

TRAKTOR KONTROLS8

 NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

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, macOS, 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 trademarks 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: 2.11 (10/2016)

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 S8 の世界へようこそ | 14 |
| 1.1 | 各資料紹介 | 14 |
| 1.2 | マニュアルの注釈について | 15 |
| 2 | S8 の使用—Getting Started | 19 |
| 2.1 | TRAKTOR KONTROL S8 の主な内容 | 19 |
| 2.2 | デッキの起動 | 20 |
| 2.3 | ブラウザの使用 | 23 |
| 2.3.1 | ブラウザを開く | 24 |
| 2.3.2 | 音楽フォルダのスクロール | 24 |
| 2.3.3 | タッチ操作によるブラウズ | 26 |
| 2.3.4 | トラックのプレビュー | 26 |
| 2.3.5 | トラックの整理 | 27 |
| 2.4 | 最初のトラックを再生する | 29 |
| 2.4.1 | トラックのロード | 30 |
| 2.4.2 | トラックの再生 | 32 |
| 2.4.3 | トラックが聞こえない場合 | 35 |
| 2.5 | 曲のミックス | 38 |
| 2.5.1 | 次のトラックのロード | 39 |
| 2.5.2 | 次のトラックの再生 | 41 |
| 2.5.3 | 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) | 43 |
| 2.5.4 | トラック同士の同期 | 44 |
| 2.5.5 | 備考—左トラックが終わってしまった場合 | 46 |

| | | |
|----------|---------------------------------------|-----------|
| 2.5.6 | 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 | 46 |
| 2.6 | レベルの調整 | 50 |
| 2.6.1 | セオリー | 51 |
| 2.6.2 | 練習 | 51 |
| 2.7 | デッキフォーカスの切り替え | 54 |
| 2.8 | デッキビューの切り替えとズーム機能 | 57 |
| 2.9 | キューポイントの使用 | 60 |
| 2.9.1 | キューポイント (HotCues) の設置と削除 | 61 |
| 2.9.2 | ホットキューを用いてトラックを揃える | 63 |
| 2.10 | テンポの調節 | 63 |
| 2.10.1 | グローバルテンポの調整 | 64 |
| 2.10.2 | デッキテンポの調整 | 66 |
| 2.11 | キーロックの使用 | 68 |
| 3 | S8 の使用—ステップアップ | 73 |
| 3.1 | タッチストリップの使用 | 73 |
| 3.1.1 | タッチストリップを使用したシーク | 73 |
| 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 | 78 |
| 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 | 81 |
| 3.2 | HOTCUE モードでループを再生する | 86 |
| 3.2.1 | ループの起動と起動解除 | 87 |
| 3.2.2 | ループの移動 | 90 |
| 3.2.3 | ループの保存 | 90 |
| 3.3 | LOOP モードでループを再生する | 92 |

| | | |
|-------|--------------------------------------|-----|
| 3.3.1 | 事前に設定したサイズによるループ | 93 |
| 3.3.2 | ビートジャンプ | 94 |
| 3.4 | FREEZE モードの使用 | 95 |
| 3.4.1 | トラックでフリーズモードを起動する | 97 |
| 3.4.2 | フリーズスライスサイズの調整 | 99 |
| 3.4.3 | スライサーモード | 100 |
| 3.5 | FLUX モードの使用 | 100 |
| 3.6 | リミックスデッキによるリミックス | 102 |
| 3.6.1 | リミックスセットのロード | 103 |
| 3.6.2 | サンプルのトリガー | 104 |
| 3.6.3 | 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 | 109 |
| 3.6.4 | レベル調節とリミックススロットのフィルターの使用 | 111 |
| 3.6.5 | リミックスデッキでのタッチストリップの使用 | 112 |
| 3.7 | 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 | 112 |
| 3.8 | FX の追加 | 120 |
| 3.8.1 | FX にデッキをアサインする | 120 |
| 3.8.2 | グループ FX モード時の FX ユニットの設定 | 121 |
| 3.8.3 | グループ FX 内のエフェクトを交換する | 124 |
| 3.8.4 | スナップショットの保存 | 126 |
| 3.8.5 | FX ルーティング | 127 |
| 3.8.6 | 4 つの FX ユニットの使用 | 127 |
| 3.9 | リミックスデッキでパフォーマンスモードを使用する | 128 |
| 3.9.1 | パフォーマンスモードの選択と適用 | 129 |

| | | |
|----------|--------------------------------------|------------|
| 3.9.2 | Performance Mode Pitch の使用 | 130 |
| 3.9.3 | Performance Mode Filter の使用 | 131 |
| 3.9.4 | Performance Mode FX SEND の使用 | 132 |
| 3.9.5 | Performance Mode FX の使用 | 133 |
| 3.9.5.1 | パフォーマンスモードでシングル FX を変更する | 135 |
| 3.9.5.2 | パフォーマンスモードでグループ FX を変更する | 138 |
| 3.10 | Stem Decks を用いた Stem ファイルのミックス | 141 |
| 3.10.1 | Stem ファイルのロードと演奏 | 142 |
| 3.10.2 | トラックビューと Stem ビューの切り替え | 144 |
| 3.10.3 | Stem Deck による演奏 | 146 |
| 3.10.4 | ミックスに他の Stem ファイルを追加する | 151 |
| 3.10.4.1 | デッキ B に Stem ファイルをロードする | 151 |
| 3.10.4.2 | 異なる Stem デッキのサウンドを組み合わせる | 153 |
| 3.11 | REMIX デッキのステップシーケンサーモードの使用 | 153 |
| 3.11.1 | ステップシーケンサーモードの起動 | 155 |
| 3.11.2 | ステップシーケンサーの操作 | 157 |
| 3.12 | ビートグリッドの活用 | 165 |
| 3.12.1 | ビートグリッドのチェック | 165 |
| 3.12.2 | ビートグリッドを手動で作成する | 167 |
| 3.12.3 | 追加補助操作 | 171 |
| 4 | ハードウェアリファレンス | 175 |
| 4.1 | コントローラー概要 | 175 |
| 4.2 | デッキ | 176 |

| | | |
|---------|-----------------------------|-----|
| 4.2.1 | DECK ボタン | 178 |
| 4.2.2 | FLUX ボタン | 179 |
| 4.2.3 | Mode Select ボタン | 179 |
| 4.2.3.1 | HOTCUE ボタン | 180 |
| 4.2.3.2 | LOOP ボタン | 180 |
| 4.2.3.3 | FREEZE ボタン | 181 |
| 4.2.3.4 | REMIX ボタン | 184 |
| 4.2.4 | ループエンコーダー | 185 |
| 4.2.5 | EDIT ボタン | 185 |
| 4.2.6 | CAPTURE ボタン | 186 |
| 4.2.7 | ディスプレイエリアと各コントロール部です。 | 186 |
| 4.2.7.1 | BACK ボタン | 188 |
| 4.2.7.2 | BROWSE エンコーダー | 188 |
| 4.2.7.3 | セッティングボタン | 189 |
| 4.2.7.4 | ディスプレイボタン | 189 |
| 4.2.7.5 | ディスプレイ | 191 |
| 4.2.7.6 | View ボタン | 194 |
| 4.2.7.7 | パフォーマンスモードボタン | 194 |
| 4.2.8 | パフォーマンスコントロール | 195 |
| 4.2.9 | スロットボリュームフェーダー | 196 |
| 4.2.10 | 各パッド | 197 |
| 4.2.11 | Touch Strip | 198 |
| 4.2.12 | トランスポートコントロール | 200 |

| | | |
|---------|-----------------------------|-----|
| 4.3 | FX ユニット | 202 |
| 4.3.1 | FX SELECT ボタン | 204 |
| 4.3.2 | FX ユニットアサイン | 205 |
| 4.3.3 | 追加 FX Unit 3 と 4 | 205 |
| 4.4 | ミキサー | 207 |
| 4.4.1 | ミキサーチャンネル | 209 |
| 4.4.1.1 | GAIN ノブ | 211 |
| 4.4.1.2 | TRAKTOR ボタン | 211 |
| 4.4.1.3 | FX アサインボタン | 212 |
| 4.4.1.4 | EQ ノブ | 213 |
| 4.4.1.5 | チャンネルフェーダー | 214 |
| 4.4.1.6 | チャンネルメーター | 215 |
| 4.4.1.7 | FILTER ボタンと FILTER ノブ | 216 |
| 4.4.1.8 | CUE ボタン | 216 |
| 4.4.2 | ミキサーメインセクション | 217 |
| 4.4.2.1 | クロスフェーダー | 219 |
| 4.4.2.2 | CUE VOL ノブ | 220 |
| 4.4.2.3 | CUE MIX ノブ | 220 |
| 4.4.2.4 | TEMPO エンコーダー | 220 |
| 4.4.2.5 | BOOTH ノブ | 222 |
| 4.4.2.6 | GLOBAL セクション | 222 |
| 4.4.2.7 | MIC 1 と 2 ボタン | 223 |
| 4.4.2.8 | MAIN ノブ | 224 |

| | | |
|---------|-----------------------------|-----|
| 4.5 | リアパネル | 224 |
| 4.5.1 | MAIN OUT セクション | 226 |
| 4.5.2 | BOOTH OUT セクション | 226 |
| 4.5.3 | 外部 INPUT セクション | 227 |
| 4.5.4 | MIC インプットセクション | 228 |
| 4.5.5 | ケンジントンロックスロット | 228 |
| 4.5.6 | MIDI 端子 | 229 |
| 4.5.7 | USB 接続 | 229 |
| 4.5.8 | POWER セクション | 230 |
| 4.6 | フロントパネル | 230 |
| 4.6.1 | クロスフェーダーアサインスイッチ | 231 |
| 4.6.2 | クロスフェーダーカーブノブ | 232 |
| 4.6.3 | PHONES セクション | 232 |
| 4.7 | デッキ | 233 |
| 4.7.1 | DECK ボタン | 235 |
| 4.7.2 | FLUX ボタン | 236 |
| 4.7.3 | CAPTURE ボタン | 236 |
| 4.7.4 | ディスプレイエリアと各コントロール部です。 | 236 |
| 4.7.4.1 | BACK ボタン | 238 |
| 4.7.4.2 | BROWSE エンコーダー | 238 |
| 4.7.4.3 | セッティングボタン | 239 |
| 4.7.4.4 | ディスプレイボタン | 239 |
| 4.7.4.5 | ディスプレイ | 241 |

| | | |
|----------|--------------------------------------|------------|
| 4.7.4.6 | View ボタン | 244 |
| 4.7.4.7 | パフォーマンスモードボタン | 244 |
| 4.7.5 | パフォーマンスコントロール | 245 |
| 4.7.6 | スロットボリュームフェーダー | 246 |
| 4.7.7 | 各パッド | 247 |
| 4.7.8 | Touch Strip | 248 |
| 4.7.9 | トランスポートコントロール | 250 |
| 5 | 一般的な設定 | 253 |
| 5.1 | ターンテーブルの接続 | 253 |
| 5.2 | CD プレイヤーの接続 | 256 |
| 5.3 | TRAKTOR ワークフローで外部音源を使用する | 257 |
| 5.4 | TIMECODE コントロールとして外部機器を活用する | 257 |
| 5.4.1 | ターンテーブル使用時の最終設定 | 257 |
| 5.4.2 | CD プレイヤー使用時の最終設定 | 259 |
| 5.4.3 | キャリブレーションが正しく行われた場合 | 260 |
| 5.5 | スタンドアローン DJ ミキサーとして S8 を使用する | 262 |
| 5.6 | マイクの接続 | 263 |
| 5.6.1 | マイクアサインの確認 | 263 |
| 5.6.2 | 他のチャンネルにマイクをアサインする | 264 |
| 5.6.3 | Live Input と Direct Thru の切り替え | 265 |
| 5.6.4 | MIC インプットの起動 | 266 |
| 6 | TRAKTOR の環境設定ペイン | 267 |
| 6.1 | デフォルト復元 (Restore Default) | 268 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 6.2 | タッチコントロール | 268 |
| 6.3 | タッチストリップ | 268 |
| 6.4 | キャリブレーション | 269 |
| 6.5 | LED | 269 |
| 6.6 | ループモードサイズ | 270 |
| 6.7 | MIDI コントロールの起動 | 270 |
| 7 | S8 オーディオインターフェイスとコントロールパネル | 277 |
| 7.1 | Mac OS X での設定 | 277 |
| 7.2 | Windows での設定: コントロールパネル | 277 |
| 7.2.1 | コントロールパネルを開く | 278 |
| 7.2.2 | Audio Settings パネル | 278 |
| 7.2.3 | Diagnostics パネル | 280 |
| 7.3 | 他の音楽アプリケーションで S8 オーディオインターフェイスを使用する | 282 |
| 7.4 | S8 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 | 283 |
| 7.4.1 | Windows | 283 |
| 7.4.2 | Mac OS X | 283 |
| 8 | トラブルシューティング-ヘルプ | 285 |
| 8.1 | トラブルシューティング | 285 |
| 8.1.1 | TRAKTOR が起動しない | 285 |
| 8.1.2 | TRAKTOR がクラッシュする | 285 |
| 8.1.3 | TRAKTOR 演奏中に問題が生じる | 286 |
| 8.1.4 | アップデート | 286 |
| 8.2 | ヘルプ | 287 |

| | | |
|-------|---------------------|-----|
| 8.2.1 | ナレッジベース | 287 |
| 8.2.2 | テクニカルサポート | 287 |
| 8.2.3 | レジストレーションサポート | 288 |
| 8.2.4 | ユーザーフォーラム | 288 |
| 9 | 技術仕様 | 289 |

1 TRAKTOR KONTROL S8 の世界へようこそ.

TRAKTOR KONTROL S8 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。

TRAKTOR による演奏、ライブラリミックスを行う際、S8 をスタンドアローンミキサーとしてターンテーブル、または CD デッキと共に S8 を活用することが可能です。

S8 を各ライブ環境で活用することで、コンピュータを用いた 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 各資料紹介

TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 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 S8 マニュアル

S8 マニュアルでは S8 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 S8 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 S8 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 S8 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、S8 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。

1.2 マニュアルの注釈について

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



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容 (*Open...*、*Save as...*等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - その他の場所で表示されるテキスト (ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は青色で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずですが、
 - S8 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が、
 - 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が、
 - 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。

機能名称の注釈について

資料内で、TRAKTOR KONTROL S8 ハードウェアコントローラーは「コントローラー」または S8 と記載します。

TRAKTOR 2 ソフトウェアと TRAKTOR SCRATCH は **TRAKTOR** と表記されます。

コントローラーのボタンのコンビネーションとショートカット

殆どの場面で “+” サインは組み合わせて**同時に**使うボタン(またはボタンとパッド) を表現するために用いられます。例えば以下の解説で用います。

“**SHIFT** + **PLAY** を押します”

この表現の意味は以下となります。

1. **SHIFT** を押したままにします。
2. **SHIFT** を押したまま、**PLAY** を押して放します。

3. **SHIFT** を放します。

FX ノブとボタン

各ディスプレイの上には記載のない、FX ノブと FX ボタンがあります。同様にディスプレイ下のノブにも特定の用途記載はありませんが、ボタンには **ON** と記載してあります。これらを判別するために、ディスプレイ上の各ノブとボタンは **FX ノブ 1-4** と **FX ボタン 1-4** と呼び、ディスプレイ下のノブとボタンは**パフォーマンスノブ 1-4** 及び**パフォーマンスボタン 1-4** と呼びます。



FX とパフォーマンスコントロールの判別用番号です。

ディスプレイボタン

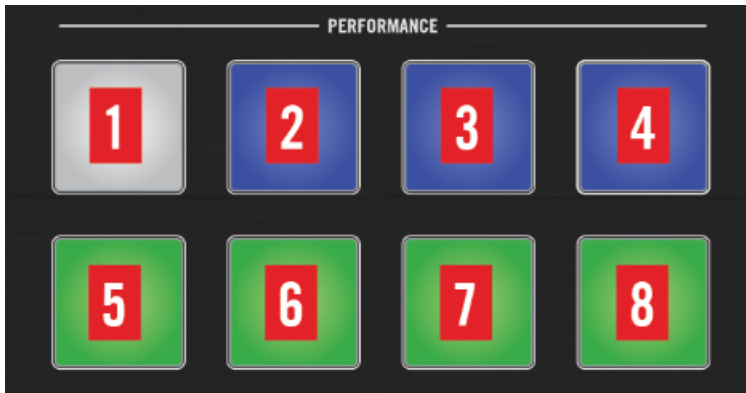
ディスプレイの両サイドには四角いアイコンによる 2 つのボタンがあります。これらを判別するために、ここでの記載内容を参照してください。



ディスプレイボタンの判別用番号です。

各パッド

各デッキには 8 つのマルチカラーパッドがあります。必要な場合は以下の順序を参照してください。



PERFORMANCE セクションのパッドの判別用番号です。

2 S8 の使用—Getting Started

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 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 S8 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。

S8 をスタンドアローンミキサーとして使用することも可能ですが、このチュートリアルでは TRAKTOR ソフトウェアコントロール専用機としての本機の解説を進めます。この章の最後には TRAKTOR KONTROL S8 使用の基本的内容を把握し、DJ プレイで活用することができるよう。

基本必要条件

ここでは TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 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 S8 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 S8 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 S8 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 TRAKTOR KONTROL S8 の主な内容

このセクションでは S8 のメインエリアを簡単に紹介します。以下の図は S8 のどのエリアで TRAKTOR ソフトウェアのどのエリアを制御できるか示しています。



ハードウェアコントローラーとソフトウェアです。

(1) **デッキ**: S8 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 PRO 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、Remix Deck、または Live Input となります。左ハードウェアデッキセクションで TRAKTOR のデッキ A と C をコントロール、右デッキセクションでデッキ B と D をコントロールします。

