

TRAKTOR KONTROL S5



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: Christian Schulz

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.9 (048/2015)

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。

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 29-30 29-30

D-10997 Berlin

Germany

www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard

5th Floor

Los Angeles, CA 90028

USA

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F

Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,

Tokyo 150-0001

日本

www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street

London EC2A 4NU

UK

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2016. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	TRAKTOR KONTROL S5 の世界へようこそ。	11
1.1	マニュアル特定表記について	11
1.2	各資料紹介	12
2	Using Your S5—Getting Started	14
2.1	ブラウザの使用	14
2.1.1	ブラウザを開く	15
2.1.2	音楽フォルダのスクロール	16
2.1.3	タッチ操作によるブラウズ	18
2.1.4	トラックのプレビュー	18
2.1.5	トラックの整理	19
2.2	最初のトラックを再生する	21
2.2.1	トラックのロード	22
2.2.2	トラックの再生	24
2.2.3	トラックが聞こえない場合	27
2.3	曲のミックス	30
2.3.1	次のトラックのロード	31
2.3.2	次のトラックの再生	33
2.3.3	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)	34
2.3.4	トラック同士の同期	36
2.3.5	備考—左トラックが終わってしまった場合	37
2.3.6	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	38
2.4	レベルの調整	43

2.4.1	セオリー	43
2.4.2	練習	43
2.5	デッキフォーカスの切り替え	46
2.6	デッキビューの切り替えとズーム機能	47
2.7	キューポイントの使用	51
2.7.1	キューポイント (HotCues) の設置と削除	52
2.7.2	ホットキューを用いてトラックを揃える	54
2.8	テンポの調節	54
2.8.1	グローバルテンポの調整	54
2.8.2	デッキテンポの調整	57
2.9	キーロックの使用	59
3	S5 の使用—ステップアップ	66
3.1	タッチストリップの使用	66
3.1.1	タッチストリップを使用したシーク	66
3.1.2	タッチストリップを使用したナッジ/ピッチベンド	71
3.1.3	タッチストリップによるスクラッチとバックスピン	74
3.2	HOTCUE モードでループを再生する	79
3.2.1	ループの起動と起動解除	80
3.2.2	ループの移動	82
3.2.3	ループの保存	83
3.3	FREEZE モードの使用	84
3.3.1	トラックでフリーズモードを起動する	85
3.3.2	フリーズスライスサイズの調整	87

3.3.3	スライサーモード	89
3.4	FLUX モードの使用	92
3.5	リミックスデッキによるリミックス	93
3.5.1	リミックスセットのロード	94
3.5.2	サンプルのトリガー	96
3.5.3	異なるクオンタイズサイズを使用してサンプルをトリガーする	101
3.5.4	リミックススロットのミュート	103
3.5.5	リミックスデッキでのタッチストリップの使用	103
3.6	リミックスモードを用いてトラックデッキからサンプルを取り込む	104
3.7	FX の追加	109
3.7.1	FX にデッキをアサインする	109
3.7.2	グループ FX モード時の FX ユニットの設定	110
3.7.3	グループ FX 内のエフェクトを交換する	114
3.7.4	スナップショットの保存	115
3.7.5	FX ルーティング	116
3.8	Stem Decks を用いた Stem ファイルのミックス	116
3.8.1	Stem ファイルのロードと演奏	118
3.8.2	トラックビューと Stem ビューの切り替え	120
3.8.3	Stem Deck による演奏	122
3.8.4	ミックスに他の Stem ファイルを追加する	128
3.8.4.1	デッキ B に Stem ファイルをロードする	129
3.8.4.2	異なる Stem デッキのサウンドを組み合わせる	130
3.9	ビートグリッドの活用	131

3.9.1	ビートグリッドのチェック	131
3.9.2	ビートグリッドを手動で作成する	133
3.9.3	追加補助操作	135
4	ハードウェアリファレンス	138
4.1	コントローラー概要	138
4.2	デッキ	139
4.2.1	ディスプレイエリアと各コントロール部です。	141
4.2.1.1	セッティングボタン	142
4.2.1.2	ディスプレイボタン	143
4.2.1.3	ディスプレイ	145
4.2.1.4	View ボタン	147
4.2.1.5	パフォーマンスモードボタン	147
4.2.2	BROWSE コントロール	147
4.2.3	Mode Select ボタン	148
4.2.3.1	HOTCUE ボタン	149
4.2.3.2	FREEZE ボタン	149
4.2.3.3	REMIX ボタン	150
4.2.4	各パッド	151
4.2.5	Touch Strip	152
4.2.6	トランスポートコントロール	154
4.2.7	FLUX ボタン	155
4.2.8	ループエンコーダー	156
4.2.9	DECK ボタン	156

4.3	FX ユニット	157
4.3.1	FX ユニットアサイン	159
4.4	ミキサー	159
4.4.1	ミキサーチャンネル	161
4.4.1.1	GAIN ノブ	162
4.4.1.2	FX アサインボタン	162
4.4.1.3	EQ ノブ	163
4.4.1.4	チャンネルフェーダー	164
4.4.1.5	チャンネルメーター	165
4.4.1.6	FILTER ボタンと FILTER ノブ	165
4.4.1.7	CUE ボタン	166
4.4.2	ミキサーメインセクション	166
4.4.2.1	クロスフェーダー	168
4.4.2.2	CUE VOL ノブ	169
4.4.2.3	CUE MIX ノブ	169
4.4.2.4	TEMPO エンコーダー	169
4.4.2.5	BOOTH ノブ	171
4.4.2.6	GLOBAL セクション	171
4.4.2.7	MAIN ノブ	172
4.4.2.8	AUX ボタン	172
4.5	リアパネル	173
4.5.1	MAIN OUT セクション	174
4.5.2	BOOTH OUT セクション	174

4.5.3	AUX セクション	175
4.5.4	ケンジントンロックスロット	176
4.5.5	USB 接続	176
4.5.6	POWER セクション	177
4.6	フロントパネル	177
5	外部オーディオ機器の追加	179
5.1	マイクの追加	179
5.2	ラインレベルオーディオ機器の追加	180
6	TRAKTOR の環境設定ペイン	182
6.1	デフォルト復元 (Restore Default)	183
6.2	タッチコントロール	183
6.3	タッチストリップ	183
6.4	キャリブレート	184
6.5	LED	184
6.6	Stem コントロール	184
7	S5 オーディオインターフェイスとコントロールパネル	185
7.1	Mac OS X での設定	185
7.2	Windows での設定: コントロールパネル	185
7.2.1	コントロールパネルを開く	186
7.2.2	Audio Settings パネル	186
7.2.3	Diagnostics パネル	188
7.3	他の音楽アプリケーションで S5 オーディオインターフェイスを使用する	190
7.4	S5 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	191

7.4.1	Windows	191
7.4.2	Mac OS X	191
8	トラブルシューティング-ヘルプ	193
8.1	トラブルシューティング	193
8.1.1	TRAKTOR が起動しない	193
8.1.2	TRAKTOR がクラッシュする	193
8.1.3	TRAKTOR 演奏中に問題が生じる	194
8.1.4	アップデート	194
8.2	ヘルプ	195
8.2.1	ナレッジベース	195
8.2.2	テクニカルサポート	195
8.2.3	レジストレーションサポート	196
8.2.4	ユーザーフォーラム	196
9	技術仕様	197

1 TRAKTOR KONTROL S5 の世界へようこそ。

TRAKTOR KONTROL S5 をお選びいただき S8 き、ありがとうございます。

TRAKTOR KONTROL S8 とは？

TRAKTOR KONTROL S8 で直接 TRAKTOR PRO の各機能に触れることができ、通常コンピュータースクリーンで行う各作業をコントローラーハードウェア上でこなすことができるようになります。

S5 を各ライブ環境で活用することで、コンピューターを用いた DJ スタイルの長所を生かし、観客の雰囲気にあわせて即座に緩急をつけることができるようになります。

1.1 マニュアル特定表記について

本資料では、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、特記事項内容を区別しています。



スピーチバブルアイコンはヒントや、効率よく作業を進めるためのヘルプを表示します。



感嘆符（！）は内容の本質となる重要な情報を示します。



赤い十字のアイコンは特に注意しなければならない問題や危険事項について表記しています。

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- ソフトウェアで表示される内容 (*Open…*、*Save as…* 等) 及び、ハードディスク、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。
- ソフトウェアの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す。
- コントローラー画面表示内容は薄い灰色で明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー画面上で確認できるはずです。

- ハードウェアコントローラーに関する表示内容は**オレンジ**で明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー上で確認できるはずです。
 - 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。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Enter])。
- ▶ 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。

1.2 各資料紹介

TRAKTOR KONTROL S5 には資料として多くの情報ソースを用意しています。各レベルのユーザーがより効率よく理解を進めるために、以下の順序で各資料を熟読することを推奨します。

- TRAKTOR Getting Started
- TRAKTOR マニュアル
- TRAKTOR KONTROL S5 マニュアル (本資料です)

ステップ 1-Getting Started

この資料はハードウェアコントローラーを用いて TRAKTOR を使用するための設定方法のガイドで、その内容は Setup Wizard の解説と、Track Collection に音楽をインポートする方法となります。この解説の後、TRAKTOR の基本内容とワークフローについて触れながら、システムを正しく設定していきます。

TRAKTOR マニュアル

マニュアルでは TRAKTOR の全ワークフローを解説します。更に TRAKTOR の主要機能を把握するために、この資料では各設定内容に対する解説を用意しています。その内容はターンテーブル、外部 DJ ミキサー、オーディオインターフェイス、SCRATCH 使用時の TRAKTOR の基本設定の解説となります。



TRAKTOR の [Help](#) メニューから TRAKTOR マニュアルにアクセスします。「Open Manual...」エントリーから TRAKTOR のアプリケーションフォルダ内の Documentation サブフォルダを開くことができます。

TRAKTOR KONTROL S5 マニュアル

S5 マニュアルでは S5 が関連する TRAKTOR の操作方法について触れます。詳細解説を含んだチュートリアルセクションでは S5 を用いたトラックのロード方法、ミックス、キューポイントの設定方法、ループ、Remix Decks の操作といった、各基本操作を解説します。

その次に、包括的な Hardware Reference（ハードウェアリファレンス）を参照し、TRAKTOR KONTROL S5 コントローラーにある各コンポーネントの内容詳細を確認してください。このマニュアルの後半には一般的な問題の解決方法と、機器の全技術仕様を記載しています。

CONTROLLER EDITOR マニュアル

専用 TRAKTOR ソフトウェアを用いて S5 を使用する他に、MIDI 対応するアプリケーションやデバイス用 MIDI コントローラーとして S8 を活用することもできます。このための設定には Controller Editor と呼ばれるソフトウェアを用い、S5 のパッド、ノブやフェーダーやエンコーダーに MIDI コントローラーメッセージをアサインします。CONTROLLER EDITOR は通常 TRAKTOR インストール時に自動的にインストールされます。詳細を確認するには、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サブフォルダ、Documentation にある CONTROLLER EDITOR Manual (PDF) を参照してください。

その他のオンライン情報

NATIVE INSTRUMENTS 製品に問題が生じ、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプを有効利用してください。

- ナレッジベース
- ユーザーフォーラム
- テクニカルサポート
- レジストレーションサポート

これらの詳細は [↑8.1, トラブルシューティング](#) と [↑8.2, ヘルプ](#) を参照してください。

2 Using Your S5—Getting Started

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S5 を使用する際に頻出する使用方法について解説します。殆どの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 S5 に慣れ親しんでいただきます。

ここから紹介するチュートリアルでは、TRAKTOR KONTROL S5 インストールの際同時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。

基本必要条件

ここでは TRAKTOR KONTROL S5 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の章に戻ってください。

このチュートリアルを始める前に TRAKTOR KONTROL S5 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 S5 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. 表示されるウインドウで、**Next** をクリック、セットアップ画面をスキップします。
3. **TRAKTOR SETUP** 画面で、何も選択しないで右下隅の **Finish** をクリックします。
→ これで TRAKTOR KONTROL S5 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 S5 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、重要な解説を理解できない場合があります。

2.1 ブラウザの使用

このチュートリアルではブラウザを使用した音楽ライブラリへのアクセス方法を解説します。解説内容はブラウザ内の整理とプレビューの方法、デッキへのトラックのロード方法となります。



S5 で左右デッキのブラウザを同時に開くことはできません。

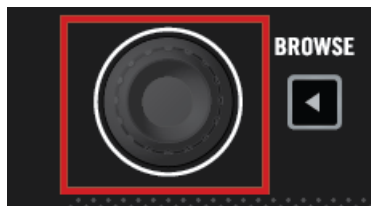


BROWSE エンコーダー、BACK ボタンとディスプレイセクションです。

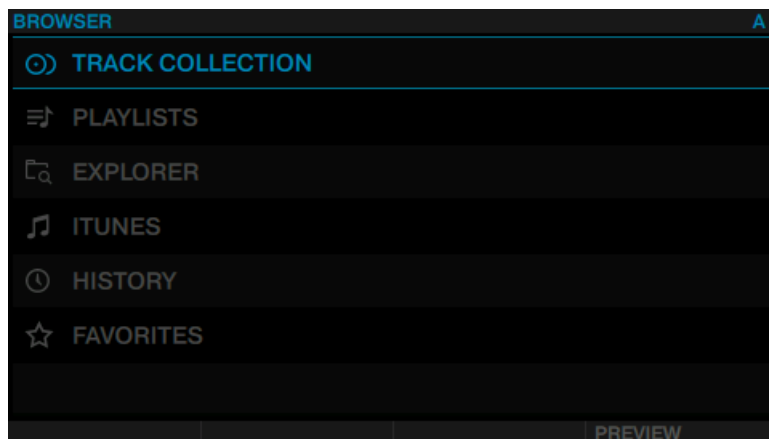
2.1.1 ブラウザを開く

ブラウザを開く方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーを押します。










画面にブラウザが表示されます。



2.1.2 音楽フォルダのスクロール

音楽フォルダのスクロール方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーを回します。選択したエントリが青くハイライト表示されます。画面の一番上のブラウザビューにフォルダ構造内の現在値を表示します（例、BROWSER>PLAYLIST>DEMO TRACKS）

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS A				
	Dubstep 1	Loopmasters	140 n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127 n.a.
SORT BY #			PREVIEW	

フォルダを開き、トラックをロードする方法は以下となります。

- ▶ フォルダを開くには **BROWSE** エンコーダーを押します。
- ▶ トラックをロードするには **BROWSE** エンコーダーを押します。

以前のフォルダに移動する方法は以下となります。

- ▶ **BACK** ボタンを押します。



ブラウザを閉じる方法は以下となります。

- ▶ VIEW ボタンを押します。ディスプレイがトラックビューに戻ります。



2.1.3 タッチ操作によるブラウズ

S5 の通常操作の他に、タッチ操作によるブラウザ制御を行うことも可能です。タッチ動作によるブラウズを行うには **BROWSE** エンコーダーのタッチセンシティビティー機能を起動しておく必要があります。

1. TRAKTOR の環境設定 (preferences)を開きます。
2. **TRAKTOR KONTROL S5** タブを選択します。
3. Touch Control の **Auto Open Browser on Touch** を起動します。

→ これで **BROWSE** エンコーダーをタッチ操作できるようになります。

起動することで以下のタッチ操作を行うことができるようになります。

ブラウザを開く方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーをタッチします。対応する画面にブラウザが表示されます。

ブラウザを閉じる方法は以下となります。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーを放す、またはブラウザの使用をやめます。ディスプレイがトラックビューに戻ります。

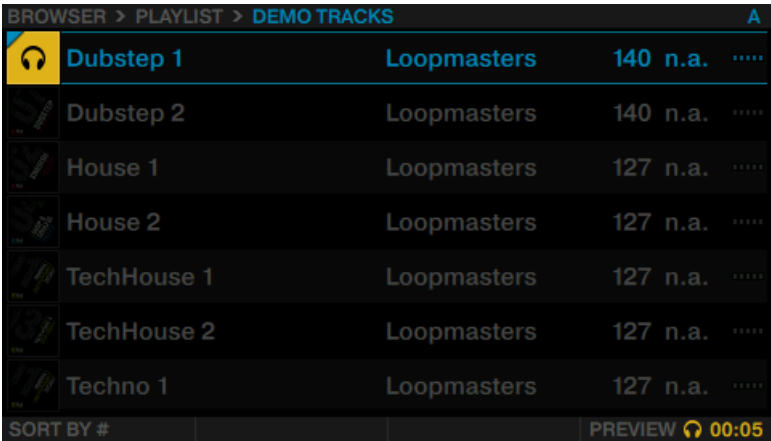
2.1.4 トラックのプレビュー

TRAKTOR KONTROL S5 のブラウザで直接トラックをプレビューすることができます。

選択したトラックのプレビュー方法は以下となります。

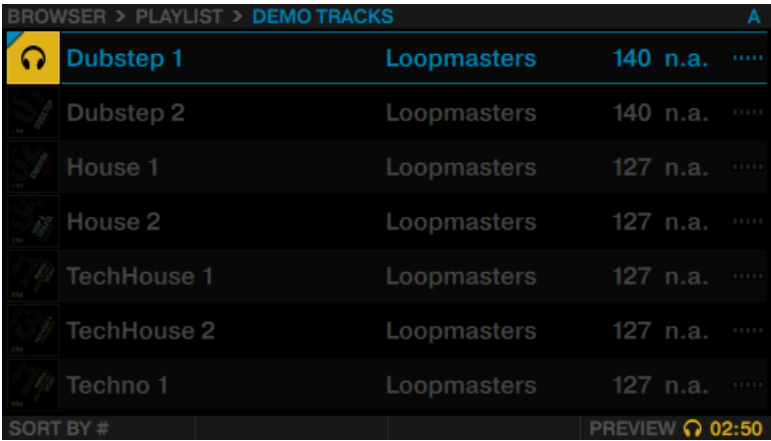
1. 右 Performance Mode ボタンを押してディスプレイの右下の **PREVIEW** を起動します。

2. **LOOP** エンコーダーを押して選択したトラックの試聴を開始します。



BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.
	House 1	Loopmasters	127	n.a.
	House 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.
SORT BY #			PREVIEW 00:05		

3. **LOOP** エンコーダーを回して試聴しているトラック内を移動します。



BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.
	House 1	Loopmasters	127	n.a.
	House 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.
SORT BY #			PREVIEW 02:50		

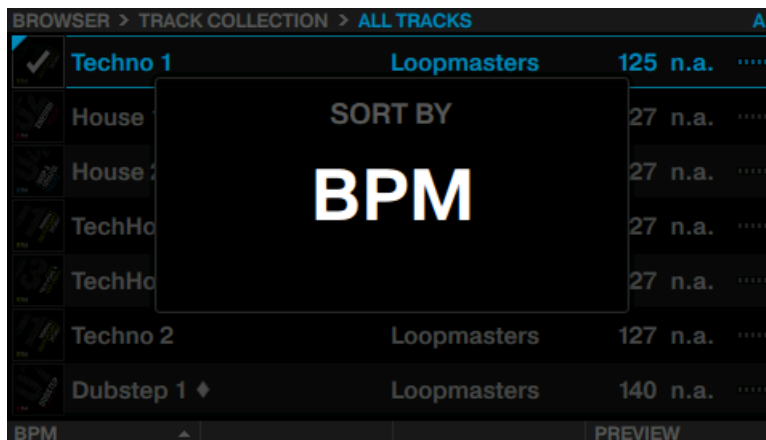
2.1.5 トラックの整理

膨大なトラックを含んだフォルダ内を素早くスクロールするために、各カテゴリー TITLE、ARTIST、BPM、IMPORT DATE、#、KEY でトラックを整理することができます。選択したカテゴリーはブラウザの左下に表示されます。

他のカテゴリーでトラックを整理する方法は以下となります。

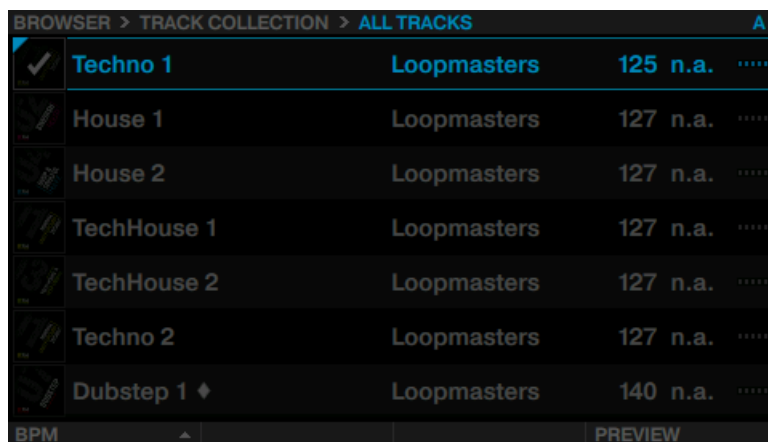
1. 左 Performance Mode ボタンを押してディスプレイの左下の SORT BY を起動します。

2. SORT BY ポップアップウィンドウで任意のカテゴリが選択されるまで **LOOP** エンコーダーを回します。トラックが再度整理されます。







更にトラックは各カテゴリで上昇、下降順に並べることができます。

- ▶ **LOOP** エンコーダーを押すことで上昇、下降順に切り替えます。



ブラウザでトラックを下降順に並べています。

BROWSER > TRACK COLLECTION > ALL TRACKS A

	Dubstep 1 ▾	Loopmasters	140	n.a.
	Techno 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.
	House 2	Loopmasters	127	n.a.
	House 1	Loopmasters	127	n.a.
	Techno 1	Loopmasters	125	n.a.

BPM ▼ PREVIEW

ブラウザでトラックを上昇順に並べています。

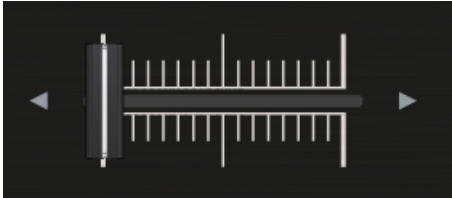
2.2 最初のトラックを再生する

このチュートリアルでは、トラックのロードと再生方法を解説、オーディオアウトプットの確認方法、音が出ない場合のシステムのトラブルシューティング方法について解説します。チュートリアルを進める前に以下の項目を確認してください。

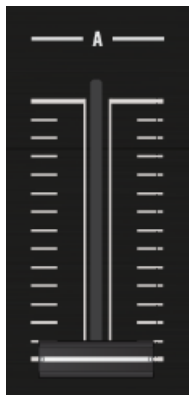
必要条件

S5 が以下の状態であるか確認してください。

- 左デッキがトラックデッキ A にフォーカスしている。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。



- チャンネル A のチャンネルフェーダーを下げきっている、EQ ノブ、GAIN ノブ、フィルターノブの位置が中央となっている。



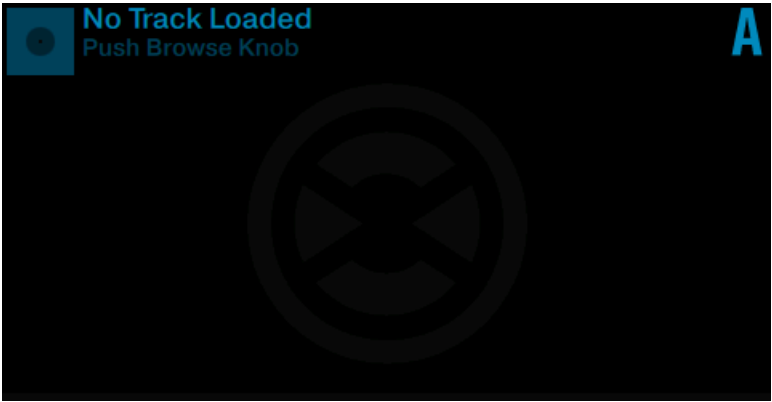
- MAIN ノブを下げきっている。



2.2.1 トラックのロード

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 ウィンドウの左上にあるので、S5 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のディスプレイを確認します。A と青く表示されているでしょうか？



デッキ A インジケーターがあるデッキディスプレイです。

左デッキディスプレイは No Track Loaded と表示されるはずです。ブラウズノブを押し以下を行います。

1. 左デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. FAVORITES > Demo Tracks フォルダに進みます。

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	1m
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d

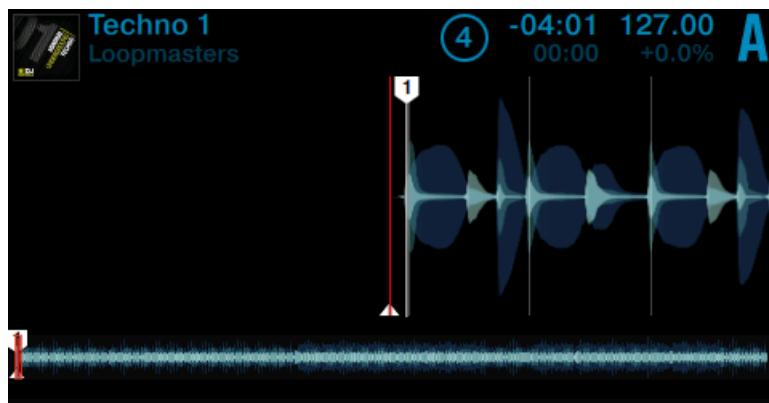
3. Techno 1 にスクロールします。

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS A

	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d
	Techno 2	Loopmasters	127	11d

4. **BROWSE** エンコーダーを押してデッキ A にトラックをロードします。

→ トラックがロードされました。波形とトラックインフォがディスプレイに表示されます。



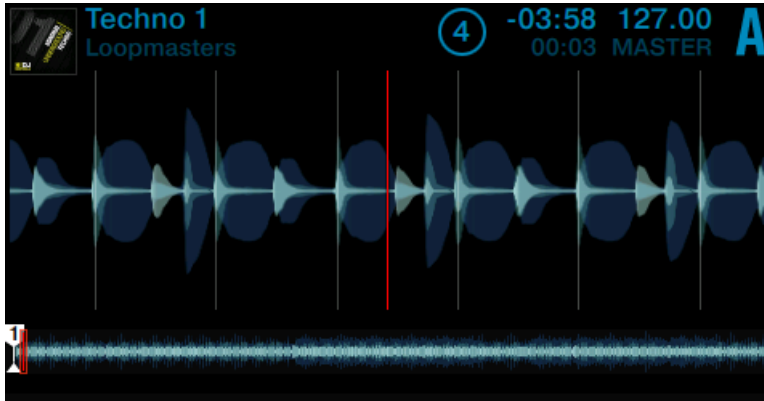
2.2.2 トラックの再生

トラックをロードしてから、以下の操作を行います。

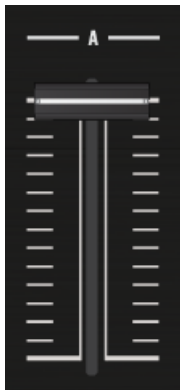
1. 左デッキの下にある **PLAY** ボタンを押します。 **PLAY** ボタンが点灯します。



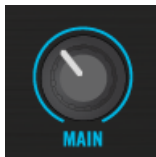
画面の波形が動き出します。このトラックは **MASTER** として認識されます。



2. チャンネル A フェーダーをゆっくり上げてください。



3. **MAIN** ノブをゆっくり時計回りに回してください。



→ トラック **Techno 1** の再生内容がスピーカーで確認できるようになります。そうでない場合は [↑ 2.2.3, トラックが聞こえない場合](#) を確認してください。

各デッキごとのチャンネル

各デッキで再生している音声はミキサーの各チャンネルで更に調整することが可能です。デッキ A に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。

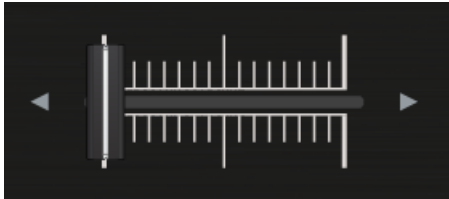


チャンネル A です。

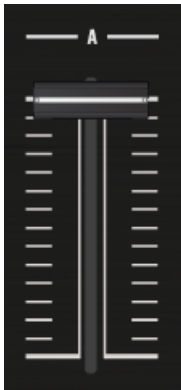
2.2.3 トラックが聞こえない場合

トラックが再生されているのに再生音量が十分ではない場合、または無音の場合は、以下のことを確認してください。

- S5 の下部で、クロスフェーダーが一番左になっているか確認してください。



- チャンネル A のチャンネルフェーダーを上げてください。



- チャンネルメーターが反応しているか確認してください。反応しない場合は、チャンネル A の各 **HI**、**MID**、**LOW** ノブが中央の位置に設定されているか確認してください。



- チャンネル上部で、**GAIN** ノブを回してインプットレベルを調節してください。



- ミキサー中央上部の **MAIN** ノブが右方向に向けて回してあるか確認してください。**MAIN** メーターが反応しているか確認してください。



S8 で **MAIN** 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、S8 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。

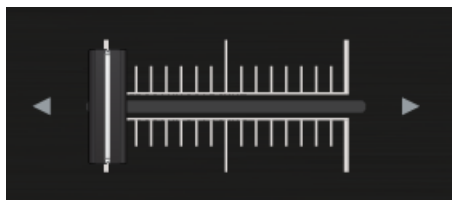
2.3 曲のミックス

ここまでで、S5 でのトラックのロード方法と再生方法がわかったので、デッキ B を用いて次のトラックをミックスしてみましょう。ここでは DJ 時に必要な基本的なミックス方法を紹介します。内容はトラックのキュー、トラックの同期、正しい位置からトラックを再生する方法、クロスフェーダーを用いたトラックのミックス方法となります。

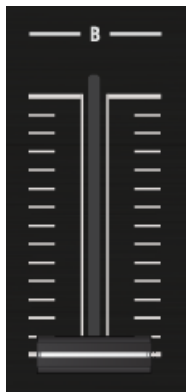
必要条件

S5 が以下の状態であるか確認してください。

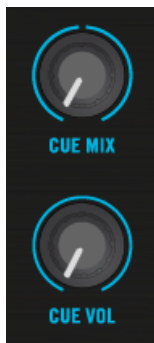
- トラック「Techno 1」をデッキ A にロードしている。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。
- 右デッキがトラックデッキ B にフォーカスしている。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。



- チャンネル B のチャンネルフェーダーを下げきっている、EQ ノブ、GAIN ノブの位置が中央となっている。

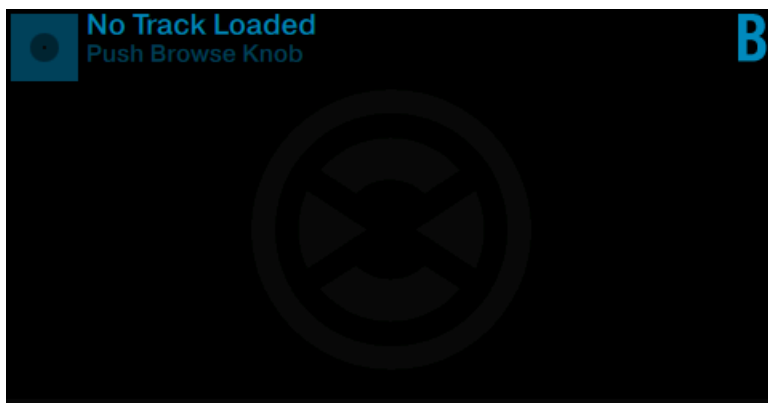


- **CUE VOL** ノブと **CUE MIX** ノブを最小値にしてください。



2.3.1 次のトラックのロード

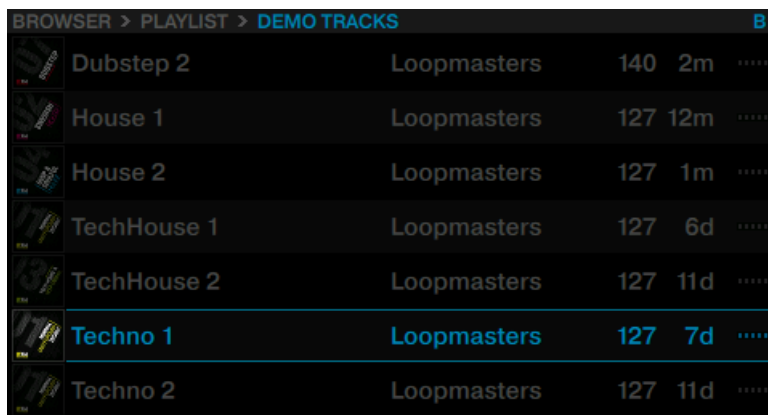
ここではミックスする次のトラックとして「Techno 2」を選択、前述した左のデッキ A での手順と同様に右デッキ B にそのトラックをロードします。



空の状態のトラックデッキ B です。

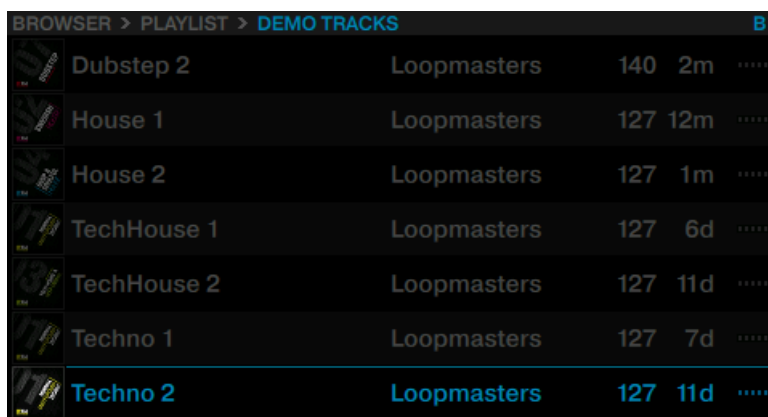
右デッキに No Track LoadedTouch Browse Knob と表示されているので、以下の様にトラックをロードします。

