefs) [137]
Line/Phono インプット 1/2 RCA ソケット (IN 1/2) [130]
Line/Phono インプット 3/4 RCA ソケット (IN 3/4) [130]
LINE/PHONO スイッチ [129] [182] [185]
Live Input(ライブインプット) [85]
Load Buttons (prefs) [140]
LOAD ボタン [26] [88]
 Jog モード [141]
Loop Buttons (prefs) [139]
LOOP IN ボタン
 トラックデッキ [46] [93]
LOOP MOVE エンコーダー
 トラックデッキ [46] [47] [94]
Loop Out Point [93]
LOOP OUT ボタン
 トラックデッキ [93]
LOOP OUT ボタン
 トラックデッキ [46]
Loop Recorder [61] [78]
 DRY/WET ノブ [62]
 PLAY ボタン [63]
 Quick Reference [202]
 REC ボタン [63] [64]
 SIZE ボタン [62]
 Source メニュー (ソフトウェア) [62]
 UNDO ボタン [64]
 オーバーダブ [64]
 サンプルスロットに録音したループを配置する [65]
 ループの録音 [62]
Loop Size Display [88]

LOOP SIZE エンコーダー
 トラックデッキ [45] [47] [95]
Loop セクション
 トラックデッキ [45]
Loop モード [52]
Looped モード [98]
Loops
 Floating Loop [93]
 トラック内での設定 [46]
LOW ノブ [30] [110]

MAIN knob (ソフトウェア) [30] [107]
MAIN LEVEL ノブ [30] [44] [106]
MAIN LEVEL メーター [30] [44] [106]
MAIN OUT セクション [128]
Main section [19]
Main セクション [43]
MAIN ノブ (ソフトウェア) [44]
MAIN メーター (ソフトウェア) [44]
Main レベル [43]
Manual Looping (prefs) [139]
Master Display
 Alert indicator [114]
 MASTER ボタンとインジケーター [69]
MASTER インジケーター (Deck ディスプレイ)
 [68]
MASTER インジケーター (Master ディスプレ
 イ) [68]
MASTER インジケーター (デッキディスプレイ)
 [87]
Master ディスプレイ [35]
 MASTER ボタンとインジケーター [68] [69]
 QUANT ボタンとインジケーター [36] [70]
 SNAP ボタンとインジケーター [35] [70]
MASTER ボタンとインジケーター [68] [69]
 [116]
Metronome アイコン [67]
MIC VOL ノブ [132] [180]
Microphone Gain ノブ (GAIN) [130]
Microphone 端子 (MIC) [130] [178]
MID ノブ [30] [110]
MIDI IN/OUT ソケット [128]
MIDI モード [14] [132]
Mixer [19] [75]

Main セクション [43]
MODE ボタン [57] [60]

OFFSET (テンポオフセットボタン) [91]
ON AIR インジケーター [87]
ON/OFF スイッチ [131] [176]
One-shot モード [52]
One-shot も度 [99]
Online Support Form [166]
Output Latency [158]

PHONES ソケット [31] [131]
PHONES 端子 [175]
PLAY ボタン (Deck)
 トラックデッキ [28]
PLAY ボタン (Loop Recorder) [63]
PLAY ボタン (デッキ)
 トラックデッキ [102]
PLAY ボタン (ループレコーダー) [121]
Playlist [27] [75]
POWER セクション [130]
Preferences [134]
 Audio Setup page (Windows) [155]
Preferences ボタン [134]
Preparing the mix using headphones [33]
Process Buffer (コントロールパネル) [158]
Processing State (コントロールパネル) [158]

QUANT ボタンとインジケーター [36] [70]
 [116]
Quantize モード [36] [70]

REC ボタン [63] [64] [121]

Relative (prefs) [140]

Relative モード [140]

Remix Deck [49]

concept [75]

Quick Reference [195]

Reverb (FX) [57]

S4 からのコピー [122]

Quick Reference [203]

S4 からのブラウズ [122]

Quick Reference [203]

S4 からのロード [122]

Quick Reference [203]

S4 の再キャリブレーション [142]

S4 をラップトップで使用する [165]

S4 をデフォルトオーディオインターフェイスとして使用する [161]

Sample Play buttons [96]

Sample Play ボタン [51] [65]

Sample Play ボタン (prefs) [138]

Sample Slot [75] [96]

Samples

capturing from a track [53]

grabbing from a track [96]

ロード [50]

再生モード [52] [98]

SAMPLES インジケーター [87]

Service Center [166]

Settings ボタン (prefs) [155]

Setup Wizard [147]

SHIFT ボタン [85]

SHIFT ボタン

タッピング [105]

Single モード [60] [118]

SIZE ボタン [62] [121]

Snap mode [54]

SNAP インジケーター & ボタン [35]

SNAP ボタンとインジケーター [70] [115]

Snap モード [35] [46] [70]

Source メニュー (ループレコーダー、ソフトウェア) [180]

SYNC ボタン

Track Decks [68]

トラックデッキ [34] [103]

System requirements [16]

Tempo

自動調整(Sync) [34]

Tempo Faders (prefs) [140]

Tempo Offset ボタン (OFFSET)

Relative モード [140]

TEMPO フェーダー [38] [90]

Absolute モード [90]

Relative モード [140]

Tempo マスター

クロックの設定 [69]

トラックデッキの設定 [69]

Thru Gain ノブ (GAIN) [129]

THRU/USB スイッチ [129] [179] [183] [186]

Track

info [27]

Track Collection [20]

Track Collection(トラックコレクション) [66]

Track Deck [50]

Quick Reference [192]

TRAKTOR Clock

テンポマスターとして設定する [68] [69]

TRAKTOR KONTROL S4 コントローラー [17]

メインエリア [72]

TRAKTOR KONTROL S4 のカスタマイズ
[134]

TRAKTOR KONTROL S4 マニュアル [12]
[13]

TRAKTOR クロック [66] [67]

TRAKTOR モード [132]

TRAKTOR 2 マニュアル [13]

UNDO ボタン [64] [121]

USB インジケーター [115] [164]

USB ソケット [131]

USB の問題 [163]

USB 端子 [172]