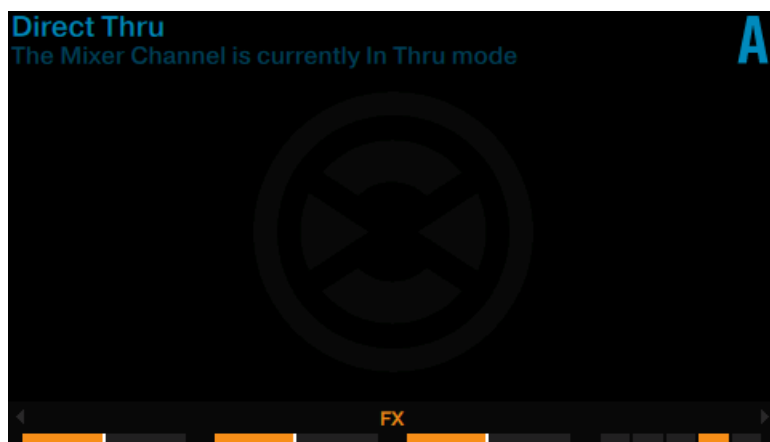
(2) **FX ユニット**: FX ユニットで想像性豊かにトラックを加工、単純にリバーブを追加したり、スタッターエフェクトでトラックを完全に変貌させることも可能です。TRAKTOR ソフトウェアは豊富な高品質エフェクトを装備しています。これらの設定は S8 で簡単に設定することができ、その後 FX コントロール部で制御することが可能となります。本資料では S8 の左 FX ユニットは **FX Unit 1** と呼び、右 FX ユニットは **FX Unit 2** と呼びます。

(3) **Mixer**: 4-チャンネルミキサーは S8 と、TRAKTOR ソフトウェアインターフェイスの中央部にあります。TRAKTOR に接続すると、S8 のミキサーセクションのノブが、ソフトウェアミキサー部の該当するノブと連動するようになります。

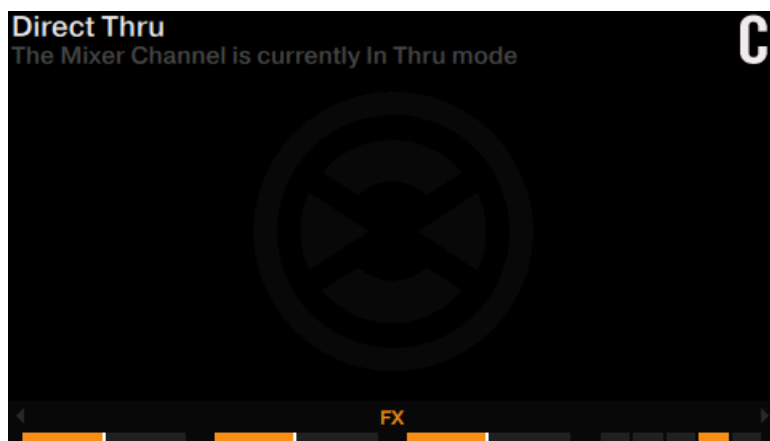
2.2 デッキの起動

TRAKTOR ソフトウェアを初回起動すると、S8 のデッキはデフォルトで起動します。デッキが起動しない場合 (Direct Thru モードの場合) は、以下のようにデッキを起動してください。

以下の図は起動していないデッキです。



Direct Thru モードのデッキ A



Direct Thru モードのデッキ C

デッキの起動方法

- ▶ 各デッキの TRAKTOR ボタンを押します。

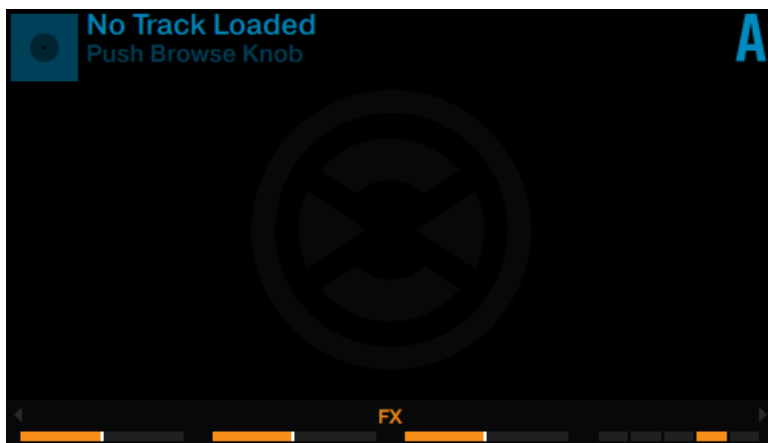


- TRAKTOR ボタンがオレンジに点灯し、デッキが TRAKTOR モードであることを示します。

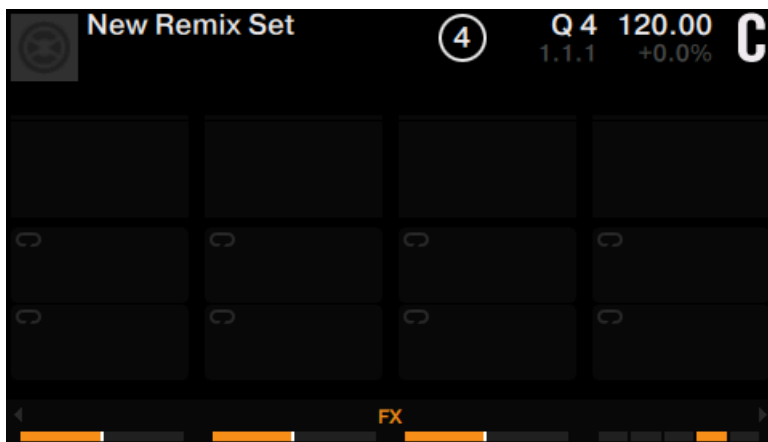


ディスプレイに No Track Loaded と表示され、対応するデッキが起動していることを示します。

以下の図は起動しているデッキです。



Track Deck として起動したデッキ A



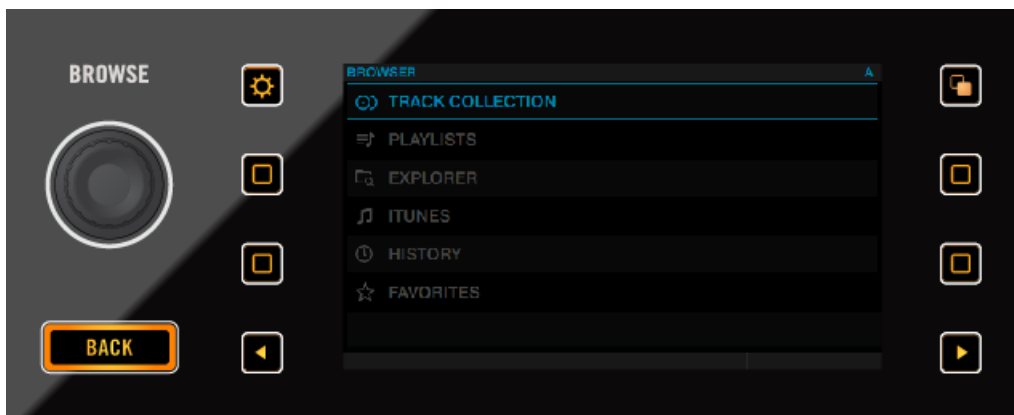
Remix Deck として起動したデッキ C

2.3 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。



S8 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。

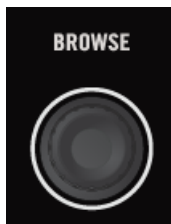


BROWSE エンコーダー、BACK ボタンとディスプレイセクションです。

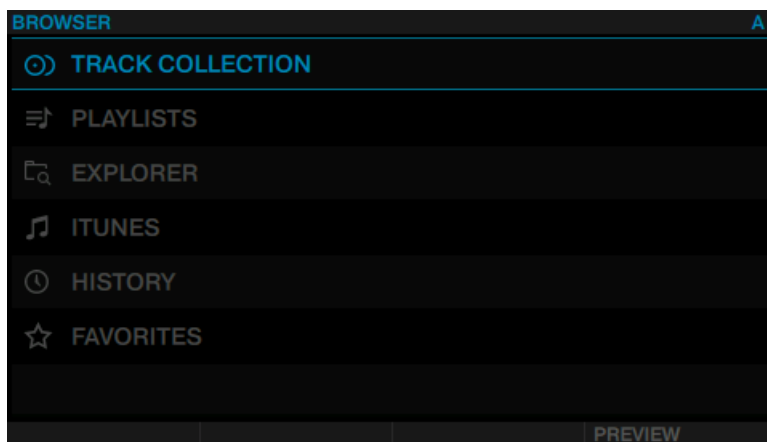
2.3.1 ブラウザを開く

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。



2.3.2 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。選択したエントリー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。



2.3.3 タッチ操作によるブラウズ

S8 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 S8** 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。

2.3.4 トラックのプレビュー

TRAKTOR KONTROL S8 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. **ON** ボタン 4 を押してプレビューを開始します。これでヘッドフォンでプレビュー音声を聞くことができます。

| 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 | | |

2. パフォーマンスノブ 4 を回してトラック内を移動します。

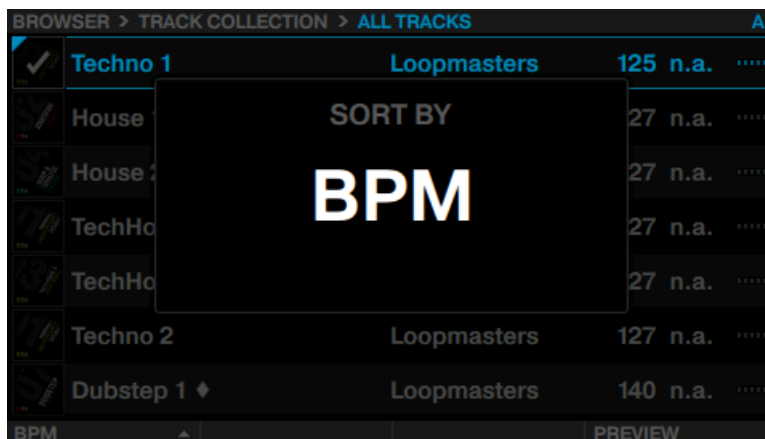
| BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS | | | | | A |
|----------------------------------|-------------|-------------|----------------|------|-------|
| | Dubstep 1 | Loopmasters | 140 | n.a. | |
| | Dubstep 2 | Loopmasters | 140 | n.a. | |
| | House 1 | Loopmasters | 127 | n.a. | |
| | House 2 | Loopmasters | 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 | | |

2.3.5 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。

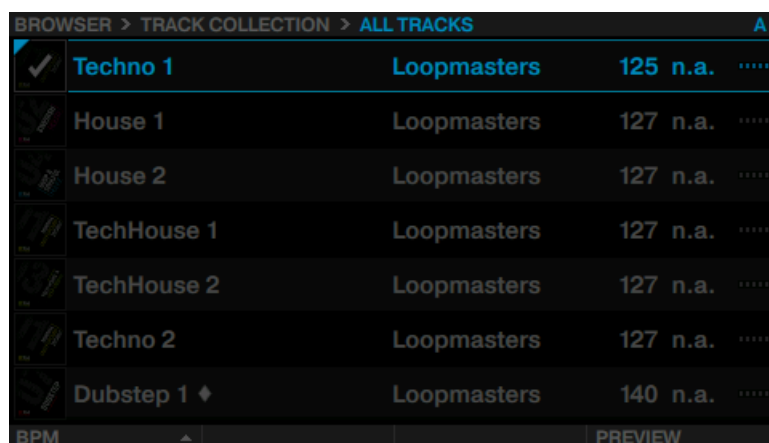
他のカテゴリーでトラックを整理する方法は以下となります。

- ▶ 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パフォーマンスノブ 1 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。

- ▶ **ON** ボタン 1 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。

2.4 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。

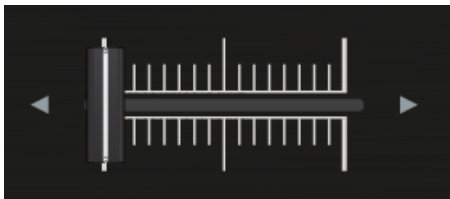
必要条件

S8 が以下の状態であるか確認してください。

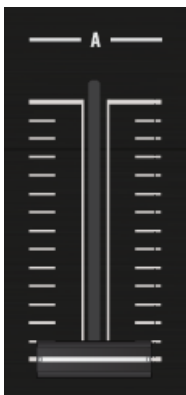
- 左デッキがトラックデッキ A にフォーカスしている。
- チャンネル A クロスフェーダーアサインスイッチが左にセットしてある。



- 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。



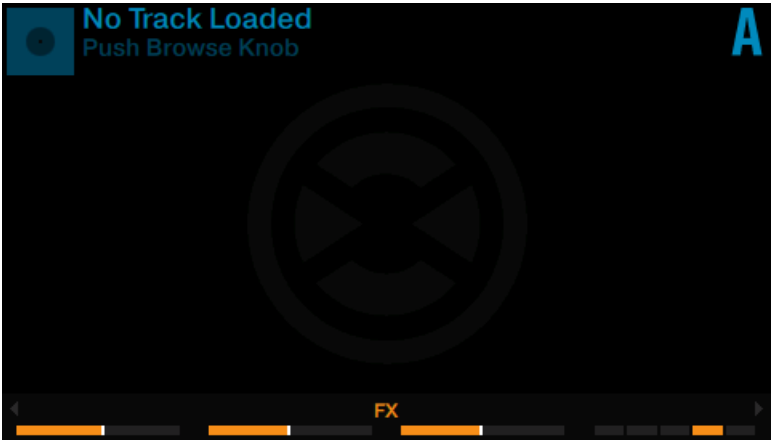
- MAIN ノブを下げきっている。



2.4.1 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、S8 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？



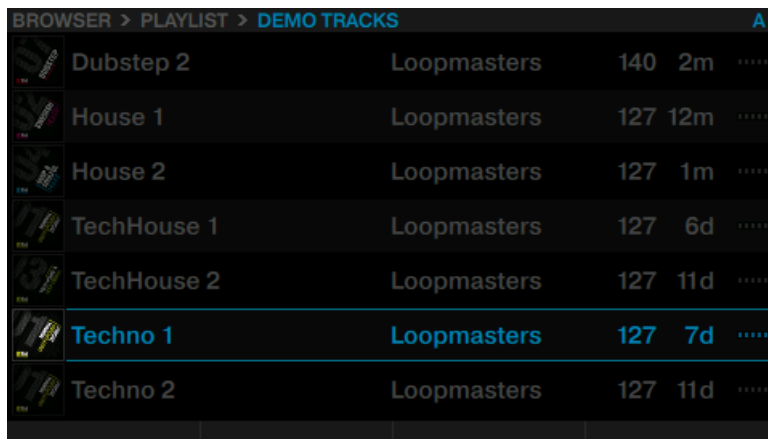
デッキ A インジケーターがあるデッキディスプレイです。

左デッキディスプレイは No Track Loaded と表示されるはずですが、ブラウザ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。



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。



2.4.2 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。

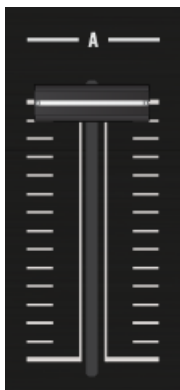
1. 左デッキの下にある **PLAY** ボタンを押します。 **PLAY** ボタンが点灯します。



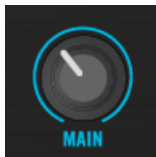
画面の波形が動き出します。このトラックは **MASTER** として認識されます。



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 ↑ [2.4.3, 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。

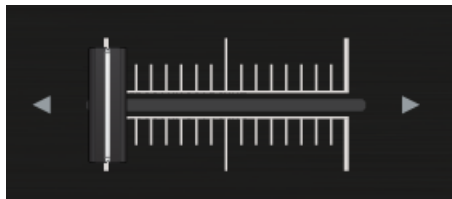


チャンネル A です。

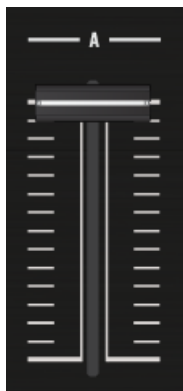
2.4.3 トラックが聞こえない場合

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。

- S8 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。

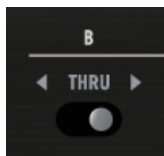
2.5 曲のミックス

ここまでで、S8 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。

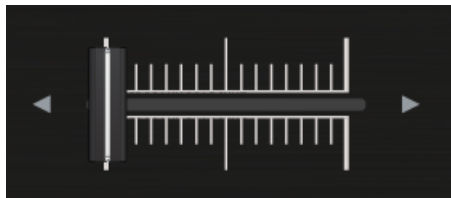
必要条件

S8 が以下の状態であるか確認してください。

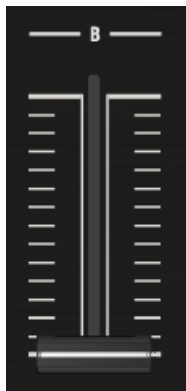
- トラック「Techno 1」をデッキ A にロードしている。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。
- 右デッキがトラックデッキ B にフォーカスしている。
- **チャンネル B クロスフェーダーアサインスイッチ**を右にセットしてある。



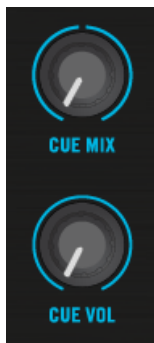
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。