1. 右デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。ブラウザでは最後に選択した内容が表示されます。



BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					B
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d
	Techno 2	Loopmasters	127	11d

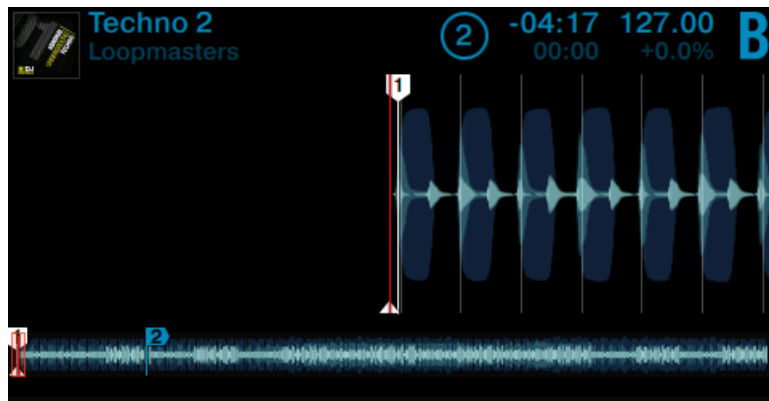
2. Techno 2 までスクロールします。



BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					B
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d
	Techno 2	Loopmasters	127	11d

3. **BROWSE** エンコーダーを押してデッキ B にトラックをロードします。

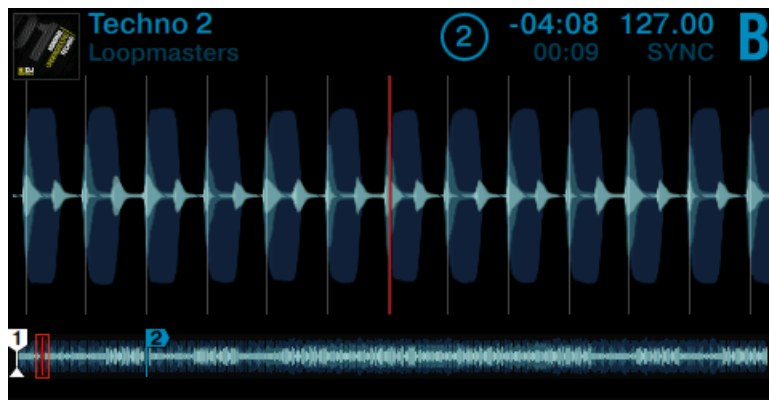
→ トラックがロードされました。波形とトラックインフォがディスプレイに表示されます。



2.3.2 次のトラックの再生

▶ 右デッキの **PLAY** ボタンを押し、再生を開始します。

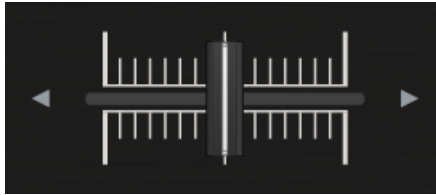
→ トラック「Techno 2」が再生開始します。**PLAY** ボタンが光り、ディスプレイの波形が動き出します。



この時点では S5 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。

では、デッキ B のトラック「Techno 2」をミックスしてみましょう。

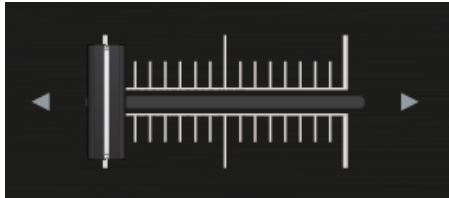
- ▶ クロスフェーダー右方向にゆっくり動かしてください。



→ 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、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。

上の手順で操作を行ってもミックスがうまくいかない場合は、トラックが同期していない可能性が高いでしょう。これを解消するには、後述するように、デッキ B のトラックをデッキ A のトラックに同期させる必要があります。まずはここでの解説を把握してください。

- ▶ クロスフェーダーを左いっぱいに戻してください。



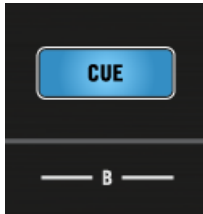
クロスフェーダーを右いっぱいに動かしてもデッキ B の音声が確認できない場合は、セクション [↑ 2.2.3, トラックが聞こえない場合](#)のトラブルシューティングを参照してください。

2.3.3 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)

ミックスの際 DJ はメインアウトで出力する前に、ヘッドフォンキューで次の曲を確認、ヘッドフォン内でミックスを行うことが一般的です。以下が S5 でのヘッドフォンの使用方法となります。

1. まずヘッドフォンを接続します。

2. S5 でチャンネル B の **CUE ボタン**を押します。ボタンが点灯し、デッキ B の音声は **CUE** チャンネルに送信されます。



3. 徐々に **CUE VOL** ノブを上げます。



→ ヘッドフォンでキュートラックが聞こえるようになります。

キュートラックとメインミックスのバランスを整える

スムーズなミックスを行うには、各デッキを同期（シンク）させ、これらのレベルも合わせる必要があります。キューコントロールを使用して ヘッドフォン内でキュートラック（ここではデッキ B のトラック）とメインミックス（ここではデッキ A のトラック）のバランスを調節します。

- ▶ キュートラックを確認する場合は、**CUE MIX** ノブを反時計回りに回し、メインミックスを確認する場合は、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。

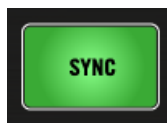


スムーズにミックスを行うには、CUE MIX を真ん中の位置にし、キューデッキの GAIN を上げることで両トラックの音量を同じにします。

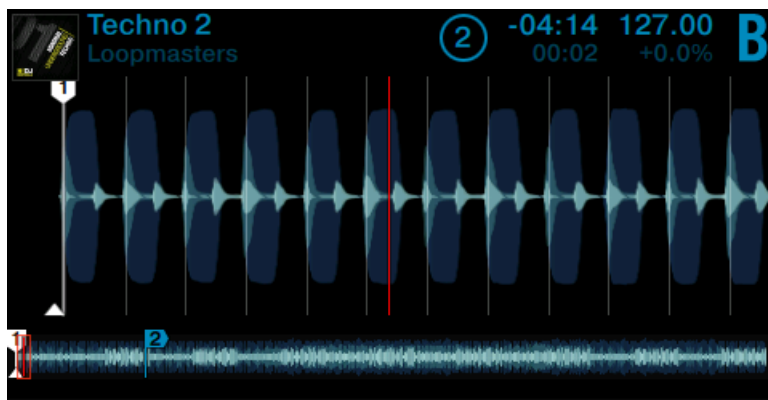
2.3.4 トラック同士の同期

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用いてデッキ A のテンポに同期させます。デッキ A のトラックを先に再生し始めたので、このデッキが自動的に MASTER となっているはずです。デッキ B を同期させる方法は以下となります。

- ▶ 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、デッキ B のディスプレイに **SYNC** と表示されます。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。



トラックのキュー

- ▶ 徐々に **CUE MIX** ノブを時計回りに回します。



→ これで、同期した状態のミックスを行うことができます。

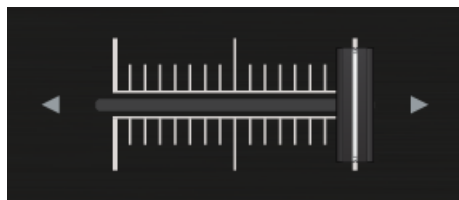


トラックのテンポ調整中の音声は観客に聞かれることがないように注意してください。

曲のミックス

トラックのミックス準備ができれば以下を行います。

- ▶ クロスフェーダー右方向にゆっくり動かしてください。

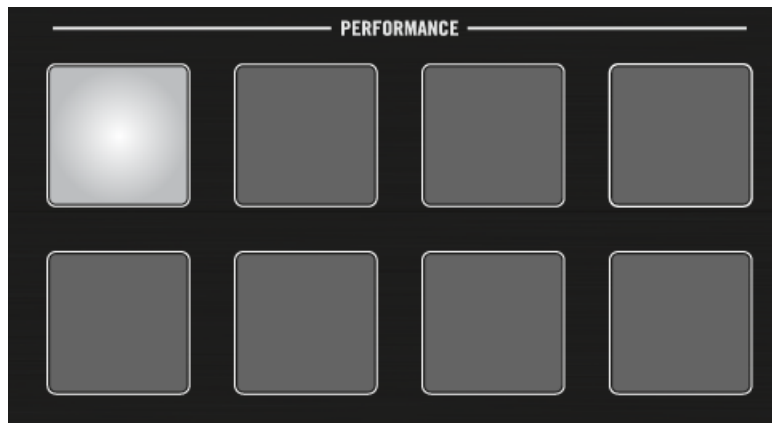


→ これが S5 を使ったあなたの最初のミックスです!

2.3.5 備考—左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。

- ▶ 左デッキでパッド 1 を押し、トラックの最初に戻ります。



ではチュートリアルに戻ります。

2.3.6 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

トラックのミックス時にクロスフェーダーとチャンネルボリュームフェーダーを使う代わりに、TRAKTOR KONTROL S5 の EQ とフィルターを用いてミックスを更にスムーズに行うことが可能です。



チャンネル B の EQ と FILTER ノブです。

必要条件

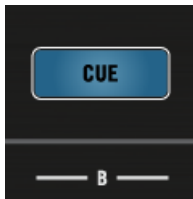
ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握し、S5 が以下の状態となっているものとします。

- 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。
- 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。
- 両方のトラックが同期しています。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。

- チャンネル B のチャンネルフェーダーを下げきっている、EQ ノブ、GAIN ノブ、フィルターノブの位置が中央となっている。

EQ またはフィルターでミックスの準備をする

1. まずヘッドフォンを接続します。
2. チャンネル B の CUE を起動します。



3. デッキ B の FILTER ボタンを押します。



4. チャンネル B の EQ または **FILTER** ノブを回してキュートラック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低音部を下げておく方法です。



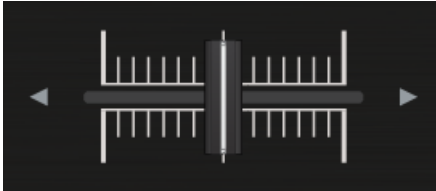
ここからが本格的なミックス作業となります。まず **CUE MIX** ノブを右いっぱいに戻してヘッドフォンでメインミックスを確認します (またはヘッドフォンをはずしてスピーカーからメインミックスを確認します)。

手順は以下です。

1. クロスフェーダーが右側にある状態で、チャンネル B の **LOW** ノブを下げ、デッキ B のトラックからベース成分がほぼない状態にしておきます。



2. クロスフェーダーを徐々に中央に向かって動かし、チャンネル B の音声を徐々にミックスします。



3. 両方のトラックが同時になっており、ベースを元の状態に戻すには、チャンネル A のベースを下げつつ、チャンネル B のベースを徐々に上げます。



4. クロスフェーダーを徐々に完全に右に持っていくことでトラックミックスが完了します。



→ これが TRAKTOR KONTROL S5 の EQ とフィルターを使ったあなたの最初のミックスです!

2.4 レベルの調整

チュートリアルを進める前に、音量調節の重要性について触れておきます。ここでは簡単なヒントを例に出すので、今後のミックスの参考にいただければと思います。

このセクションのテクニックが若干難し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。

2.4.1 セオリー

ミックスでは異なる音源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)。ミックスは常に一つのトラックよりも音量が大きくなります。ですからトラック同士の音量に気を使うことが重要となります。

まず、基本的にシグナルを最大に保ちつつ、クリッピングを避けることが最低条件となり、ダイナミックレンジを活かすことができるようになります。

- シグナル音量が一定量を超えると、音量はそれ以上大きくなることはなく、代わりにサウンドクオリティが劣化したデジタルディストーション（クリッピング）を含んだ音声となります。クリッピングの音声は非常に不快で、ノイズを含んだ音声となります。音楽の音量自体が大きく聞こえても、インパクト自体は非常にフラットな印象となります。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。(そして、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)
- 音声が小さすぎる場合はその逆の結果が生じることとなり、トラックのブレイク等でノイズフロア音声が誇張されることとなります。

ですから、音量を一定の大きさに保つことが重要となります。

2.4.2 練習

音量調整の為に、S8 ミキサー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適切な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。



クリッピングを示すチャンネルメーターです。

各チャンネルのメーターレベルがトラックの最大音量部分を再生するときに青 LED 表示部分の上のほうを示すように音量を調節、まれにオレンジ LED 部分に到達してしまう程度にします。レベルをクリッピングさせることでミックスサウンドをあえて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 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

各ミキサーのチャンネル部ではフェーダーの隣に垂直チャンネルメーターを装備しています。このメーターではそのチャンネルのプリフェーダーレベル(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。レベル調整は、チャンネル最上部の **GAIN** ノブを使用します。



各チャンネル上部に GAIN ノブがあります。

- ▶ チャンネルの **GAIN** ノブを調節し、音声が入るオレンジの域に達することによるクリッピングを避けつつ、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シグナルレベルに影響し、使用している FX ユニットによっても音量が変化します。これらの内容を変更する際には、その度に **GAIN** ノブも調節してください。レベルを均等に保つには、まずセットで使用するトラックの大まかな流れを把握しておく必要があります (例、イントロがどのようにスタートするか、ブレイクの音量等)、トラックの内容にあわせた音量の調整ができる状態にしておきます。

チャンネル同士のレベルを合わせる

更に、2 つのチャンネルの切り替え時の大幅な音量変化を避けるためにも、次のトラック音量にも気を使って音量を均一にしておく必要があります。

- ▶ キューしたチャンネルをミックスする前に、**GAIN** ノブ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ほぼ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。

TRAKTOR でメインレベルを確認する

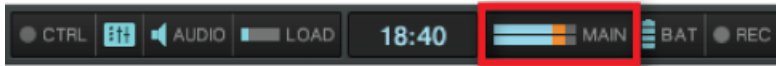
全チャンネルからのシグナルはチャンネルフェーダーとクロスフェーダーの設定によるレベルでミックスされます。このミックスは TRAKTOR のメインアウトから出力され、メインセクションに到達します。



S5 のメインセクションです。

このセクションの MAIN LEVEL メーターでは **MAIN** ノブによる音量調節後のミックス全体音量を示します。ここでも LED が青の最上部からオレンジ部に到達するのをなるべく避けた状態にします。

TRAKTOR ソフトウェアのアウトプットレベルを確認するには、TRAKTOR のヘッダ部にあるメーターを確認します。チャンネルレベルを調節し、MAIN メーターが青表示部になるべく留まる音量にします。



音量が大きすぎる状態の TRAKTOR ヘッダーの MAIN メーターです。

デフォルトで TRAKTOR のメインアウトプットではリミッターが有効な状態となります。このリミッターを有効にすると、MAIN LEVEL メーターはクリッピングを表示しなくなり、代わりにリミッターが有効となり、LED が反応するようになります。リミッターが TRAKTOR 内の音声の歪みを回避し、ダイナミックレンジが平坦な内容となります。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。

S5 で最適なボリュームを設定する

TRAKTOR でレベルを設定した後は、S5 に集中することができるよう。MAIN ノブを使用してクリップを避けつつ、最適な音量に調節します。

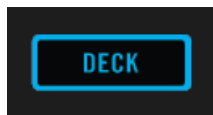


S5 の MAIN ノブを回しても満足いく音量に至らない場合は、チャンネルフェーダーを上げてください。

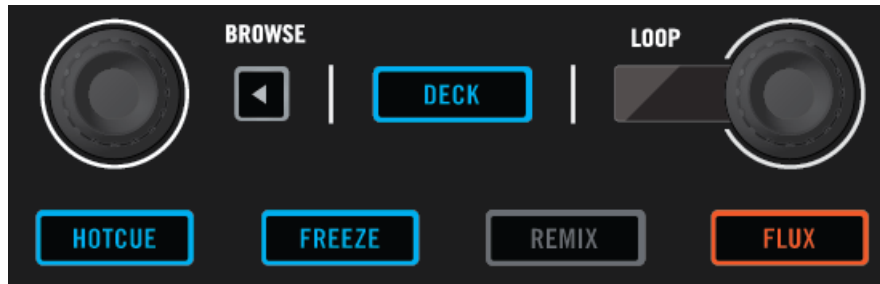
2.5 デッキフォーカスの切り替え

S5 で 4 つの TRAKTOR デッキをミックスすることは可能ですが、同時にフォーカスできるデッキは 2 つとなります。他の各デッキにアクセスするには、デッキフォーカスを切り替える必要があります。ここでは、以下の動作でデッキ A と C を切り替えます。

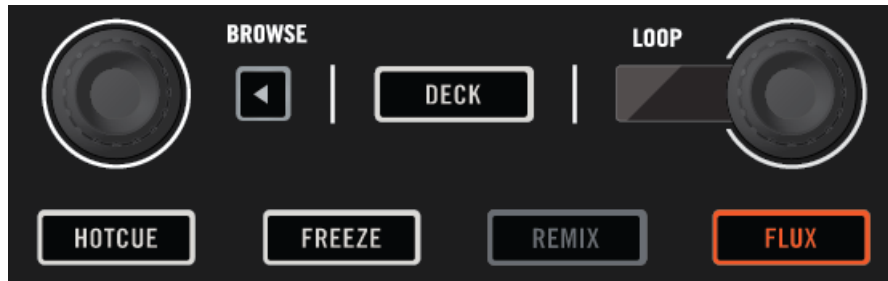
- ▶ 左 DECK ボタンを押し、デッキ A と デッキ C を切り替えます。



- デッキ A にフォーカスすると、DECK ボタン、HOTCUE ボタン、FREEZE ボタンが青く点灯します。

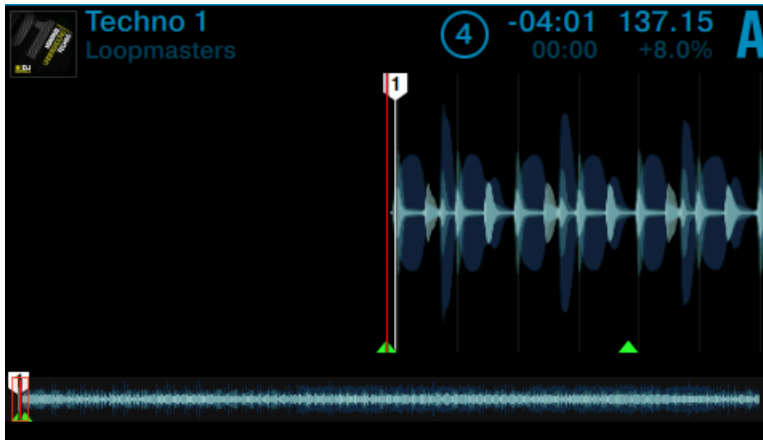


- デッキ C にフォーカスすると、DECK ボタン、HOTCUE ボタン、FREEZE ボタンが白く点灯します。



2.6 デッキビューの切り替えとズーム機能

デフォルトでディスプレイはフォーカスしたデッキのみを表示します。これを Single View（シングルビュー）と呼びます。更に Split View（スプリットビュー）に切り替えて画面で両方のデッキを同時に表示することもできます（デッキ A/C は左に、デッキ B/D は右に表示されます）。一つのデッキをフォーカスしているディスプレイは以下の図のような見た目となります。



シングルビューのデッキ A です。

- ▶ ディスプレイエリアの右上端のビューボタンを押して、デッキビューをシングルビュー、またはスプリットビューに切り替えます。

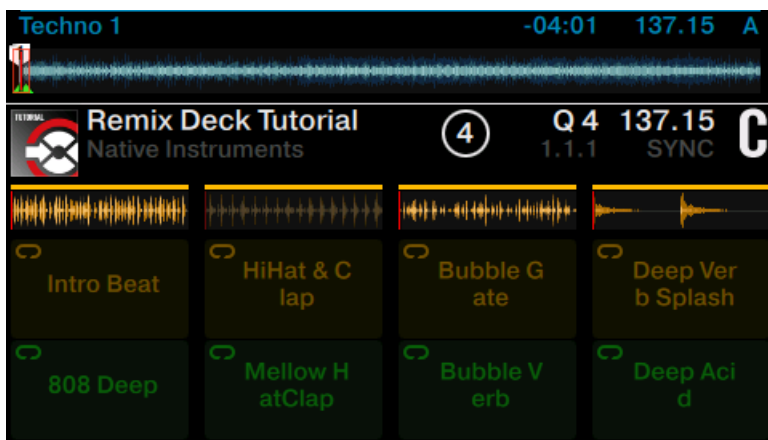


→ ディスプレイがスプリットビューとなり、両方のデッキを表示します。

この場合でも、フォーカスしているデッキが常に画面の大半を占めます。



スプリットビューでデッキ A をフォーカスした状態です。



スプリットビューでデッキ C をフォーカスした状態です。



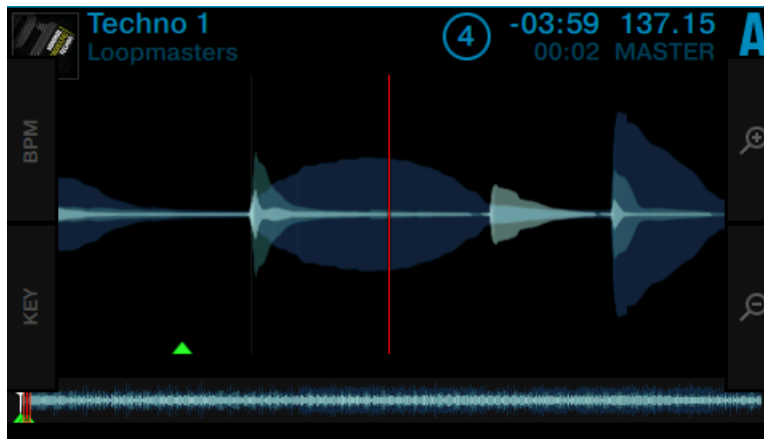
デッキビューを変更しても、デッキフォーカスに変更されることはありません。

ズーム

現在の再生ヘッド位置の詳細を確認するには、波形ズーム機能を使用します。

波形のズーム方法は以下となります。

- ▶ ディスプレイボタン 3 を何回か押して任意の倍率に拡大します。



波形の縮小表示方法は以下となります。

- ▶ ディスプレイボタン 4 を何回か押して任意の倍率に縮小します。



2.7 キューポイントの使用

このチュートリアルではトラックの特定の場所に移動する HotCues 機能について解説します。Track Deck が HOTCUE モードの場合、パッドに HotCues をアサインすることができます。

トラックデッキが HOTCUE モードの場合、パッド 1 は常に Start Cue Point となり、このキューポイントはトラックのロード時に自動的にアサインされます。残りのパッドにはここから解説するように各 HotCues をアサインすることができます。



パッド 1 は Start Cue Point となります。

必要条件

ここからの解説は、前述した各チュートリアルの内容を把握しているものとします(デッキの起動参照)。ここまでの各設定で、TRAKTOR KONTROL S5 は以下の状態となっているはずです。

- トラック「Techno 1」はデッキ A にロードしてあります。
- デッキ A は HOTCUE モード (デフォルトモードです) となっています。

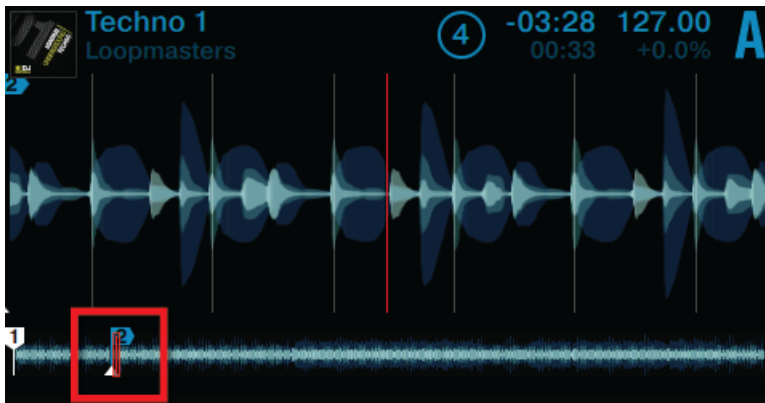
2.7.1 キューポイント (HotCues) の設置と削除

トラックにキューポイントを設置する方法は以下となります。

- ▶ 左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パッドをダウンビートにあわせて押すことで、ここではパッド2を押すと、パッドが青く点灯します。



- これでキューポイントを設置したことを意味し、パッドを押すことでこのポイントに戻ることができます。
- ▶ ディスプレイではキューポイントが青くハイライト表示され、パッドナンバーも表示されます。トラックごとに最大8個のキューポイントを設置できますが、最初のキューポイントは自動的に設置され、8個の一つに含まれます。



ディスプレイでハイライト表示されたキューポイントです。

キューポイントの削除方法は以下となります。

▶ キューポイントがあるパッドを押す際に **SHIFT** を押します。

→ キューポイントが削除され、パッドが無灯の状態となります。

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、ホットキューを設置する際に正確なタイミングをあわせる必要は殆どないでしょう。これはスナップモードによるもので、S8 の **S** ボタンが点灯することでこの機能が起動しているか確認することができます。



ミキサーの S ボタンです。

Snap モードを起動すると、トラックに設置したホットキューが一番近いビートに配置されるので、キューポイント使用時に常にダウンビートをトリガーするようになります。

2.7.2 ホットキューを用いてトラックを揃える

1. 他のトラックのダウンビートを確認しながら先ほど配置したホットキューパッドを押します。

2.8 テンポの調節

このチュートリアルではトラックテンポとグローバルテンポの調節方法を解説します。S5 には通常の DJ コントローラーにあるようなテンポフェーダーをデッキごとに設けてはいません。代わりに S5 には以下のセクションで解説するミックステンポのコントロール方法を採用しています。

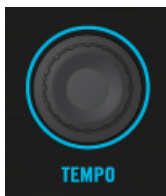
必要条件

S5 が以下の状態であるか確認してください。

- ▶ トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。
- ▶ トラック「Techno 2」がデッキ B にロードしてあり、停止しています。
- ▶ これらのトラックは同期していない状態です。

2.8.1 グローバルテンポの調整

グローバルテンポの調節は S5 の中央にある **TEMPO** エンコーダーで行います。

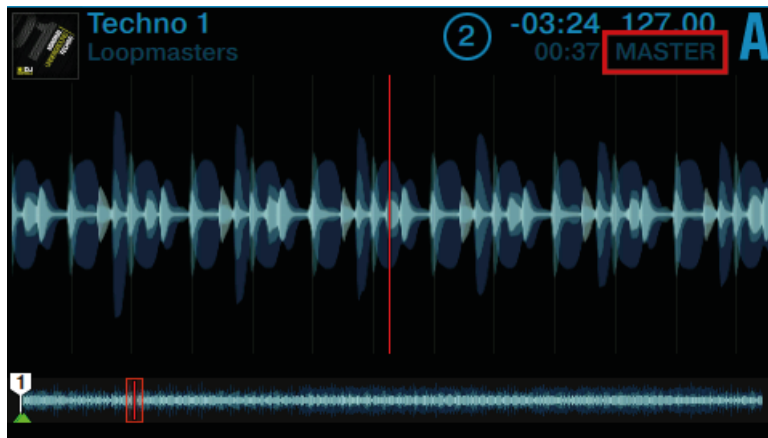


S5 の TEMPO エンコーダーです。

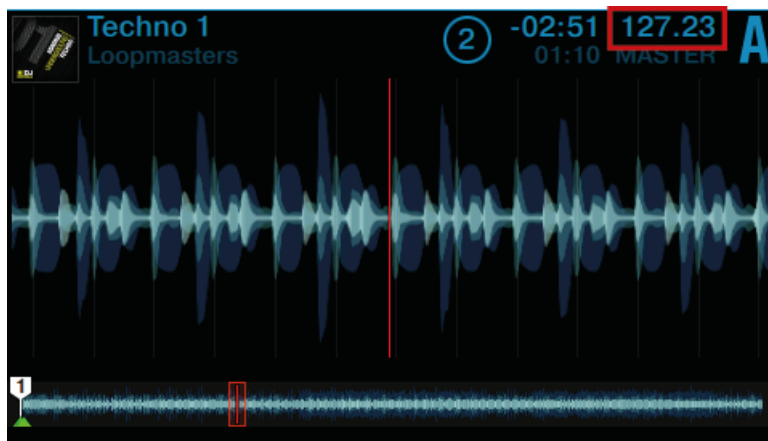
TEMPO エンコーダーを回すことで MASTER デッキにアサインしてあるテンポとが調節され、SYNC ボタンを起動しているデッキのテンポも同調します。小数点以下のテンポも調節可能です。

グローバルテンポの調節

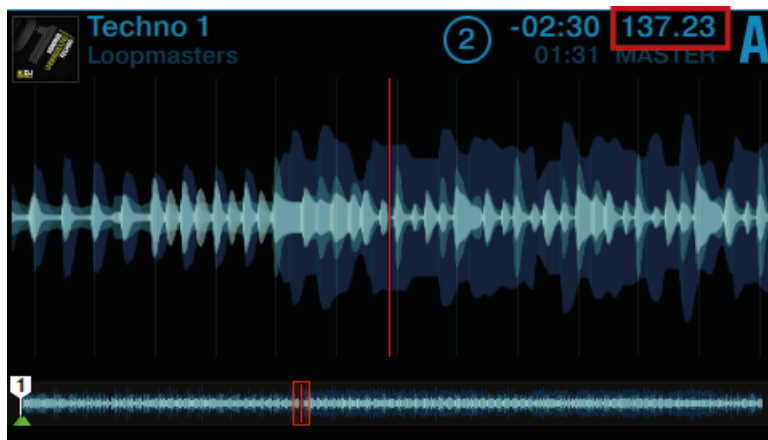
1. デッキ A の PLAY ボタンを押します。デッキが MASTER となります。



2. **TEMPO** エンコーダーを左右どちらかの方向に回すことで、TRAKTOR のマスタークロックテンポの小数点以下の単位を調節します。



3. **SHIFT** ボタンを押しながら **TEMPO** エンコーダーを左右どちらかの方向に回すことで、TRAKTOR のマスタークロックテンポの小数点以上の単位を調節します。



4. デッキの **SHIFT** ボタンを放します。
→ グローバルテンポが変更されました。

2.8.2 デッキテンポの調整

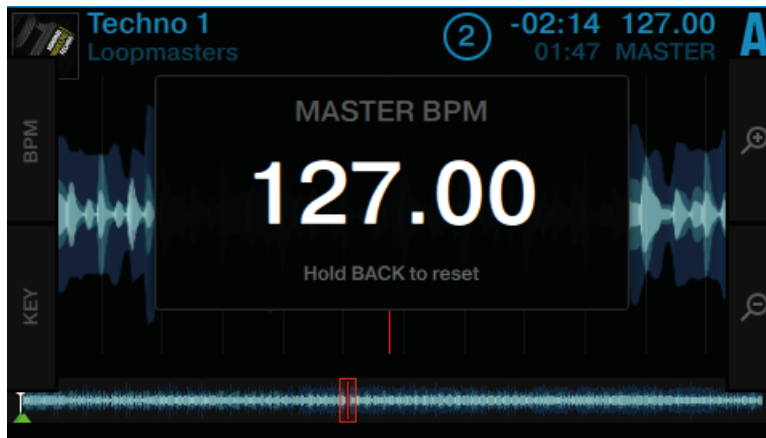
デッキと **BROWSE** エンコーダーで BPM モードを起動し、各デッキのテンポを調節することも可能です。

デッキテンポの調節

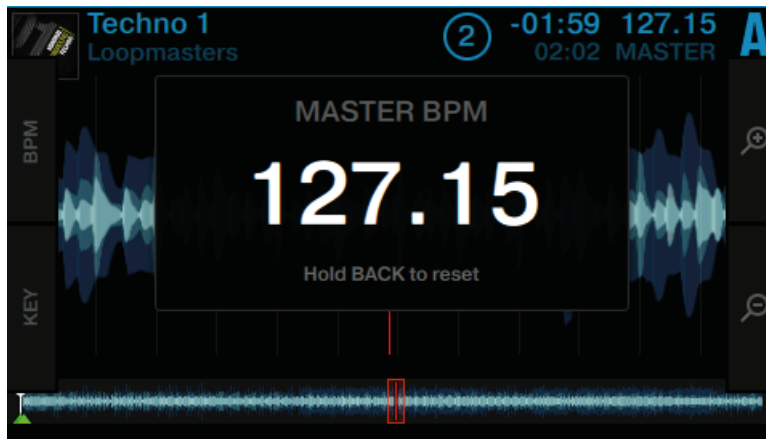
1. デッキでディスプレイボタン 1 を押します。



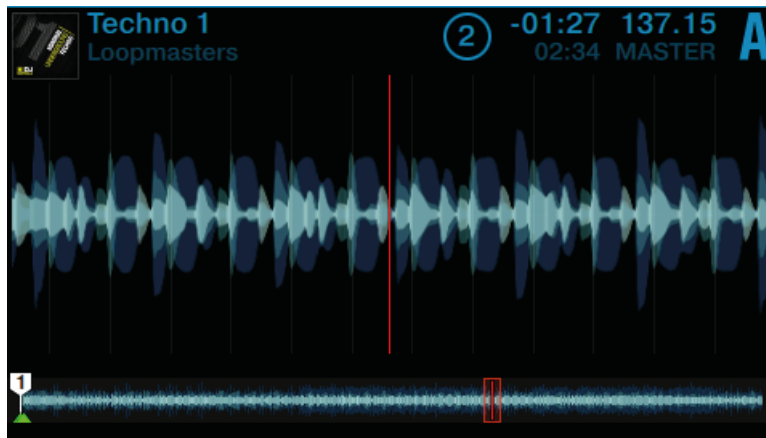
BPM ポップアップがディスプレイ上に表示されます。



2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを時計回りに回してテンポを上げ、デッキの **BROWSE** エンコーダーを反時計回りに回すことでテンポが下がります。



3. デッキの **SHIFT** ボタン + **BROWSE** エンコーダーを時計回りに回すことで小数点よりも上の単位でテンポを上げ、デッキの **BROWSE** エンコーダーを反時計回りに回すことで小数点よりも上の単位でテンポが下がります。



4. ディスプレイボタン 1 をもう一度押す、または View ボタンを押すことで BPM ポップアップが閉じます。

→ これでデッキテンポが変更されます。

この場合、**BROWSE** エンコーダーはテンポ調整の際は **TEMPO** エンコーダーと同等に機能します。デッキが **MASTER** となっている場合は、**BROWSE** エンコーダーでテンポ調節を行うことで、**SYNC** ボタンを起動しているその他のデッキのテンポも変更されます。



自動デッキシンク機能を使用できない状況では（TRAKTOR デッキで外部音声を使用している場合等）は、デッキの **BPM** を手動で設定します。

2.9 キーロックの使用

トラック同期の際は最低一曲のトラックテンポを変更することになり、トラックの音程（ピッチ、キー）も変化します。テンポを細かく調整するだけであれば、ピッチ変化はさほど問題になりませんが、大きくテンポを変えた場合、キックの重みを失う、ボーカルが極端に変化する、ハーモニーが変化することでミックスする際にハーモニーが整わない、等の支障が生じる場合があります。こういった結果を避けるために、TRAKTOR は **Keylock** 機能を装備、テンポ変動とは関係なく、ピッチを固定することができます。この機能によりピッチを固定したテンポ変更、テンポを固定したピッチ変更が可能となります。S5 でキーロック機能を起動する方法は以下となります。

必要条件

S5 が以下の状態であるか確認してください。

- トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、再生しています。

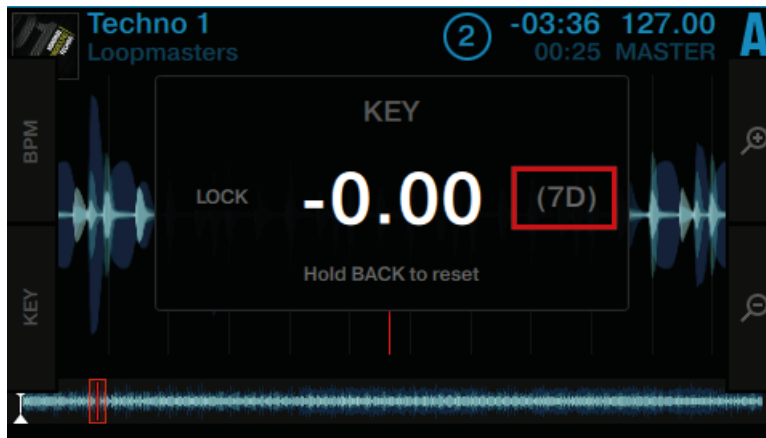
オリジナルピッチを保持したままテンポを調節する

他のトラックが速いテンポで、音程を保ったままそのテンポに合わせるには、トラックのテンポを調節する前にトラックのキーを固定しておく必要があります。

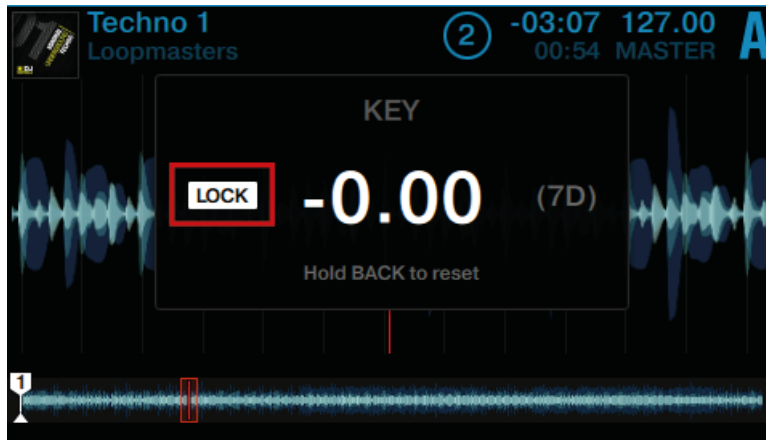
1. デッキでディスプレイボタン 2 を押します。



ディスプレイに KEY ポップアップが表示されます。TRAKTOR によって分析済みのトラックであれば、ここにキーが表示されます。

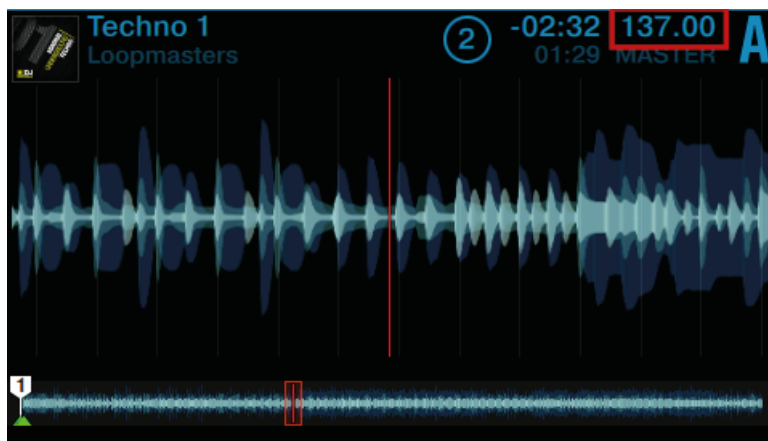
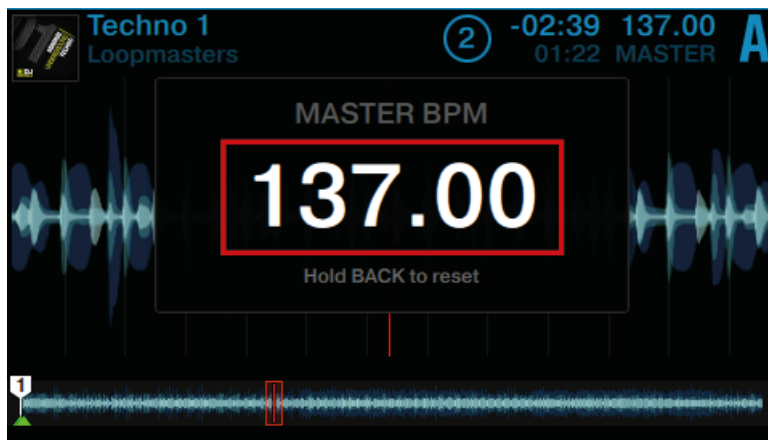


2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してトラックのキーロックを起動します。LOCK が白く点灯します。



3. ディスプレイボタン 2 をもう一度押すことでディスプレイの KEY ポップアップが消えます。

4. 次にディスプレイボタン 1 を押して BPM ポップアップを開き、**BROWSE** エンコーダーを回すことでトラックのテンポを調節します。



→ テンポは変化しますが、トラックキーはそのまま保持されます。

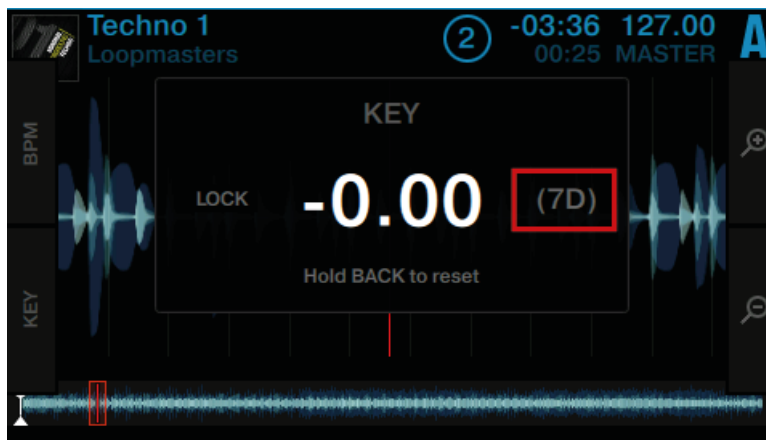
オリジナルテンポを保持したまま音程を調節する

テンポを変更することなくキーのみを変更することも可能です。

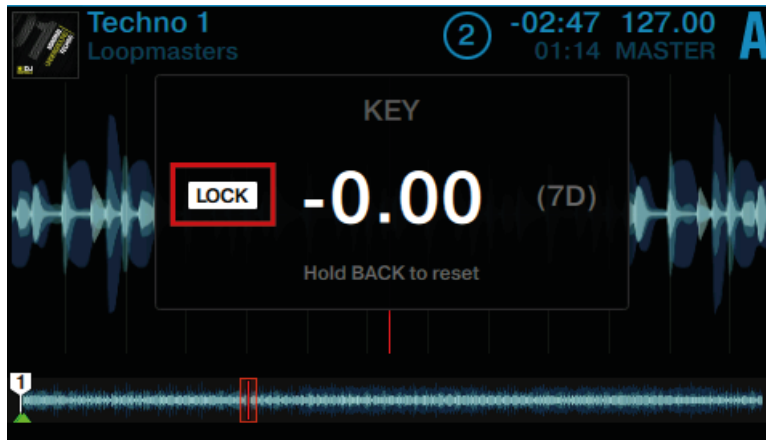
1. デッキでディスプレイボタン 2 を押します。



ディスプレイに KEY ポップアップが表示されます。TRAKTOR によりトラックが分析済みであればここにキーが表示されます。



2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してトラックのキーロックを起動します。LOCK が白く点灯します。



3. デッキの **BROWSE** エンコーダーを回してトラックのキーを変更します。



4. ディスプレイボタン 2 をもう一度押すことでディスプレイの KEY ウィンドウが消えます。
→ これでトラックテンポを保ったままトラックのキーを変更することができます。

編集内容のリセット

設定内容のリセット方法は以下となります。

▶ **BROWSE** バックボタンを数秒押し続けます。

→ 各値がリセットされます。

3 S5 の使用—ステップアップ

3.1 タッチストリップの使用

S5S8 には通常 DJ コントローラーに搭載しているジョグホイールはありません。ジョグホイールの代わりに直感的に使用できるタッチストリップを採用しています。S5 の各デッキセクションにはタッチストリップがあり、タッチストリップで常に **DECK** ボタンのバックライトが点いたフォーカスデッキをコントロールします。青はデッキ A または B、白はデッキ C または D を示します。このチュートリアルでは以下の状況下でどのようにタッチストリップを活用するか解説します。

- トラック内の移動
- テンポベンド（ナッジ）
- スクラッチ、バックスピン、ホールド

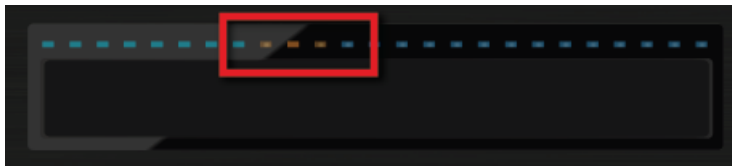
必要条件

S5 が以下の状態であるか確認してください。

- トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止している。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。
- チャンネルフェーダー A を一番上まで上げきっている。
- **MAIN** ノブを適切な音量に上げている。

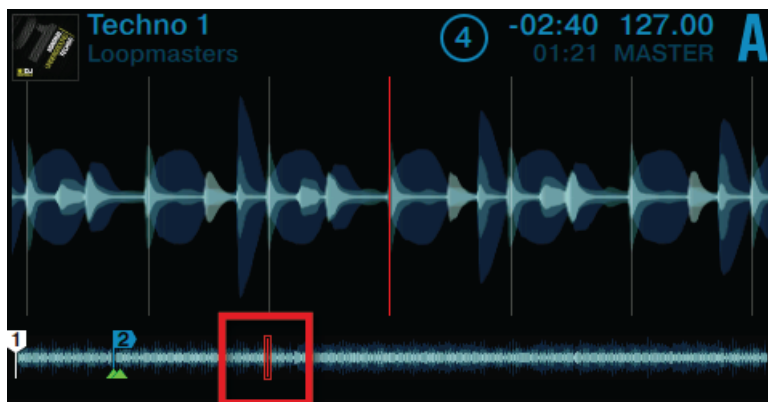
3.1.1 タッチストリップを使用したシーク

1. 左デッキで **PLAY** ボタンを押します。
2. デッキの **SHIFT** ボタンを押している間は、タッチセンシティブエリアの LED ストリップが次のような状態となります。

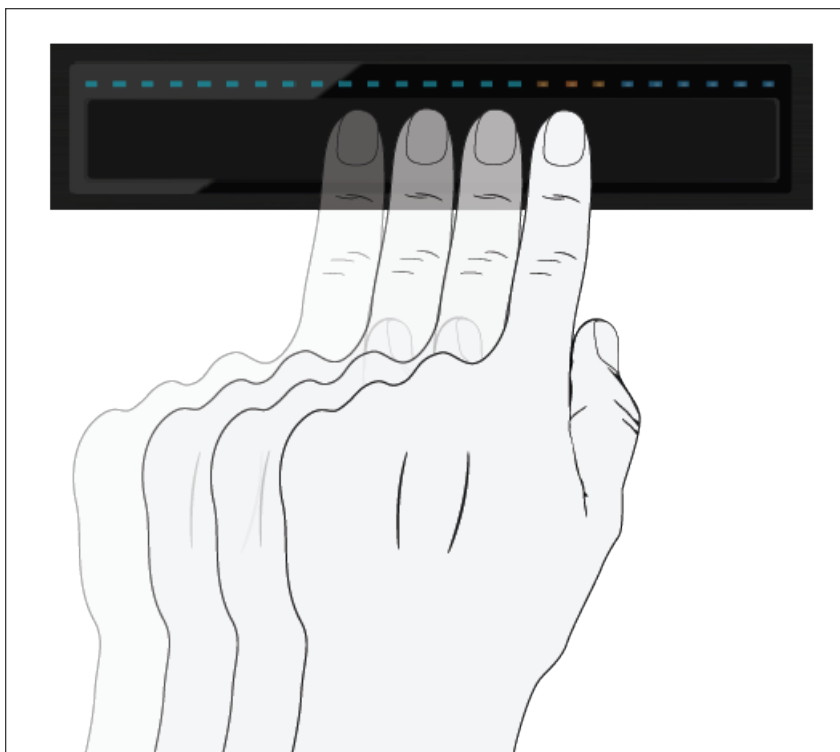


LED セグメントはトラックの全長を示します。3つのオレンジセグメントがトラックの現在の再生位

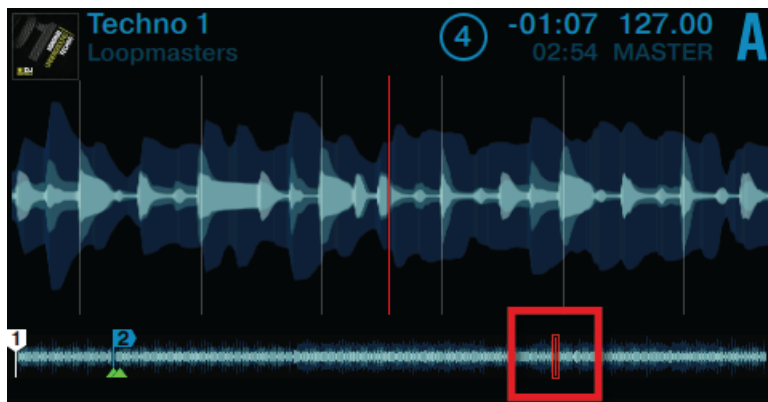
置を表示します。



1. **SHIFT** を押したままオレンジ LED の下のタッチストリップ部分に触れ、スワイプするとトラック波形の前方に移動します。

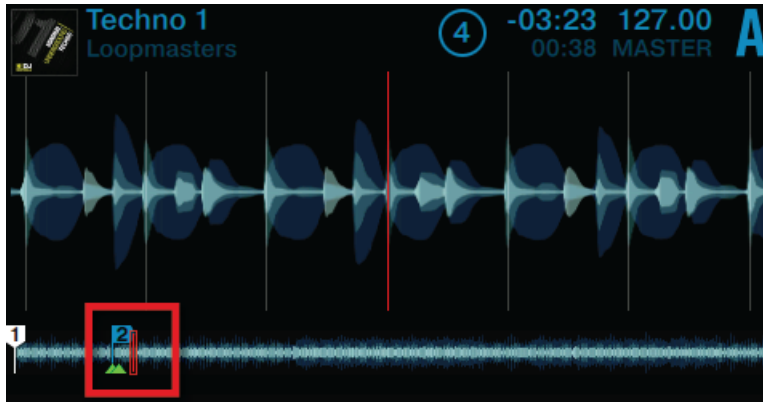


⇒ 3つのオレンジ LED も指を右に動かすにつれ移動し、波形の再生ヘッドも移動します。



-
- A line drawing of a hand with four fingers (index, middle, ring, and pinky) touching a black rectangular sensor device. Above the device is a dashed line with alternating blue and orange segments. The device has a small rectangular area on its surface.

⇒ 3つのオレンジ LED も指を左に動かすにつれ移動し、波形の再生ヘッドも移動します。



さらに、**SHIFT** + タッチストリップ上の任意の位置を押すことで、トラックの任意の位置に直接移動することも可能です。

3.1.2 タッチストリップを使用したナッジ/ピッチベンド

自動シンク機能を使用しない DJ は物理的にターンテーブルとタイムコードヴァイナル、または一般的なヴァイナルを用いて一時的にヴァイナルの速度を遅らせたり速めることでトラックのビートをあわせる必要があります。S5 ではこれらの操作をタッチストリップ上で行うことができます。

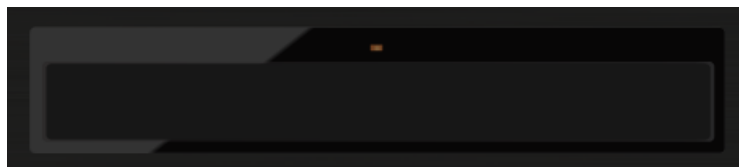
タッチストリップ上の LED で視覚的にデッキのフェイズを確認することができます。この機能でトラックに必要なテンポベンド操作を行うことができます。

以下のチュートリアルでは同期機能を用いずに、タッチストリップの手動操作でデッキ A の「Techno 1」とデッキ B の「Techno 2」のビートマッチを行います。

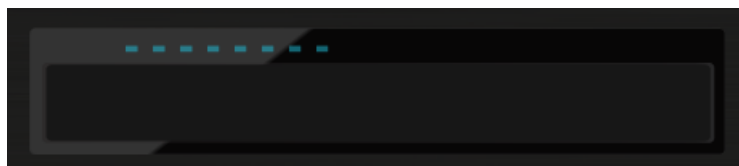
ステップ1、トラックの再生

1. デッキ A で **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。デッキが **MASTER** となります。
2. デッキ B で **SYNC** ボタンを押し、同期を解除します。**SYNC** ボタンが無灯の状態となります。
3. デッキ A のトラックを聞きながら、ダウンビートにあわせてデッキ B の **PLAY** ボタンを押します。

→ タイミングが合っていれば、LED ストリップの真ん中の LED が点灯し、各トラックのビートが揃っていることを示します。



タイミングがずれている場合は、タッチストリップ上の青 LED がいくつか点灯し、ビートのずれを示します。



ステップ2、フェイズの修正

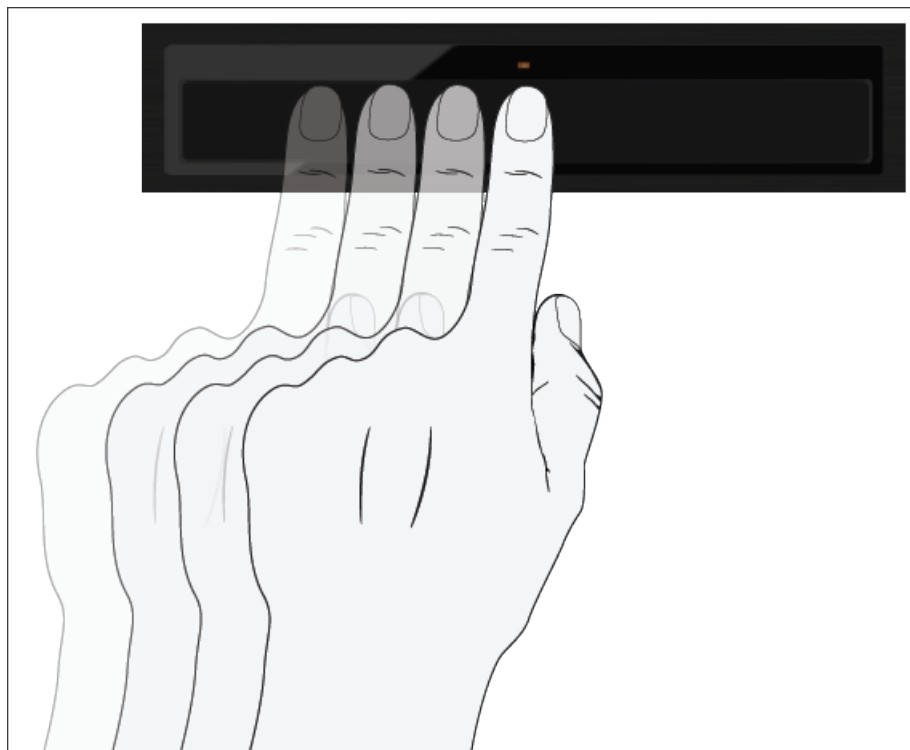
フェイズ修正を行う方法は以下となります。

右のタッチストリップの青 LED が表示される場合はデッキが MASTER になっていません。

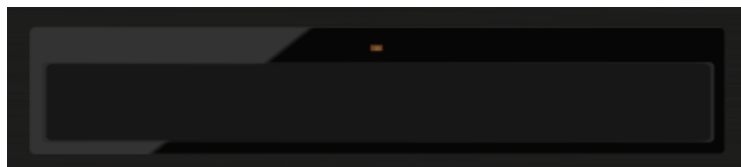
- ▶ タッチストリップで指を左にスワイプし、青 LED が消え、オレンジの LED が一つ光る状態にしてください。

左のタッチストリップの青 LED が表示される場合は、デッキが MASTER になっていません。

- ▶ タッチストリップで指を右にスワイプし、青 LED が消え、オレンジの LED が一つ光る状態にしてください。



→ これで両方のトラックが揃います。



3.1.3 タッチストリップによるスクラッチとバックスピン

ターンテーブルのヴァイナルを操作するのと同様に、タッチストリップで Track Deck または Remix Deck をスクラッチすることもできます。この機能ではデフォルト設定では機能しないので、以下の方法で設定する必要があります。

環境設定で Touch から Scratch にする

S5 の環境設定で Touch から Scratch にする方法は以下となります。

1. TRAKTOR ウィンドウで *File* をクリックし、*Preferences* をクリックし、環境設定画面を表示します。

2. TRAKTOR KONTROL S5 ページに進み、Touchstrip セクションの Shift + Touch to Scratch にチェックを入れます。

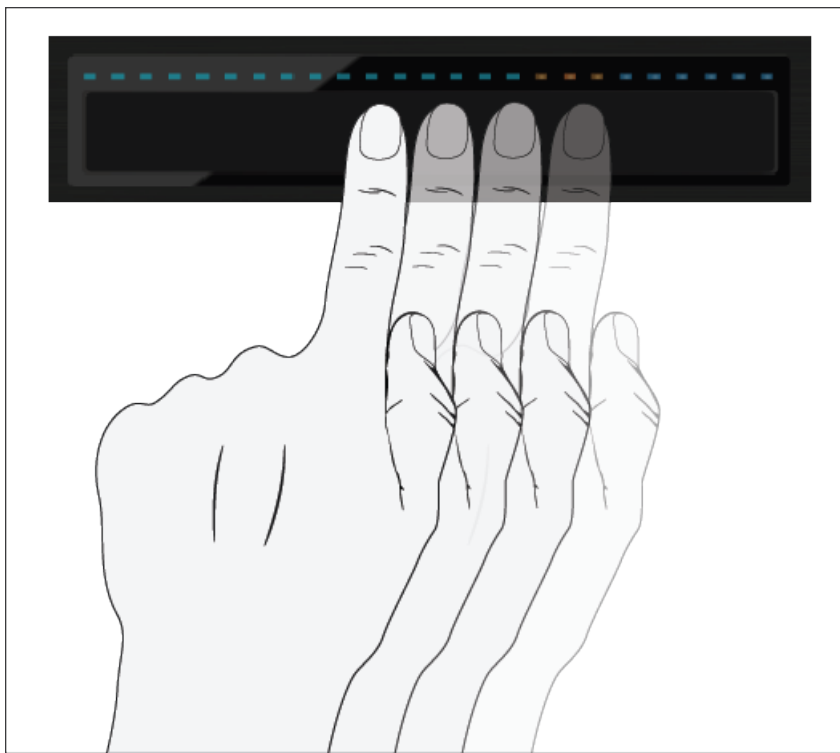


3. **Close** をクリックして Preferences ウィンドウを閉じます。

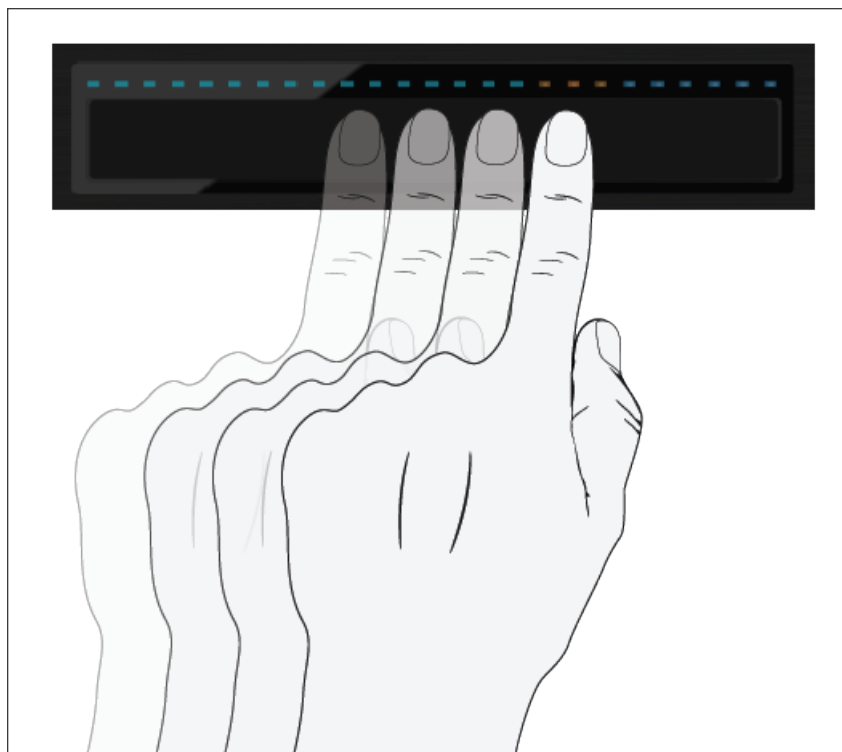
スクラッチプレイ

デッキ

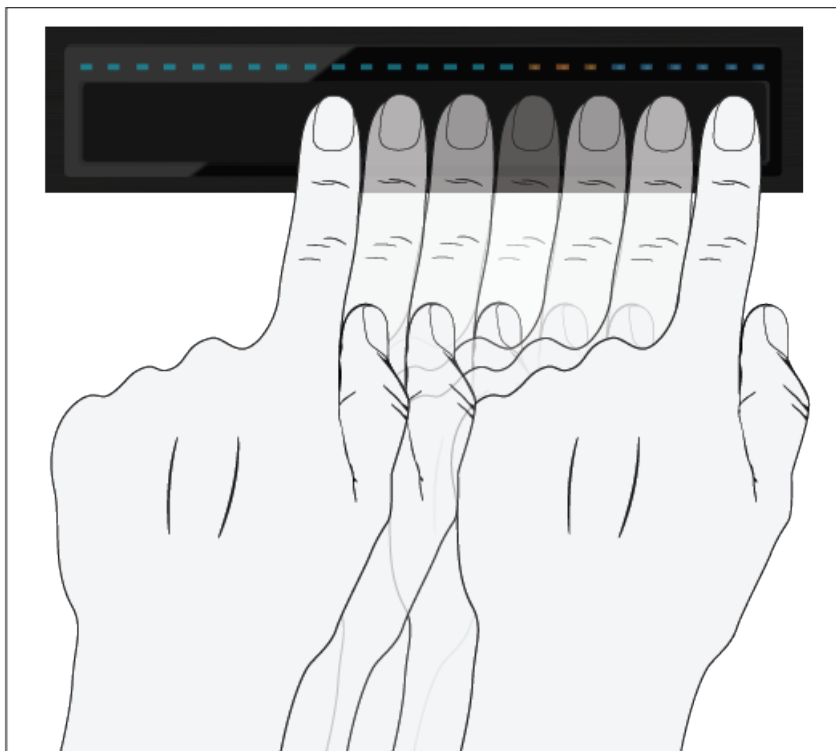
1. **SHIFT** ボタンを押したままにします。
2. タッチストリップを左にスワイプします。これでプレイヘッドが微妙に動き、再生方向をなぞるスクラッチ音声が聞こえるはずです。



3. タッチストリップを右にスワイプします。これでプレイヘッドが微妙に動き、逆再生のスクラッチ音声が聞こえるはずです。



4. ビートにあわせてタッチストリップ上で指を動かしてスクラッチを行ってください。



→ タッチストリップから指を放すとトラックはその位置で停止します。



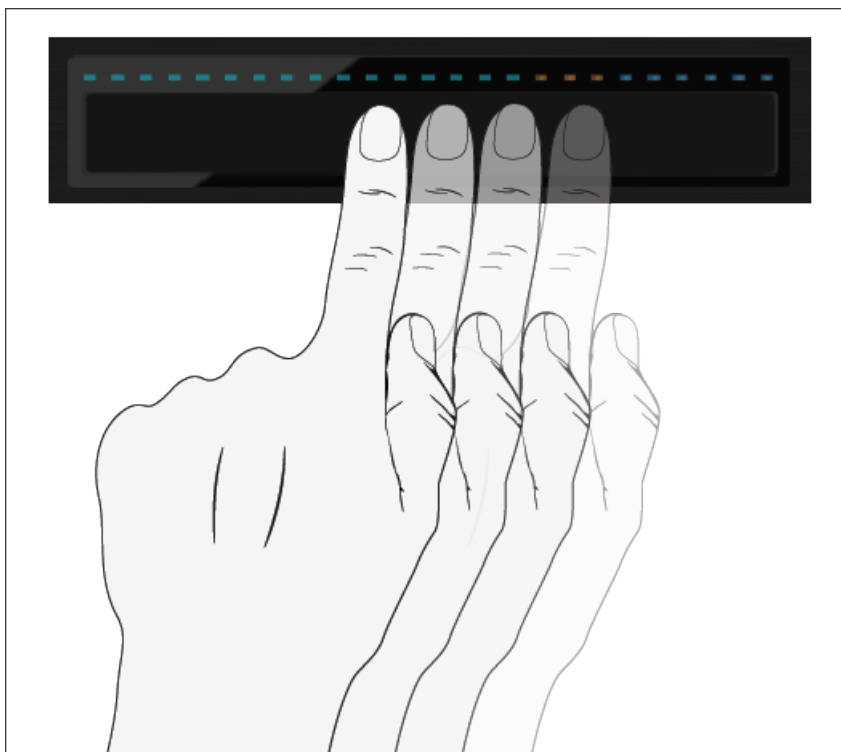
スクラッチはトラックが停止している状態で行うことができます。

バックスピン

デッキ

1. **SHIFT** ボタンを押したままにします。

2. タッチストリップを右から左に素早くスワイプします。これでプレイヘッドが動き、逆再生のバックスピン音声が聞こえるはずです。



→ タッチストリップから指を放すとトラックはその位置で停止します。



SHIFT ボタンを放すと TRAKTOR はバックスピンを止めます。

3.2 HOTCUE モードでループを再生する

ここまでで基本的なミックス方法とタッチストリップの使用方法を習得したので HOTCUE モードによる S5 のループ機能について解説を進めます。

必要条件

S5 が以下の状態であるか確認してください。

- トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。
- チャンネルフェーダー A を一番上まで上げきっている。
- **MAIN** ノブを適切な音量に上げている。

3.2.1 ループの起動と起動解除

デッキ A のトラック内にループを設置してみましょう。

以下はデッキでループを起動する方法です。

1. デッキの **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
2. デッキの **HOTCUE** ボタンを押し、HOTCUE モードを起動します。