- 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。

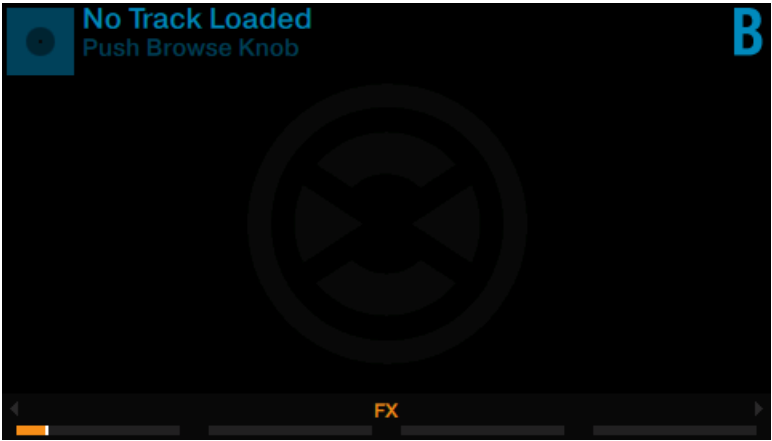


- CUE VOL ノブと CUE MIX ノブを最小値にしてください。



2.5.1 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。



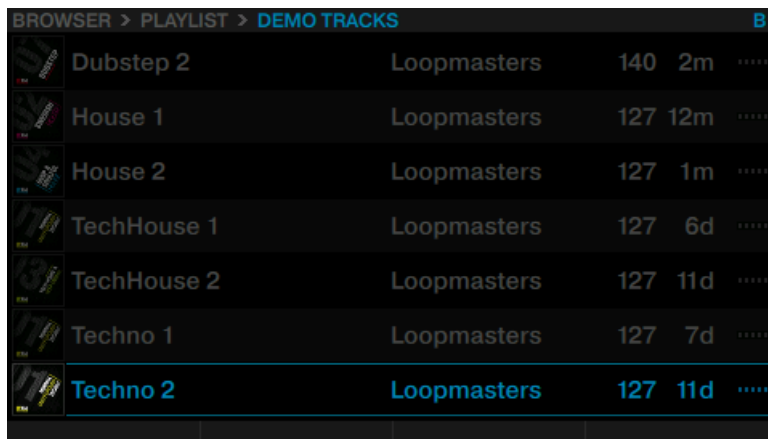
空の状態のトラックデッキ B です。

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。



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。



2.5.2 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。

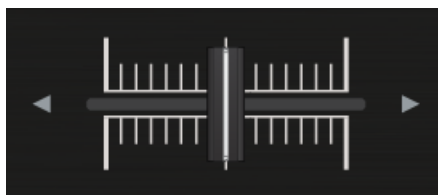
→ トラック「Techno 2」が再生開始します。PLAY ボタンが光り、ディスプレイの波形が動き出します。



この時点では S8 のクロスフェーダーが左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。

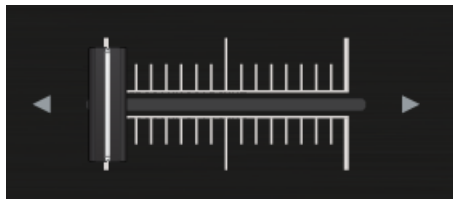
- ▶ クロスフェーダー右方向にゆっくり動かしてください。



→ 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。

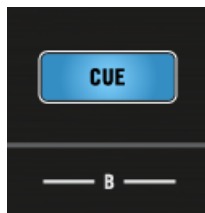


クロスフェーダーを右いっぱいに動かしてもデッキ B の音声が確認できない場合は、セクション
↑ 2.4.3, [トラックが聞こえない場合](#)のトラブルシューティングを参照してください。

2.5.3 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 S8 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. S8 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 の音声が **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。

2.5.4 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。

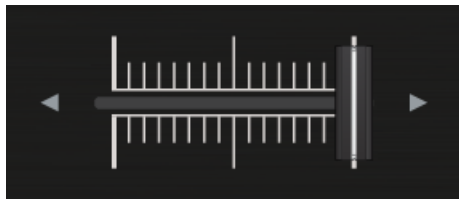


トラックのテンポ調整中の音声が観客に聞かれることがないように注意してください。

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。

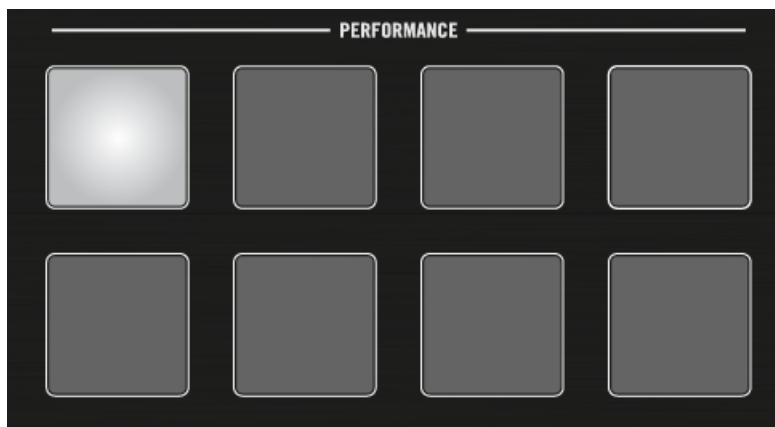


→ これが S8 を使ったあなたの最初のミックスです!

2.5.5 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。

2.5.6 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 S8 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

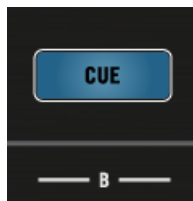
ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握し、S8 が以下の状態となっているものとします。

- 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。



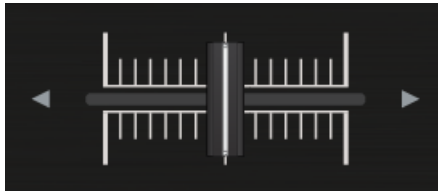
ここからが本格的なミックス作業となります。まず **CUE MIX** ノブを右いっぱいに戻してヘッドフォンでメインミックスを確認します (またはヘッドフォンをはずしてスピーカーからメインミックスを確認します)。

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。



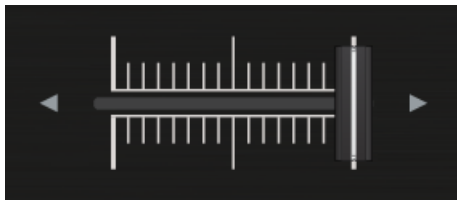
2. クロスフェーダーを徐々に中央に向かって動かし、チャンネル B の音声を徐々にミックスします。



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 S8 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！

2.6 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して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。

2.6.1 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。

2.6.2 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、音声がな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

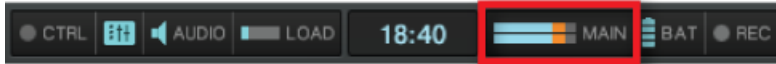
全チャンネルからのシグナルはチャンネルフェーダーとクロスフェーダーの設定によるレベルでミックスされます。このミックスは TRAKTOR のメインアウトから出力され、メインセクションに到達します。



S8 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。

S8 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、S8 に集中することができるようでしょう。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。

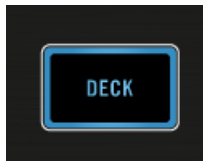


S8 の MAIN ノブを回しても満足いく音量に至らない場合は、チャンネルフェーダーを上げてください。

2.7 デッキフォーカスの切り替え

S8 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 をフォーカスしている場合、DECK ボタン、モードセレクトボタン、LOOP エンコーダーの LED リングが青く点灯します。



- デッキ C をフォーカスしている場合、**DECK** ボタン、モードセレクトボタン、LOOP エンコーダーの LED リングが白く点灯します。



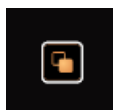
2.8 デッキビューの切り替えとズーム機能

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。



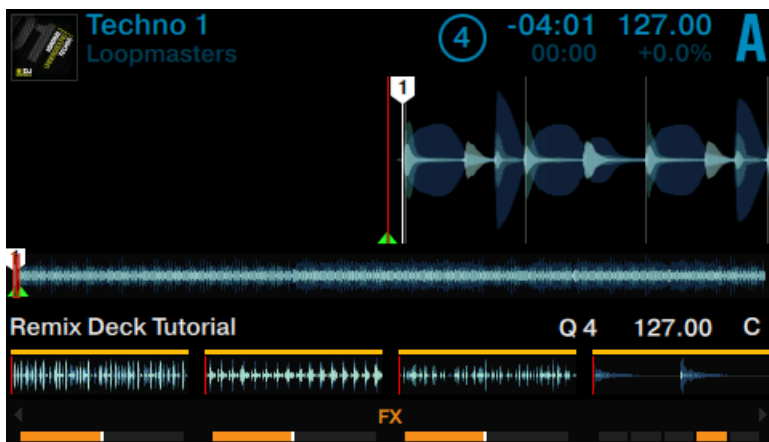
シングルビューのデッキ A です。

- ▶ 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。

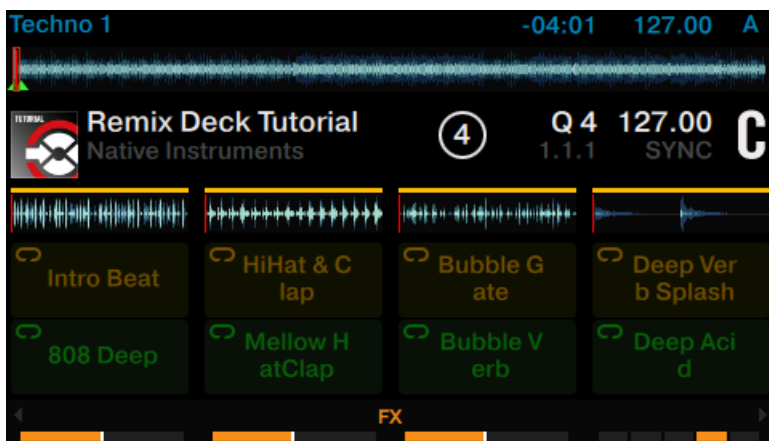


→ ディスプレイがスプリットビューとなり、両方のデッキを表示します。

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。



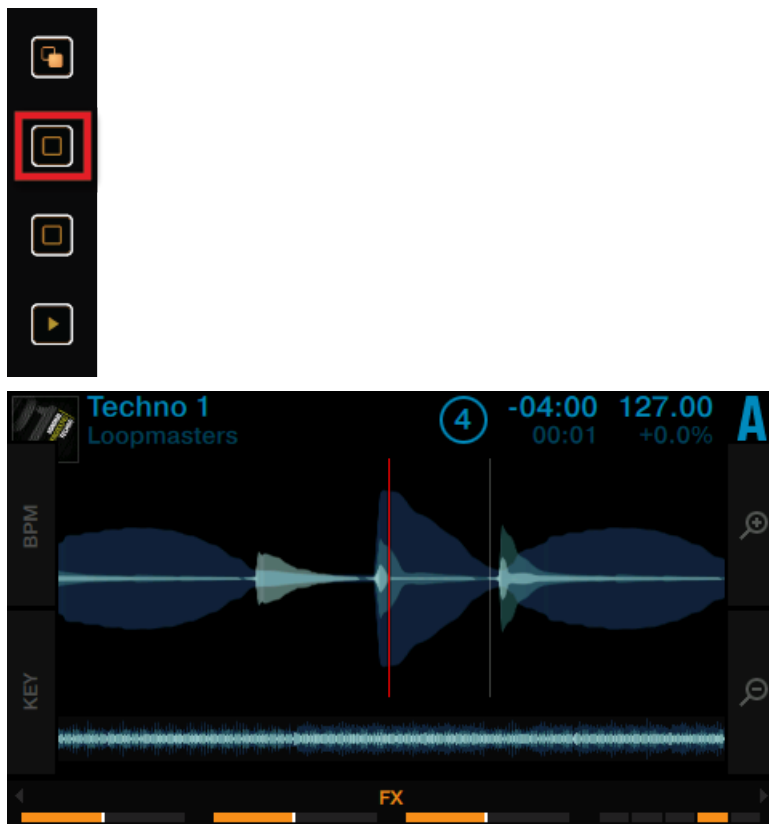
デッキビューを変更しても、デッキフォーカスに変更されることはありません。

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。

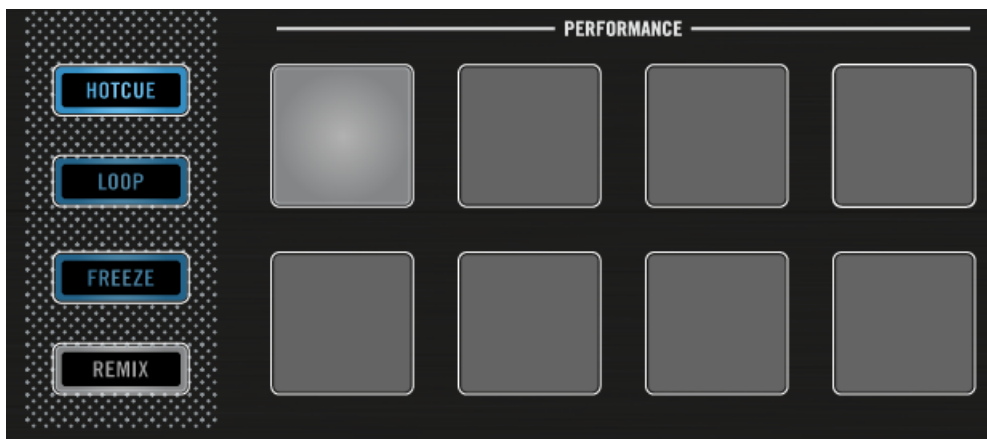
- ▶ ディスプレイボタン 4 を何回か押して任意の倍率に縮小します。



2.9 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([↑ 2.2, デッキの起動参照](#))。ここまでの各設定で、TRAKTOR KONTROL S8 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。

2.9.1 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。



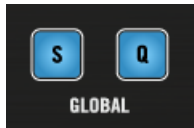
ディスプレイでハイライト表示されたキューポイントです。

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。

2.9.2 ホットキューを用いてトラックを揃える

両方のトラックを揃える作業は非常に簡単です。

1. デッキ B を再生してください。
 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。
- デッキ B の再生位置が保存したキューポイントに移動し、再生がそこから始まります。両方のトラックが完全に揃ったので、これでミックスが可能な状態となります。

2.10 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。S8 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 S8 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

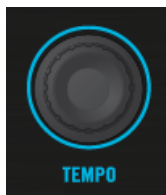
S8 が以下の状態であるか確認してください。

- 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。

2.10.1 グローバルテンポの調整

グローバルテンポの調節は S8 の中央にある **TEMPO** エンコーダーで行います。



S8 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。

2.10.2 デッキテンポの調整

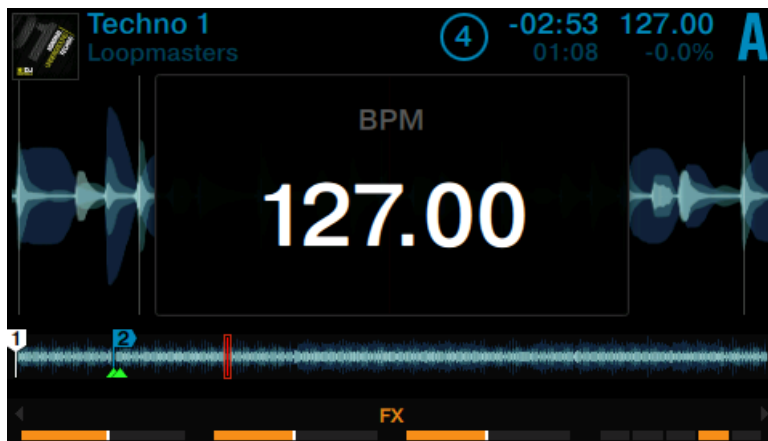
デッキと **BROWSE** エンコーダーで BPM モードを起動し、各デッキのテンポを調節することも可能です。

デッキテンポの調節

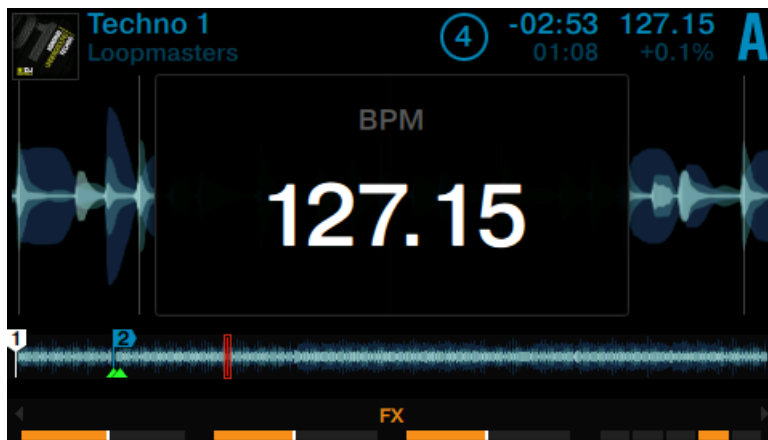
1. デッキでディスプレイボタン 1 を押します。



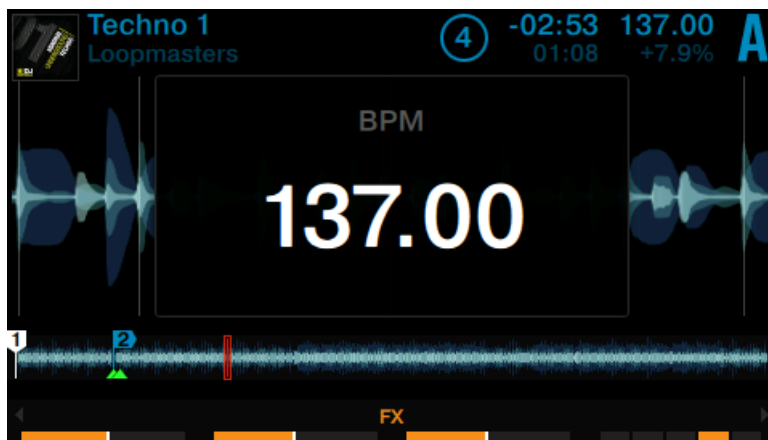
BPM ポップアップがディスプレイ上に表示されます。



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。

2.11 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。S8 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