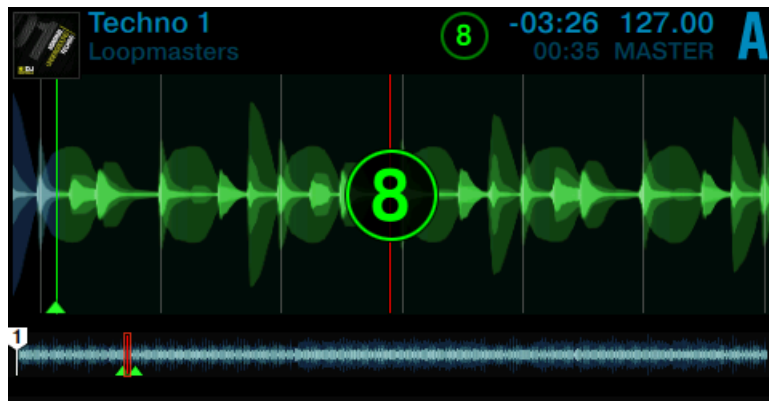
3. デッキの **LOOP** エンコーダーを押します。 **LOOP** エンコーダーのとなりの LED リングが点滅し、ループが起動したことを示します。

→ この操作でトラックの現在の再生位置から自動的にループを追加します。

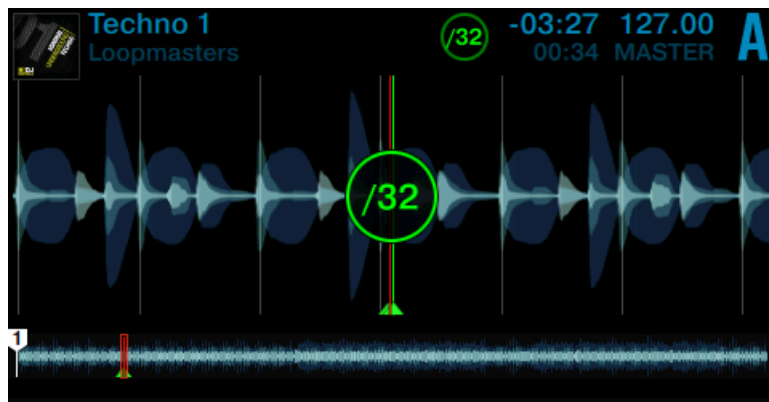


上の例は 4 ビートのループを起動しています。ループサイズはループ起動中に変更することができます。

- ▶ デッキの **LOOP** エンコーダーを回してループサイズを変更します。



ループサイズ設定値幅は 32 ビートから 1/32 ビートまでです。



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。事前にループサイズを設定した場合は、次に起動したループがそのサイズとなります。

起動したループの起動解除方法は以下となります。

- ▶ ループエンコーダーをもう一度押します。

→ 再生内容が通常再生に戻ります。



ループが起動していない状態で LOOP 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。

起動したループの起動解除方法は以下となります。

▶ **LOOP** エンコーダーをもう一度押します。

→ 再生内容が通常再生に戻ります。



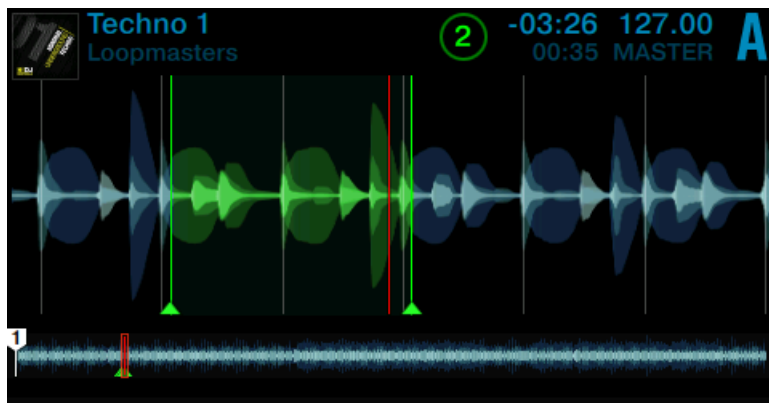
ループが起動していない状態で **LOOP** エンコーダーを押すと、ループが起動し、トラック内の次のループが再生されます。

3.2.2 ループの移動

ループサイズを選択した状態でこのループをトラック内の別の場所に移動することも可能です。

ループの移動方法は以下となります。

▶ デッキで **SHIFT** ボタンを押し、**LOOP** エンコーダーを回します。ループがトラック内を移動し、各移動先でループ再生を続けます。



ループの移動単位はループサイズと同じで、ディスプレイに表示される内容と同一値となります。

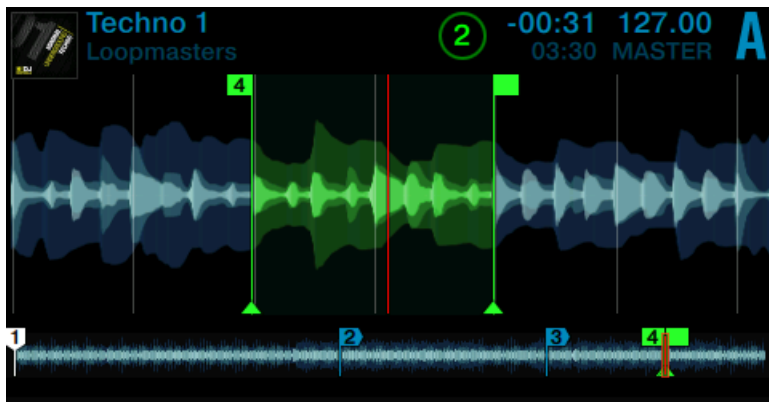


ループを起動していない状態で **LOOP** エンコーダーを回すと、同じステップサイズで前後に移動することができます。

3.2.3 ループの保存

以前のチュートリアルではキューポイントの保存方法について解説し、その内容は点灯していないパッドを押す、というシンプルな操作でした。ループの保存方法はそれと似ています。では現在トラック内に 2 つのホットキューを保存したとして、解説を進めます。

1. ループエンコーダーを押します。
2. 起動したループを保存するには、点灯していないパッドを押します。パッドが緑に点灯します。ディスプレイは緑のマーカーを表示、ループを示します。マーカーは対応するパッドの番号も示します。



→ これでループを保存したことを意味し、パッドを押すことでこのポイントに戻ることができます。

ループの削除

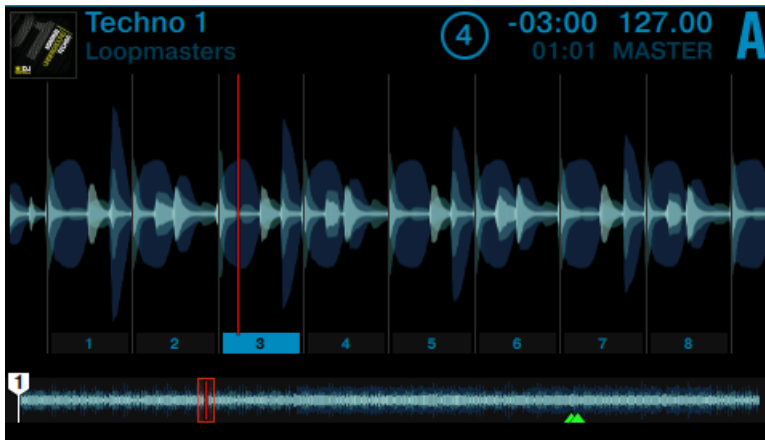
以下はループの削除方法です。

- ▶ デッキの **SHIFT** ボタンと、ループを削除したいループがあるパッドを押します。

3.3 FREEZE モードの使用

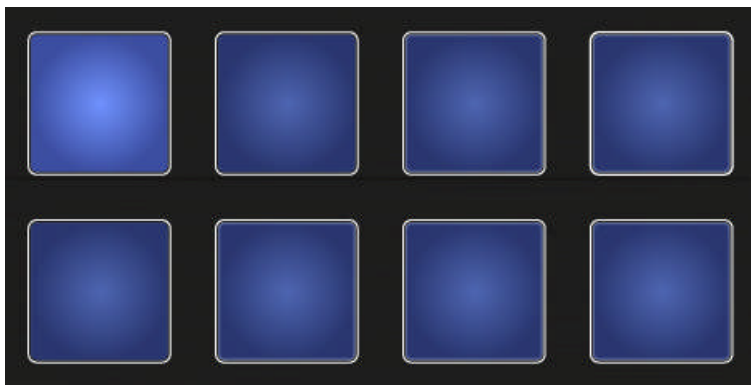
FREEZE モードで Freeze Slice Size と呼ばれるバーが追加され、トラックが均等に 8 分割されます。これらはパッドにマッピングされ、青く点灯します。パッドのどれかを押すとマッピングされた各スライスをトリガーするようになります。パッドから指を放さなければ、トラックの最後まで再生が続きます。

FREEZE モードでは 1 - 8 の番号が波形に設置され、スライス位置を示します。パッドの最初の列がスライス 1 - 4、次の列がスライス 5 - 8 をトリガーします。



ディスプレイの FREEZE オーバーレイです。

パッドが青く点灯し、トラックの波形にフリーズスライスが表示されます。一番明るく光るパッドを確認することでフリーズエリアのどの部分を再生しているか判別することができます(上図参照)。



フリーズモードのデッキです。

必要条件

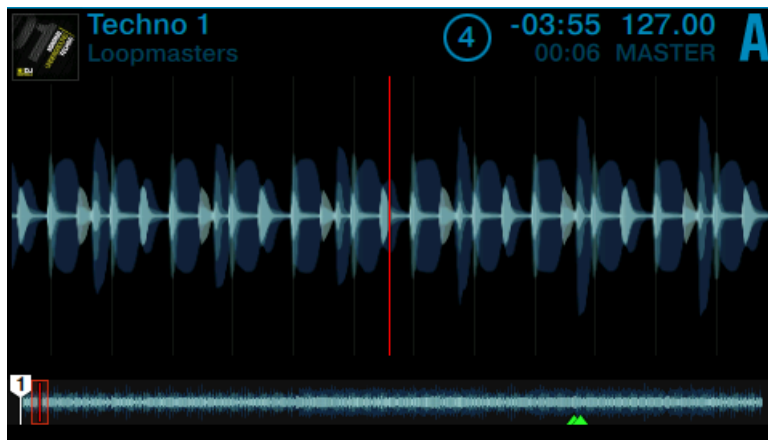
S5 が以下の状態であるか確認してください。

- トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。
- チャンネルフェーダー A を一番上まで上げきっている。
- **MAIN** ノブを適切な音量に上げている。

3.3.1 トラックでフリーズモードを起動する

デッキ A

1. **PLAY** を押してトラックを再生します。



2. **FREEZE** ボタンを押します。



現在の再生位置がディスプレイで示す値でフリーズし、自動的に 8 個のスライスが設置されます。



3. 8 個のパッドを用いて各スライスをトリガーします。



4. **HOTCUE** ボタンを押してフリーズモードを解除します。
スライスを何もトリガーしない状態であれば、再生ヘッドがフリーズエリアを越え、トラックの最後まで再生を続けます。

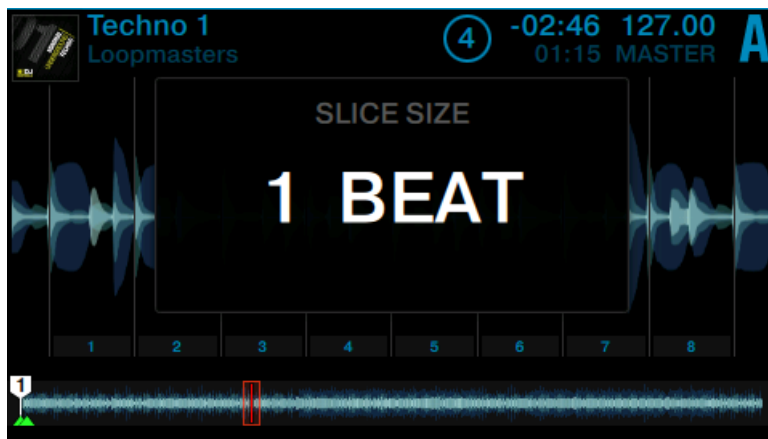
3.3.2 フリーズスライスサイズの調整

1. **FREEZE** ボタンを押しながら **LOOP** エンコーダーに触れます。



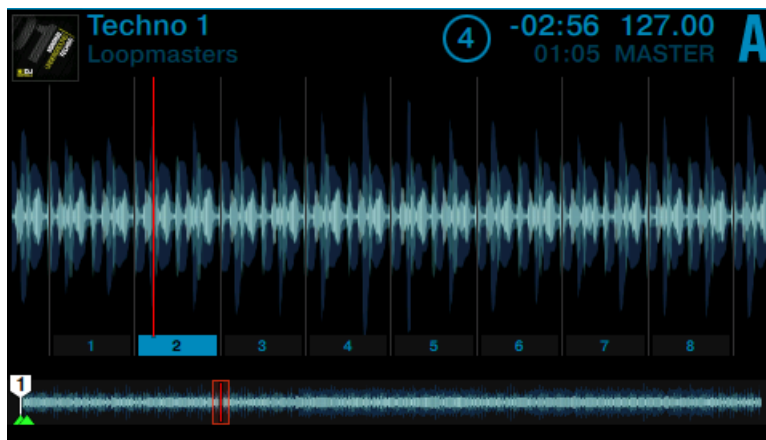
ディスプレイに SLICE SIZE ウィンドウが表示されます。

2. ループエンコーダーを回してスライスサイズを 1/4 ビートから 4 ビートの間で変更します。



3. **FREEZE** ボタンと **LOOP** エンコーダーから指を放します。

→ SLICE SIZE ウィンドウが表示され、スライスサイズとズーム内容が変更されます。

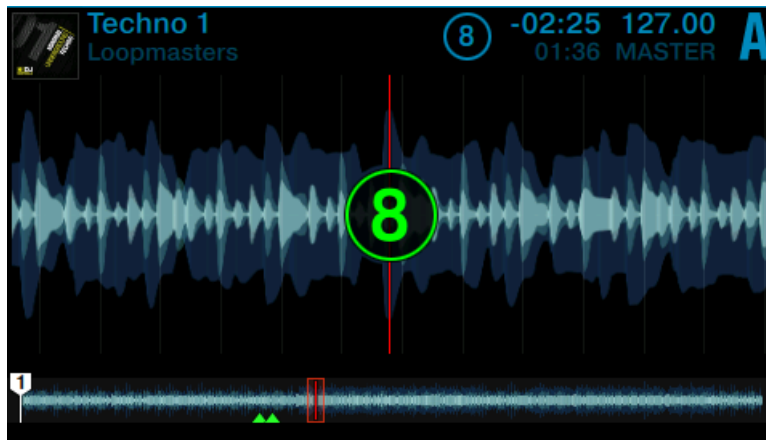


3.3.3 スライサーモード

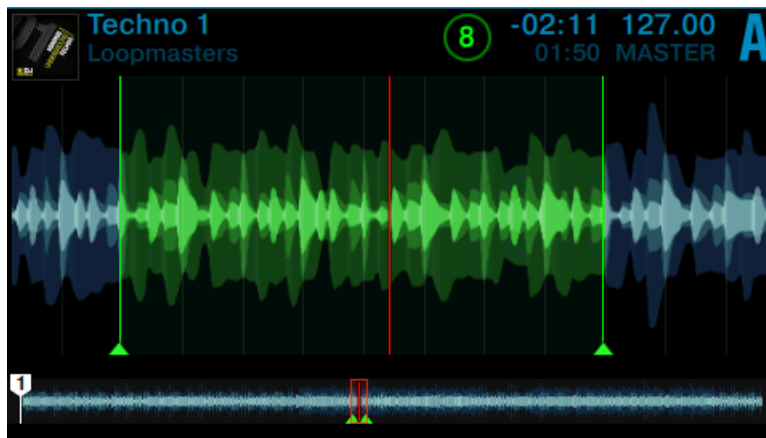
フリーズモードの拡張機能に、スライサーモードがあります。フリーズモード時にループエンコーダーを押すとパッドの再生性質が変化します。全トラックのスライスの最初から最後までを再生する代わりに、スライサーモードでパッドを押し続けることで選択したスライスのみをループ再生します。

デッキでスライサーモードを起動する方法は以下となります。

1. **LOOP** エンコーダーを回して任意のループサイズを設定します。



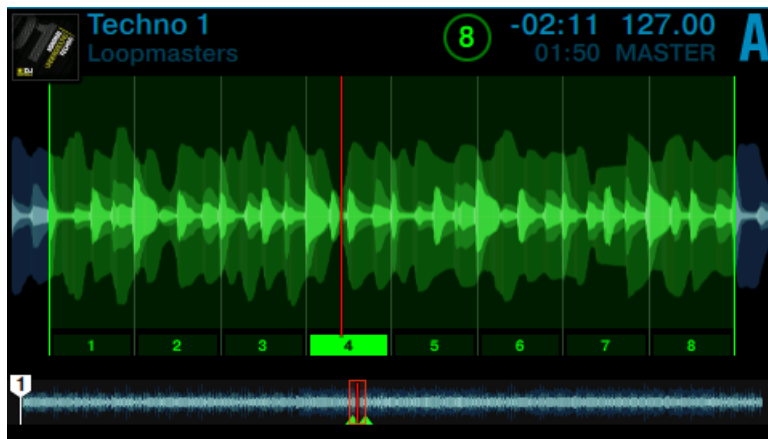
2. **LOOP** エンコーダーを押してループを起動します。



3. **FREEZE** ボタンを押して現在のループに対してスライサーモードを起動します。

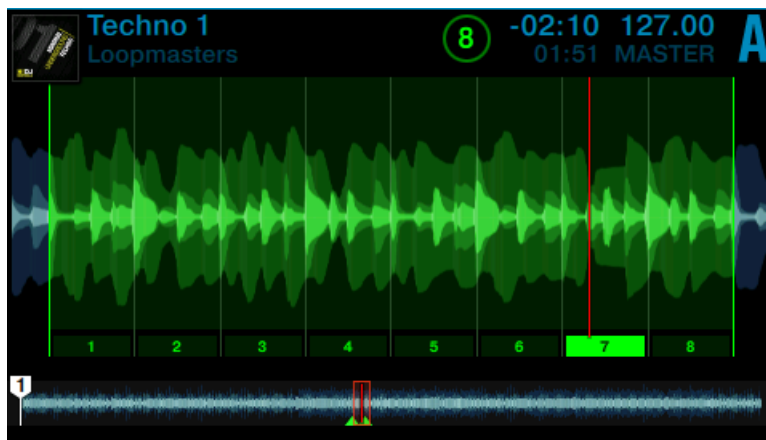


スライスは緑で表示されます。



スライサーモードを起動した状態で以下の動作を行うことができます。

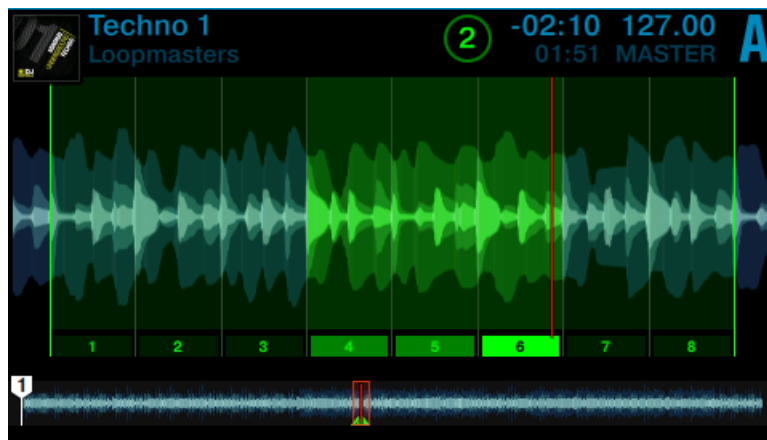
- ▶ 各パッドを押してスライス間を移動します。



- ▶ パッドを押したままにすると、そのスライスが再トリガーされます。



- ▶ 2つのパッドを同時に押すと、選択したスライス間全域をループ再生します。



- ▶ **LOOP** エンコーダーを回してループサイズを変更します。スライスのサイズは瞬時に変更し、ディスプレイの波形も内容に合わせて変化します。



- ▶ **LOOP** エンコーダーまたは **HOTCUE** ボタンを押してスライサーモードを解除します。再生内容が通常再生に戻ります。

3.4 FLUX モードの使用

FLUX モードを起動すると、全デッキで 2 番目の再生ヘッドがトラックの構成通りに進み、ループの使用、キューポイントの使用、トラック内での前後スキップによる余剰分とは関係なくトラックの尺通りに再生ヘッドが進行します。これによりトラックが必要以上に長くなることが無くなります。以下は通常再生操作と比較した FLUX モード内容となります。

- **HOTCUE** モード: パッドを押したままにしてキューポイントから再生を始めます。パッドを放すと、再生位置がトラックの元々の尺を維持した状態で再生を続けている 2 番目の再生ヘッドの位置に移動します。
- **FREEZE** モード: パッドを押したままにしてキューポイントから再生を始めます。パッドを放すと、再生位置が、トラックの元々の尺を維持した状態で再生を続けている 2 番目の再生ヘッドの位置に移動します。

必要条件

S5 が以下の状態であるか確認してください。

- トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。
- チャンネルフェーダー A を一番上まで上げきっている。
- **MAIN** ノブを適切な音量に上げている。

Flux モードの起動

デッキ A で HOTCUE モード、FREEZE モードで Flux モードを起動する方法は以下となります。

1. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
2. **FLUX** ボタンを押し、FLUX モードを起動します。ボタンがオレンジに点灯します。



3. 通常通りにパッドを演奏します。パッドを放すとすぐに 2 番目の再生ヘッドの位置から再生が続きます。
4. **FLUX** ボタンをもう一度押し、FLUX モードを解除します。



FLUX ボタンを起動すると、パッドによるスライスモードを使用できない状態になります。

FLUX モードを使用して 2 ビート分バックスピン演奏を行う

TRAKTOR 環境設定 (Preferences) で Touch to Scratch オプションを起動した場合、FLUX モードを使用して 2 ビート分バックスピンを引いることができます。

1. **FLUX** ボタンを押し、FLUX モードを起動します。
2. **SHIFT** ボタンを押したまま、タッチストリップを右から左に素早くにスワイプします。
3. 2 ビート後に **SHIFT** ボタンを放します。

→ バックスピンが停止し、通常再生が開始します。

3.5 リミックスデッキによるリミックス

前のチュートリアルではトラックデッキでのミックス方法、S5 による詳細機能について解説しました。このチュートリアルでは、リミックスデッキの使用方法を解説します。リミックスデッキでは、事前に用意された Remix Sets の再生/演奏や、トラックをサンプルすることで自身のリミックスセットを作成することが可能です。

必要条件

- デッキ C を起動している。
- チャンネルフェーダー C を下げきっている。
- チャンネル C の EQ ノブが真ん中の位置になっている。
- **MAIN** ノブが適切なアウトプット音量となっている。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。

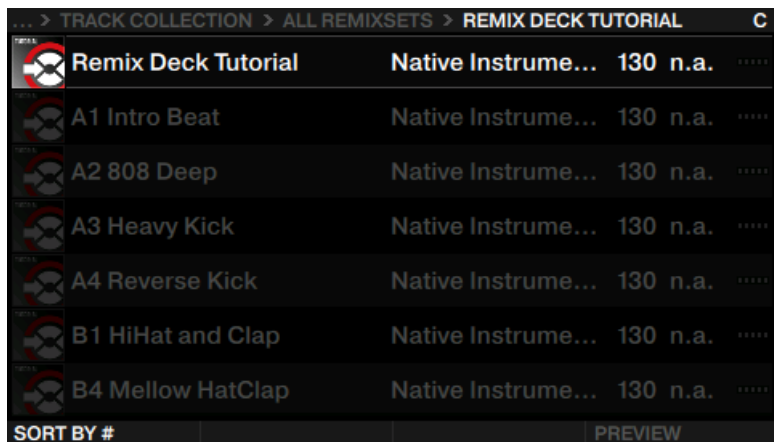
3.5.1 リミックスセットのロード

1. 左デッキで **DECK** ボタンを押してデッキ C に切り替えます。Remix Deck C が左ディスプレイに表示されます。



1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. フォルダー TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial に進みます。

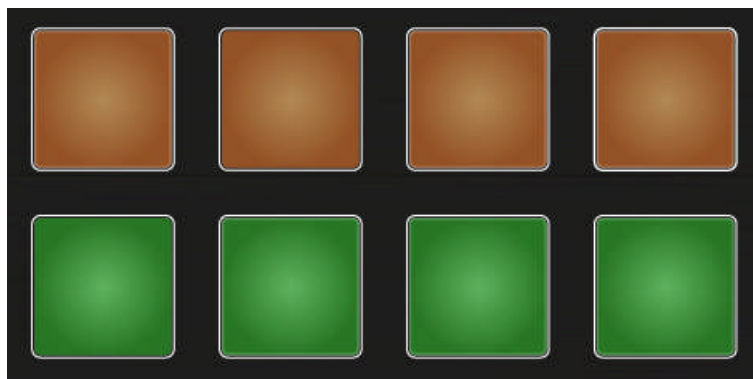
3. リミックスセット Remix Deck Tutorial を選択し、**BROWSE** エンコーダーを押してロードします。



→ リミックスセットがデッキ C にロードされます。ディスプレイは以下の図のような見た目となります。



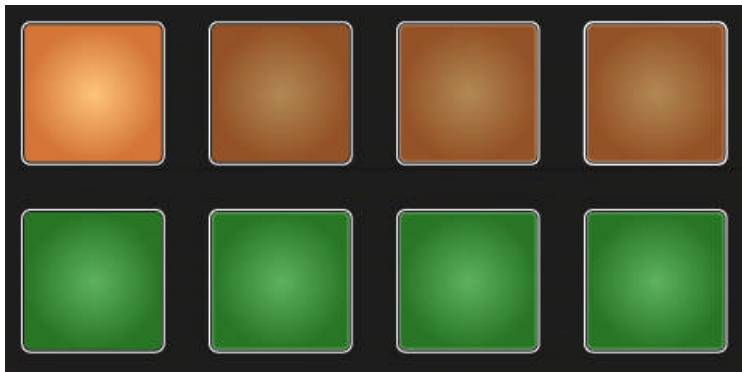
パッドがオレンジと緑に点灯し、ディスプレイのリミックスデッキページと連動するようになります。



3.5.2 サンプルのトリガー

リミックスデッキの操作方法を把握するには、以下の順序で各操作を行ってください。

1. パッド 1 を押してサンプル Intro Beat をトリガーします。デッキの再生が始まります。

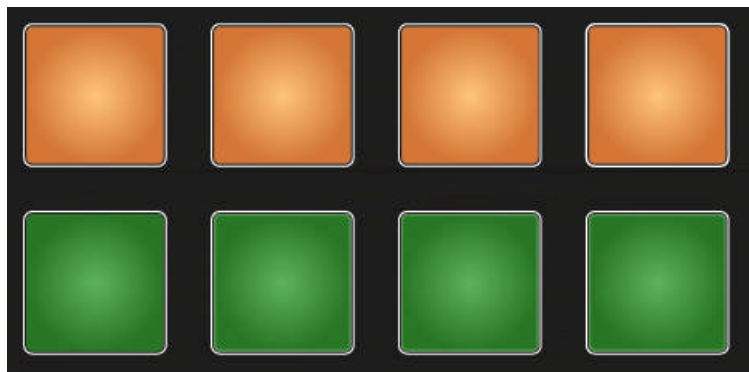


サンプルがハイライト表示され、サンプルの波形上の再生ヘッドが起動し、サンプルはループ再生されます。



2. チャンネル C フェーダーを上げます。サンプル音声を確認できるようになります。
3. **SHIFT** + パッド 1 を押すと再生停止します。
4. パッド 1、2、3、4 を押して各サンプルをトリガーします。

→ 最初の 4 つのパッドが点灯します。



サンプルが再生されます。

リミックススロットの他のサンプルを選択する

サンプル再生中にリミックススロット内の他のサンプルに切り替えることもできます。以下はその例です。

- ▶ パッド 5 を押します。パッド 1 のサンプル Intro Beat が停止、パッド 5 のサンプル 808 Deep が再生開始します。



パッド 5 のサンプル 808 Deep がディスプレイ上でもハイライト表示されます。



各リミックススロットで一度に再生できるサンプルは一つです。

リミックスセットの他のページを選択する

リミックスセットに収納できるサンプルは最大 64 サンプルです。 コントローラーでリミックスセットは 8 ページ構成となり、各ページで 8 個ずつのサンプルを収納できます。

以下がリミックスセットの他のページの選択方法です。

- ▶ ディスプレイボタン 4 または 3 を押して上下にページをスクロールします。



デッキの LOOP エンコーダーを回す際に REMIX ボタンを押し続けることで、同じ操作を行うことも可能です。



リミックススロットのミュート

Remix Slot のミュート、ミュート解除方法は以下となります。

1. **REMIX** ボタンを押したままにします。パッドの色が白くなります。
2. ミュートしたい Remix Slot に該当するパッドを押します。Remix Slot 用のパッドが反応し、暗くなります。
3. パッドをもう一度押すと、リミックススロットをミュート解除できます。

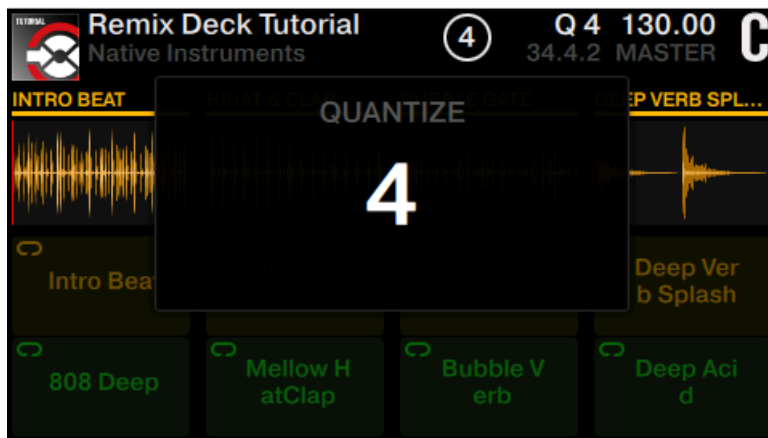
4. **REMIX** ボタンを放します。

3.5.3 異なるクオンタイズサイズを使用してサンプルをトリガーする

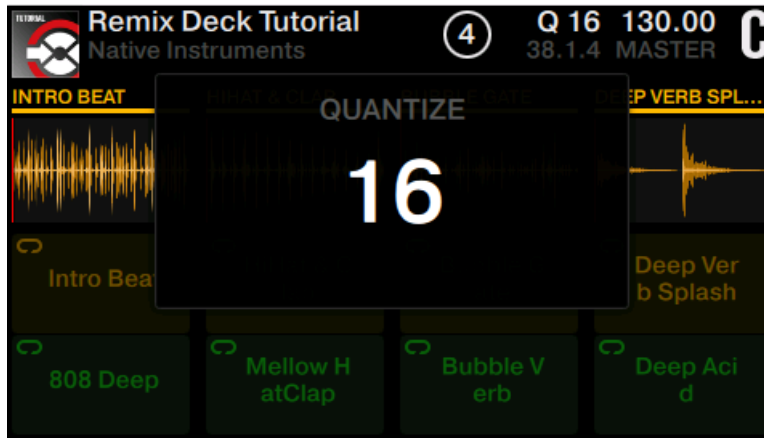
1. ディスプレイボタン2を押します。



QUANTIZE ウィンドウがディスプレイに表示されます。



2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを回してクオンタイズ値 16 ビートを選択します。



3. ディスプレイボタン 2 をもう一度押して QUANTIZE ウィンドウを閉じます。クオンタイズ値がディスプレイに表示されます。



4. パッドを押してサンプルをトリガーします。
- パッドを押すと、TRAKTOR は現在再生しているサンプルを 16 ビート分再生してから、押したパッドのサンプルの再生を開始します。クオンタイズサイズを 8 ビートにした場合 TRAKTOR は 8 ビート分現在再生しているサンプルを再生した後新しいサンプルの再生を開始します。



クオンタイズ値のさまざまな設定値を試しておくことをお勧めします。フレーズにあわせるためには長い設定値にしておく方がよい場合があります。活発な変化が必要な場合はこの値は短く設定しておいたほうがうまく機能することが多々あります。

3.5.4 リミックススロットのミュート

リミックススロットのミュート

Remix Slot のミュート、ミュート解除方法は以下となります。

1. **REMIX** ボタンを押したままにします。パッドの色が白くなります。
2. ミュートしたい Remix Slot に該当するパッドを押します。Remix Slot 用のパッドが反応し、暗くなります。
3. パッドをもう一度押すと、リミックススロットをミュート解除できます。
4. **REMIX** ボタンを放します。

3.5.5 リミックスデッキでのタッチストリップの使用

このチュートリアルではリミックスデッキでのタッチストリップの活用方法について解説します。

リミックスデッキではトラックを再生しない状態にしてください。

- ▶ タッチストリップをスワイプし、起動しているサンプルの再生ヘッドを動かしてください。右にスワイプすると、リミックスデッキ内のリミックススロットの再生ヘッドが後方に動き、左に動かすことでリミックススロットの再生ヘッドが前方に動きます。



トラックデッキと同様に、リミックスデッキも **SYNC** ボタンを起動していてもフェイズがずれる場合があります。タッチストリップでは LED を介してそのずれを即座に視認することができません。



リミックスデッキではタッチストリップを用いてシークを行うことはできません。

リミックスデッキではトラックを再生しない状態にしてください。

- ▶ タッチストリップをスワイプし、テンポベンドに用います。

- ▶ **SHIFT** ボタンを押したまま右から左に素早くスワイプし、サンプルをバックスピンします。
- ▶ **SHIFT** ボタンを押したままタッチストリップに指を当てたままにするとサンプルがその位置でホールドします。