S8 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。

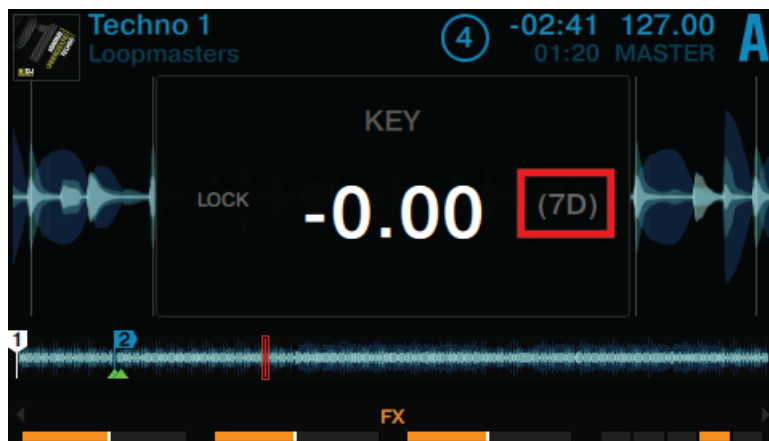
オリジナルピッチを保持したままテンポを調節する

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。

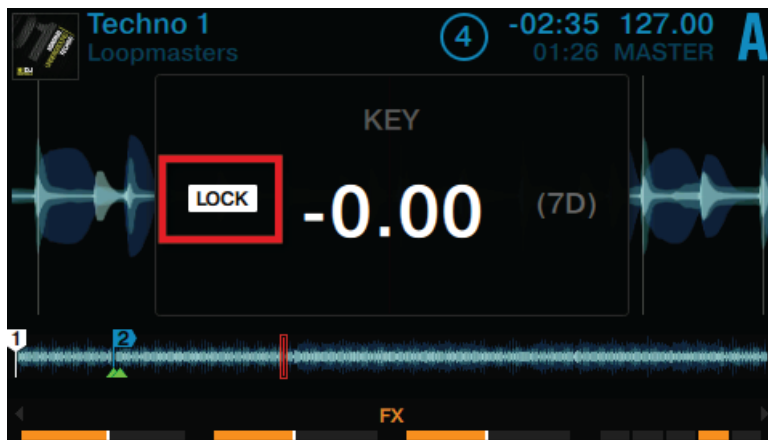
1. テッキでディスプレイボタン 2 を押します。



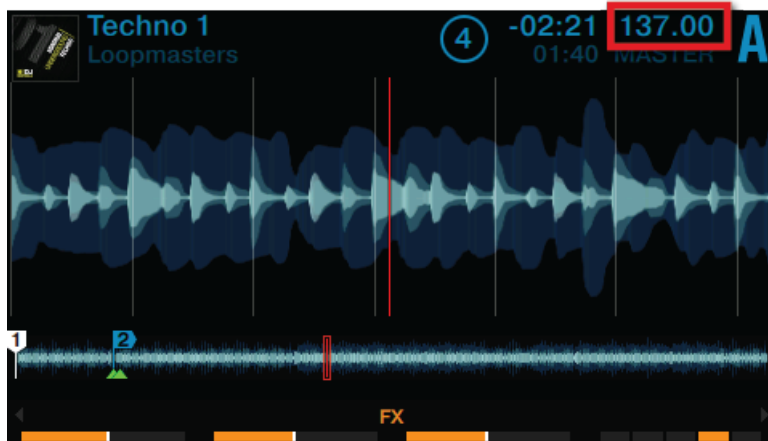
ディスプレイに KEY ポップアップが表示されます。TRAKTOR によって分析済みのトラックであれば、ここにキーが表示されます。



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。

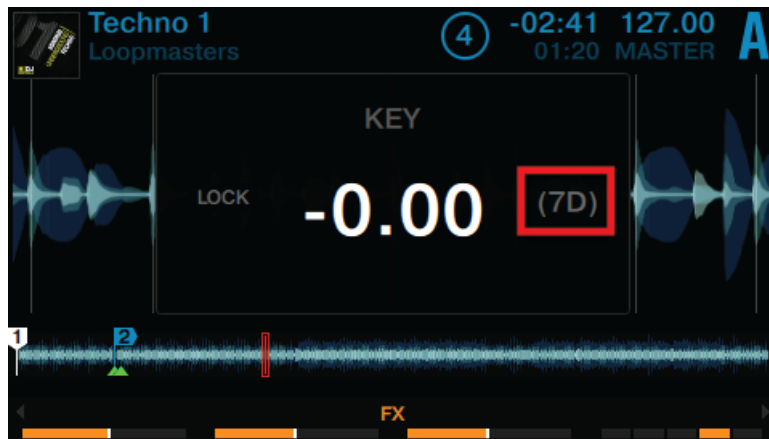
オリジナルテンポを保持したまま音程を調節する

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。

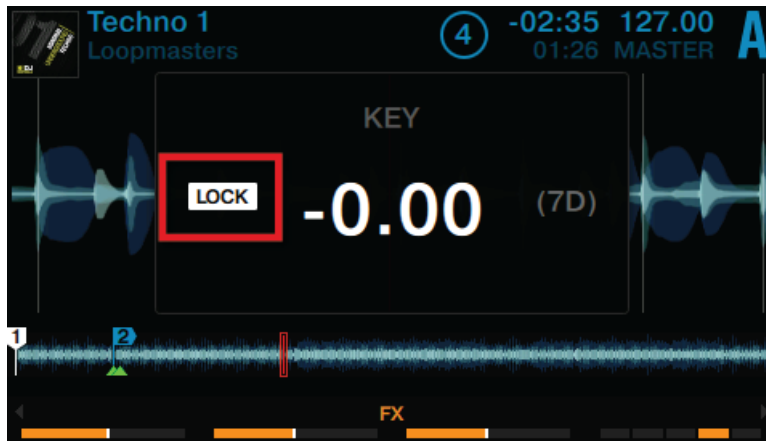
1. デッキでディスプレイボタン 2 を押します。



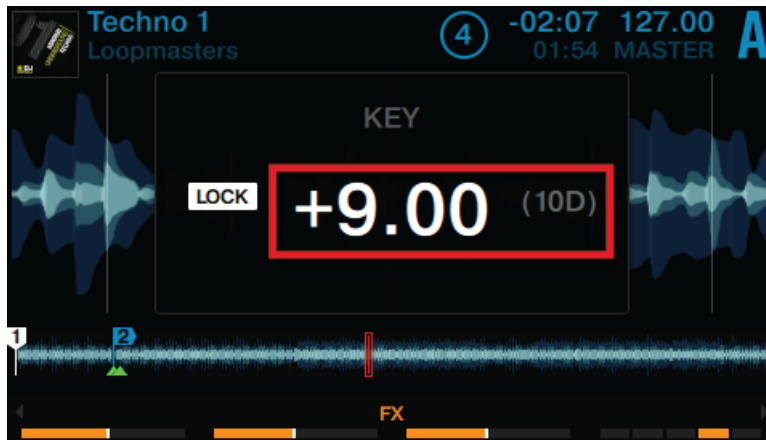
ディスプレイに KEY ポップアップが表示されます。TRAKTOR によりトラックが分析済みであればここにキーが表示されます。



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。

3 S8 の使用—ステップアップ

3.1 タッチストリップの使用

S8S8 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。S8 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

S8 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

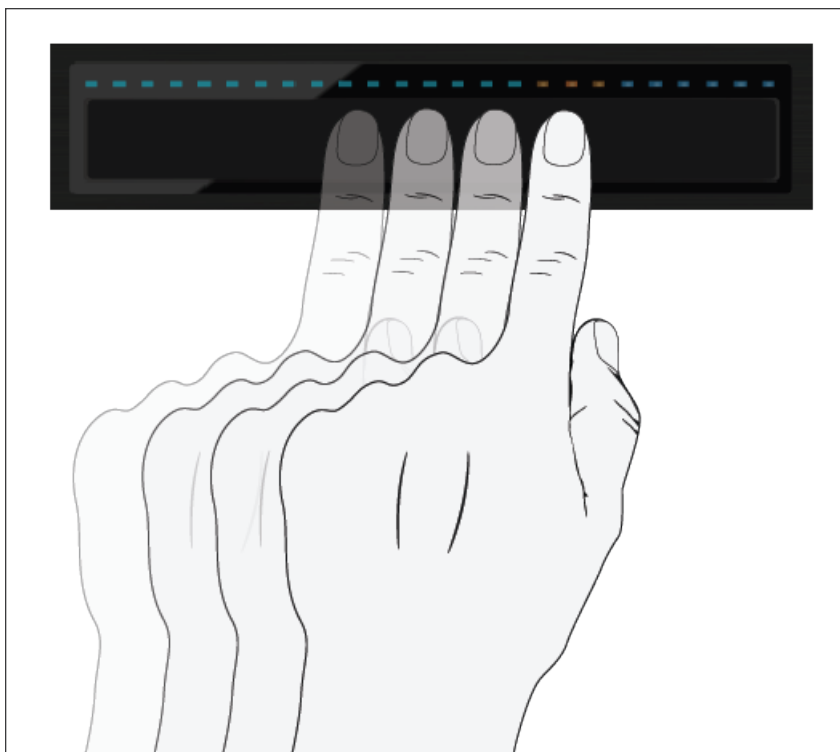
1. 左デッキで **PLAY** ボタンを押します。
2. デッキの **SHIFT** ボタンを押している間は、タッチセンシティブエリアの LED ストリップが次のような状態となります。



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。



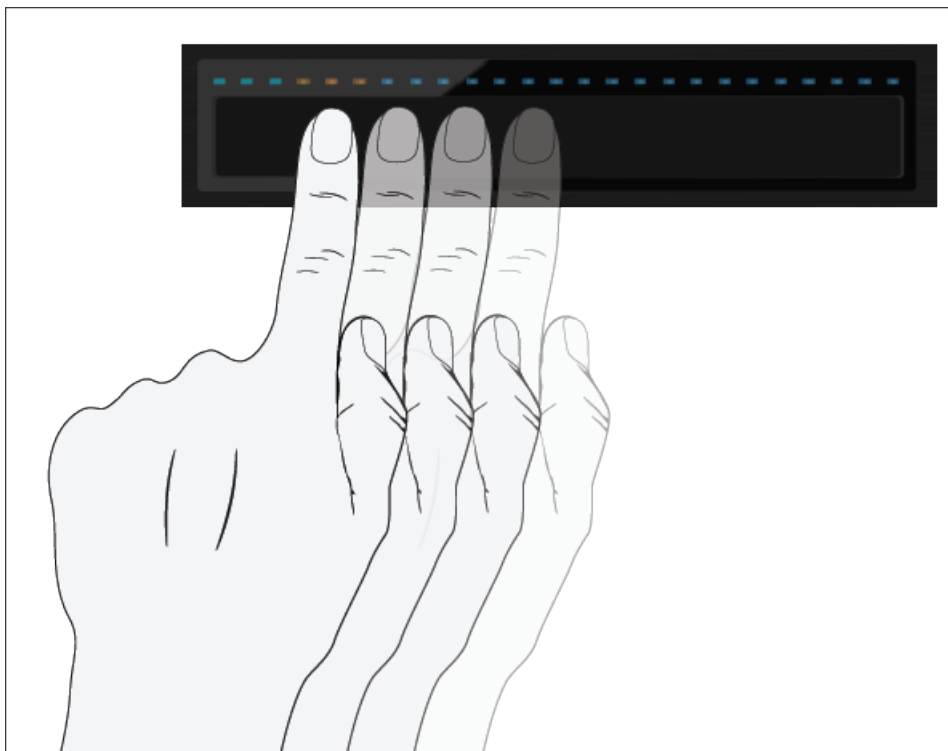
1. **SHIFT** を押したままオレンジ LED の下のタッチストリップ部分に触れ、スワイプするとトラック波形の前方に移動します。



→ 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。



2. 左にスワイプすると、トラック波形が後方に移動します。



→ 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。S8 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。

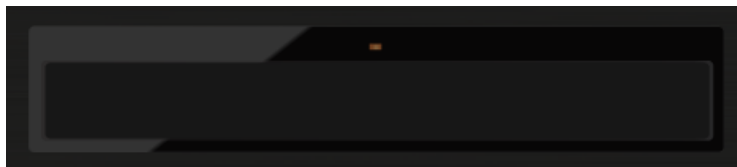
タッチストリップ上の LED で視覚的にデッキのフェイズを確認することができます。この機能でトラックに必要なテンポベンド操作を行うことができます。

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。

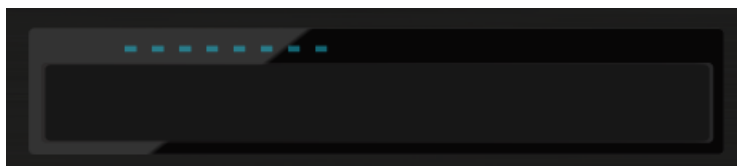
ステップ 1、トラックの再生

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

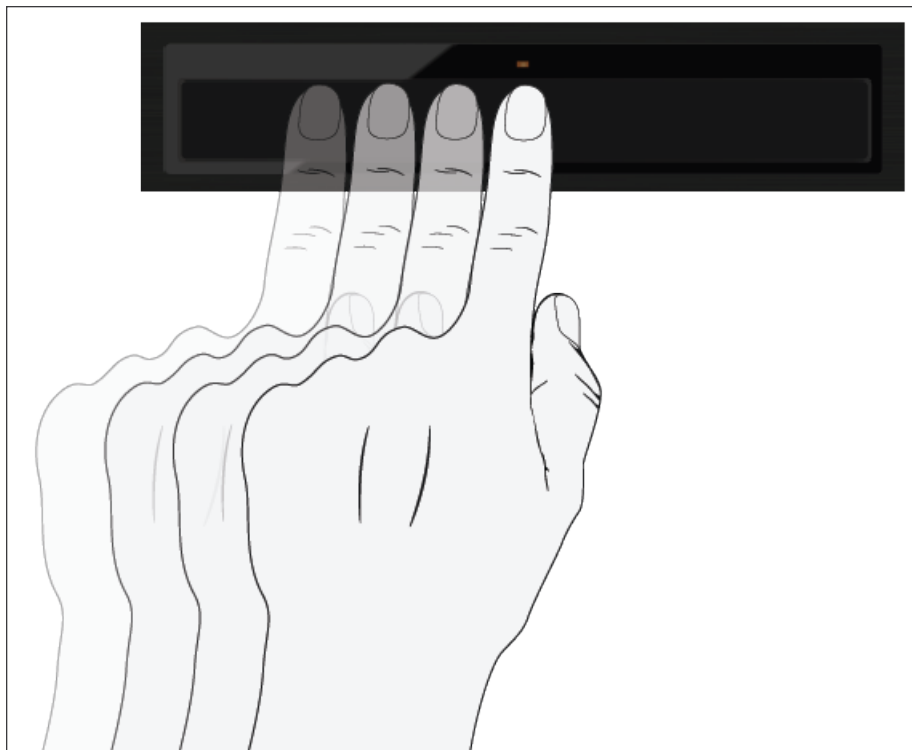
フェイズ修正を行う方法は以下となります。

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。

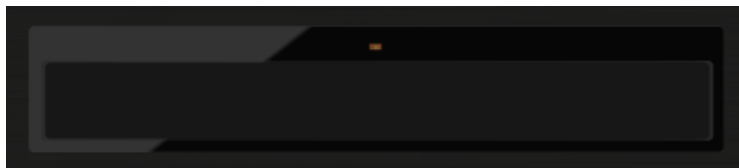
- ▶ タッチストリップで指を左にスワイプし、青 LED が消え、オレンジの LED が一つ光る状態にしてください。

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

S8 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 S8 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。