TRAKTOR の環境設定の Touch to Scratch オプションを無効にしても Remix Decks の **SHIFT** ボタンの性質が変わることはありません。

3.6 リミックスモードを用いてトラックデッキからサンプルを取り込む

トラックデッキで再生しているトラックからサンプルを取り込み、リミックスセットとして活用することもできます。



リミックスモードでは現在のリミックスセットページに対してのみサンプルを取り込むことができます。取り込みを始める前に、他のリミックスセットページを選択してください。

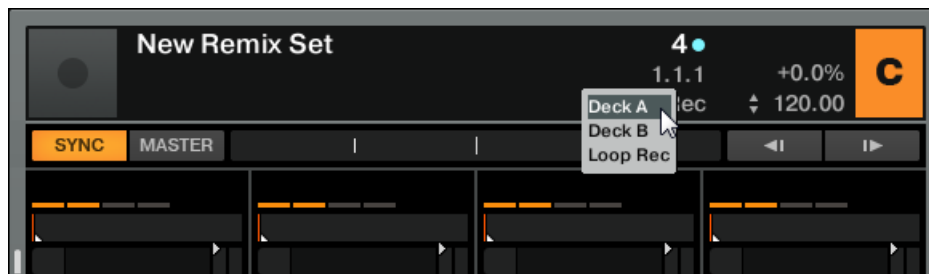


取り込み元は常にトラックデッキとなります。

必要条件

- トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。
- デッキ C が空のリミックスデッキとなっています。
- クロスフェーダーが中央にセットしてある。
- チャンネルフェーダー A と C は一番上に上がっています。
- EQ ノブが中央にセットしてあります。

- デッキ C で Capture Source はデッキ A にしています。



サンプルの取り込みと再生

1. **REMIX** ボタンを押して REMIX モードを起動します。



Remix Deck C には何もロードしていないので、パッドは無灯の状態となります。



2. ビューボタンを押してスプリットビューに切り替えます。



デッキ A と C がディスプレイに表示されます。

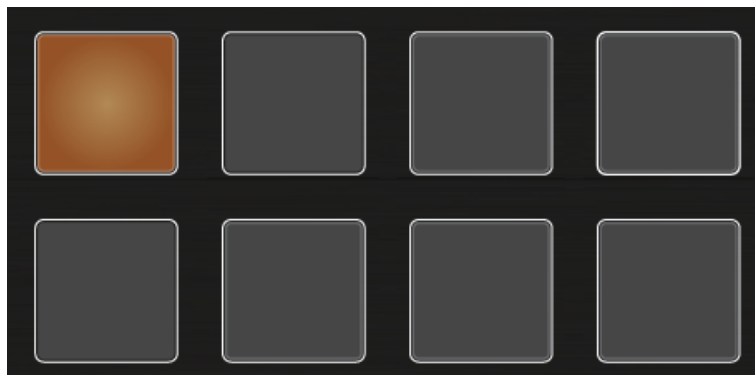


3. LOOP エンコーダーを回して取り込みサイズを変更します。



4. デッキ A で **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
5. 点灯していないパッドを押し、現在の再生位置からサンプルを取り込みます。

→ これでトラックからサンプルを取り込むことができました。



パッドに色が付き、取り込まれたサンプルがディスプレイに表示されます。



トラックデッキから取り込んだサンプルを再生する

サンプルを取り込んだら、以下の作業を続行することができます。

- ▶ 他のサンプルソースから（他の取り込みサイズを設定して）更にサンプルを取り込む。



パッドには色が付き、最初に取り込んだ 4 つのサンプルがディスプレイに表示されます。



- ▶ 点灯しているパッドを押してサンプルを再生します。このサンプルはデッキ A で再生しているトラックにミックスされます。リミックススロットではサンプルがループ再生されます。



- ▶ **SHIFT** ボタンを押したままにして、点灯しているパッドを押すことで再生が停止します。



TRAKTOR ソフトウェアのデッキレターをクリックして **Save Remix Set** を選択することで、新規リミックスセットを保存することができます。**New Remix Set** を表示しているデッキヘッダをクリックすることで、名称変更を行うことができます。保存したリミックスセットは **BROWSER>TRACK COLLECTION>ALL REMIXSETS** に追加されます。

3.7 FX の追加

このチュートリアルでは基本的な FX ユニットの使用方法について解説します。デフォルトでは TRAKTOR は 2 つの FX ユニットを使用でき、各デッキで使用することができます。FX はシングル FX とグループ FX があります。以下のセクションはこれらを解説する内容となっています。

3.7.1 FX にデッキをアサインする

デッキを FX Unit 1 にアサインする方法は以下となります。

- ▶ ミキサーのチャンネルの左 FX Assign ボタンを押し、デッキを FX Unit 1 にアサインします。FX Assign ボタンが明るく点灯します。



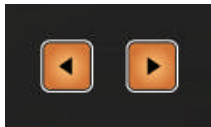
- ▶ もう一度押すと FX Unit 1 のデッキアサインが解除されます。

デッキを FX Unit 2 にアサインする方法は以下となります。

- ▶ ミキサーのチャンネルの左 FX Assign ボタンを押し、デッキを FX Unit 2 にアサインします。もう一度押すと FX Unit 2 のデッキアサインが解除されます。



4 つのデッキを FX ユニット 1 と 2 に同時にアサインすることも可能です。



3.7.2 グループ FX モード時の FX ユニットの設定

FX ユニットをグループ FX モードにすることで、この FX ユニットで 3 種の異なるエフェクトを使用できるようになります。以下のセクションでは自身の **Group FX** の設定方法と FX ノブと FX ボタンを用いた 3 種のエフェクトのコントロール方法について解説します。

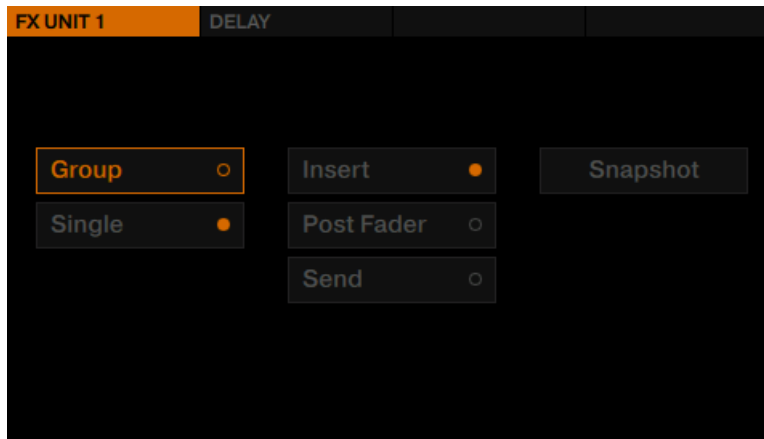
必要条件

- 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。

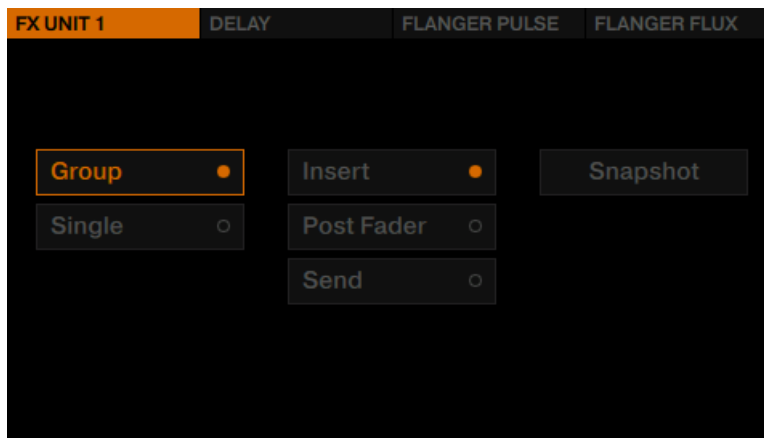
グループ FX モード時の FX ユニットの設定

以下は FX Unit 1 にグループ FX をロードする方法です。

1. 左デッキで **SHIFT** ボタン + S5 の左上の FX Unit 1 のボタン 1 を押します。FX Unit 1 メニューが開き、FX Unit 1 オプションが表示されます。



2. **BROWSE** エンコーダーを回して **Group** を選択し、**BROWSE** エンコーダーを押して Group FX モードを起動します。3つのデフォルトエフェクトが Group FX にロードされ、FX ユニットが **Insert** となります。



3. **SHIFT** ボタン+ FX Unit 1 のボタン 1 をもう一度押して FX Unit 1 メニューを解除します。

トラックにグループエフェクトを適用する

トラックに Group FX を適用して各エフェクトのパラメーターをコントロールするには、以下の操作を行います。

- ▶ FX ボタンでエフェクトスロットを起動します。



- ▶ FX ノブのどれかを操作すると、FX パネルがディスプレイに表示されます。



- ▶ FX ノブ 1 から 4 で、どのような効果を得ることができるか、各設定を試してください。FX パネルではパラメーターの変更過程を確認することができます。



- ▶ 各エフェクトスロットはその下の FX ボタン 2-4 を押すことで個別に起動/起動停止することが可能です。

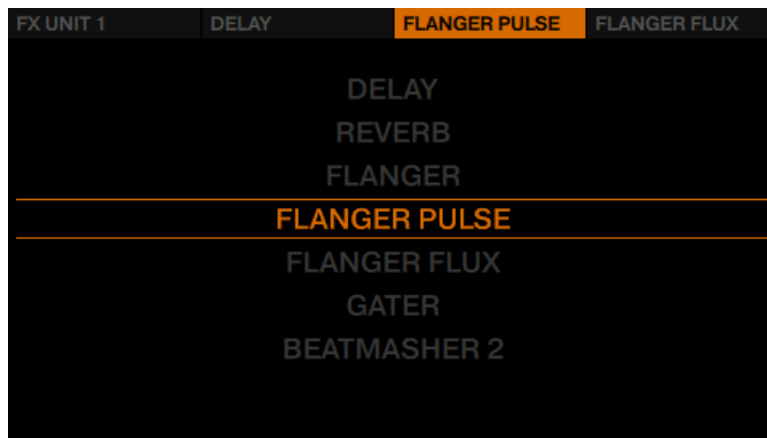


3.7.3 グループ FX 内のエフェクトを交換する

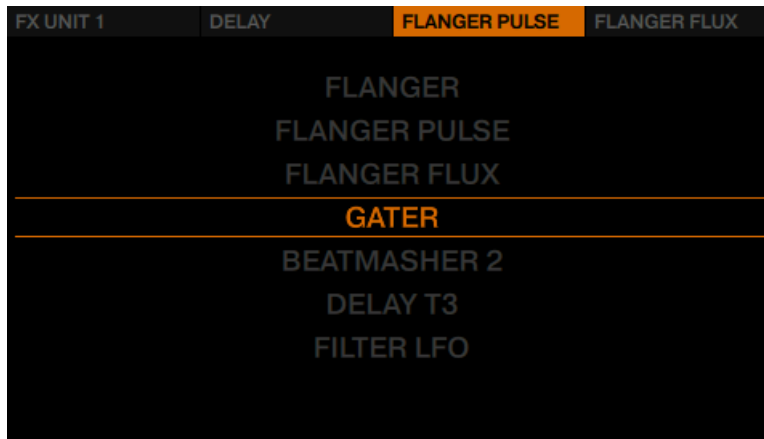
以下はグループ FX のエフェクトの交換方法です。

以下は FX Unit 1 にグループ FX をロードする方法です。

1. 左デッキで **SHIFT** ボタン + S5 の左上の FX Unit 1 のボタン 1 を押します。FX Unit 1 メニューが開き、FX Unit 1 オプションが表示されます。
2. FX ユニットメニューで FX ボタン 3 を押してエフェクトスロット 2 のエフェクトを交換します。交換対象となる FX がディスプレイ表示されます。



3. **BROWSE** エンコーダーを回して Gater エフェクトを選択し、**BROWSE** エンコーダーを押してロードします。



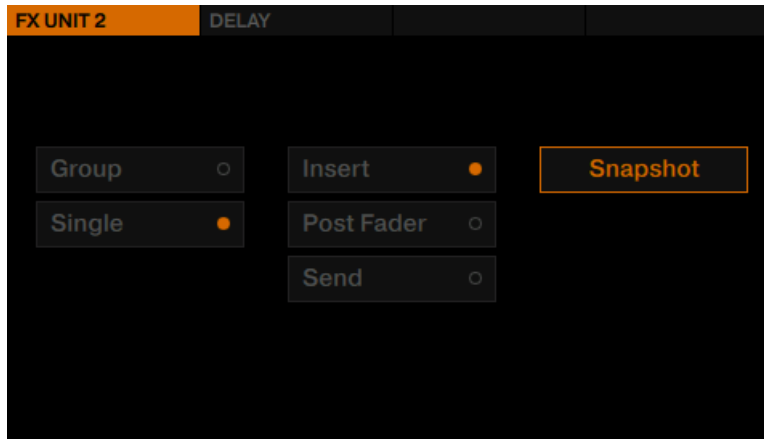
→ これでグループ FX 内のエフェクトスロット 2 のエフェクトを交換しました。他にも交換する場合は、グループ内の他のエフェクトスロットでも同じ操作を繰り返します。



3.7.4 スナップショットの保存

以下の方法で各エフェクトのデフォルト状態を保存することができます。

1. FX ノブとボタンを任意の設定にします。
2. FX ボタン 1 を押して FX Unit オプションを表示します。
3. **BROWSE** エンコーダーを回して **Snapshot** を選択します。



4. **BROWSE** エンコーダーを押してスナップショットを保存します。
- 次回この FX をロードした状態で FX ボタン 1 を押すと、パラメーターはこの設定値を再現します。

3.7.5 FX ルーティング

TRAKTOR のエフェクトはインサートエフェクトがデフォルトですが、これらをポストフェーダーエフェクト、センドエフェクトとして使用することも可能です。

- ▶ FX ルーティングを変更するには、FX ユニットオプションの **Insert**、**Post Fader**、**Send** を選択します。

3.8 Stem Decks を用いた Stem ファイルのミックス

このチュートリアルでは Stem ファイルのロード方法と再生方法を紹介、また Stem Decks での演奏方法を紹介します。

Stem ファイルを用いることで楽曲中の 4 つの異なる要素を用いて DJ プレイを行うことができます。トラックの 4 つのステムを個別に編集することで自在にトラックのインストールメンタルバージョン、リミックス、マッシュアップを作成することができます。また、ミックス時に従来 EQ 調整を行ってミックスするの

に対し、ステムを活用することでより複雑かつ自然なミックスを行ったり、個別のステムにエフェクトを適用することでより自在にミックスを行うことができますようになります。また、複数の Stem Decks を用いて各ステムを交換することでよりクリエイティブなミックス、例えばボーカルを他のビートに乗せる、といったことが可能になります。S5 を TRAKTOR と共に使用することで音楽ミックスの可能性が広がります。

Stem ファイル

Stem File は .stem.mp4 ファイル形式となり、このファイルは 4 つのオーディオトラックを含み、これらを Stem パートと呼びます。各 Stem Part は楽曲の主要な要素を形成する 4 つの要素、例えばドラム、パーカッション、シンセ、ボーカルで楽曲が構成されます。TRAKTOR で Stem File を再生する場合は、デフォルトでは各要素をまとめて 1 曲として再生します。



現時点で Stem ファイルに含まれるデータ量は従来のトラックに比べて多いので、Stem Deck にロードする前には Stem ファイルを必ず分析してください。分析を行わないで Stem ファイルをロード、再生することはできません。トラック、または Stem Files の分析方法は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

Stem Deck

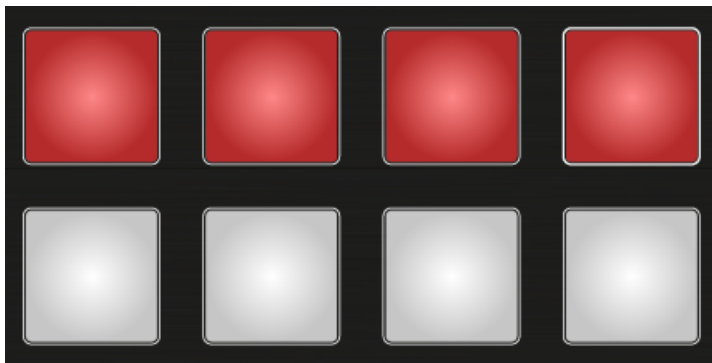
TRAKTOR KONTROL S5 のディスプレイ上では Stem Deck の見た目は従来の Track Deck とほぼ同様ですが、トラック情報の隣に STEM と表示されます。更に Stem Parts の各名称がパフォーマンスモードペインに表示されます。

コントローラーで Deck Flavor が Stem Deck の場合は、上側のパッド列が Stem Parts に対応し、Stem Part の色を表示します。これらのパッドは Stem Parts のミュート、ミュート解除に使用できます。下段のパッド(青)は **Stem Selectors** として機能するようになります。これらの Stem Selectors を **BROWSE** エンコーダーと **LOOP** エンコーダーと使用することで、Stem Parts の音量調節、Stem Part の FILTER エフェクトの適用ができます。デフォルトで Stem Selectors の性質はトグル仕様で、すが、この設定をホールド仕様に変更することもできます。



Stem Deck に Stem File をロードしたときのパッドの色です。

更にパッドには 2 次機能があり、**SHIFT** ボタンを押すことで使用できます。**SHIFT** を押すと、パッド上列（赤）は FX SEND On ボタンとして機能、下列のパッド（白）で各 Stem Parts のフィルターとボリューム設定値をリセットできるようになります。



SHIFT ボタンを押すとパッドは FX Send On とリセットボタンとして機能します。

3.8.1 Stem ファイルのロードと演奏

必要条件

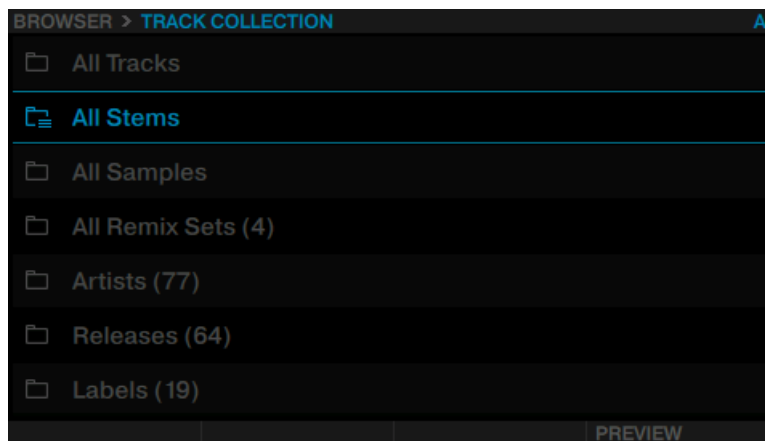
ここでは Track Collection に Stem ファイルをインポート、分析済みであり、TRAKTOR KONTROL S5 が以下の状態であることを前提に解説を進めます。

- デッキ A/B がフォーカスされ、停止している。
- チャンネルフェーダー A が一番上に上がっている。
- チャンネルフェーダー B を下げきっている。
- クロスフェーダーが中央にセットしてある。

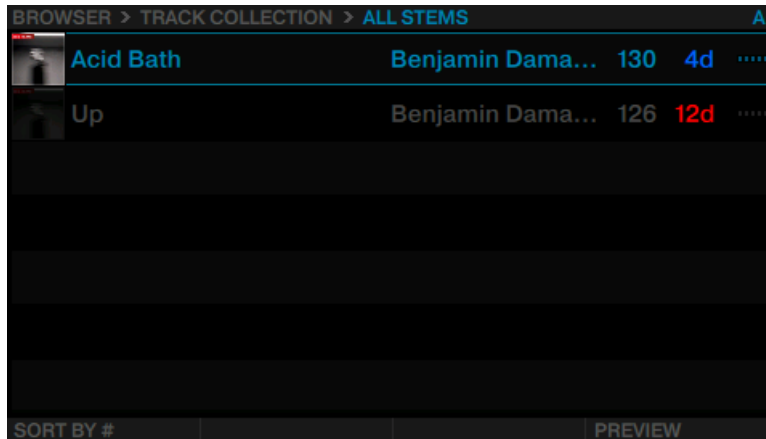
Stem ファイルのロード

Stem ファイルを左デッキ A にロードする方法は以下となります。

1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. **BROWSE** エンコーダーを回し、TRACK COLLECTION > All Stems >と進みます。



3. Stem ファイルを選択します。



4. **BROWSE** エンコーダーをもう一度押し、Stem ファイルをロードします。
- 自動的にデッキフレイバーが Stem Deck に切り替わり、パッド上列の色が Stem Parts の色になります。

Stem ファイルの再生

- ▶ **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
- Stem ファイルが再生され、画面の波形が動き出します。
- Stem File が再生され、画面の波形が動き出します。

3.8.2 トラックビューと Stem ビューの切り替え

個別の Stem パートの波形を確認するには、Track View を Stem View に切り替えます。
Track View で画面は Stem File 全体の波形を表示します。



Track View の Stem Deck です。

Stem View でディスプレイは Stem Parts を 4 色の波形で表示します。



Stem View の Stem Deck です。

表示内容を切り替える方法は以下となります。

1. **SHIFT** ボタンを押したままにします。現在の表示内容によってディスプレイボタン 3 または 4 が点灯します。
2. 点灯していないディスプレイボタンを押して表示内容を切り替えます。

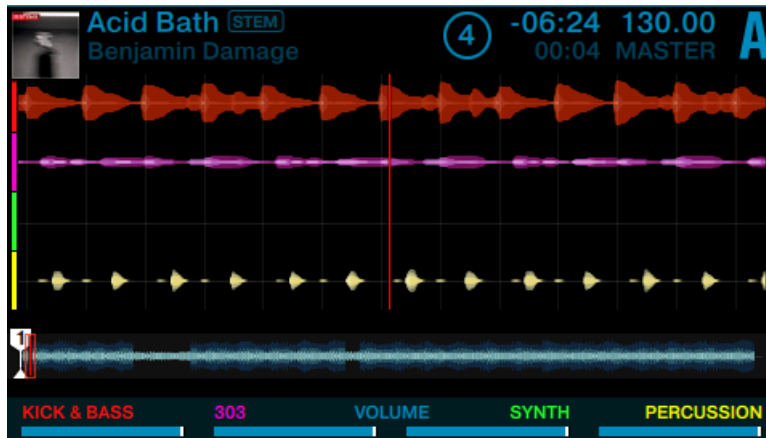
3.8.3 Stem Deck による演奏

Stem File の再生中に Stem Deck で以下の動作を行うことができます。

Stem Parts の音量調節

ここでは Stem Part 1 のボリュームを調節します。

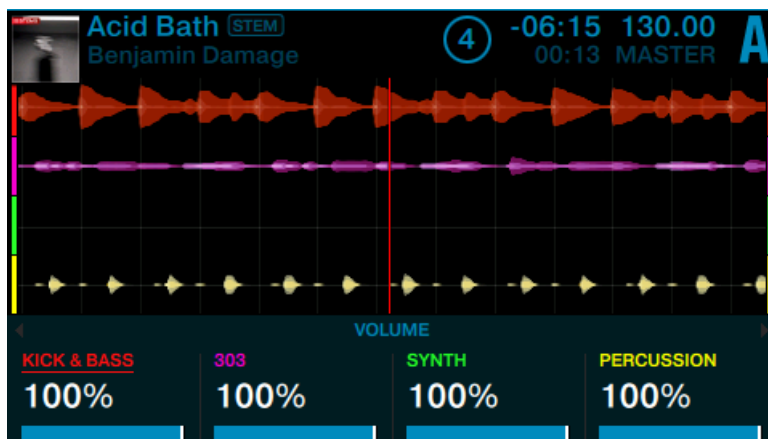
1. パフォーマンスモードペインで VOLUME ページが選択されるまでパフォーマンスモードボタンを何回か押します。



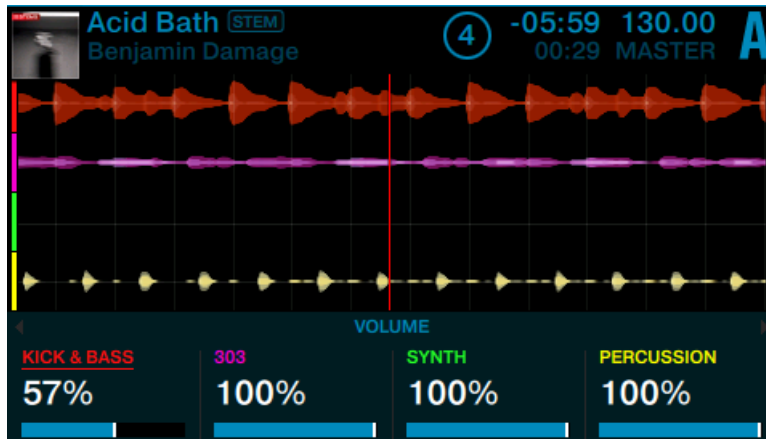
2. Stem Selector 1 (一番左のパッド) を押して対応する Stem Part 1 を選択します。Stem Selector Pad が点滅し、Stem Part 1 が選択されたことを示します。



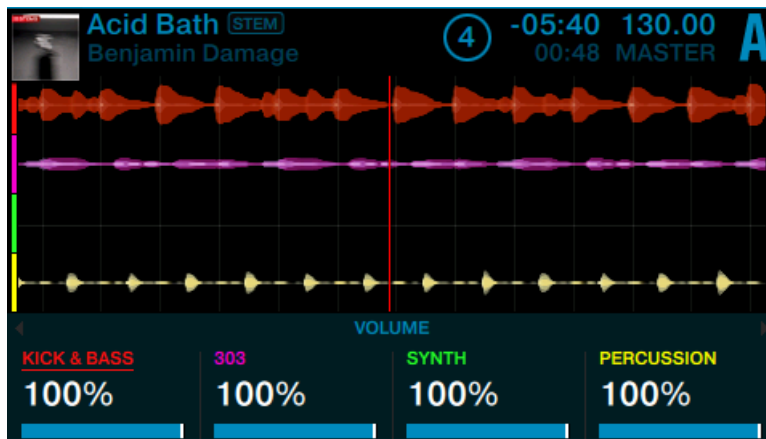
ディスプレイのフッターが拡大し、選択した Stem Part 名称に下線が付きます。



3. **BROWSE** エンコーダーを回し、Stem Part 1 のボリュームを調整します。



4. **BROWSE** エンコーダーを押して音量を最大にします。



5. Stem Selector 1 をもう一度押して対応する Stem Part 1 の選択を解除します。Stem Selector Pad が暗くなります。画面のフッターも消えます。

全ての Stem Parts が選択され、全 Stem Parts の音量を同時にリセットできる状態になります。

Stem パートのミュート

各要素を完ミュートする方法は以下となります。

- ▶ 該当する Stem Parts があるパッドを押します。
- Stem Parts がミュートされ、パッドが暗くなります。



Stem Parts に FILTER エフェクトを適用する

ここでは FILTER を Stem Part 1 に適用します。

1. パフォーマンスモードペインで FILTER ページが選択されるまでパフォーマンスモードボタンを何回か押します。

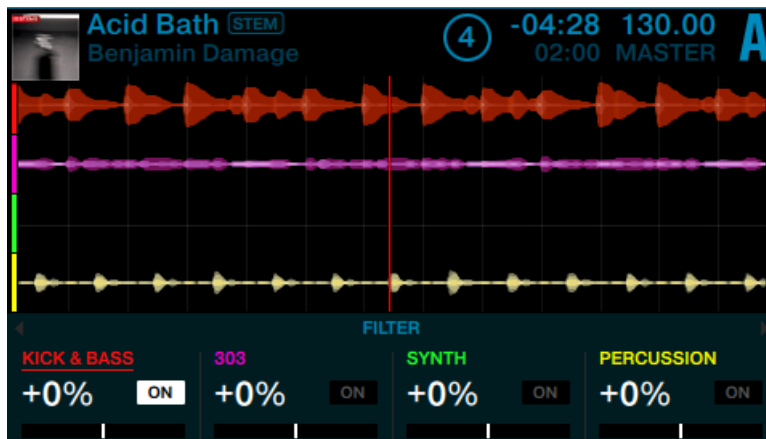


2. Stem Selector 1 (一番左のパッド) を押して対応する Stem Part 1 を選択します。Stem Selector Pad が点滅し、Stem Part 1 が選択されたことを示します。



ディスプレイのフッターが拡大し、選択した Stem Part 名称に下線が付きます。

3. **LOOP** エンコーダーを押して Stem Part の **FILTER** を起動します。



4. **LOOP** エンコーダーを回してハイパス、またはローパスフィルターを適用します。

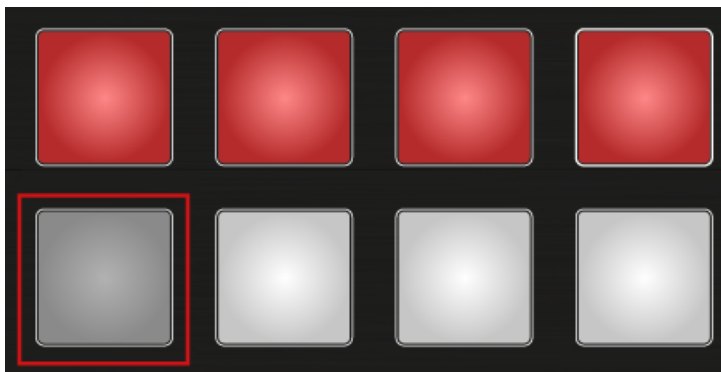


5. Stem Selector 1 をもう一度押して対応する Stem Part 1 の選択を解除します。Stem Selector Pad が暗くなります。画面のフッターも消えます。
全 Stem Parts が選択され、全 Stem Parts に対して同時に FILTER エフェクトを適用できる状態となります。

VOLUME と FILTER 設定内容の同時リセット

Stem Part の VOLUME と FILTER 設定内容を同時にリセットする方法は以下となります。

1. **SHIFT** を押したままにしてパッドの 2 次機能を使用できる状態にします。パッドの下列が白くなります。ボリュームと FILTER 設定内容が変更された Stem Part があるパッドは暗くなります。
2. 暗くなったパッドを押すと Stem Part のボリュームと FILTER 設定内容がリセットされます。



→ VOLUME と FILTER がリセットされたパッドは明るく点灯します。

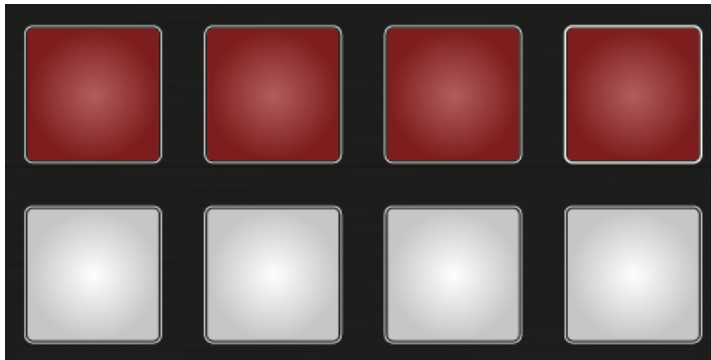
全 Stem Parts の VOLUME と FILTER 設定内容を同時にリセットすることもできます。

Stem Parts に FX SEND を適用する

各 Stem Parts に FX SEND を適用することもできます。

Stem Parts の FX Unit の FX を起動する方法は以下です。

1. チャンネル A にある右 FX アサインボタン 1 を押して Stem Deck を FX Unit 2 にアサインします。
2. 左デッキの **SHIFT** ボタンを押したままにしてパッドの 2 次機能を使用できる状態にします。パッドの上列が赤くなります。



3. 赤いパッドを押して Stem Parts の FX SEND を起動します。

Stem Deck による演奏についての追加情報

ここまでの Stem Decks の活用方法の他に、以前のチュートリアルで解説した各 Hotcues、Loops の適用、FREEZE モードの使用、FLUX モードの使用、Touch Strip を活用することができます。



Stem Files からサンプリングを行うことはできません、

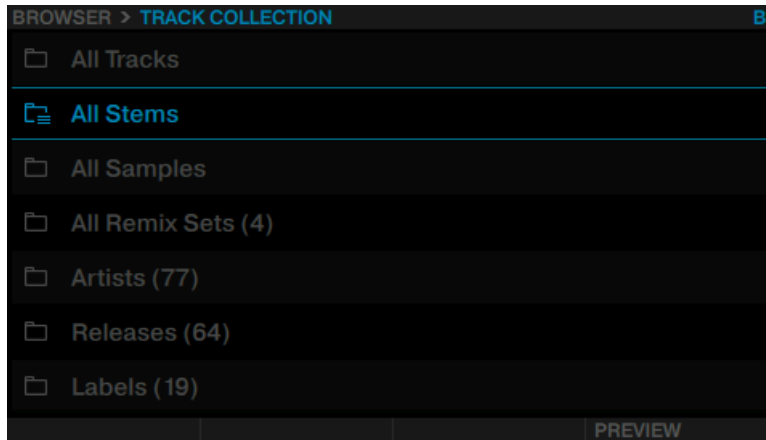
3.8.4 ミックスに他の Stem ファイルを追加する

Stem Deck の基本的な使用方法をふまえて、ここからはデッキ A の Stem ファイルとデッキ B にある他の Stem ファイルとのミックス方法を解説します。

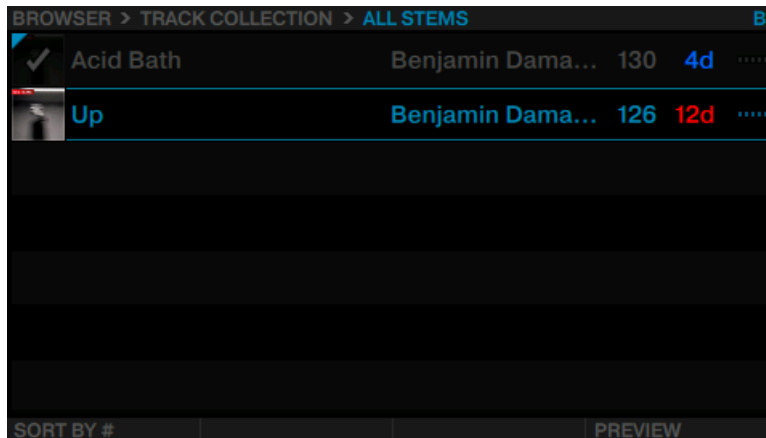
デッキ B に Stem ファイルをロードする

Stem ファイルを右デッキ B にロードする方法は以下となります。

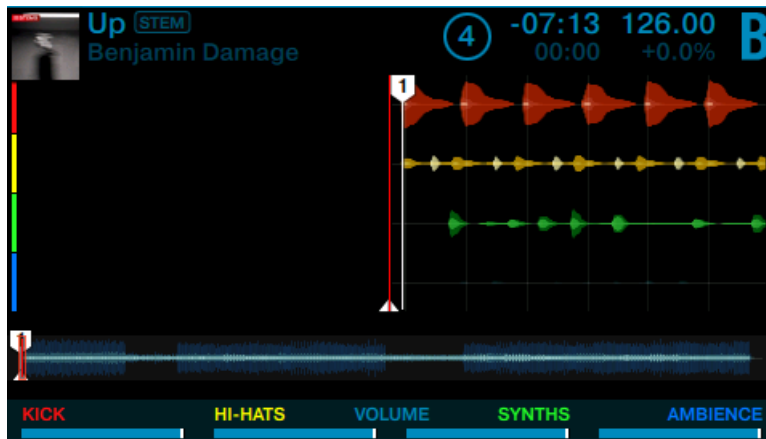
1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. **BROWSE** エンコーダーを回し、TRACK COLLECTION > All Stems >と進みます。



3. Stem ファイルを選択します。



4. **BROWSE** エンコーダーをもう一度押し、Stem ファイルをロードします。デッキフレーバーが Stem Deck に切り替わり、自動的に SYNC となります。



5. **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。

→ デッキ A の Stem ファイルと同期した状態でデッキ B の Stem File が再生されます。

チャンネルフェーダー B が下がりきった状態なので、デッキ B の Stem File 音声はまだ確認することはできません。

異なる Stem デッキのサウンドを組み合わせる

デッキ A/B の Stem File 再生中に Stem ファイルに対して以下の操作を行いミックスすることができません。ここでは選択した両方の Stem Files で同じ名称と波形色を使用していることを前提に解説を進めます (例、Stem Part 1 がドラム、Stem Part 2 がベース、Stem Part 3 がメロディー、Stem Part 4 がボーカルとします)。

サウンドを組み合わせる

ではデッキ A の Stem ファイルのサウンドと、デッキ B の Stem File のサウンドを交換します。

チャンネル B フェーダーをゆっくり上げてください。両方の Stem Files 音声を確認できる状態となります。

1. 各 Stem Decks の Stem Part ボリュームを上げ/下げ、両方の Stem File 音声をミックスします。
2. チャンネル A フェーダーをゆっくり下げぎってください。これでデッキ B の Stem ファイルのサウンドのみが確認できるようになります。

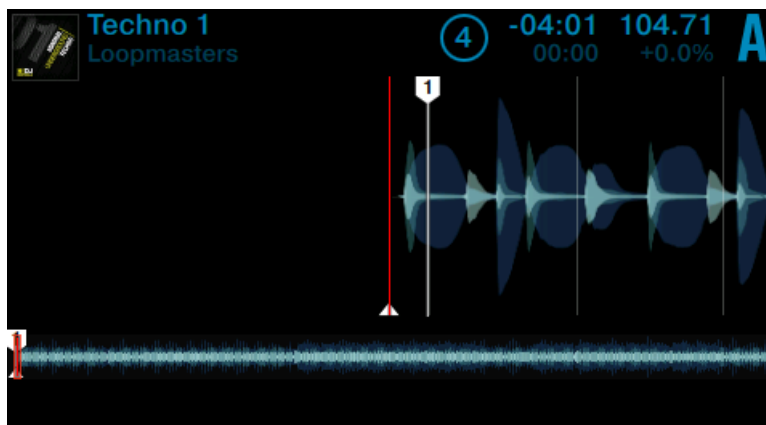
3.9 ビートグリッドの活用

TRAKTOR はトラックの BPM を正確に認識し、ビートグリッド (Beatgrid) を設定します。テープマシーンや変形したヴァイナル等、また、トラック自体のリズムが複雑、かつ安定しない場合は手動でこの設定をしない必要があります、S5 では以下のように操作します。

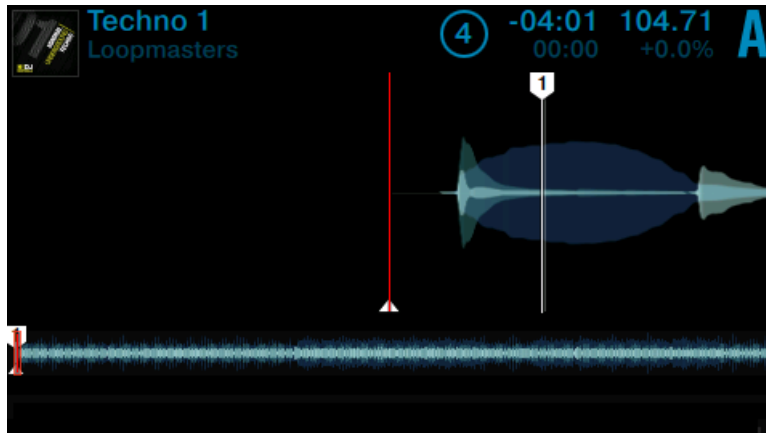
3.9.1 ビートグリッドのチェック

全ての Tempo、Loop、Move の設定を正確に管理するには、ビートグリッドを確認する必要があります。

1. トラックをトラックデッキにロードします。トラックが分析されます。

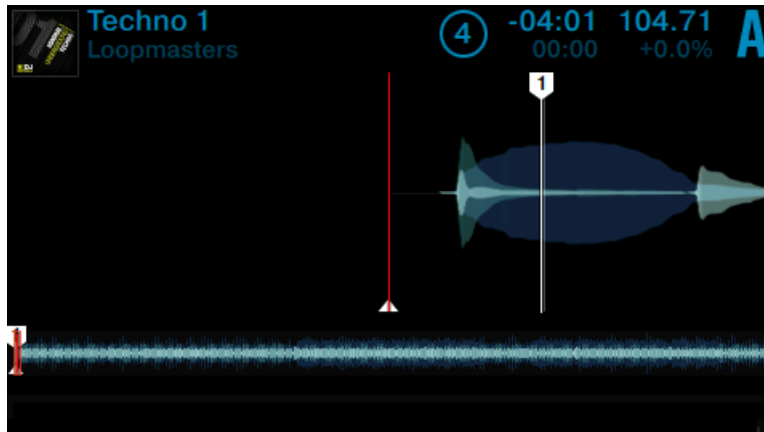


2. ディスプレイボタン 3 を押して波形を拡大し、内容を更に正確に表示します。



3. トラックの最初のビートマーカをチェックします。

→ ここではビートマーカが波形の最初の位置に配置されていない場合を例に挙げます。結果トラックが他のトラックと同期しません。



以下のセクションでは、ビートグリッドを手動で調整する方法を解説します。

3.9.2 ビートグリッドを手動で作成する

トラックがビートに沿って正確に設定されていない場合は、ビートグリッドモードを使用して内容を設定し直します。以下のセクションでは設定内容を解説します。

ビートグリッドモードにする

以下がビートグリッドモードを起動する方法です。

1. **SHIFT** ボタンを押し、ディスプレイボタン 1 を回します。ディスプレイにビートグリッドモードが表示されます。現在の再生位置の 4 ビートループが表示されています。



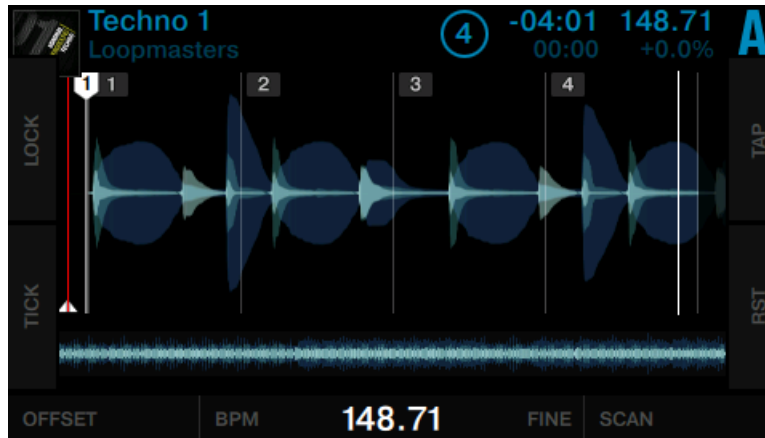
2. デッキの **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。
ディスプレイでは分析された BPM 値による 4 ビートループが表示され、これが手動でビートグリッドを調整する際の指標となります。トラック再生中に白いポジションポインターが表示され、同期する位置をループ内で示します。バックグラウンドでは全トラックが再生され、赤い再生ヘッドがループ以降の波形を移動します。

ビートグリッドの相互関係

ビートグリッドモードを起動した状態でトラックを再生すると以下のようになります。

- ▶ パフォーマンスモードボタンを押してフッターから各パラメーター **OFFSET**、**BPM**、**FINE**、**SCAN** のどれかを選択します。

- ▶ **OFFSET** を選択すると **LOOP** エンコーダーを回すことでビートグリッド下の波形全体を移動することができます。最初のビートマーカを波形の最初のピーク部分にあわせてください。
- ▶ **BPM** を選択して **LOOP** エンコーダーを回すと **BPM** 値を変更することができます。2、3、4、番目のビートが各ビートグリッドに合うように調節してください。



- ▶ **FINE** を選択して **LOOP** エンコーダーを回すと **BPM** 値を詳細変更することができます。



- ▶ **SCAN** を選択して **LOOP** エンコーダーを回すとトラックをスクロールすることができます。トラック全域で正確にビートグリッドが設定されたか確認してください。

3.9.3 追加補助操作

テンポのタップ

再生トラックにあわせてタップすることで手動でテンポを設定することもできます。

- ▶ ディスプレイボタン 3 (TAP) を 4 回押すと再生トラックにタップによる新規テンポが適用されます。



→ テンポが算出され、ビートグリッドも設置されます。

Tick (ビートグリッドに対応するクリック音声)

ティックはメトロノームのように機能し、各ビートで鳴ります。トラックのティックがビートに沿って完璧に同期するように調整してください。



この音声は CUE (ヘッドフォン) のみで確認でき、MAIN (オーディエンス) には聞こえません。

- ▶ ディスプレイボタン 2 を押して Tick を起動します。



→ ヘッドフォンでキューした場合、このティック音声が聞こえるようになります。

設定内容のリセット

この調節で変更内容がうまくいかない場合は、ここまでの編集内容をリセットすることができます。

- ▶ ディスプレイボタン 4 (RST)を押します。



→ これでここまでの設定内容がリセットされ、分析時に検出された値に戻ります。

ビートグリッドのロック

トラック全体のビートグリッドが正確に配置されたら以下を行います。

- ▶ ディスプレイボタン 1 (LOCK)を押します。



→ ビートグリッドパネルの全ボタンが無効の状態となります。

保存したテンポ (BPM) はロックされるので、LOCK をクリックしてロック解除するまでテンポ変更はできません。ロックされたビートグリッドがあるトラックには小さな**ロックアイコン**(Lock Icon)がブラウザアイコンとして表示されます。

4 ハードウェアリファレンス

この章では S5 のインターフェイス部を解説し、各部が TRAKTOR ソフトウェアとどのように連動するのか解説します。解説内容は、ユーザーインターフェイスのメインエリア概要、各ボタン、ノブ、フェーダー、カラー画面全域に関するものとなります。

4.1 コントローラー概要

このセクションではコントローラーのユーザーインターフェイスの各エリアの概要を紹介します。



S5 のトップサイドです。

TRAKTOR KONTROL S5 のトップパネルは 3 つのエリアで構成されています。

(1) **Decks:** 各デッキでトラック、Stem Files、Samples を再生します。デッキと各要素に関する詳細は [↑ 4.2, デッキ](#) を参照してください。

(2) **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。FX Units の詳細は [↑ 4.3, FX ユニット](#) を参照してください。

(3) **Mixer:** 各デッキ音声はこのミキサーに送信されます。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、その後メインセクションに音声を送信され、その音声観客に届きます。ミキサーと各要素の詳細に関しては [↑ 4.4, ミキサー](#) を参照してください。

4.2 デッキ

この章では S5 のデッキのノブとボタンが TRAKTOR とどのように連動するか解説します。

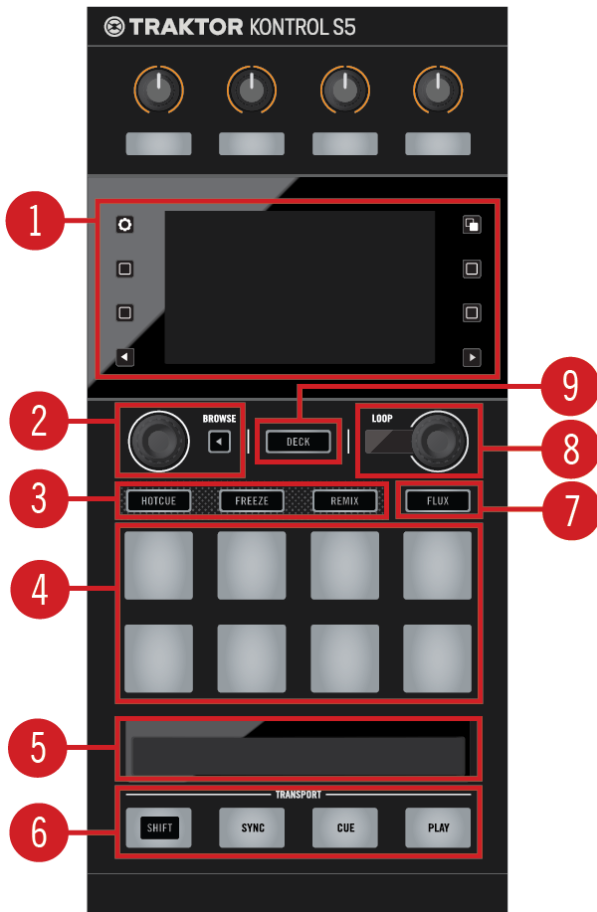
S5 ユニットの左右には同じ内容のデッキセクションが設けてあります。この部分で TRAKTOR ソフトウェアのデッキ部分をハードウェアから制御します。有効な TRAKTOR デッキは常に一つのデッキモードで機能し、モードは Track Deck、Stem Deck、Remix Deck となります。

左右デッキは同等に機能するので、ここでは左デッキのみにについて解説します。当然この解説内容は右デッキで同様の内容となります。

左デッキで、TRAKTOR のデッキ A と C を操作します。1 次デッキ(A) または 2 次デッキ(C)で全セクションにフォーカスすることができます。S5 のデッキ位置は TRAKTOR のデッキレイアウトと同様です。

- 左側のデッキで、TRAKTOR のデッキ A (上部) と C (下)を操作します。
- 右側のデッキで、TRAKTOR のデッキ B (上部) と D(下)を操作します。

以下の画像と表にはデッキ各部概要と詳細セクションへのリンクを記載しています。



左デッキのインターフェイス部です。

(1) **ディスプレイエリアとコントロール**: ディスプレイでは TRAKTOR デッキの各情報を表示、**BROWSE** コントロール用画面にもなります。 詳細はセクション [↑ 4.2.1, ディスプレイエリアと各コントロール部です](#)。 を参照してください。

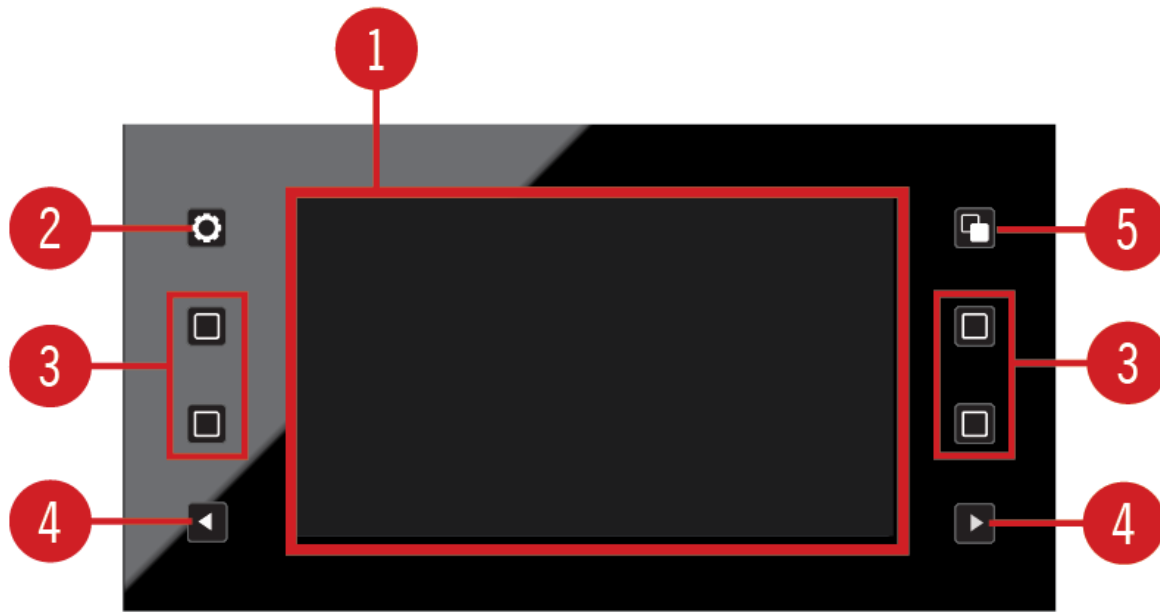
(2) **BROWSE コントロール**: これらのコントロールでブラウザを開き、トラックコレクション内をブラウズします。 詳細はセクション [↑ 4.2.2, BROWSE コントロール](#) を参照してください。

(3) **Mode Select ボタン**: デッキは Mode Select ボタンによるモード変更で各モードを使用できます。 詳細はセクション [↑ 4.2.3, Mode Select ボタン](#) を参照してください。

- (4) **パッド**: デッキは 8 個のパッドを使用できます。Mode Select ボタンで選択したモードによって、これらのパッドには異なる機能がアサインされます。詳細はセクション [↑4.2.4, 各パッド](#) を参照してください。
- (5) **タッチストリップ**: タッチストリップは一般的な DJ コントローラーのジョグホイールと同じ機能を果たします。詳細はセクション [↑4.2.5, Touch Strip](#) を参照してください。
- (6) **TRANSPORT コントロール**: **TRANSPORT** コントロールでデッキ再生を制御します。SHIFT ボタンを用いて他の機能を使用することも可能です。詳細はセクション [↑4.2.6, トランスポートコントロール](#) を参照してください。
- (7) **FLUX ボタン**: **FLUX** ボタンでフォーカスしているデッキの Flux Mode を起動します。詳細はセクション [↑4.2.7, FLUX ボタン](#) を参照してください。
- (8) **ループエンコーダー**: ループエンコーダーはまず、ループ機能用に使用しますが、その他の値を設定することもできます。詳細はセクション [↑4.2.8, ループエンコーダー](#) を参照してください。
- (9) **DECK ボタン**: **DECK** ボタンで 1 次デッキと 2 次デッキのフォーカスを切り替えます。詳細はセクション [↑4.2.9, DECK ボタン](#) を参照してください。

4.2.1 ディスプレイエリアと各コントロール部です。

S5 のカラーディスプレイではディスプレイボタンを活用することで、各機能を表示、非表示の状態にすることができます。以下の画像と表にはディスプレイと各コントロール部概要、詳細セクションへのリンクを記載しています。



ディスプレイエリアと各コントロール部です。

- (1) **ディスプレイ**: 4.3 インチカラーディスプレイを用いてコンピューター画面を見ることなく TRAKTOR の多くの機能を操作することができます。詳細はセクション [↑4.2.1.3, ディスプレイ](#) を参照してください。
- (2) **Settings ボタン**: このボタンを押すとデバイスセッティングが表示されます。ここでは RGB キャリブレーションとスクリーンの明るさの調整、ノブの TOUCH 感度を調整します。詳細はセクション [↑4.2.1.1, セッティングボタン](#) を参照してください。
- (3) **ディスプレイボタン**: これら 4 つのボタンの機能は Track Deck、Remix Deck、Beat Grid Edit のどれを選択するかで異なります。詳細はセクション [↑4.2.1.2, ディスプレイボタン](#) を参照してください。
- (4) **Performance Mode ボタン**: これら 2 つのボタンで **Performance Mode** を選択します。これらのモードはリミックスデッキトステムデッキで使用できます。詳細はセクション [↑4.2.1.5, パフォーマンスモードボタン](#) を参照してください。
- (5) **View ボタン**: このボタンを押して Single ビューと 2 次デッキも含めて表示する Split ビューの 2 つのビューの切り替えを行います。詳細はセクション [↑4.2.1.4, View ボタン](#) を参照してください。

セッティングボタン

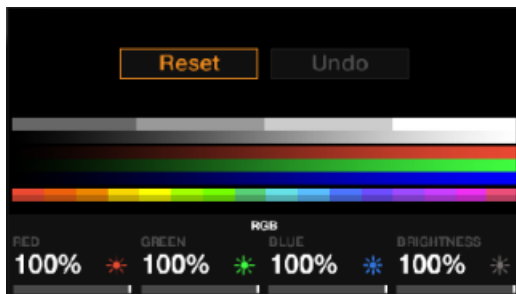
セッティングボタンで S5 デバイスのセッティング画面を開きます。



セッティングボタンです。

ディスプレイセッティング (RGB)

セッティング内で色 (RED、GREEN、BLUE の度合い) と画面の BRIGHTNESS (明るさ) を調節できます。
ディスプレイの下のパフォーマンスノブを回して各パラメーターを調節します。



ディスプレイセッティングビューです。

ディスプレイボタン

ディスプレイボタンは各ビューによって機能内容が異なります。



ディスプレイボタン

以下は各ビューごとのボタン機能概要です。

トラックデッキビュー

- (1) **Display Button 1:** BPM ポップアップが表示されます。
- (2) **Display Button 2:** KEY ウィンドウが開きます。
- (3) **Display Button 3:** 波形をズームします。
- (4) **Display Button 4:** 波形をズームアウトします。

ステムデッキビュー

- (1) **Display Button 1:** BPM ポップアップが表示されます。
- (2) **Display Button 2:** KEY ウィンドウが開きます。
- (3) **Display Button 3:** 波形をズームします。2 次機能: ステムビューのときに SHIFT を押しディスプレイボタン 3 を押すと Full Track ビューが表示されます。
- (4) **Display Button 4:** 波形をズームアウトします。2 次機能: Full Track ビューのときに SHIFT を押しディスプレイボタン 4 を押すと Stem ビューが表示されます。

Remix Deck ビュー

- (1) **Display Button 1:** BPM ポップアップが表示されます。

(2) **Display Button 2:** QUANTIZE ポップアップが表示されます。

(3) **Display Button 3:** Sample Grid を 2 ステップ分上にスクロールします。

(4) **Display Button 4:** Sample Grid を 2 ステップ分下にスクロールします

同じボタンをもう一度、またはビューボタンを押すことでいつでもポップアップ画面を閉じることができます。

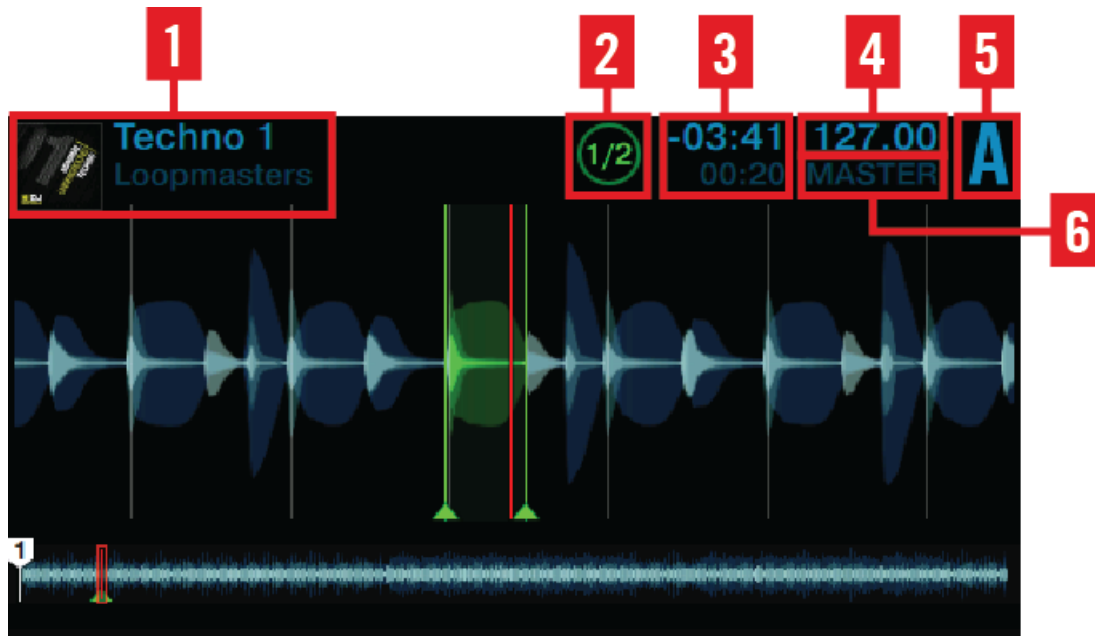
ディスプレイ

TRAKTOR デフォルトレイアウトは *2 Track + 2 Remix Decks (Scratch)* です。このレイアウトでは S5 の2つの上部デッキ(A と B) が **Track Decks** で下のデッキ (C と D) が **Remix Decks** となります。

- 左ディスプレイにはデッキ A と C の各情報が表示されます。
- 右ディスプレイにはデッキ B と D の各情報が表示されます。

有効な各 TRAKTOR デッキは常に Track Deck、Stem Deck、Remix Deck、または Live Input モードのどれかとなります。以下は S5 ディスプレイの表示概要です。

Track Deck と Stem Deck

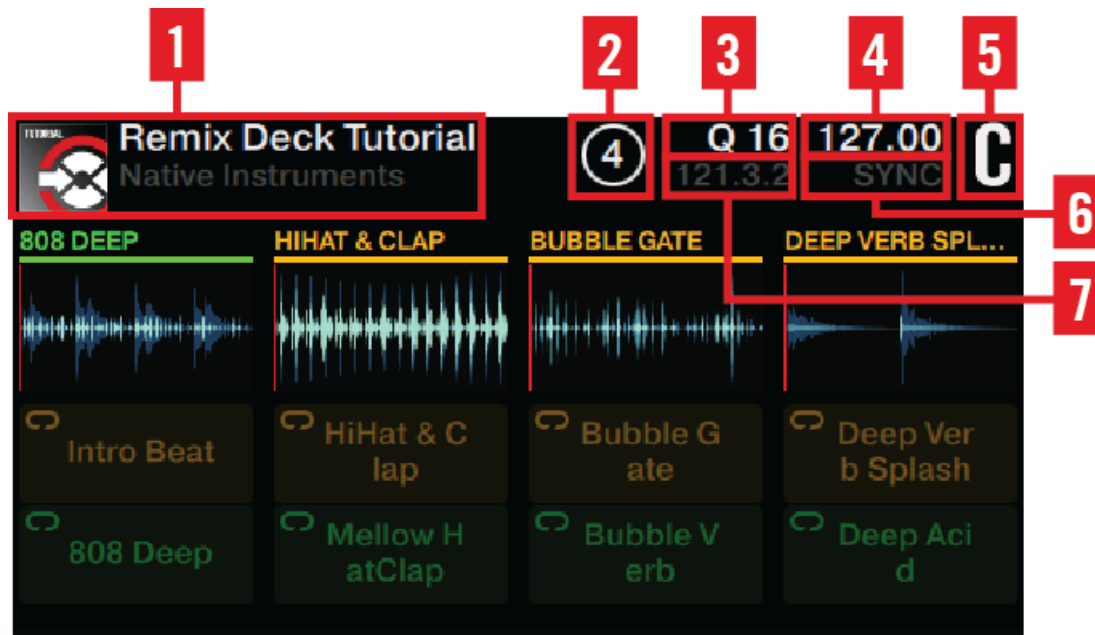


Track Deck または Stem Deck ビューです。

S5 の Track Deck /Stem Deck ビューで表示する情報は以下となります。

- (1) アートワーク、曲名、アーティスト名。
- (2) ループサイズ: 1/32 - 32 ビート
- (3) 再生ヘッド位置: 再生時間と残り時間
- (4) デッキテンポ BPM で表示します。
- (5) デッキフォーカス: デッキ A - D
- (6) 同期の状態: デッキが **Tempo Master** となっている場合、BPM 値の下に **MASTER** と表示されます。
SYNC はそのデッキが Tempo Master と同期していることを示します。デッキがまったく同期していない場合は、デッキヘッドにオリジナルテンポとの差をパーセント表示します。

リミックスデッキ (Remix Deck)



リミックスデッキビューです。

S5 のリミックスデッキビューで表示する情報は以下となります。

- (1) アートワークグラフィック、セット名称、アーティスト名
- (2) ループサイズ: 1/32 - 32 ビート

(3)クオンタイズ値.