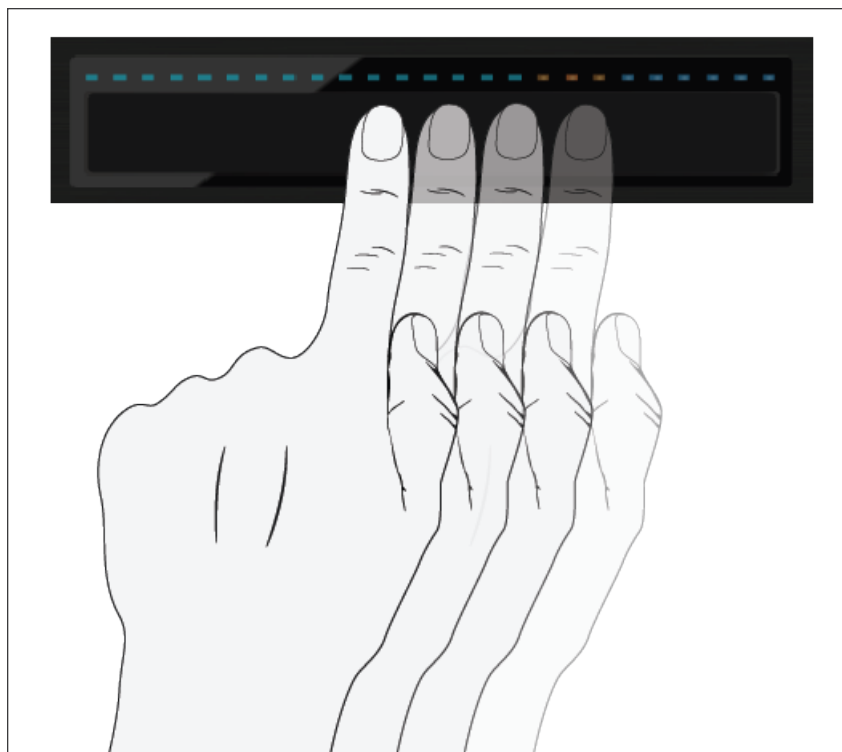


3. **Close** をクリックして Preferences ウィンドウを閉じます。

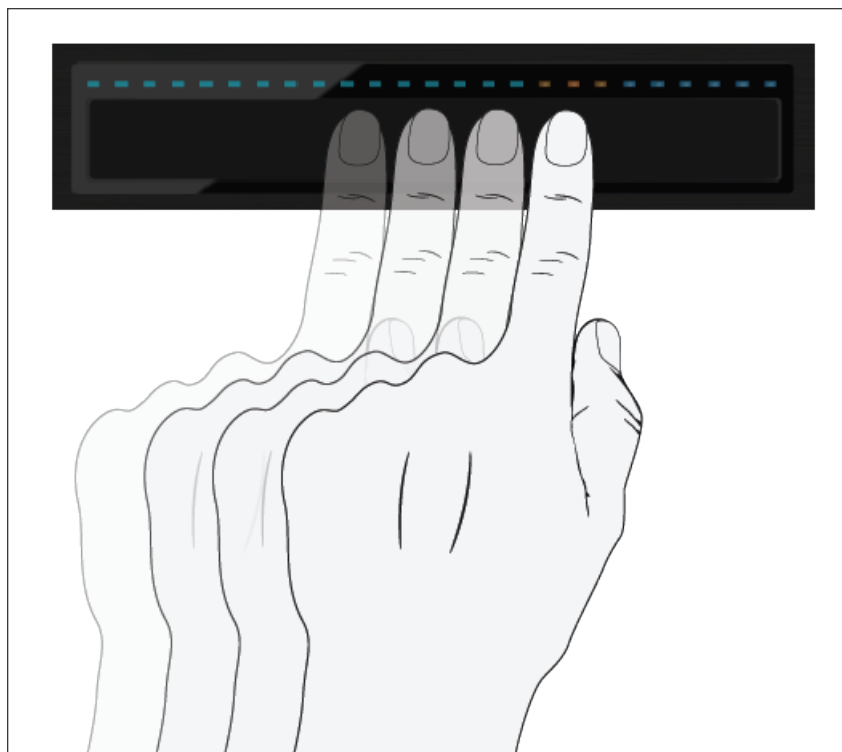
スクラッチプレイ

デッキ

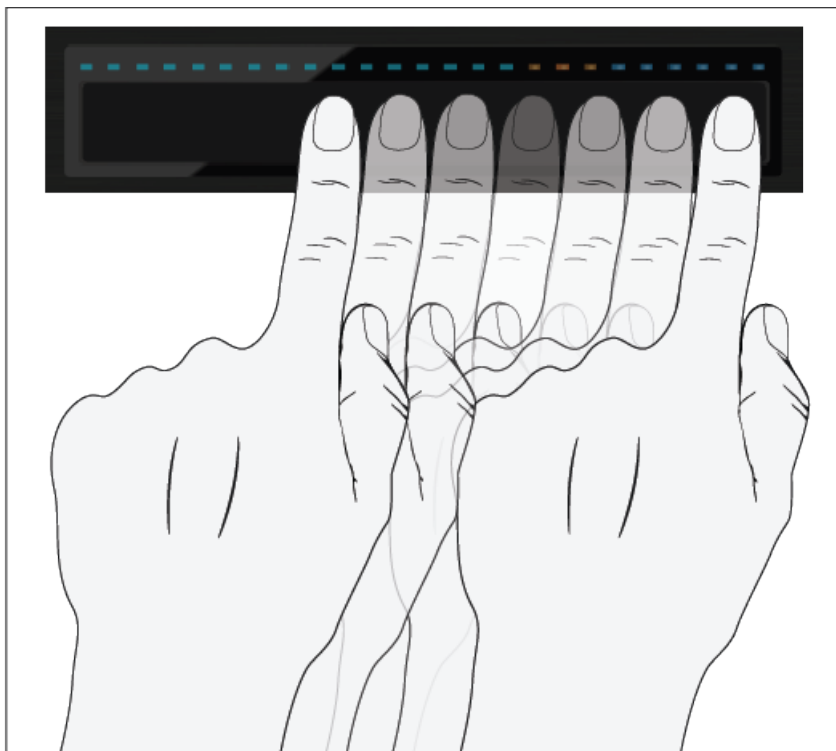
1. **SHIFT** ボタンを押したままにします。
2. タッチストリップを左にスワイプします。これでプレイヘッドが微妙に動き、再生方向をなぞるスクラッチ音声が聞こえるはずです。



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。



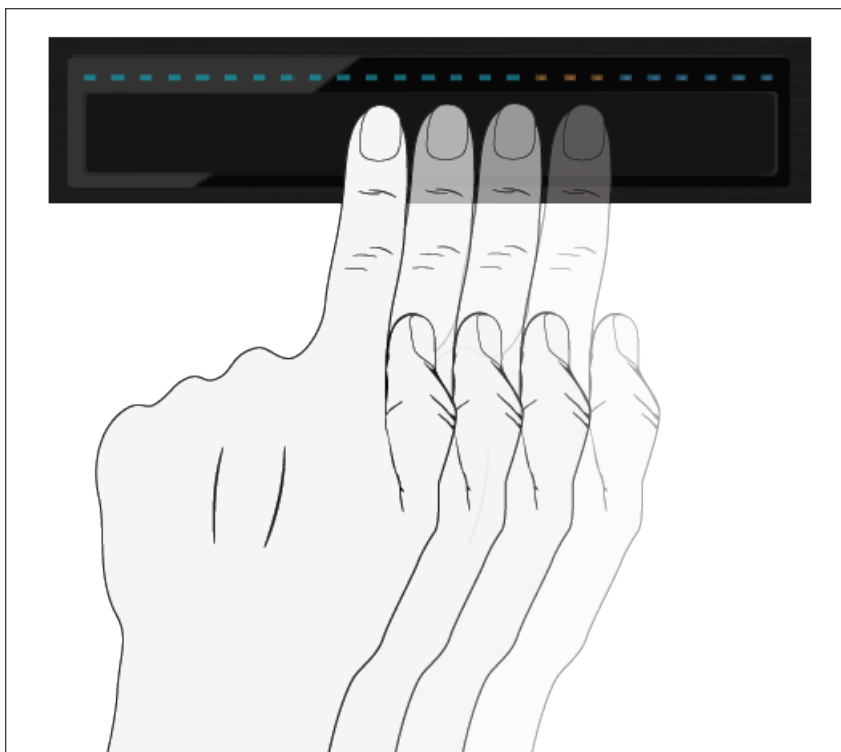
スクラッチはトラックが停止している状態で行うことができます。

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 S8 のループ機能について解説を進めます。

その次のチュートリアルで解説する専用 LOOP モードの使用のほかに、デフォルトの HOTCUE モードでループを使用することも可能です。この機能により HOTCUES と各ループを同時に使用することができます。

必要条件

S8 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 エンコーダーの周りの LED リングが反応し、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。

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、ループ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。



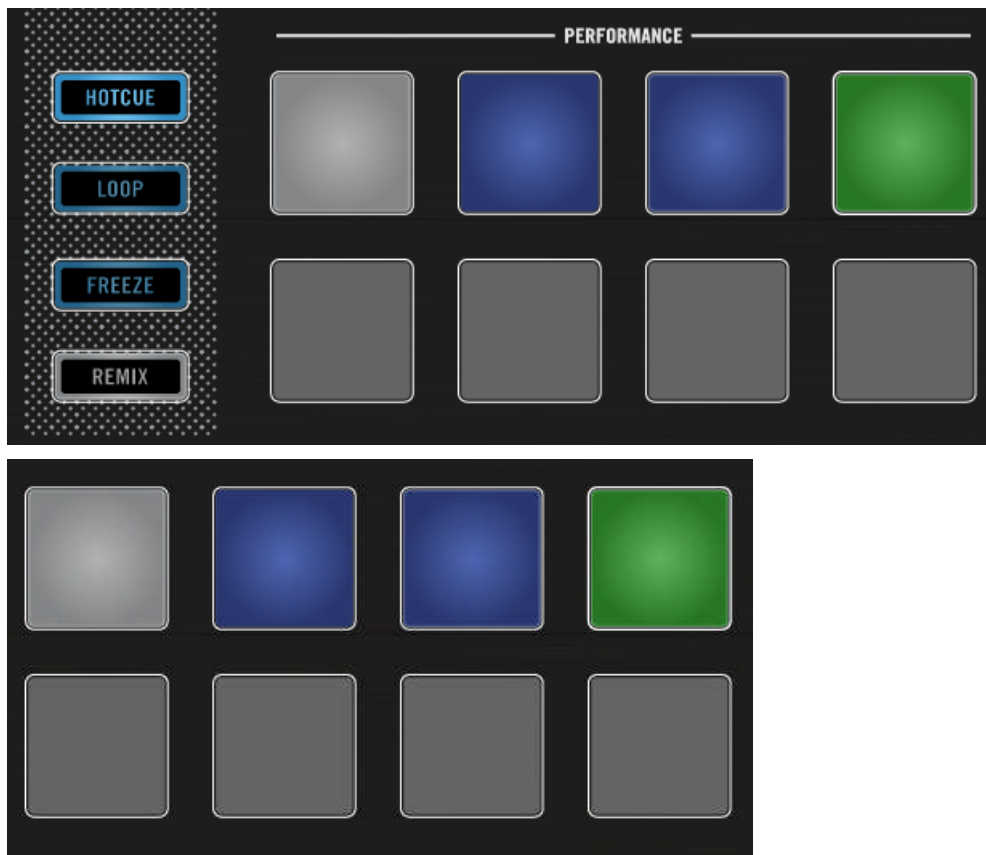
ループを起動していない状態で LOOP エンコーダーを回すと、同じステップサイズで前後に移動することができます。

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

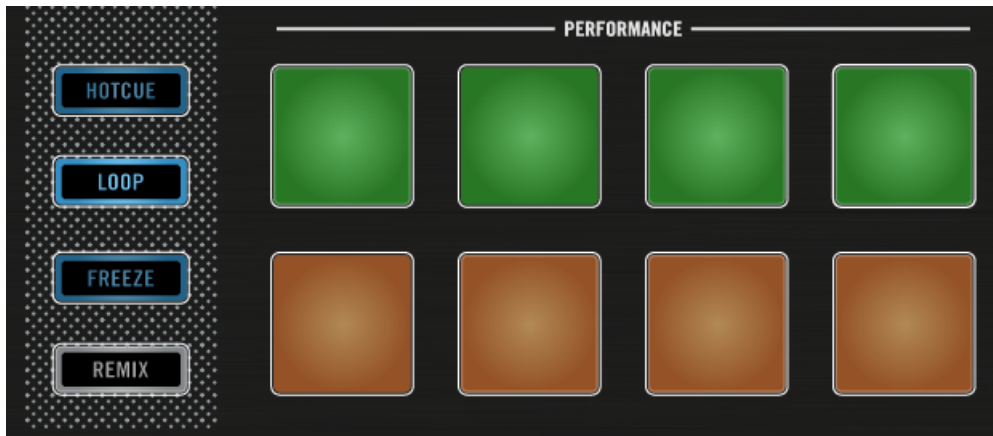
以下はループの削除方法です。

- ▶ 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 LOOP モードでループを再生する

LOOP モードにはトラックデッキとリミックスデッキでループを使用する際に必要な各コントロールオプションを用意、以下のチュートリアルではそれらの内容を解説します。

LOOP モードを起動すると、パッドの一番上の列が緑に点灯し、一番下の列がオレンジに点灯します。緑のパッドは4つのループサイズを示します。オレンジのパッドはビートジャンプサイズを表示します。



ループモードで点灯した状態のパッドです。

必要条件

S8 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。

3.3.1 事前に設定したサイズによるループ

LOOP モードでは、パッドの一番上の列でループを事前設定してある値でトリガーします。デフォルトで値は(左から) 1/8、1/4、1/2、1 ビートとなります。

ループの起動方法は以下です。

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 **LOOP** ボタンを押し、LOOP モードを起動します。



LOOP ボタンが明るく点灯し、パッドも点灯します。

トラックを再生しながら LOOP モードを起動すると、以下のようにループが起動します。

- ▶ 緑のパッドの一つを押して 1/8 ビート、1/4 ビート、1/2 ビート、1 ビートのいずれかのループを起動します。 LOOP エンコーダーの周りの LED リングが反応し、ループが起動したことを示します。



- ▶ 同じ緑のパッドをもう一度押す、またはループエンコーダーを押すことでループ起動を解除します。
- ▶ ループを起動した状態でループエンコーダーを回すとループサイズが変化します。 これでループサウンドに変化をつけることができます。



ループサイズは TRAKTOR のソフトウェアプリファレンスで変更することができます。
Preferences>TRAKTOR KONTROL S8>Loop Mode Sizes>Loop.

3.3.2 ビートジャンプ

オレンジのパッドでトラック内を設定したビートジャンプ値で前後移動することができます。デフォルトではオレンジパッド 6 と 7 で 1 ビート分の前後移動、パッド 5 と 8 ではループエンコーダーで設定している値で前後移動します。

以下は 1 ビート前後移動する方法です。

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 **LOOP** ボタンを押し、LOOP モードを起動します。



LOOP ボタンが明るく点灯し、パッドも点灯します。

3. パッド 6 を押して 1 ビート後ろに移動します。この操作によって再生ヘッドがループ設定幅を超える場合でもループ再生が続きます。
4. パッド 7 を押して 1 ビート前方に移動します。ループ設定範囲を超えて移動する場合は、通常再生が続くようになります。



ビートジャンプサイズは TRAKTOR のソフトウェアプリファレンスで変更することができます。
Preferences > TRAKTOR KONTROL S8 > Loop Mode Sizes > Beatjump.

ループエンコーダーを用いてリアルタイムにビートジャンプサイズを設定する

デフォルトでパッド 5 とパッド 8 ではディスプレイで表示するループサイズ値で前後移動します。値の変更方法は以下となります。

1. ループエンコーダーを回してビートジャンプサイズを 1/32 ビートから 32 ビートまでの値の中から選択します。これでディスプレイのループサイズが変化します。
2. パッド 5 を押すとディスプレイで表示している値で再生位置が後ろに移動します。この操作によって再生ヘッドがループ設定幅にとどまる場合はそのループ再生が続きます。
3. パッド 8 を押すとディスプレイで表示している値で再生位置が前方に移動します。この操作でループの外に再生ヘッドが移動すると、ループの外での再生が続きます。

3.4 FREEZE モードの使用

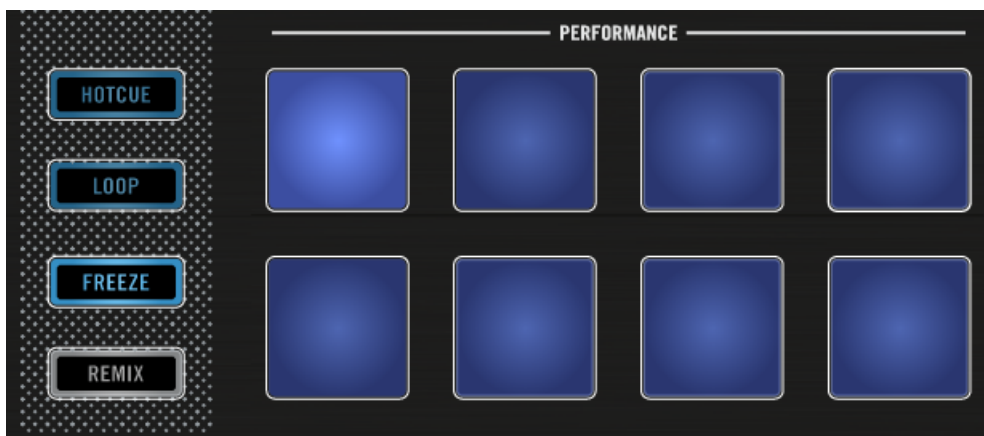
FREEZE モードで Freeze Slice Size と呼ばれるバーが追加され、トラックが均等に 8 分割されます。これらはパッドにマッピングされ、青く点灯します。パッドのどれかを押すとマッピングされた各スライスをトリガーするようになります。パッドから指を放さなければ、トラックの最後まで再生が続きます。

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

S8 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。

3.4.1 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。

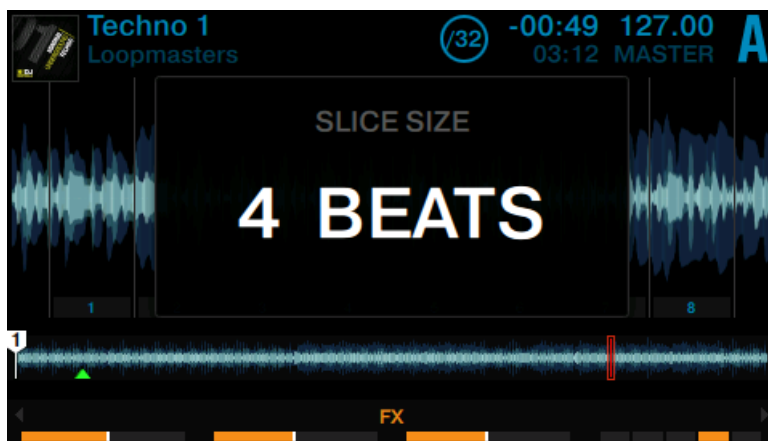
3.4.2 フリーズスライスサイズの調整

1. **FREEZE** ボタンを押したままにします。



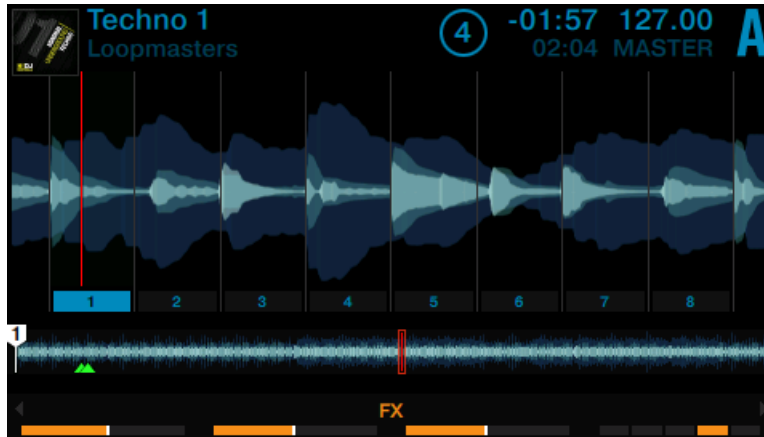
ディスプレイに SLICE SIZE ウィンドウが表示されます。

2. **FREEZE** ボタンを押したまま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** ボタンを放します。

→ スライスサイズとズーム内容が変更されます。



3.4.3 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。

3.5 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。
- LOOP モード: ループを解除すると、ループの最後尾に移動せず、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