(4)デッキテンポ BPM で表示します。

(5)デッキフォーカス: デッキ A - D

(6)同期の状態: デッキが **Tempo Master** となっている場合、BPM 値の下に **MASTER** と表示されます。
SYNC はそのデッキが Tempo Master と同期していることを示します。デッキがまったく同期していない場合は、デッキヘッダにオリジナルテンポとの差をパーセント表示します。

(7) **TRAKTOR のタイムライン** は Bars.Beats.Phrases.で表示されます。

View ボタン

ビューボタンで以下のディスプレイビュータイプに切り替えます。



View ボタンです。

このボタンで以下のビュータイプに切り替えます。

- **Single View:** フォーカスしているデッキのみが表示されます。
- **Split View:** 各デッキが表示されます。フォーカスしているデッキは大きな波形と詳細情報が表示され、フォーカスしていないデッキの波形は簡易モードとなり、マーカーと再生ヘッドを表示します。



デッキビューからポップアップを開くと (FX Selection メニュー、ブラウザ、BPM、または KEY)、View ボタンが点滅します。ポップアップ画面を閉じるにはビューボタンを押します。

パフォーマンスモードボタン

Performance Mode ボタンの左右矢印で各パフォーマンスモード **FILTER**、**PITCH**、**FX SEND**、**MIDI** に切り替えます。

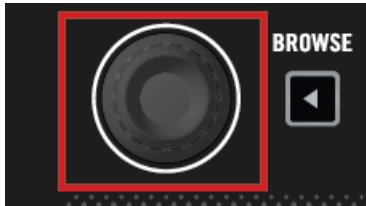


左パフォーマンスモードボタンです。

4.2.2 BROWSE コントロール

BROWSE エンコーダー

BROWSE エンコーダーで **Browser** にアクセスし、トラックコレクションとプレイリスト内を移動します。



BROWSE エンコーダーです。

BROWSE エンコーダーは回す、押すことができます。優先機能は以下となります。

- **BROWSE** エンコーダーを押してディスプレイ上でブラウザを開きます。
- **BROWSE** エンコーダーを回すことでアイテムをスクロールします。もう一度押すとサブフォルダを開き、更に押すとそのアイテムをロードします。

ブラウズ機能の他に、**BROWSE** エンコーダーを用いて他のメニューやポップアップ画面で値を調整、オプションを選択することができます。



ブラウズエンコーダーを設定してタッチ動作でブラウザを開くようにすることも可能です。
TRAKTOR の *Traktor Kontrol S5* の Preferences で [Auto Open Browser on Touch](#) オプションを起動してください。

BROWSE BACK ボタン

ブラウザを表示して **BACK** ボタンを押すと、フォルダ構造内のブラウザの上階層に戻ります。ブラウザを解除するには、**BACK** ボタンを一秒以上押します。



BROWSE Back です。

4.2.3 Mode Select ボタン

S5 の各デッキの 8 個のパッドのとなりには各モードセレクトボタン HOTCUE、LOOP、FREEZE、REMIX があります。起動したモードによって以下で説明するように機能内容が異なります。

S5 の各デッキの 8 個のパッドのとなりには各モードセレクトボタン HOTCUE、FREEZE、REMIX があります。起動したモードによって以下で説明するように機能内容が異なります。



モードセレクトボタンです。

HOTCUE ボタン

The **HOTCUE** ボタンで HOTCUE モードが起動します。HOTCUE モードでは HOTCUE マーカーをトラック内に保存、パッドでトリガーします。デッキ A と B でボタンは青く点灯、デッキ C と D では白く点灯します。HOTCUE モードは Track Decks と Stem Decks のデフォルトモードになります。



HOTCUE ボタンです。



リミックスデッキにホットキュー機能はありません。リミックスデッキを起動するとホットキューボタンは無効となります。

FREEZE ボタン

The **FREEZE** ボタンで フリーズ モードが起動します。デッキ A と B でボタンは青く点灯、デッキ C と D では白く点灯します。



FREEZE ボタンです。



FREEZE ボタンです。

Freeze モード

FREEZE モードでループサイズと呼ばれるバーが追加され、トラックが均等に 8 分割されます。 フリーズスライスはパッドにマッピングされ、青く点灯します。 これらのパッドのどれかを押すとマッピングされたフリーズスライスを再生し、その外のフリーズトラックをトリガーしない限りスライスの最後尾まで再生します。

FREEZE モードでは 1 - 8 の番号が波形に設置され、フリーズスライス位置を示します。 最初の列がフリーズスライス 1 - 4、次の列がフリーズスライス 5 - 8 をトリガーします。

- ▶ **FREEZE** ボタンを押しながらループエンコーダーを回すことで、フリーズスライスのサイズを変更することができます。 ディスプレイの波形も変更内容にあわせて表示内容を変更します。



フリーズスライスサイズの変更値幅は 1/4 ビートから 4 ビートです。

スライサーモード

Slicer Mode はフリーズモードの拡張機能です。 フリーズモード時に **LOOP** ボタンを押すと、パッドの性質が変化、スライスによってトラックの最初から最後までを再生する代わりに、Slicer モードでパッドを押すことで各スライスをループ再生するようになります。 ループエンコーダーを更にするとうフリーズスライサー機能を解除し、通常再生モードに戻ります。



Slicer モードで選択したループを再生している間はパッドは緑になり、アサインしたスライスを再生している間はパッドは緑で点滅した状態となります。 デッキのディスプレイでも同等の表示となります。

REMIX ボタン

Track Deck または Stem Deck で **REMIX** ボタンは Remix モードを起動し、対応する Remix Deck の現在の Remix Set ページを表示します。 パッドは Remix Cells で使用している色になります。



REMIX ボタンです。



Remix モードはデッキを Remix Deck として起動することで使用できます。起動していない場合、**REMIX** ボタンは無灯の状態となります。

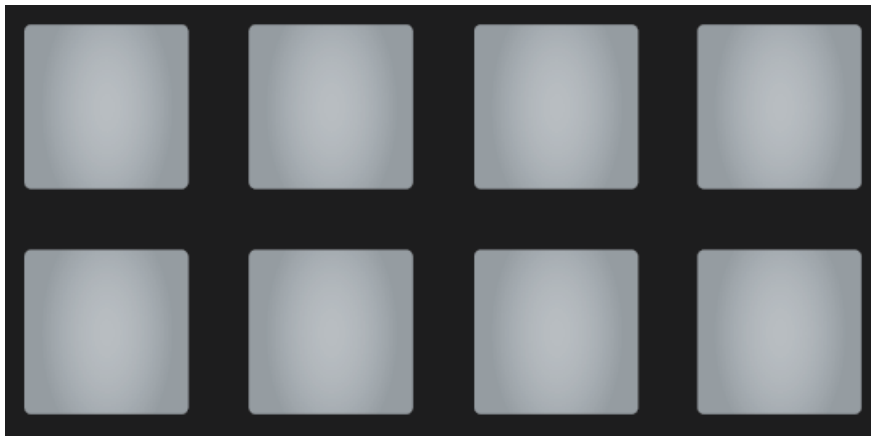
Remix Deck で **REMIX** モードはデフォルトで、パッドを押すことで Remix Cells にトラックの一部を取り込むことができます。更に **REMIX** ボタンでループを取り込むこともできます。



デッキでサンプル用音源を設定していない場合、S5 のディスプレイは *Error while copying* と表示します。

音声取り込み詳細は 4.2.6 を参照してください。

4.2.4 各パッド



パッドです。

以下は各モードでのパッドの役割です。

HOTCUE モード

再生中に無効の状態のパッドを押すことでキューポイントを設置します。パッドが点灯し、キューポイントが自動的にそのパッドにアサインされます。再度パッドを押すと、再生ヘッドがキューポイントに戻ります。

FREEZE とスライサーモード

FREEZE モードで TRAKTOR 上にループサイズを基準にした区切り線を設置、トラックが均等に 8 分割されます。これらはパッドにマッピングされます。スライスの再生を開始するには、各パッドを押します。

フリーズモード場合のみスライスモードを使用することができます。以下はスライサーモードとフリーズモードの異なる点です。

- スライサーモードでは、パッドを押し続けることでループが再生され続けます。
- スライサーモードでは 2 つのパッドを同時に押すことで各パッドのスライスを順にループ再生します。

Freeze モード起動時にループエンコーダーを押すと、Slicer モードが起動します。 ディスプレイのスライスとパッドの色が青から緑に変化します。

REMIX モード

Remix モードでパッドは対応するリミックスセルの内容（リミックスセットで設定してあるトラック、ループ、またはサンプル）をトリガーします。Remix Set をロードすると、パッドは Sample Cells の色を使用します。ディスプレイボタン 3 と 4 を押して 2 ステップごと Remix Cells をスクロールします。

4.2.5 Touch Strip

S5S8 には通常 DJ コントローラーに搭載しているジョグホイールはありません。ジョグホイールの代わりに直感的に使用できるタッチストリップを採用しています。



Touch Strip です。



Touch Strip です。

タッチストリップでは以下の操作を行うことができます。

- **シーク、ナビゲート**、トラック内を移動します。
- **テンポベンド(ナッジ)** この機能でビートを調節します。

- スクラッチ演奏
- ホールド トラック、またはサンプルをホールドします。
- バックスピン トラック、またはサンプルをバックスピンします。

タッチストリップ上部には LED があり、これらでタッチストリップでの操作内容を視認することができます。

フェイズメーター

Track Decks、Stem Decks、Remix Decks で LED は **Beat Phase Meter** として機能、MASTER デッキと比較したフォーカスしているデッキのビートのずれを視認することができます。これは TRAKTOR のデッキ上のメーターと同じです。

スクラッチの方向

ヴァイナルとターンテーブルでスクラッチを行ったことがなければ、このオプションは自然に受け入れることができるでしょう。このオプションを選択すると、タッチストリップを右にスワイプするとトラックの波形が前方に動きます。

- ▶ 方向を反転するには TRAKTOR の S5 preferences で [Invert](#) のチェックを外します。
Preferences>Traktor Kontrol S5>Touchstrip>Scratch Sensitivity



タッチストリップの環境設定（preferences）詳細に関してはセクション [↑6.3, タッチストリップ](#) を参照してください。

テンポベンドの方向

TRAKTOR のデフォルト設定では、タッチストリップを指でスワイプする動作は、ヴァイナル速度を手で調節する動作に似ています。

- 左に動かすと LP のスピードが上がります。
- 右に動かすと LP のスピードが下がります。

ターンテーブルでレコードのビートマッチを行ったことがない場合、この動作は不自然に感じることもあるでしょう。代わりに波形に目を向け、トラックの再生ヘッドの位置をずらせばいいのですから。また、テンポベンドはシークの際に使うのみの場合が殆どでしょう。

- 右にスワイプしてプレイヘッドを前にずらします。
- 左にスワイプしてプレイヘッドを後ろにずらします。

方向を反転させるには、[Invert](#) オプションのチェックを外します。*Preferences> Traktor Kontrol S5>Touchstrip>Bend Sensitivity*

感度 (Sensitivity)

S5 には **Sensitivity** セットアップがあり、現状の設定で殆どの演奏環境に対応することができます。万が一操作に対するタッチストリップの反応が遅い、またはその逆である場合は、感度の調整を行います。タッチストリップの Bend Sensitivity (ベンド感度) と Scratch Sensitivity (スクラッチ感度) の調整は以下で行います。 *Preferences > Traktor Kontrol S5 > Touchstrip*

4.2.6 トランスポートコントロール

S5 デッキのトランスポートボタンで、再生コントロールを行います。



これらのコントロールは TRAKTOR モードのみで使用可能な部分で、S5 をスタンドアローンモードで使用する場合、これらは機能しなくなります。

PLAY ボタン

PLAY ボタンでフォーカスしているデッキのトラックを再生/停止します。再生中はこのボタンは緑に点灯します。再生を停止すると暗くなります。



PLAY ボタンです。

CUE ボタン

CUE は TRAKTOR のホットキューポイントと連動します。このボタンを押すと青く点灯します。ボタンを放すと暗くなります。



CUE ボタンです。

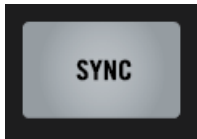
CUE ボタンの各機能は以下です。

- デッキの再生中に **CUE** を押すと **Floating Cue Point** にジャンプ、再生を停止します。
- デッキの停止中に **CUE** を押し続けている間はトラック再生を続けます。

- **CUE** を押している間に **PLAY** を押してデッキを再生するとキューボタンを放しても再生が続きます。
- 左デッキで **SHIFT** + **CUE** を押すとトラックの最初にスキップ、再生します。

SYNC ボタン

SYNC ボタンを起動／起動解除することで Master デッキに同期／同期解除します。



SYNC ボタンです。

再生中に **SHIFT** + **SYNC** を押すとそのデッキが **Tempo Master** となります。そのデッキのテンポがその他のデッキ、または FX が使用するテンポとなります。S5 のマスターデッキのデッキヘッダにも **MASTER** と表示されます。

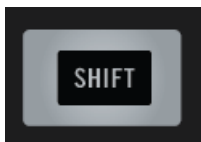
SYNC ボタンは使用状況にあわせて以下の状態となります。

- デッキの BPM が同期し、テンポマスターともずれがない場合は、ボタンは明るい緑になります。
- デッキの BPM は同期しているが、テンポマスターとずれている場合は、ボタンは明るい赤になります。
- デッキが同期していない場合は、ボタンは薄い緑になります。

デッキのフェイズがずれている場合は **SYNC** を 2 回押すことでデッキがテンポマスターと同期します。

SHIFT ボタン

SHIFT ボタンは、S5 の各コントロール部を一時的に変化させるためのボタンです。これで二次機能にアクセスします。シフトボタンを押すと白く点灯します。

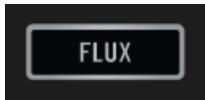


SHIFT ボタンです。

SHIFT ボタンを使用して 2 次機能にアクセスする方法は、この資料を通して随時紹介しています。

4.2.7 FLUX ボタン

S5 の **FLUX** ボタンでフォーカスしているデッキの Flux Mode を起動します。



FLUX ボタンです。

Flux Mode

FLUX モードを起動すると、全デッキで 2 番目の再生ヘッドがトラックの構成通りに進み、ループの使用、キューポイントの使用、トラック内での前後スキップによる余剰分とは関係なくトラックの尺通りに再生ヘッドが進行します。これによりトラックが必要以上に長くなることが無くなります。

4.2.8 ループエンコーダー

ループエンコーダーはトラックデッキ、ステムデッキ、リミックスデッキのループ機能専用です。押すことでループを起動し、回すことでループのサイズを変更、周りの LED リングはループが起動していることを示します。フォーカスがデッキ A または B の場合、LED リングの色は青になります。フォーカスがデッキ C または D の場合、LED リングの色は白になります。



ループエンコーダーです。



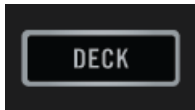
FLUX モードを起動した状態でループ再生を維持することはできません。この場合、エンコーダーを押している間のみループ再生され、ループエンコーダーから指を放すとループが解除されます。ループの起動、起動解除に関わらず、ループサイズはいつでも変更できます。

再生ヘッドの移動

ループが起動していない状態で、ループエンコーダーで再生ヘッドをループのサイズで移動するには **SHIFT** を押しながらループエンコーダーを回します。

4.2.9 DECK ボタン

DECK ボタンでデッキセクションの 1 次デッキと 2 次デッキのフォーカスを切り替えます。



DECK ボタンです。

一次デッキ(A または B) にフォーカスすると **DECK** ボタンが青く点灯し、2 次デッキ(C または D) にフォーカスすると白く点灯します。

4.3 FX ユニット

S5 のデッキ上部には 2 つの FX ユニットがありこれらは各デッキにアサインすることができます。各 FX ユニットにある 4 つのボタンとボタンで、リアルタイムに各パラメーターを操作することができます。ソフトウェアと同様に、FX Unit 1 は左上隅、FX Unit 2 は右上にあります。



FX ユニット 1 と 2 です。

FX ユニットで想像性豊かにトラックを加工、単純にリバーブを追加したり、スタッターエフェクトでトラックを完全に変貌させることも可能です。TRAKTOR ソフトウェアは豊富な高品質エフェクトを装備しています。これらの設定は S5 で簡単に設定することができ、その後 FX コントロール部で制御することが可能となります。



FX ユニットです。

デフォルトでは FX ユニット 1 と 2 が常に起動した状態となっています。各チャンネルの FX アサインボタンでミキサーチャンネルにエフェクトをアサインしてください。

ここでは FX ユニットの重要な機能の名称と機能を解説します。このセクションのノブは全てタッチセンシティブです。これらのノブに触れて FX ドロップダウンメニューを表示、ロードしたエフェクトの概要とコントロールアサイン、各パラメーター値も表示します。

- シングルモードで単体のエフェクトを選択します。FX ノブで最大 4 つのパラメーターをコントロールできます。
- グループモードで最大 3 つのエフェクトを使用できます。FX ノブでは各エフェクトに対して一つのパラメーターをコントロールできます。

以下の表には FX ボタンと FX ノブで制御できるパラメーターの概要と詳細セクションへのリンクを記載しています。

名称	シングルモード時の機能	グループモード時の機能
FX ボタン 1	FX ユニット全体を起動／起動解除します。	-
FX ボタン 2	全 FX パラメーターをデフォルト値にリセットします。	FX スロット 1 を起動、起動解除します。
FX ボタン 3	選択したエフェクトによって異なります。	FX スロット 2 を起動、起動解除します。
FX ボタン 4	選択したエフェクトによって異なります。	FX スロット 3 を起動、起動解除します。
FX ノブ 1	全 FX ユニットのドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。	全 FX ユニットのドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。
FX ノブ 2	FX パラメーター 1 をコントロールします。	FX ユニットの最初の FX ユニットをコントロールします。

名称	シングルモード時の機能	グループモード時の機能
FX ノブ 3	FX パラメーター 2 をコントロールします。	FX ユニットの 2 番目の FX ユニットをコントロールします。
FX ノブ 4	FX パラメーター 3 をコントロールします。	FX ユニットの 3 番目の FX ユニットをコントロールします。

4.3.1 FX ユニットアサイン

デッキのシグナルを FX ユニットに送信するには、ミキサーチャンネルの対応する FX Assign ボタンを押します。

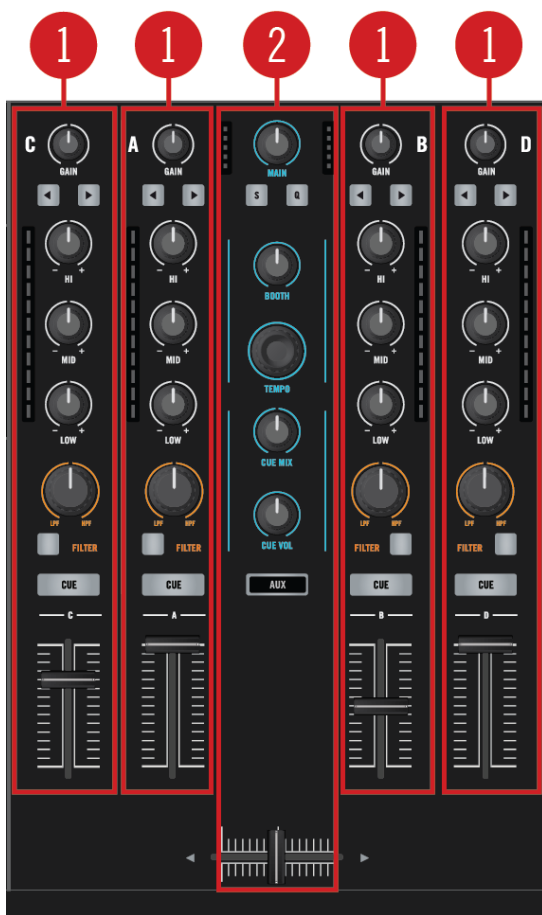


FX Assign ボタンです。

- ▶ TRAKTOR の 2 つの FX ユニットのデフォルト設定では、左 FX ボタンを押すとミキサーチャンネルを FX ユニット 1 にアサインします。右 FX ボタンを押すとチャンネルは FX ユニット 2 にアサインされます。アサインされると、FX アサインボタンが明るいオレンジに点灯します。

4.4 ミキサー

これがミキサーレイアウト概観となります。その後ハードウェアリファレンスで S5 のミキサーセクションにある各コンポーネントを詳細解説します。S5 または TRAKTOR ソフトウェアの中央部には 4 チャンネルミキサーがあります。TRAKTOR に接続すると、S5 のミキサーセクションのノブが、ソフトウェアミキサー一部の該当するノブと連動するようになります。



S5 のミキサーです。

(1) **ミキサーチャンネル A、B、C、D**: 各チャンネルは TRAKTOR の対応するバーチャルデッキのインプット音声を受信、または外部音源(CD プレイヤー、マイク) によるインプットシグナルを S5 のリアパネルから受信します。各チャンネルにはチャンネルフェーダー等の専用コントロールがあり、ミックスをスムーズに送信します。詳細はセクション [↑4.4.1, ミキサーチャンネル](#) を参照してください。

(2) **ミキサーメインセクション**: 各ミキサーチャンネルは Mixer Main セクションに送信され、**MAIN** と **BOOTH** アウトプットを介して出力されます。詳細はセクション [↑4.4.2, ミキサーメインセクション](#) を参照してください。

4.4.1 ミキサーチャンネル



ミキサーチャンネル詳細です。

上から順に、ミキサーチャンネルには以下のコントロール部が備わっています。

(1) **GAIN ノブ**: **GAIN** ノブでチャンネルインプットレベルを直接コントロールでき、ここで各デッキ間の音量をコントロールできます。 詳細はセクション [↑4.4.1.1, GAIN ノブ](#) を参照してください。

- (2) **FX Assign ボタン**: FX Assign ボタンでチャンネルを FX Units にアサインします。詳細はセクション [↑4.4.1.2, FX アサインボタン](#) を参照してください。
- (3) **インプットレベルメーター**: 各チャンネルには専用インプットレベルメーターがあり、チャンネルフェーダーに送信される前のシグナルレベルを表示します。詳細はセクション [↑4.4.1.5, チャンネルメーター](#) を参照してください。
- (4) **EQ (HI、MID、LOW) ノブ**: これらのノブで周波数バランスを調節します。詳細はセクション [↑4.4.1.3, EQ ノブ](#) を参照してください。
- (5) **FILTER ボタンと FILTER ノブ**: **FILTER** ボタンでフィルター機能を起動し、これらのコントロールでフィルター (**HPF** または **LPF**) エフェクトを操作します。詳細はセクション [↑4.4.1.6, FILTER ボタンと FILTER ノブ](#) を参照してください。
- (6) **CUE ボタン**: キューボタンを介してヘッドフォンでチャンネルシグナルを試聴できます。詳細はセクション [↑4.4.1.7, CUE ボタン](#) を参照してください。
- (7) **チャンネルフェーダー**: チャンネルフェーダーでミックス時に各チャンネルをスムーズにフェードイン/アウトします。詳細はセクション [↑4.4.1.4, チャンネルフェーダー](#) を参照してください。

GAIN ノブ

GAIN ノブで、対応するデッキ、またはオーディオインプットからの受信音量を調節し、ミックス時の音量の差異を制御します。



GAIN ノブです。



GAIN は INPUT とデジタル変換後に適用されます。ターンテーブル、または外部機器を接続した場合、**GAIN** が中央の位置になっていても頻繁にチャンネルレベルメーターがオレンジの部分に到達する場合は、機器のアウトプットレベルを最適な音量に設定し、オレンジの部分に最大音量がごくまれに到達する程度にすることで音声を大きく保ちつつ、ノイズのないトラック音声を出力するように調節する必要があります。

FX アサインボタン

各チャンネルには 2 つの FX アサインボタンがあり、TRAKTOR の FX ユニットにルーティングします。左ボタンを押すと FX ユニット 1 に、右ボタンを押すと FX ユニット 2 にルーティングします。



FX Assign ボタンです。

このアサインでシグナルを同時に両方の FX ユニットに送信することもできます。



両方の FX アサインボタンを起動すると、トラックは FX1 を通過してから FX2 に送信されます。

EQ ノブ

各チャンネルには 3-バンド EQ セクション: **HI**、**MID** と **LOW** ノブがあり、ここで異なるトラックの周波数帯域をコントロールします。



EQ ノブです。

ノブの中心にはマークがあり、必要ない時に EQ が効かない仕様となっています。



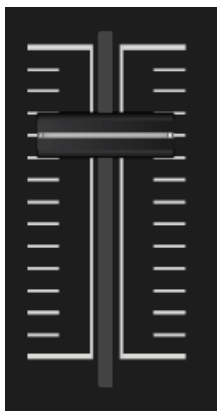
S5 内蔵 EQ は Z ISO と同等で、TRAKTOR ソフトウェアのデフォルト EQ となっています。



TRAKTOR は個性ある EQ 各種を備えています。 *Preferences > Mixer > EQ Selection* と進んで各 EQ タイプを選択することができます。

チャンネルフェーダー

チャンネルフェーダーでクロスフェーダーと **MAIN OUT** に送信するチャンネル音量を設定します。



チャンネルフェーダーです。



チャンネルのフェーダー設定は CUE ボリュームには影響しません。GAIN ノブでまずレベルを調節し、フェーダーを上げてください。

チャンネルメーター



チャンネルメーター

チャンネルメーターを確認して最適な音量に設定してください。音源が TRAKTOR デッキの場合は、**GAIN** ノブで音量を調整できます。



ターンテーブルや CD プレイヤーを接続している場合は、ボリュームノブを使用してチャンネルレベルを設定します。S5 のインプットがクリッピングする場合は、**GAIN** を下げることで音声は小さくなりますが、外部音源自体の音量を調節しなければ、クリップしたままの音声となります。

音量を上げ、青い部分の全域を表示し、トラックの最大音量部分でまれにオレンジの部分に到達するような音量にするのが理想的です。MAIN アウトプットが小さくても、P.A.で音量を上げることができるので、音量が小さくてもそこまで心配する必要はありません。

FILTER ボタンと **FILTER** ノブ

FILTER ボタンは、デュアルモードフィルターのオンオフスイッチです。**FILTER** ノブは回す方向によってハイパス、またはローパスフィルターに切り替わります。ノブを右に回すとハイパスフィルターとなり、左回しでローパスフィルターとなります。



FILTER ボタンと FILTER ノブです。



FILTER ボタンを起動していても、**FILTER** ノブが中心の位置になっていれば、フィルター機能は機能しません。



TRAKTOR には 3 種のデュアルモードフィルターがあります。 *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。

CUE ボタン

CUE ボタンでチャンネルシグナルをキューチャンネルに送信、ヘッドフォンでトラックを試聴できるようになります。



CUE ボタンです。



チャンネルフェーダーは CUE のチャンネルボリュームに影響しません。MAIN へのミックスを行うまで、このフェーダーは下げてください。

ミックスの際のヘッドフォンの活用方法に関しては、セクション [↑ 2.3.3, ヘッドフォンを使用してミックスを正確に行う \(ビートマッチング\)](#) を参照してください。

4.4.2 ミキサーメインセクション

この章ではミキサーのメインセクションを簡単に解説し、その後全コントロール部の解説を進めます。以下の画像と表にはミキサーメインセクション各部概要と詳細セクションへのリンクを記載しています。



ミキサーメインセクション各部です。

(1) **MAIN ノブ**: **MAIN** ノブで **MAIN OUT** に送信する音量を調節します。詳細はセクション [↑4.4.2.7, MAIN ノブ](#) を参照してください。

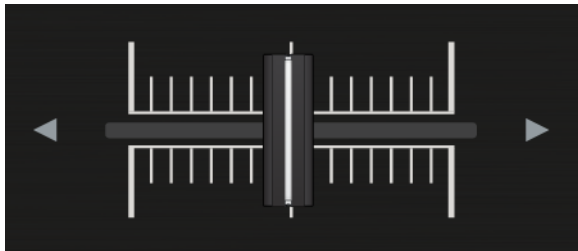
(2) **GLOBAL セクション**: GLOBAL セクションで TRAKTOR の **Snap** と **Quantize** 機能を起動、起動解除します。詳細はセクション [↑4.4.2.6, GLOBAL セクション](#) を参照してください。

(3) **BOOTH ノブ**: **BOOTH** BOOTH ノブで **BOOTH OUT** に送信する音量を調節します。詳細はセクション [↑4.4.2.5, BOOTH ノブ](#) を参照してください。

- (4) **TEMPO エンコーダー**: **TEMPO** エンコーダーでグローバルテンポを調節します。詳細はセクション [↑4.4.2.4, TEMPO エンコーダー](#) を参照してください。
- (5) **CUE MIX ノブ**: **CUE MIX** ノブで **MAIN** と **CUE** から出力される音量バランスをヘッドフォン内で調節します。詳細はセクション [↑4.4.2.3, CUE MIX ノブ](#) を参照してください。
- (6) **CUE VOL ノブ**: **CUE VOL** ノブでフロントパネルにある各ヘッドフォン端子のヘッドフォン音量を調節します。詳細はセクション [↑4.4.2.2, CUE VOL ノブ](#) を参照してください。
- (7) **AUX ボタン**: **AUX** ボタンで機器の音声を追加、**AUX** セクションに接続し、Main ミックスに送信します。詳細はセクション [↑4.4.2.8, AUX ボタン](#) を参照してください。
- (8) **クロスフェーダー**: クロスフェーダーで左右にアサインしたチャンネルのミックスコントロールを行います。詳細はセクション [↑4.4.2.1, クロスフェーダー](#) を参照してください。

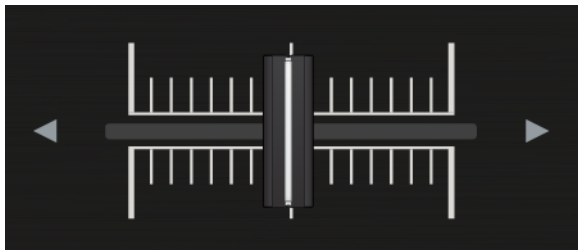
クロスフェーダー

S5 のフロントパネルにある**クロスフェーダーアサインスイッチ**を介してクロスフェーダーの左右にアサインした各チャンネルを、クロスフェーダーでミックスします。



クロスフェーダーです。

クロスフェーダーでアサインしたチャンネルのミックスを行います。S5 のクロスフェーダーは TRAKTOR ソフトウェアで設定したアサイン内容を適用します。デフォルトでデッキ A とデッキ C がクロスフェーダーの左側となり、デッキ B と D が右側にアサインされます。



クロスフェーダーです。

クロスフェーダーにチャンネルを設定する方法に関しては TRAKTOR ソフトウェアマニュアルを参照してください。

CUE VOL ノブ

CUE VOL ノブでヘッドフォンアウトプットのボリュームを調節します。



CUE VOL ノブ



S5 の高出力ヘッドフォンアンプは、大音量の環境下でも十分に聞き取れる性能となっています。まずは音量を小さくした状態で使用を始めて様子を見てください。

CUE MIX ノブ

CUE MIX ノブで MAIN ミックスのみを聞く、CUE チャンネルのみを聞く、またはその両方をヘッドフォンで聞くことができます。

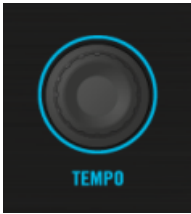


CUE MIX ノブです。

CUE で曲を試聴し、チャンネルの GAIN を上げ、CUE MIX が中央の状態では各音量が最適な状態にします。この方法で MAIN ミックスを行えば、両トラックの音量が最適な状態でミックスされます。

TEMPO エンコーダー

中央の TEMPO ノブで TRAKTOR のテンポマスターを BPM で調節します。同期している他の全デッキも自動的にテンポ調節されます。



TEMPO エンコーダー



TEMPO エンコーダーで.01 単位で BPM を調節できます。SHIFT を押すことで 1 BPM 単位で調整可能となります。

デッキ画面にはテンポコントロール機能用ショートカットがあります。



個別のテンポ調節は同期していないデッキで行うことができます。同期したデッキのテンポを調節すると、Tempo Master の BPM も変化します。

専用テンポスライダーを使用可能な状態にするには、デッキを同期しない状態にしておく必要があります。

1. **ディスプレイボタン 1** を押すことで **BPM** ポップアップが表示されます。
2. **BROWSE** ノブを回して **MASTER** テンポを.01 BPM 単位で調節します。BPM をより大きい値で変更するには **SHIFT** を押しながらノブを回します。

→ Track/Remix 各デッキの再生スピードが変化します。

ターンテーブル等の外部音源を手動でデッキに同期させるには、[↑3.1, タッチストリップの使用](#)で解説するようにテンポ調節の際にタッチストリップを活用します。



MASTER デッキ、または MASTER に同期しているデッキの場合、S5 は **MASTER CLOCK** BPM を表示します。フォーカスしているデッキが TRAKTOR のマスタークロックと同期していない場合は、BPM オーバーレイがトラックデッキ、またはリミックスデッキの各 BPM を表示します。



BPM オーバーレイはトラック/リミックスデッキ使用時にアクセス可能な機能となります。

BOOTH ノブ

BOOTH ノブで **MAIN** シグナルを **BOOTH OUT** に送り、**VOLUME** ノブでの設定音量とは別に、2 個目のスピーカーセットに音声を送ることができます。この機能はステージ上でのモニタースピーカーに対して使用するのが一般的で、P.A.とは別に自分の好みの音量で再生内容を確認することができますようになります。



BOOTH ノブ



BOOTH ノブは、ミキサーが TRAKTOR モード、各モードのミックスセットアップ、スタンドアロンのどの場合であっても機能します。

GLOBAL セクション

Snap と **Quantize** モードは S5 の **GLOBAL** セクションにある、専用 **S**、**Q** ボタンを押すことで起動／起動解除することができます。



GLOBAL セクションです。



これらの S5 コントロールは、TRAKTOR デッキに対してのみ機能します。

スナップボタン

S とあるスナップボタンでスナップモードを起動／起動解除します。Snap モードを起動すると、全キューポイント、またはループポイントが一番近いビートに設定されます。

クオンタイズボタン

Q とある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。クオンタイズ機能を起動すると、トラック内の移動操作(Hotcues、Beatjumps 等) がビートと同期するようになります。ビートに到達する前にジャンプすると、TRAKTOR はビートにあわせて反応します。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。

MAIN ノブ

MAIN ノブで S5 の **MAIN OUT** に送信する音量を調節します。



MAIN ノブと MAIN Level メーターです。

LED メーターでアウトプットレベルを表示します。 **MAIN** ノブが左になっている場合は(最小音量に近い場合)は、関連メインレベルメーターの表示も下がります。



MAIN ノブを調節して音量が青い部分の殆どを占める状態にし、最大音量に到達するとまれにオレンジLED 部分が反応する音量にします。

AUX ボタン

AUX ボタンでリアパネルにある **AUX** セクションに直接アクセスし、マイクやライン出力音声を接続します。



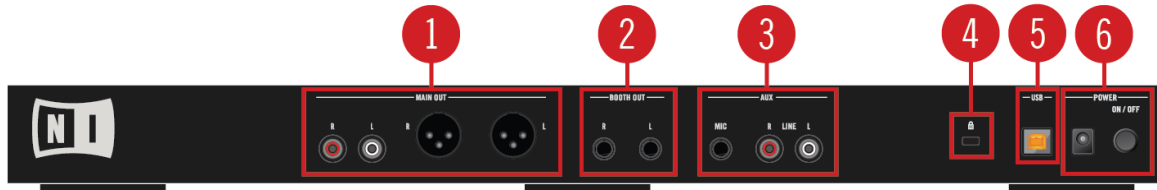
AUX ボタンです。

AUX ボタンを押したままにすることで AUX チャンネル音声が入混じります。 アウトプットボリュームは LOOP エンコーダーで調節できます。

詳細は関連セクションを参照してください。

4.5 リアパネル

リアパネルには S5 の使用や他のアクティブスピーカー、マイク、ラインレベルオーディオ機器等を接続するための各端子を装備しています。



S5 のリアパネルの接続部です。

(1) **MAIN OUT セクション**: **MAIN OUT** からアクティブスピーカーやメイン PA に接続します。 詳細はセクション [↑4.5.1, MAIN OUT セクション](#) を参照してください。

(2) **BOOTH OUT セクション**: **BOOTH OUT** からセカンド PA（ステージ等）に接続します。 詳細はセクション [↑4.5.2, BOOTH OUT セクション](#) を参照してください。

(3) **AUX セクション**: **AUX** セクションにマイクやラインレベルオーディオ機器を接続します。 詳細はセクション [↑4.5.3, AUX セクション](#) を参照してください。