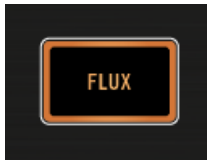
S8 が以下の状態であるか確認してください。

- 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、LOOP 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** ボタンを押して 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て 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の用いることができます。

1. **FLUX** ボタンを押して 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。

3.6 リミックスデッキによるリミックス

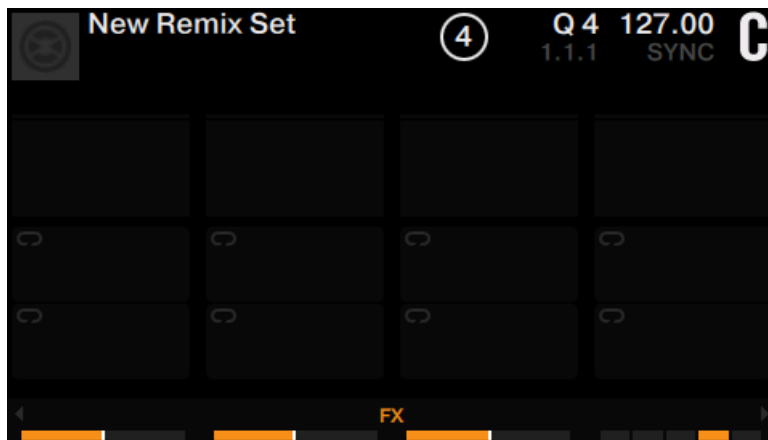
前のチュートリアルではトラックデッキでのミックス方法、S8 による詳細機能について解説しました。このチュートリアルでは、リミックスデッキの使用方法を解説します。リミックスデッキでは、事前に用意された Remix Sets の再生/演奏や、トラックをサンプルすることで自身のリミックスセットを作成することが可能です。

必要条件

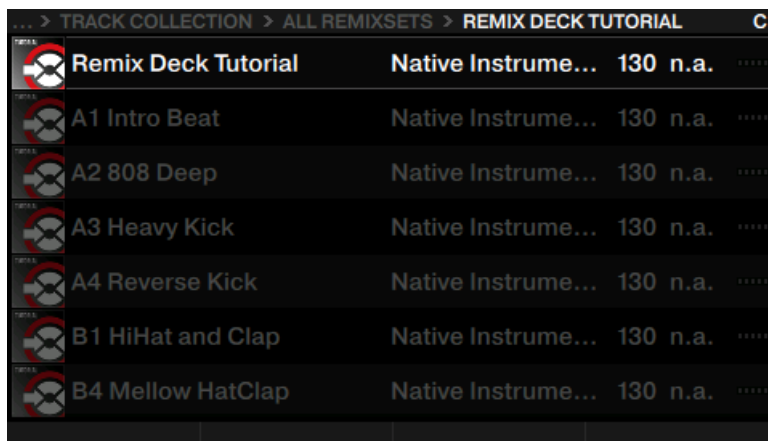
- デッキ C を起動している。
- チャンネルフェーダー C を下げきっている。
- 左デッキの全リミックススロットボリュームフェーダーを上げている。
- チャンネル C の EQ ノブが真ん中の位置になっている。
- **MAIN** ノブが適切なアウトプット音量となっている。
- **チャンネル C クロスフェーダーアサインスイッチ**が左にセットしてある。
- クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。

3.6.1 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。



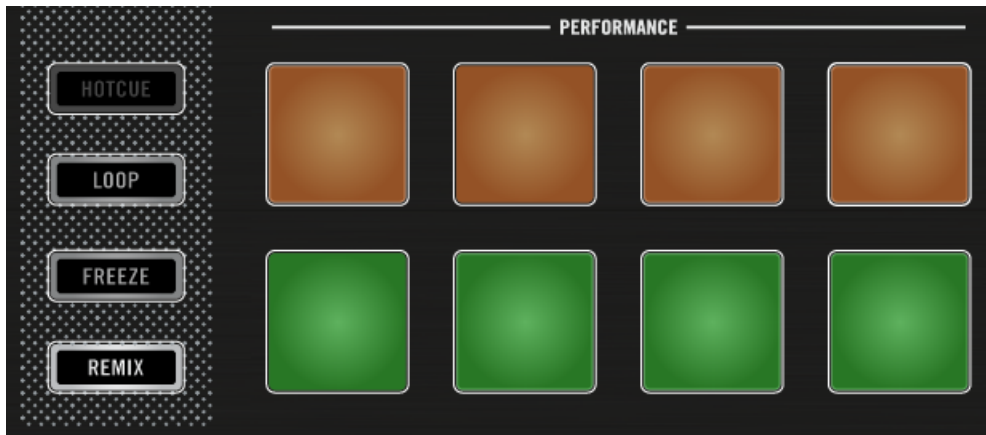
1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. フォルダー TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial に進みます。
3. リミックスセット Remix Deck Tutorial を選択し、**BROWSE** エンコーダーを押してロードします。



- 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。



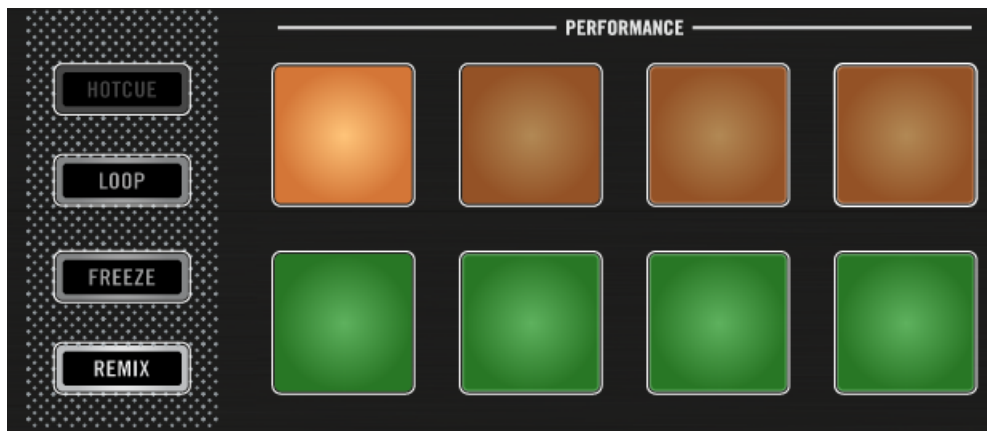
パッドがオレンジと緑に点灯し、ディスプレイのリミックスデッキページと連動するようになります。



3.6.2 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。

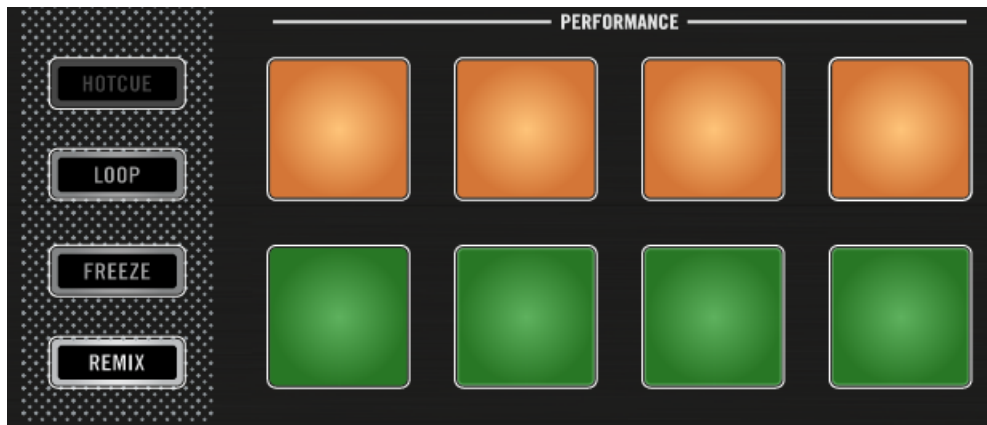


サンプルがハイライト表示され、サンプルの波形上の再生ヘッドが起動し、サンプルはループ再生されます。



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。



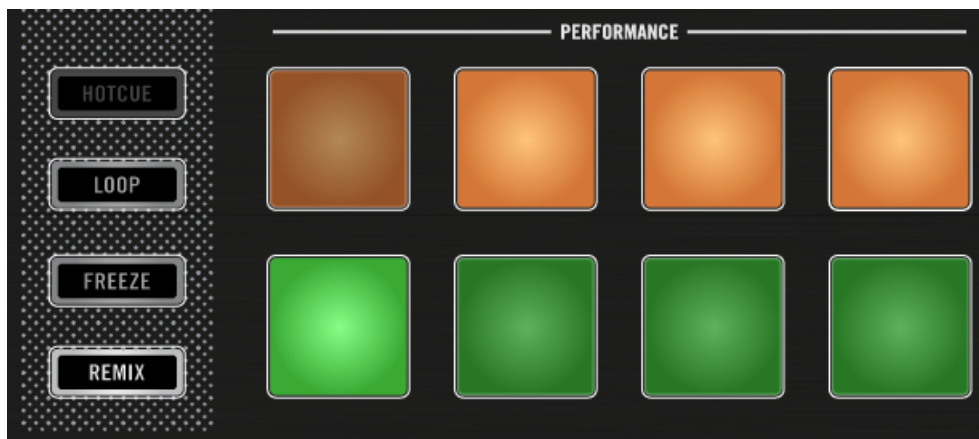
サンプルが再生されます。



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

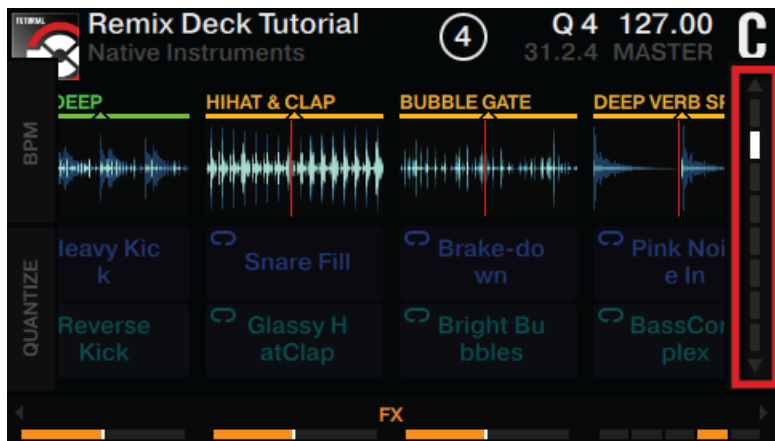
リミックスセットに収納できるサンプルは最大 64 サンプルです。 コントローラーでリミックスセットは 8 ページ構成となり、各ページで 8 個ずつのサンプルを収納できます。

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。

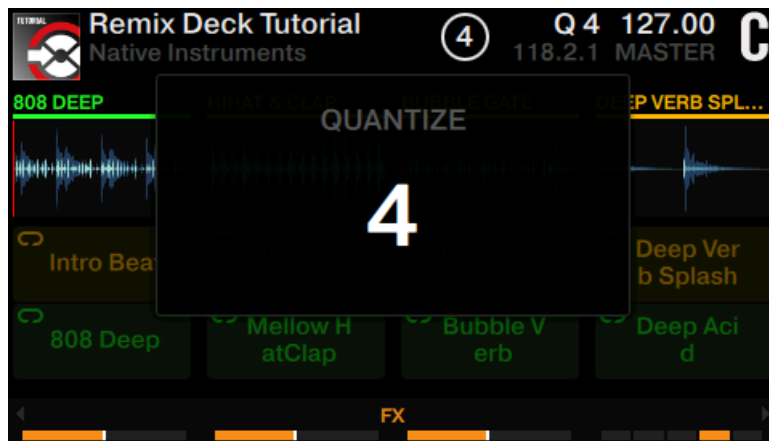


3.6.3 異なるクオンタイズサイズを使用してサンプルをトリガーする

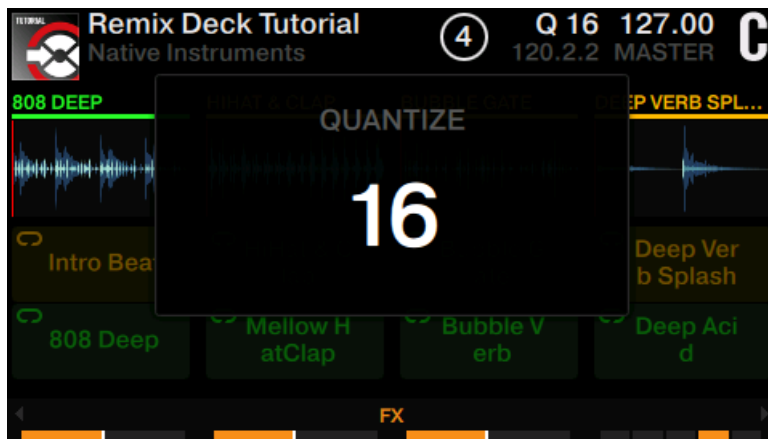
1. ディスプレイボタン2を押します。



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。

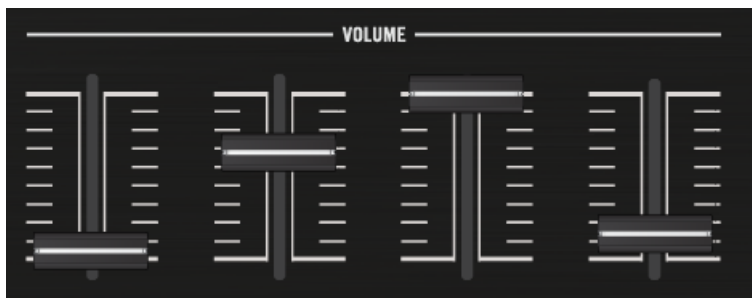


クオンタイズ値のさまざまな設定値を試しておくことをお勧めします。フレーズにあわせるためには長い設定値にしておく方がよい場合があります。活発な変化が必要な場合はこの値は短く設定しておいたほうがうまく機能することが多々あります。

3.6.4 レベル調節とリミックススロットのフィルターの使用

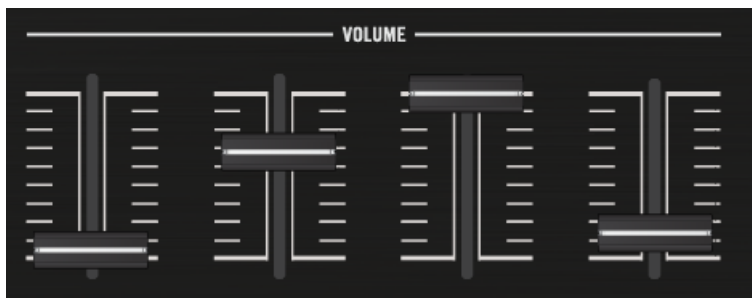
リミックススロットのアウトプットレベルを調節してサンプル間の音量差を均等にすることもできます。

- ▶ スロットボリュームフェーダーをゆっくり上げる、または下げることでサンプルをスムーズにフェードインフェードアウトします。



リミックススロットのアウトプットレベルを調節してサンプル間の音量差を均等にすることもできます。

- ▶ スロットボリュームフェーダーをゆっくり上げる、または下げることでサンプルをスムーズにフェードインフェードアウトします。



- ▶ **FILTER** を各設定で試し、チャンネルフェーダーを調節することでミックスのコツを掴んでください。

3.6.5 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をします。
- ▶ **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。

3.7 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。

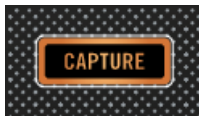
必要条件

- 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。
- 全 Remix Slot ボリュームフェーダーが一番上まで上がっています。
- 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。

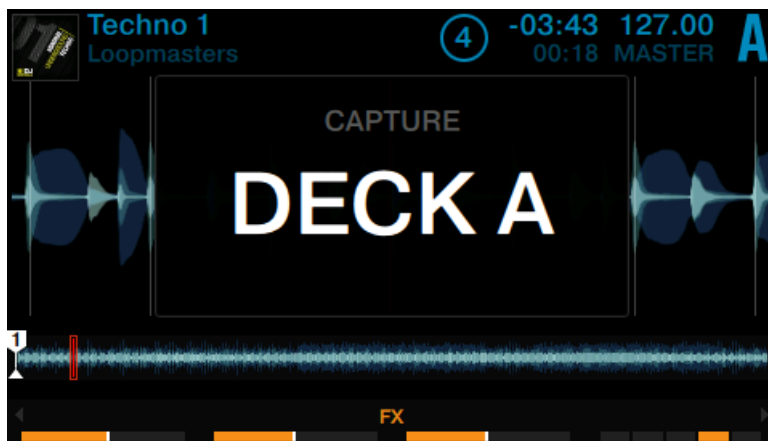
サンプルの取り込みと再生

デッキ A のトラックからサンプルを取り込む方法は以下となります。

1. デッキ A にフォーカスします。
2. **CAPTURE** ボタンを押したままにします。LOOP エンコーダーの周りの LED リングが白と青に点灯します。



3. **CAPTURE** を押しながらデッキのループエンコーダーに触れ、表示される「CAPTURE」ポップアップウィンドウでループエンコーダーを回して取り込み音源となる「DECK A」を選択します。

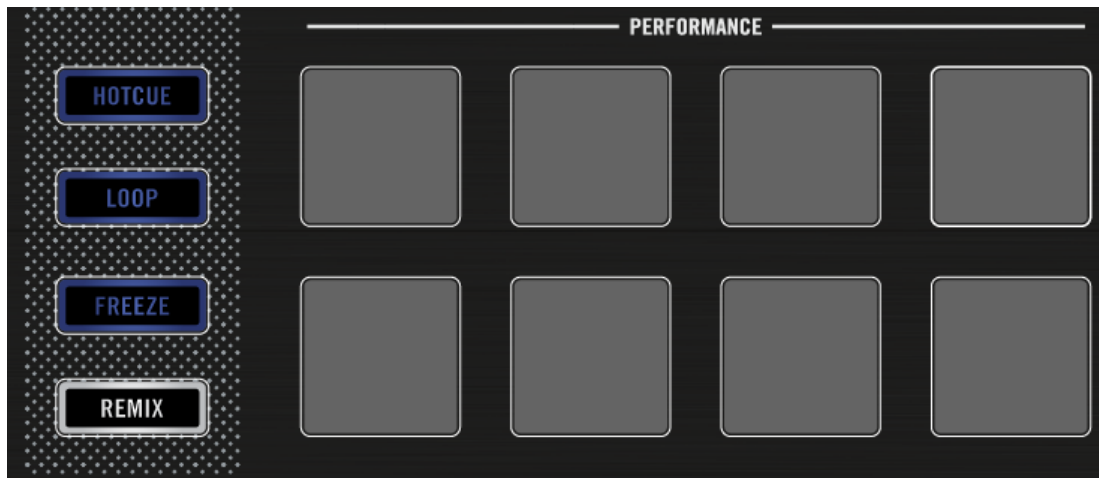


4. ループエンコーダーを放して CAPTURE ウィンドウを閉じ、**CAPTURE** ボタンを放します。

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。

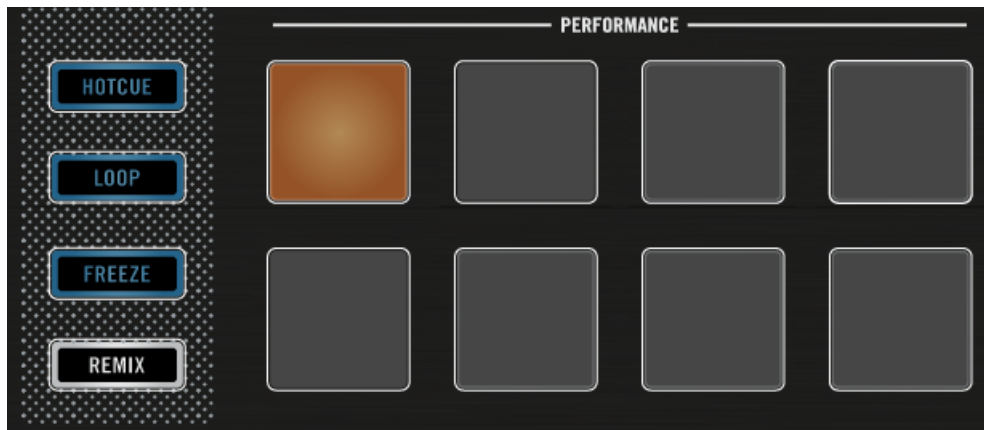


3. LOOP エンコーダーを回して取り込みサイズを変更します。



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。



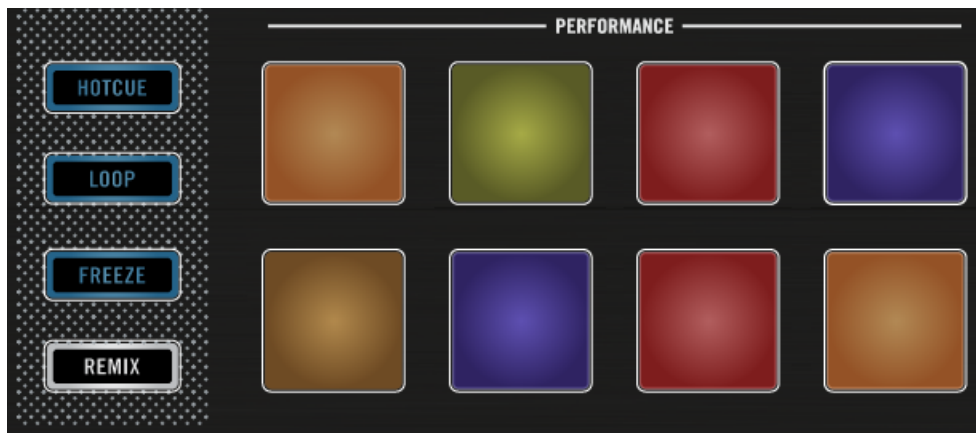
パッドに色が付き、取り込まれたサンプルがディスプレイに表示されます。



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。

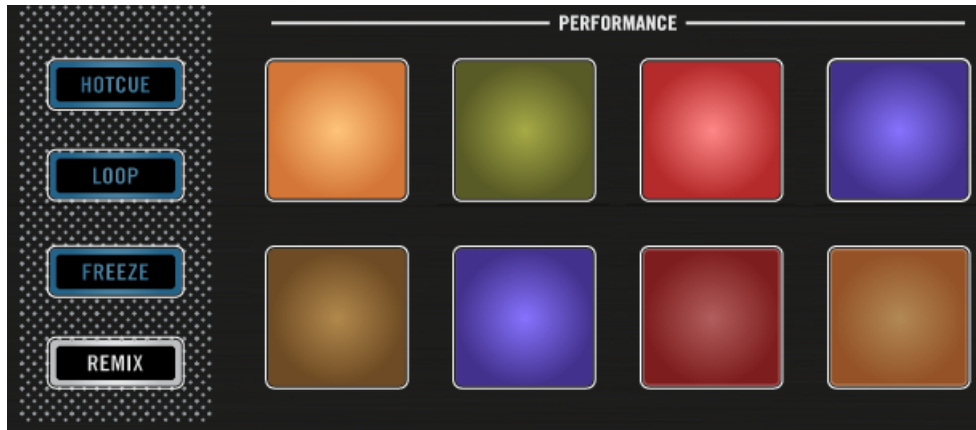
- ▶ 他のサンプルソースから（他の取り込みサイズを設定して）更にサンプルを取り込む。



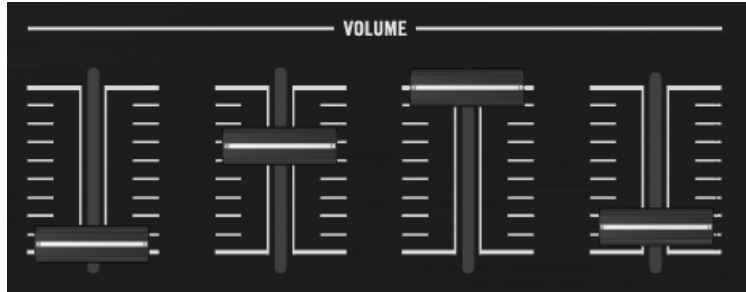
パッドには色が付き、最初に取り込んだ 4 つのサンプルがディスプレイに表示されます。



- ▶ 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。



- ▶ パッドの上のスロットボリュームフェーダーを動かしてスムーズにサンプルをフェードイン/アウトします。



- ▶ **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。

3.8 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 사용할 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。

3.8.1 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。

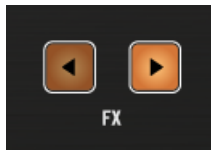
- ▶ ミキサーのチャンネルの左 FX Assign ボタンを押し、デッキを FX Unit 1 にアサインします。FX Assign ボタンが明るく点灯します。



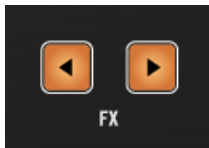
- ▶ もう一度押すと FX Unit 1 のデッキアサインが解除されます。

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。



3.8.2 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。
- FX ユニット 1 の全 FX ノブが中央にセットしてある。

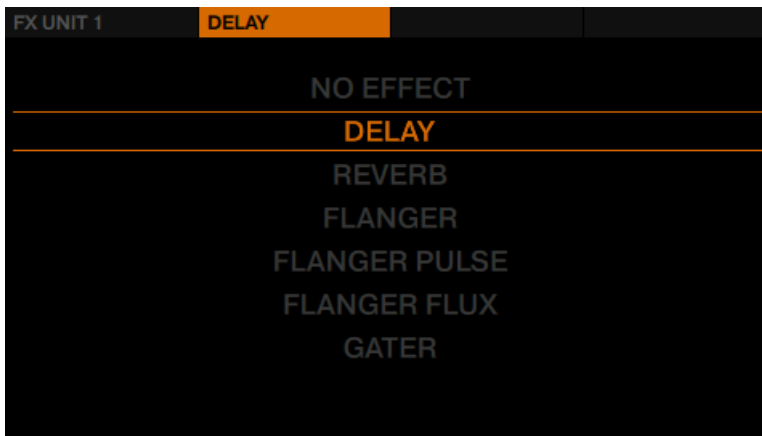
グループ FX モード時の FX ユニットの設定

以下は FX Unit 1 にグループ FX をロードする方法です。

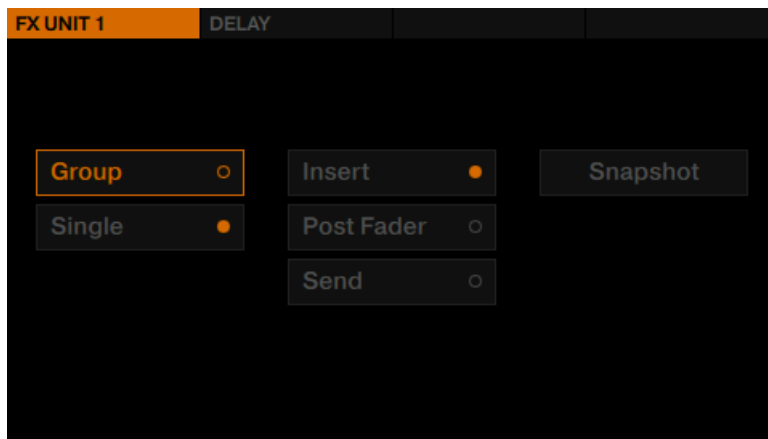
1. S8 の左上にある FX Unit 1 の **FX SELECT** ボタンを押します。



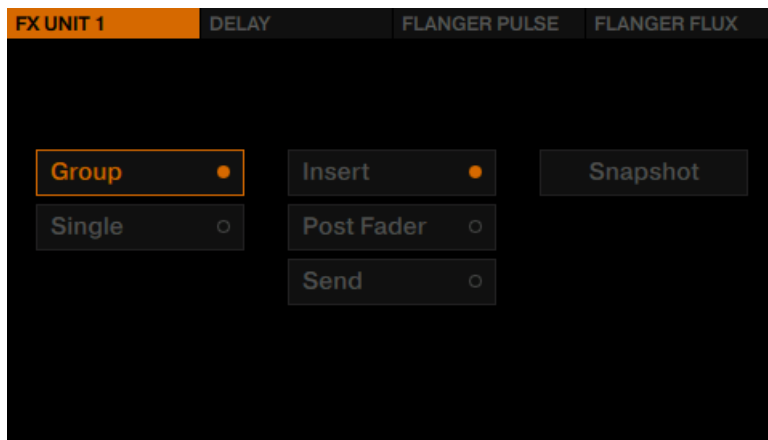
FX Unit 1 メニューが開きます。



2. FX ボタン 1 を押して FX Unit 1 オプションを表示します。



3. **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。



4. **FX SELECT** ボタンをもう一度押して FX ユニットメニューを終了します。

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。



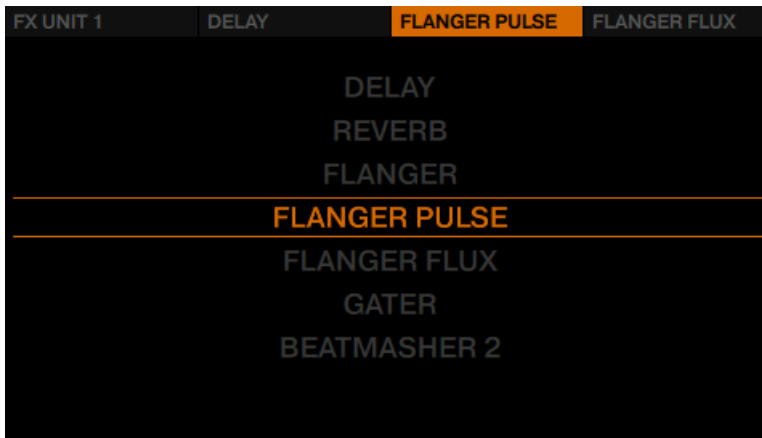
3.8.3 グループ FX 内のエフェクトを交換する

以下はグループ FX のエフェクトの交換方法です。

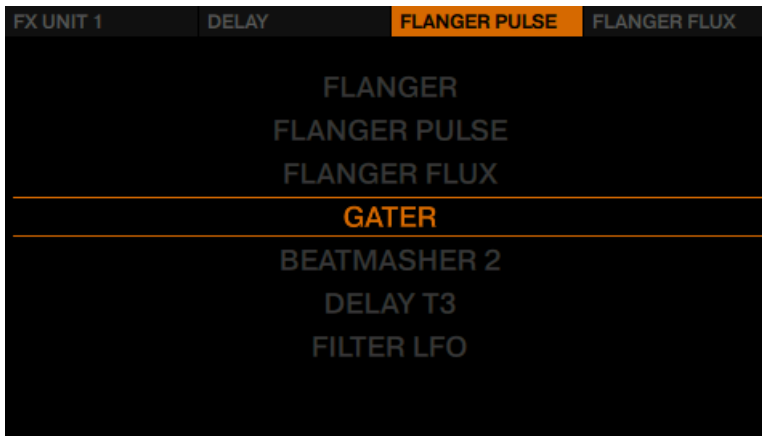
1. S8 の左上隅の FX ユニット 1 の **FX SELECT** ボタンを押して FX ユニットメニューを開きます。



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。

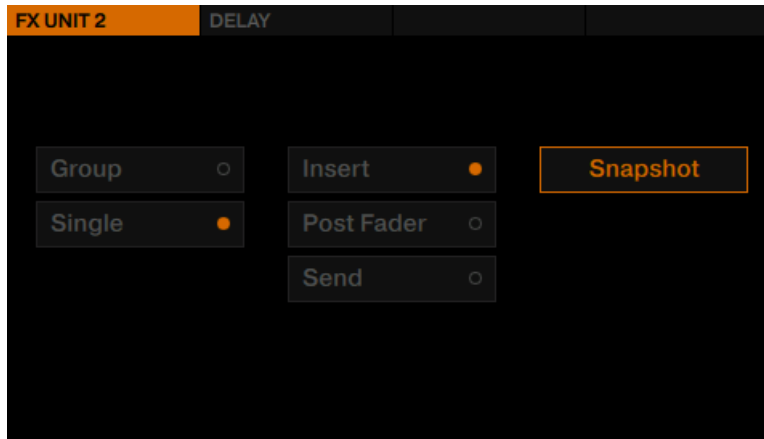


3.8.4 スナップショットの保存

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。

3.8.5 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。

3.8.6 4 つの FX ユニットの使用

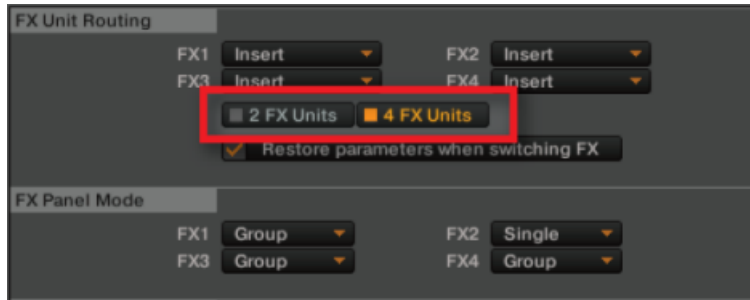
TRAKTOR には 4 つのエフェクトユニットがあります。デフォルトでは最初の 2 つのエフェクトユニットのみが起動、ディスプレイの上の FX ボタンと FX ノブでコントロールできます。FX ユニット 3 と 4 を起動するには TRAKTOR 環境設定で設定し、その後ディスプレイの下のパフォーマンスノブとボタンでコントロールできるようになります。

FX ユニット 3 と 4 の起動

4 つ全ての FX ユニットの起動する方法は以下となります。

1. TRAKTOR の環境設定 (Preferences) を開き、**Effects** タブを選択します。

2. FX Unit Routing セクションで 4 FX Units を起動します。



3. 環境設定 (Preferences) を閉じます。

FX ユニット 3 と 4 のアサイン

チャンネルを FX ユニット 3 または 4 にルーティングする方法は以下となります。

- ▶ **SHIFT** ボタン+左 FX アサインを押して、フォーカスしているチャンネルに FX ユニット 3 を適用します。
- ▶ **SHIFT** ボタン+右 FX アサインを押して、フォーカスしているチャンネルに FX ユニット 4 を適用します。

3.9 リミックスデッキでパフォーマンスモードを使用する

S8 のリミックスデッキにはパフォーマンスモードがあり、各リミックススロットチャンネルをエフェクトに送信することができます。パフォーマンスモードはリミックスデッキのみで使用できます。デフォルトでパフォーマンスモードフィルターはディスプレイの下のパフォーマンスコントロール部に適用されます。



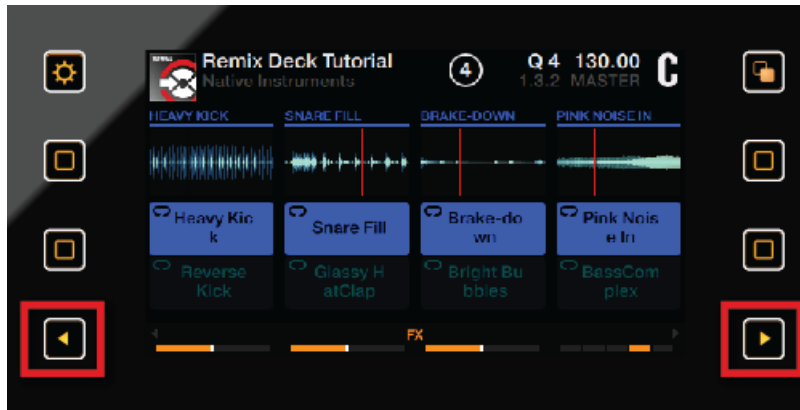
必要条件

- リミックスセット「Remix Set Tutorial」を Remix Deck C にロードしてあります。
- FX ユニット 2 がシングルモードで、Reverb FX をロードしています。
- FX ユニット 2 をデッキ C にアサインしています。

3.9.1 パフォーマンスモードの選択と適用

以下は デッキ C での FX SEND Performance モードの選択方法です。

- デッキ C にフォーカスします。
- パッド 2、3、4 を押してサンプルをトリガーします。
- 左の Performance Mode ボタンを押し、パフォーマンスコントロール部の上のディスプレイが FX SEND と表示するようにします。