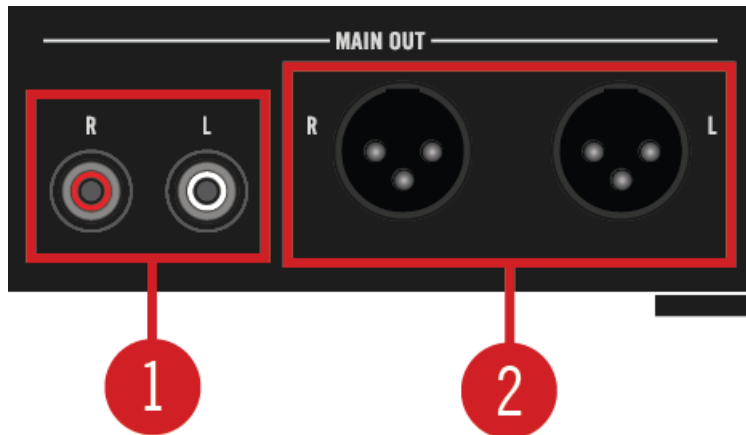
(4) **ケンジントンロックスロット**: ここでケンジントンロックを施錠し、盗難防止に役立てます。 詳細はセクション [↑4.5.4, ケンジントンロックスロット](#) を参照してください。

(5) **USB コネクター**: USB 端子で機器をコンピューターに接続します。 詳細はセクション [↑4.5.5, USB 接続](#) を参照してください。

(6) **POWER セクション**: **POWER** セクションに S5 用電源を接続します。 詳細はセクション [↑4.5.6, POWER セクション](#) を参照してください。

全接続部の仕様は [↑9, 技術仕様](#) を参照してください。

4.5.1 MAIN OUT セクション



MAIN OUT セクションです。

MAIN OUT セクションには 2 つのアウトプット端子を装備しています。

(1)**アンバランス RCA**: RCA アウトプットでホームステレオ、サブ DJ ミキサー、録音機器等々に接続します。

(2)**バランス XLR** バランス XLR アウトプットでアンバランスケーブルよりも電気干渉への抵抗力が強いプロ仕様ケーブルに対応します。XLR ケーブルを介して S5 とパワーアンプやアクティブスピーカーを接続する方法は以下です。

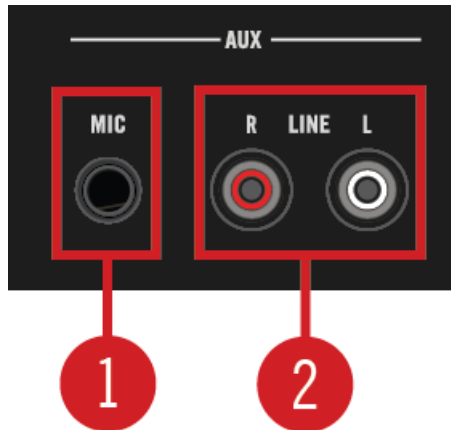
4.5.2 BOOTH OUT セクション



BOOTH OUT セクションです。

1/4 インチバランスド **BOOTH** アウトプットには **MAIN OUT** と同じ音声を送信されます。最も一般的な利用法はモニタースピーカーへの送信です。 **BOOTH OUT** のレベルは S5 ミキサー中央部にある **BOOTH** ノブを使用します。

4.5.3 AUX セクション



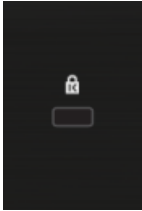
AUX セクションです。

AUX セクションではパフォーマンス中に使用する場合もあるマイクや外部音源を接続するための端子を装備しています。このセクションは以下の内容を含んでいます。

(1)**MIC** インプット(バランスド **TRS**): この **MIC** インプットにバランスド 6.3mm (または 1/4 インチ)端子を用いてマイクを接続します。

(2)**Line RCA** 端子: CD プレイヤー、ラインレベル音源等の機器はステレオ RCA ケーブルを用いてこの **LINE** インプット端子に接続します。

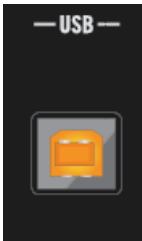
4.5.4 ケンジントンロックスロット



ケンジントンロックスロットです。

ケンジントンロックを用いて S5 を固定されたテーブル等に取り付け、盗難防止に役立てます。

4.5.5 USB 接続



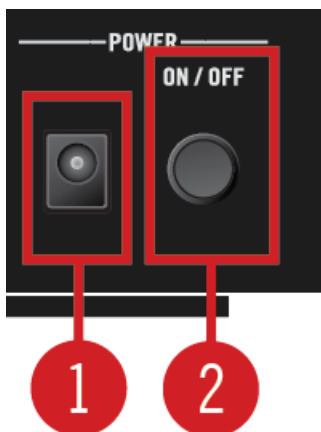
USB 端子です。

この端子を使用して S5 をコンピューターに接続します (同封の USB ケーブルを使用してください)。端子は USB 2 使用ですが、USB 3 仕様のコンピューターにも対応します。



USB ハブを使用している場合、TRAKTOR KONTROL S5 に大容量のデータが送信されると正常に動作しない場合があります。可能であれば、S5 を直接コンピューターの USB ポートに接続することを推奨します。

4.5.6 POWER セクション



POWER セクションです。

POWER セクションで、電源部とコンピューターに接続します。

- (1) **パワーサプライコネクタ(15V - 2.66 A)**: 同封のパワーサプライを接続します。
- (2) **ON/OFF スイッチ**: このスイッチを押して機器をオンオフします。



同梱された電源以外の電源を TRAKTOR KONTROL S5 に対して使用しないでください。専用電源をなくした、または電源が故障した場合は、Native Instruments が推奨する電源を再購入してください。



電源を使用して S5 に接続する前に TRAKTOR KONTROL S5 IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS リーフレット(同梱しています)をお読みください。このリーフレットには各国で電源を使用する際のアダプターの装着方法を記載しています。

4.6 フロントパネル

このセクションは S5 のフロントパネルの各要素を含んでいます。



S5 のフロントパネルです。

(1) **PHONES:**PHONES セクションには 2 つのヘッドフォン端子があります。CUE でトラックを試聴し、MAIN でミックスを聞きます。

- ヘッドフォンジャック小: 3.5 mm (1/8-inch) ステレオヘッドフォン端子です。
- ヘッドフォンジャック大: 6.3 mm (1/4-inch) ステレオヘッドフォン端子です。



S5 のトップパネルの CUE VOL ノブでヘッドフォンレベルを調節します。

5 外部オーディオ機器の追加

5.1 マイクの追加

マイクを接続することでパフォーマンス内容を更に演出することができるようになります。観客とのコミュニケーションや、ビートボックスプレイが可能となります。

マイクの接続

S5 にマイクを接続する方法は以下です。

- ▶ 6.3 mm 端子を使ってマイクを接続、S5 のリアパネルの **MIC** 端子に接続します。

TRAKTOR ワークフローでマイクを使用する

ミックス内でマイク音声を使用する方法は以下です。

1. **AUX** ボタンを押したままにします。



2. **AUX** ボタンを押しながらマイクを使用します。

→ これでマイク音声を使用できるようになります。

AUX ボタンを押している間はマイクを使用できます。

マイクボリュームの調節

AUX ボタンを押している間はタッチストリップの LED と **LOOP** エンコーダーの隣の LED が点灯します。

LOOP エンコーダーはボリュームノブとして機能するようになり、タッチストリップの LED は現在の音量を表示するようになります。

マイクのボリューム調節方法は以下です。

- ▶ 右デッキの **LOOP** エンコーダーを回します。



→ マイクのボリュームが変化し、タッチストリップの LED が現在のボリュームを表示します。



AUX ボタンを放しても設定したマイクのボリューム、外部音声機器のボリュームを維持することはありません。マイクの音量は 50 %、外部機器の音量設定は最大値にリセットされます。

5.2 ラインレベルオーディオ機器の追加

ラインレベルオーディオ機器を接続することでパフォーマンス内容を更に演出することができるようになります。対象機器は MP 3 プレイヤー、CD プレイヤー、その他のラインレベルを使用する機器となります。

ラインレベルオーディオ機器の接続

S5 にラインレベルオーディオ機器を接続する方法は以下となります。

- ▶ S5 のリアパネルの **AUX** セクションにある **LINE L / R** インプットに、ラインレベルオーディオ機器を ステレオ RCA ケーブルを用いて接続します。

TRAKTOR ワークフローでラインレベルオーディオ機器を使用する

ミックスにラインレベルオーディオ機器を接続する方法は以下となります。

1. 接続したオーディオ機器の再生を始めます。
2. S5 で **AUX** ボタンを押したままにします。



→ これでメインミックスで外部機器の音声を確認できます。

AUX ボタンを押している間は外部機器の音声を使用できます。

ラインレベルオーディオ機器のボリューム調整

AUX ボタンを押している間はタッチストリップの LED と LOOP エンコーダーの隣の LED が点灯します。

LOOP エンコーダーはボリュームノブとして機能するようになり、タッチストリップの LED は現在の音量を表示するようになります。

ラインレベルオーディオ機器のボリューム調整を行う方法は以下です。

- ▶ 左デッキの LOOP エンコーダーを回します。



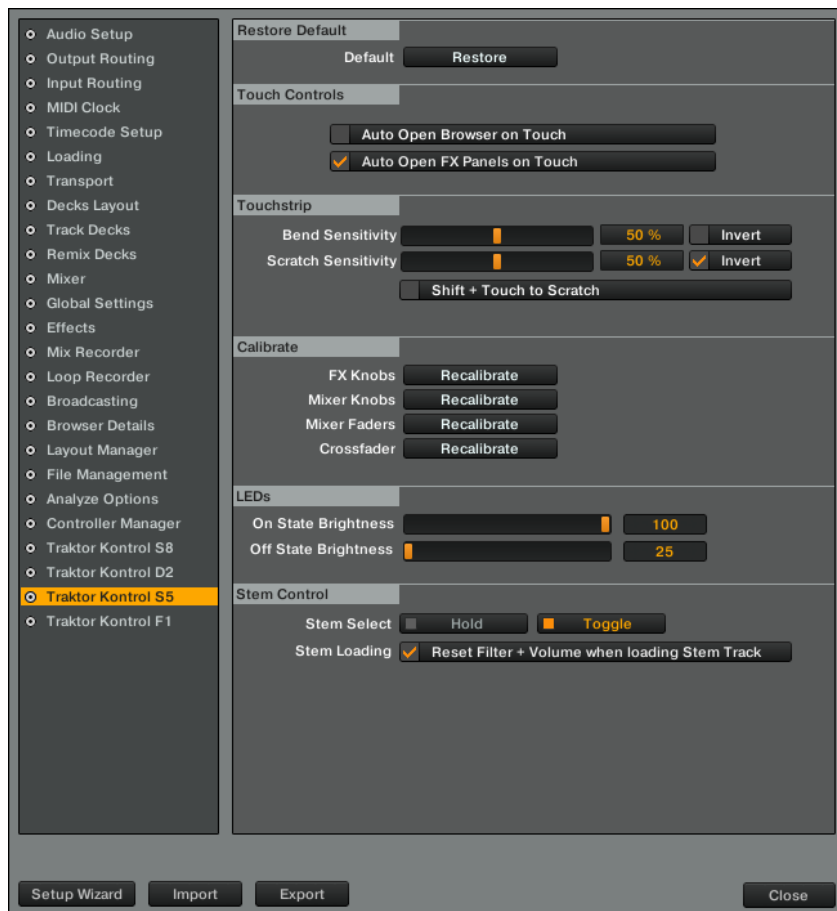
→ ラインレベルオーディオ機器のボリュームが変化し、タッチストリップの LED が現在のボリュームを表示します。



AUX ボタンを放しても設定したマイクのボリューム、外部音声機器のボリュームを維持することはありません。マイクの音量は 50 %、外部機器の音量設定は最大値にリセットされます。

6 TRAKTOR の環境設定ペイン

Setup Wizard で設定を行うと、TRAKTOR の Preferences ウィンドウに S5 専用設定項目が表示されるようになり、ここでタッチ感度や、ボタンの LED の明るさ、各デッキのパッドにアサインされる Loop と Beatjump のサイズを設定することができます。



TRAKTOR の Preferences の S5 ペインです。

6.1 デフォルト復元 (Restore Default)

このボタンを押すことで TRAKTOR KONTROL S5 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。

6.2 タッチコントロール

いくつかのコントロール部はタッチセンシティブです。TRAKTOR でタッチ機能を起動して、ボタンを押すこと等で行ってきた操作を、タッチ操作で行うことができますようになります。

- **Auto Open Browser on Touch:** ここを起動すると、**BROWSE** ノブに触れることでブラウザを開き、ノブから指を放すとブラウザが閉じるようになります。この機能を起動解除すると、ノブを押すことで **BROWSE** ブラウザが開くようになります。
- **Auto Open FX Panels on Touch:** 起動すると、**FX** ノブに触れるとノブのパラメーター値や **FX** ボタンの機能を表示する FX パネルが表示されます。起動解除してもパラメーターを引き続きコントロールできますが、パネルが表示されなくなります。

6.3 タッチストリップ

タッチ機能は指が持つ微細な電気に反応し、個人によって反応度合いが異なります。デフォルト値では殆どのユーザーが問題なく使用できる状態にしています。タッチストリップの反応が悪いと感じた場合は、以下のようにその設定を変更することができます。

- **Bend Sensitivity:** デフォルト値は 50% です。ここでテンポベンド感度を調節します。実際に機能が使いやすいか試しながらこの設定を行ってください。
- **Scratch Sensitivity:** デフォルト値は 50% です。ここでスクラッチ感度を調節します。実際に機能が使いやすいか試しながらこの設定を行ってください。
- **Bend Invert:** デフォルトは起動解除された状態です。通常左にスワイプすることで再生内容を一時的に遅くします。この項目を起動すると、左スワイプで再生内容を一時的に早めます。
- **Scratch Invert:** デフォルトで起動した状態です。左スワイプでトラックの再生位置の前方に進みます。起動解除すると左スワイプでトラック再生位置より後方に移動します。
- **Shift + Touch to Scratch:** デフォルトで無効の状態となり、**SHIFT** ボタン+Touch Strip のスワイプでアブソルートシーク機能が起動します。このオプションを起動すると、**SHIFT** ボタン+のスワイプでスクラッチやバックスピン演奏を行うことができます。

6.4 キャリブレート

キャリブレーションで各コントロール部を最大限活用できるように「メンテナンス」します。これらの設定は既に正確なキャリブレーションが行われていますが、S5 ユニット使用精度の保持、向上のために時々キャリブレーションを行う必要がある場面が必ずあります。コントロール部で最大値、最小値を設定できない状態になったときに再キャリブレーションを行うことは必須です。

キャリブレーションはコントロール部のグループに対してまとめて行われます。まずは対応する **Recalibrate** ボタンを押してください。

- **FX Knobs**: FX ユニット 1 と 2 の FX ノブを再キャリブレートします。
- **Short Faders**: スロットボリュームフェーダーを再キャリブレートします。
- **FX Knobs**: FX ユニット 1 と 2 の FX ノブを再キャリブレートします。
- **Mixer Knobs**: EQ (**HI**, **MID**, **LOW**) と **FILTER** ノブを再キャリブレートします。
- **Mixer Faders**: チャンネルフェーダーを再キャリブレートします。
- **Crossfader**: **Crossfader** を再キャリブレートします。

6.5 LED

S5 のパッドとボタンにはバックライトがあり、2 つの明るさでオン／オフ状態を区別します。演奏環境下によってはこの明るさを設定する必要がある場合があります。

On State Brightness: ボタンとパッドの明るさを設定します。

Dim State Percentage: 無効の状態のボタンとパッドの明るさを設定します。

6.6 Stem コントロール

Stem Control エリアで Stem Deck の性質を設定することができます。

- **Stem Select**: このオプションで Stem Selectors (Stem Deck のパッドです) の性質を設定します。デフォルトで Stem Selectors の性質は **Toggle** です。Stem Selector を押すと Stem Part は選択されたままとなります。Stem Selectors の性質を **Hold** にすると、Stem Part は Stem Selector を押し続けている間だけ選択されます。
- **Stem Loading**: **Reset Filter + Volume when loading Stem Track** を起動することで、新しく Stem File をロードするたびに Stem Parts のボリュームは最大値にリセットされ、フィルターの設定値も 0 % となります。

7 S5 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 S5 は高品質 24-bit/48 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。このセクションでは Windows と Mac OS X での設定方法を解説します。

7.1 Mac OS X での設定

Mac OS X では各音楽アプリケーションごとに S5 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。TRAKTOR では以下のように設定を行って下さい。

- ▶ *Preferences > Audio Setup* と進んで S5 オーディオインターフェイス設定項目に進んでください。

ここで S5 のオーディオインターフェイスを設定、特にレイテンシーの設定には細心の注意を払って行ってください。

Latency : この値を下げると反応が早くなり、例えば S5 のパッドでリアルタイムにリミックスセルを演奏する場合に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)、音声の欠落を防ぎます。バッファ値を高くすると、反応が遅くなり、リアルタイム演奏を重視している場合は支障が出ます。これをレイテンシーと呼びます。低いバッファ値では CPU への負担が高くなり、音声の欠落の原因となります。レイテンシーと音声の欠落、どちらの問題も起きないように値に設定する必要があります、まずは高い値に設定し、音声の欠落が生じる直前の値に設定することで最適な値を見つけることができます。

7.2 Windows での設定: コントロールパネル

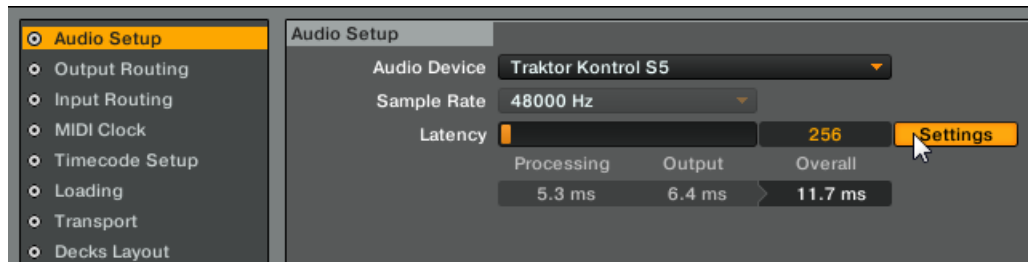
ウインドウの TRAKTOR KONTROL S5 コントロールアプリケーションで TRAKTOR KONTROL S5 オーディオインターフェイスにアクセスします。コントロールパネルは TRAKTOR インストール時に S5 ドライバと共に自動的にインストールされます。

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S5 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。

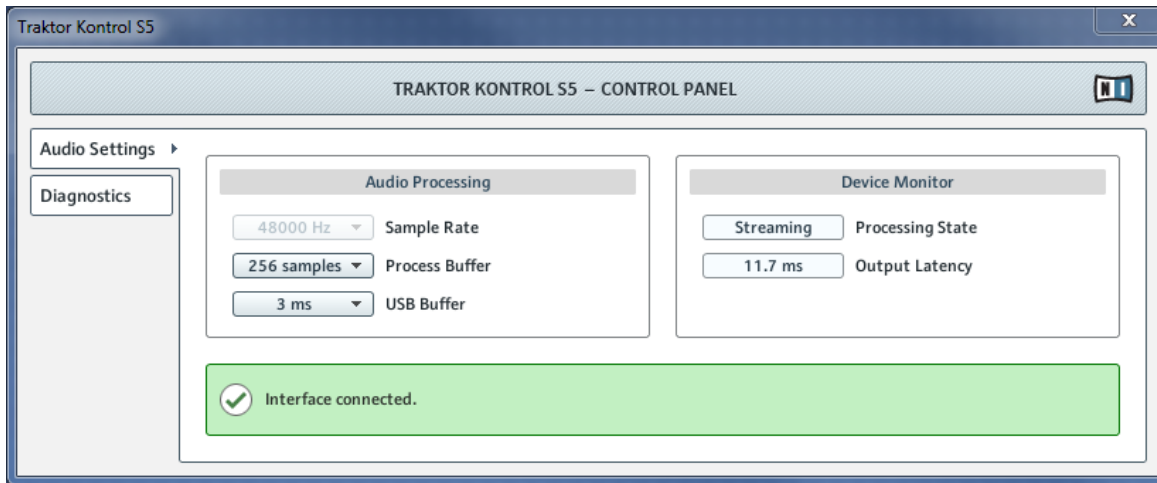
- ▶ TRAKTOR では *Preferences > Audio Setup* と進み、[Latency](#) スライダーとディスプレイの右にある [Settings](#) ボタンをクリックします。



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 TRAKTOR の最新バージョンをインストールし、インストール時に S5 ドライバが選択されているか確認してください。

7.2.2 Audio Settings パネル

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



S5 の Control Panel アプリケーションの Audio Settings ペインです。

Audio Processing セクション

このセクションで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。

Process Buffer: この値を下げると反応が早くなり、例えば S5 のパッドでリアルタイムにリミックスセルを演奏する場合に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)、音声欠落を防ぎます。バッファ値を高くすると、反応が遅くなり、リアルタイム演奏を重視している場合は支障が出ます。これをレイテンシーと呼びます。低いバッファ値では CPU への負担が高くなり、音声欠落の原因となります。レイテンシーと音声欠落、どちらの問題も起きないように値に設定する必要があり、まずは高い値に設定し、音声欠落が生じる直前の値に設定することで最適な値を見つけることができます。

USB バッファ: 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

このセクションでは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。

Processing State : Processing State モニター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。

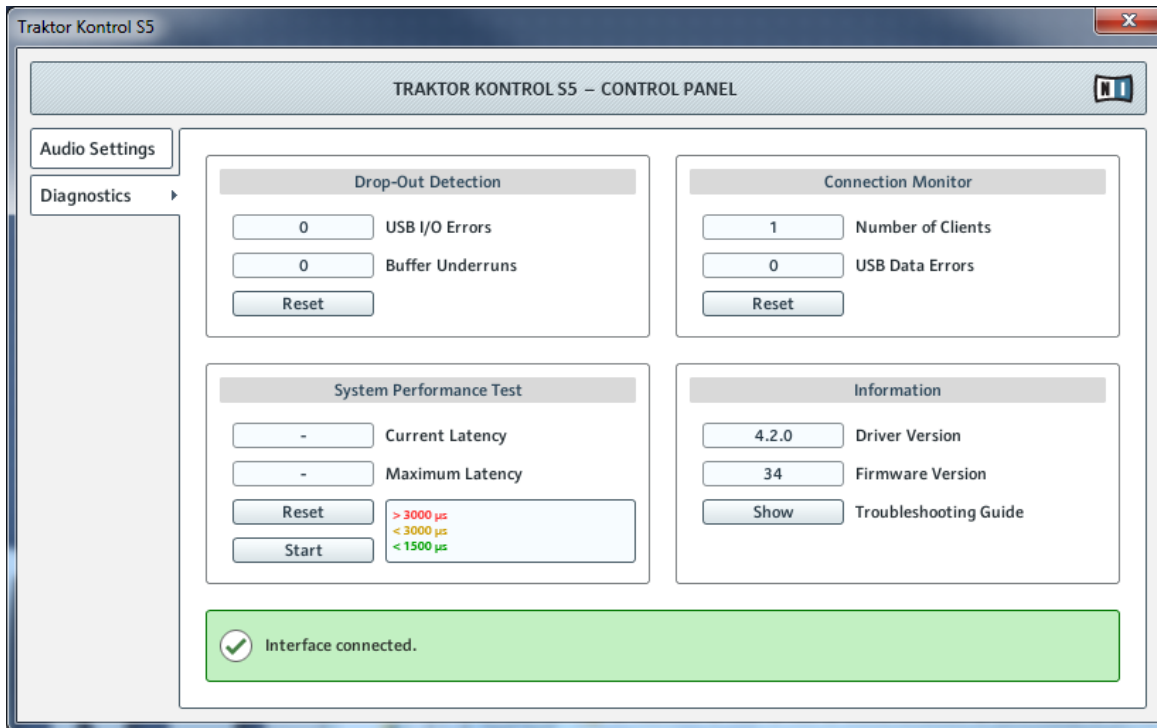
Output Latency : システムのアウトプットレイテンシーをミリ単位で表示します。



TRAKTOR を用いてターンテーブルやマイク等の外部音源を使用する場合は、更なるインプットレイテンシーが生じます。

7.2.3 Diagnostics パネル

Diagnostics ページではモニターパフォーマンスとエラー検出を行います。この情報は Process Buffer 値が正しく設定されたか確認する場合や、やテクニカルサポートに連絡をとる場合に便利な情報となります。



S5 の Control Panel アプリケーションの Diagnostics パネルです。

Drop-Out Detection セクション

このセクションではトラブルシューティング用の情報を表示します。

USB I/O Errors: コンピューターと S5 のデータ交換の際に起きた USB データ干渉を数値化します。

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。同時に複数の機器が USB バスを使用する、または CPU 負荷が高すぎる場合にアンダーランが頻繁に起きます。

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

このセクションでは USB 接続情報を表示します。

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。程度が悪い、また長すぎる USB ケーブルの使用は USB バスのデータエラーの原因となります。

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。

System Performance Test Section (システムパフォーマンステストセクション)

このセクションは Windows のリアルタイムレイテンシー計測数値を表示します。このデータがパフォーマンス向上のために役立つ場合があります。

Current Latency: Windows の内部レイテンシーのリアルタイム値を表示します。アプリケーションの起動解除の際、または USB 機器を接続、接続解除する際この値をモニターしてください。

Maximum Latency: 最後にリセットした時点からの最大値を示します。この値と Current Latency を比較することで CPU 負荷が高くなる原因を探ることができます。

Reset: Maximum Latency 値をリセットします。

Stop: 値の計測を停止します。もう一度クリックすると計測が再開します。

Information セクション

Information: ドライバとファームウェアが最新のものか確認することができます。

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 S5 オーディオインターフェイスを使用する

S5 の内蔵オーディオインターフェイスはコンピューターにインストールしてある音楽アプリケーション用に使用することも可能です。使用するには、音楽アプリケーションを設定する必要があります。殆どの音楽アプリケーションは TRAKTOR KONTROL S5 をオーディオインターフェイスとして選択するための項目があります。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 S5 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

S5 はシステムのデフォルト音声再生デバイスとしても機能します。 このセクションではその設定方法を解説します。

7.4.1 Windows

Windows 7（および以降のバージョン）で TRAKTOR KONTROL S5 をデフォルトインターフェイスとして使用する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. デバイスリストで *TRAKTOR KONTROL S5 WDM Audio* 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. デバイスリストで *TRAKTOR KONTROL S5 WDM Audio* 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。

7.4.2 Mac OS X

Mac OS X で TRAKTOR KONTROL S5 をデフォルトインターフェイスとして使用する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 S5* を選択します。
4. [Output](#) タブをクリックして [Select a device for sound output](#) リストから *TRAKTOR KONTROL S5* を選択します。
5. [Input](#) タブをクリックして [Select a device for sound input](#) リストから *TRAKTOR KONTROL S5* 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-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 S5 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 トラブルシューティング

以下は S5 がシステム上でうまく動作しない場合の確認項目です。

8.1.1 TRAKTOR が起動しない

- TRAKTOR KONTROL S5 の動作環境を確認してください。TRAKTOR が必要最低条件で動作したとしても、FX 等の各機能を使用することでうまく動作しない場合があります。
- Service Center アプリケーションを起動して、最新の TRAKTOR バージョンがインストールしてあるか確認します。
- 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最新のものか確認してください。
- 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外し、それで問題が解決するか確認してください。
- 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、TRAKTOR を再起動してください。これで TRAKTOR が空の Collection を作成します。名称変更した **.nml** ファイルを再インポートし、コレクションを再現してください。

ルートフォルダは以下にあります。

Windows: *|My Documents|Native Instruments|Traktor 2|*

Mac OS X: *YourUserFolder/Documents/Native Instruments/Traktor*

8.1.2 TRAKTOR がクラッシュする

オペレーション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:** *YourUserFolder/Library/Logs/CrashReporter/*

8.1.3 TRAKTOR 演奏中に問題が生じる

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 S5 Control Panel アプリケーションには System Performance 計測ツールがあり、クリックノイズの原因となるオーディオドロップアウト総数をカウントします。

ラップトップ音声を最適な状態にするには、以下を確認してください。

- TRAKTOR の *Preferences > Audio Setup > Settings* で **Process Buffer** 値を上げてください。
- 可能であれば、バッテリーを使用しない状態でラップトップを使用してください。
- ラップトップのグラフィックカードが共通メモリの場合は、システム要件以上の RAM であることを確認してください。
- 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。
- TRAKTOR KONTROL S5 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。USB ハブの使用は推奨しません。
- 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。オフィシャル USB ロゴがあるケーブルを使用してください。
- 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 S5 を使用している時は、無効にしておく必要があります。

Windows ユーザー: オンラインナレッジベースにオペレーションシステムに対応した各ヒントを記載しています。以下の記事を参照してください。

- Windows 7 のオーディオ生成に関するヒント
<http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/847/>
- Windows 8 のオーディオ生成に関するヒント
<http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1395/>

8.1.4 アップデート

問題に直面した場合は、まず Service Center またはウェブサイトで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。

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

アップデートは問題の解消、オペレーションシステムのアップデートへの対応、またはソフトウェアの品質向上の度にリリースされます。

8.2 ヘルプ

NATIVE INSTRUMENTS 製品に問題が生じ、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプを有効利用してください。

以下のリンクは Service Center アプリケーションからもアクセスできます。

- ▶ サービスセンター (Service Center) アプリケーションを起動し、右上隅にあるサポート (Support) ボタンをクリックします。

8.2.1 ナレッジベース

オンラインナレッジベースには Native Instruments 製品の各情報をまとめており、また問題解決のヒントとなる情報を用意しています。ナレッジベースは以下にあります。

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

8.2.2 テクニカルサポート

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。以下のオンライン・サポートにご連絡いただけます。

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

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
- ソフトウェアバージョンナンバー



ソフトウェアのバージョン番号はアプリケーション起動時に表示される TRAKTOR スプラッシュスクリーンで確認できます。起動してからも、右上隅の TRAKTOR ロゴをクリックすることで同じ画面を開くことができます。

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、資料に含まれていない情報が Readme ファイルに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。

8.2.3 レジストレーションサポート

製品アクティベーション作業中に問題が生じた場合は、レジストレーションサポートチームに連絡を取ってください。

サポートチーム

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

8.2.4 ユーザーフォーラム

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。テクニカルサポートチームはフォーラムに参加することはありません。他のユーザーと話し合っても問題が解決しない場合は、上記のコンタクト先を用いて Native Instruments のテクニカルサポートチームにコンタクトを取ってください。ユーザーフォーラムは以下にあります。

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

9 技術仕様

インプット/アウトプット端子

- A-D:** 4 つの RCA インプット端子です。
- MIC:** 6.3 mm (1/4") の TRS (balanced) マイクインプット端子です。
- BOOTH OUT:** 2 つのバランスド 6.3 mm (1/4") TRS ラインアウト端子です。
- MAIN OUT:** 2 つのバランスド XLR アウトプットです。
- MAIN OUT:** 2 つの RCA アウトプットです。
- PHONES:** ステレオ 6.3 mm (1/4") ヘッドフォンアウトです。
- PHONES:** ステレオ 3.5 mm (1/8") ヘッドフォンアウトです。
- K:** ケンジントンロックスロットです。
- USB:** USB 2.0 Type B 端子です。
- POWER:** パワーサプライコネクタです。

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 ステレオ
Sample Rate (サンプルレート)	48 kHz
ビット解析度	24-ビット
コンバーター	Cirrus Logic

ラインインプット	
フルスケールレベル	+13 dBu
DNR (a-weighted)	113 dBu
THD+N	0.001%
周波数特性	20 Hz – 20 kHz (±0.1 dB)
クロストーク @ 1kHz	-116 dB

マイクインプット	
フルスケールレベル @ 1 kHz	-7.2 dBu
DNR (a-weighted) @ 1 kHz	104 dB
THD+N @ 1 kHz	0.006%
周波数特性	20Hz - 20kHz (±0.6 dB)

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	-23.5 dBu
DNR (a-weighted) @ 1 kHz	84 dB
THD+N @ 1 kHz	0.002%
クロストーク @ 1kHz	-105 dB

オーディオアウトプット (D/A)	
チャンネル	2 ステレオ
Sample Rate (サンプルレート)	48 kHz
ビット解析度	24-ビット
コンバーター	Cirrus Logic

Line Outputs (XLR & 1/4" Booth)	
最大アウトプットレベル	+20 dBu
DNR (a-weighted)	108 dB
THD+N @ 1kHz	0.001%

Line Outputs (XLR & 1/4" Booth)	
周波数特性	20 Hz – 20 kHz (± 0.2 dB)
クロストーク@ 1kHz	-115 dB

ラインアウトプット (RCA)	
最大アウトプットレベル	+14 dBu
DNR (a-weighted)	108 dBu
THD+N @ 1kHz	0.001%
周波数特性	20 Hz – 20 kHz (± 0.1 dB)
クロストーク@ 1kHz	-117 dB

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(32 Ω load)	+7.2 dBu
DNR (a-weighted)	109 dB
THD+N @ 1kHz	0.07 %
周波数特性 ± 1 dB	20 Hz – 20 kHz (± 0.2 dB)
クロストーク@ 1kHz	-63 dB

パワーサプライ

- インプット: 100-240VAC、50/60Hz、1.5A
- アウトプット: 15VDC、2660mA

寸法と重量

- 奥行き: 32.2 cm
- 高さ: 6.6cm
- 幅: 50cm

- 重さ: 3.7kg

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。