- ON ボタンを押して隔離ミックススロットの FX SEND を起動、起動解除します。パフォーマンスノブを回してドライ、ウェットシグナルのミックス度合いを調整します。



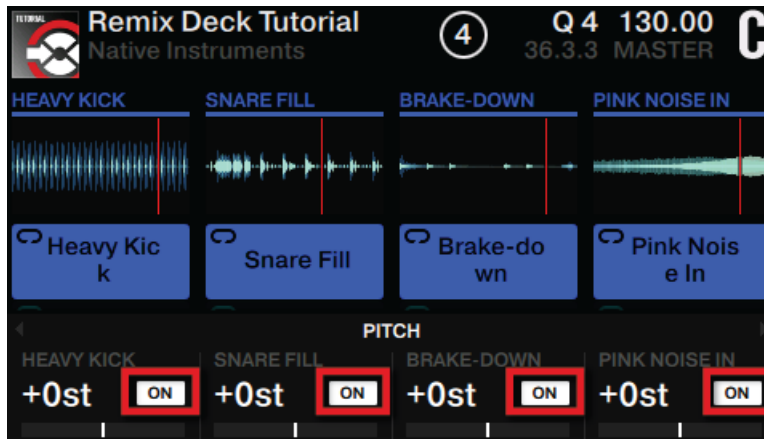


全パフォーマンスモードを同時に起動することもできます。各パフォーマンスモードを確認してモードが起動しているか確認してください。

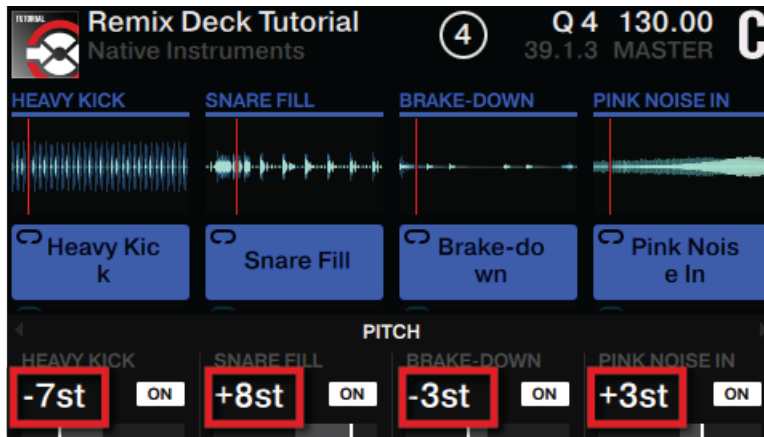
3.9.2 Performance Mode Pitch の使用

Performance Mode Pitch を起動すると以下の状態となります。

1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに PITCH パラメーターを表示させます。



2. パフォーマンスノブを時計回り、または反時計回りに回して各サンプルのピッチを調節します。



→ PITCH パラメーターでも、音声でもピッチの変化を確認できます。

3.9.3 Performance Mode Filter の使用

Performance Mode Filter を起動すると以下の状態となります。

1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに FILTER パラメーターを表示させます。



2. パフォーマンスノブを時計回りに回し、サンプルにハイパスフィルターをかけます。パフォーマンスノブを反時計回りに回して各サンプルにローパスフィルターをかけます。



→ FILTER パラメーターでも、音声でもピッチの変化を確認できます。

3.9.4 Performance Mode FX SEND の使用

Performance Mode FX SEND で各リミックススロットの音声をアサインした FX ユニットに送信することができます。この場合、デッキ C は FX ユニット 2 にアサインされ、リバーブが追加されます。このパフォーマンスモードで **ON** ボタンを起動すると、直ちに FX ユニット 2 のエフェクトが付加されます。

Performance Mode FX SEND を起動すると以下の状態となります。

1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに FX SEND ラメーターを表示させます。



2. パフォーマンスノブを時計回りに回す、または反時計回りに回して FX SEND 量を調節します。



- リミックススロットにリバーブエフェクトが付加されます。スロット 1 の値が 25%であれば、75%が元々の音声、25%がリバーブ音声となります。

3.9.5 Performance Mode FX の使用

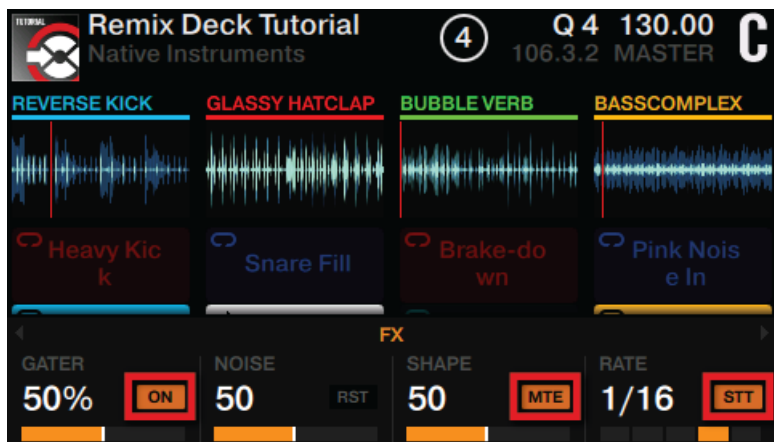
Performance Mode FX はセクション [↑ 3.8.6, 4 つの FX ユニットの使用](#) で解説したように、TRAKTOR の環境設定で 4 つの FX ユニートを全て起動した場合に有効となる機能です。

Performance Mode FX を起動すると以下の状態となります。

1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに FX パラメーターを表示させます。



2. ON ボタンを押して各 FX パラメーターを起動します。



3. パフォーマンスノブを回してパラメーター値を変更します。



→ FX パラメーター値でも、音声でも変化を確認できます。

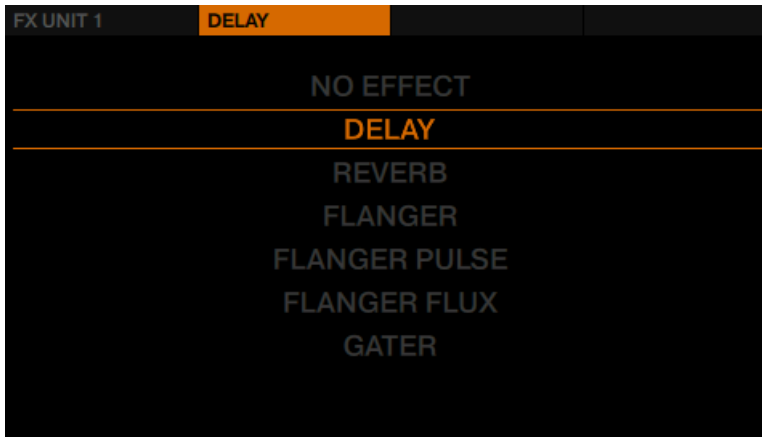
パフォーマンスモードでシングル FX を変更する

以下のセクションでは FX ユニット 3 または FX ユニット 4 で SINGLE FX を変更する方法を解説します。変更方法は各ユニットで同じです。このチュートリアルでは FX ユニット 3 を用いて解説します。FX ユニット 3 で SINGLE FX を変更する方法は以下となります。

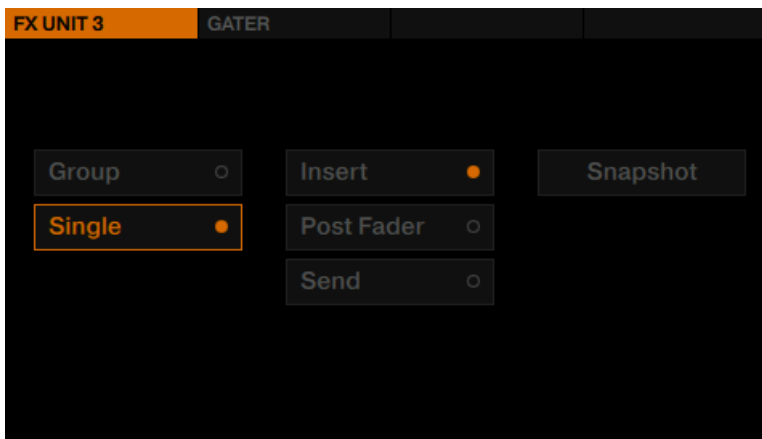
1. FX ユニット 1 で **FX SELECT** ボタンを押します。



FX Unit 1 メニューが開きます。

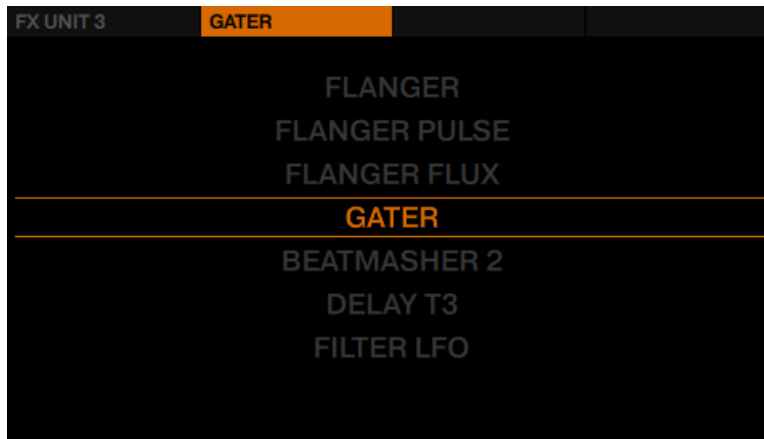


2. 左デッキで **ON** ボタン 1 を押して FX ユニット 3 オプションに切り替えます。FX ユニット 3 オプションがディスプレイに表示されます。

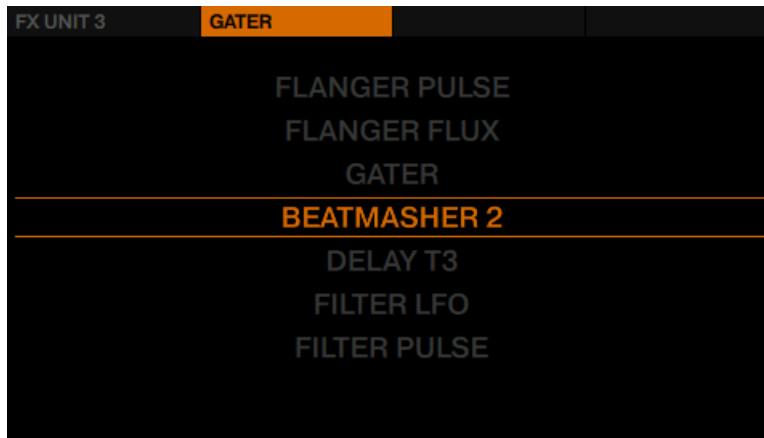


3. Single と Insert エントリーが選択してあるか確認します。

4. FX ボタン 2、3、4 を押して FX を変更します。これで FX を表示する FX ユニット 3 メニューが表示されます。



5. **BROWSE** エンコーダーを回して FX を選択、**BROWSE** エンコーダーを押して FX をアサインします。



FX Unit 3 メニューが閉じます。

6. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに FX パラメーターを表示させます。



→ これで新しい FX をアサインすることができました。

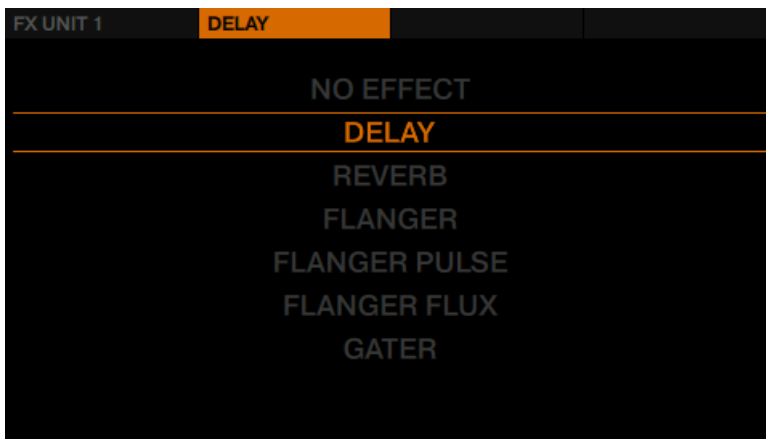
パフォーマンスモードでグループ FX を変更する

以下のセクションでは FX ユニット 3 または FX ユニット 4 で GROUP FX を変更する方法を解説します。変更方法は各ユニットで同じです。このチュートリアルでは FX ユニット 3 を用いて解説します。FX ユニット 3 で GROUP FX を変更する方法は以下となります。

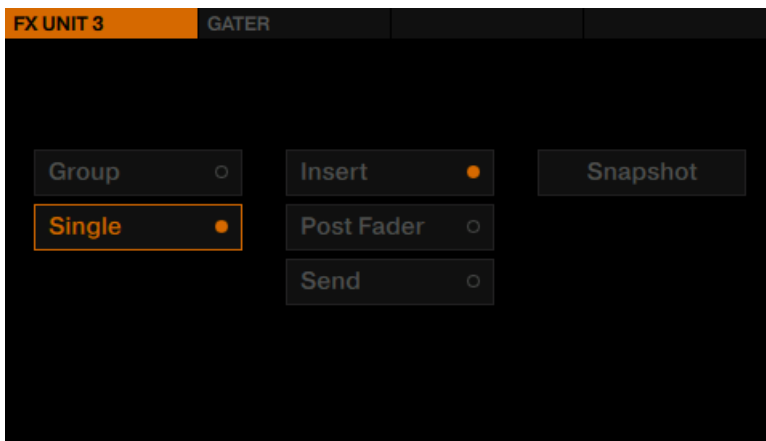
1. FX ユニット 1 で **FX SELECT** ボタンを押します。



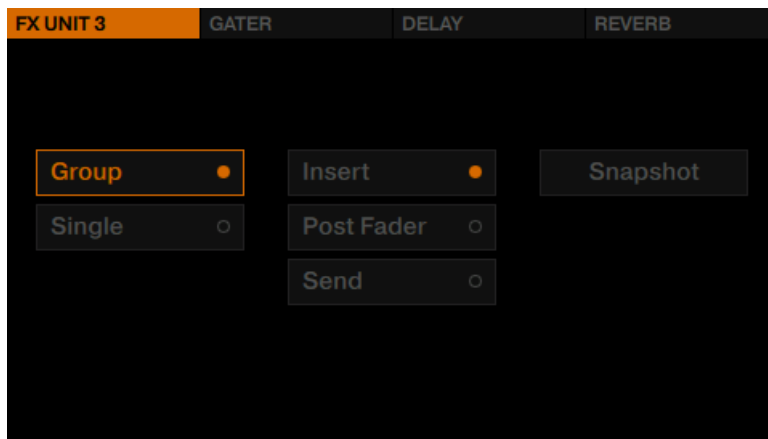
FX Unit 1 メニューが開きます。



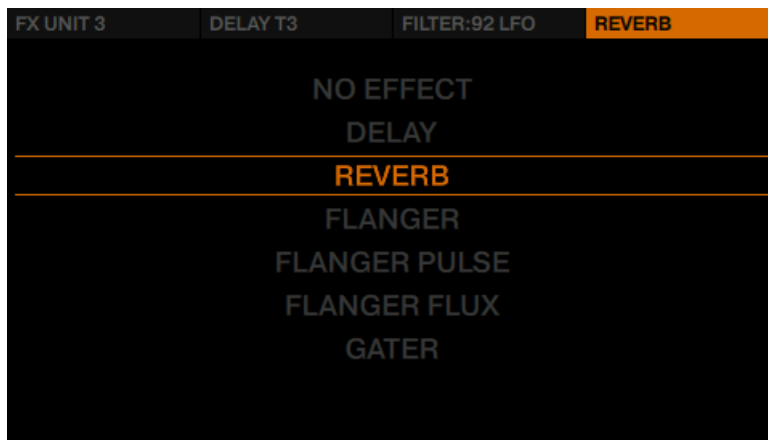
2. 左デッキで **ON** ボタン 1 を押して FX ユニット 3 オプションに切り替えます。FX ユニット 3 オプションがディスプレイに表示されます。



3. Group、Insert エントリーを選択します。



4. FX を変更する場合は、FX ボタン 2、3、4 を押します。これで FX を表示する FX ユニット 3 メニューが表示されます。
5. **BROWSE** エンコーダーを回して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 の FX を交換することができました。



3.10 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ゥ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るようになります。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。S8 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 S8 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。



S8 の Stem デッキです。

3.10.1 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 S8 が以下の状態であることを前提に解説を進めます。

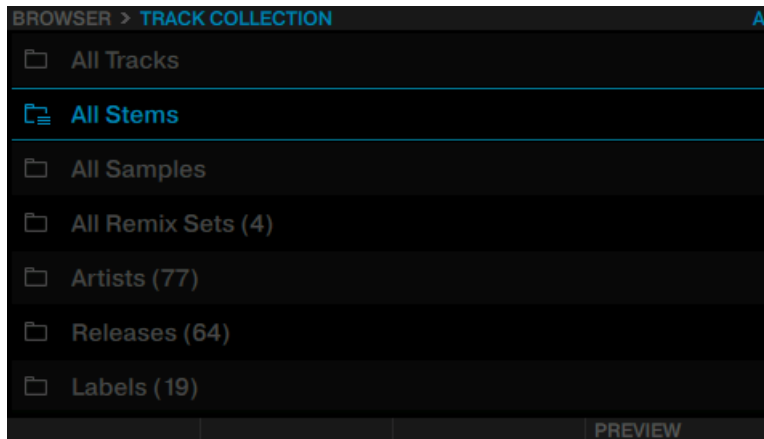
- デッキ A/B がフォーカスされ、停止している。
- チャンネルフェーダー A/B が一番上に上がっている。
- クロスフェーダーが中央にセットしてある。

- 左デッキの全スロットボリュームフェーダーが上がりきっている。
- 右デッキの全スロットボリュームフェーダーが下がりきっている。

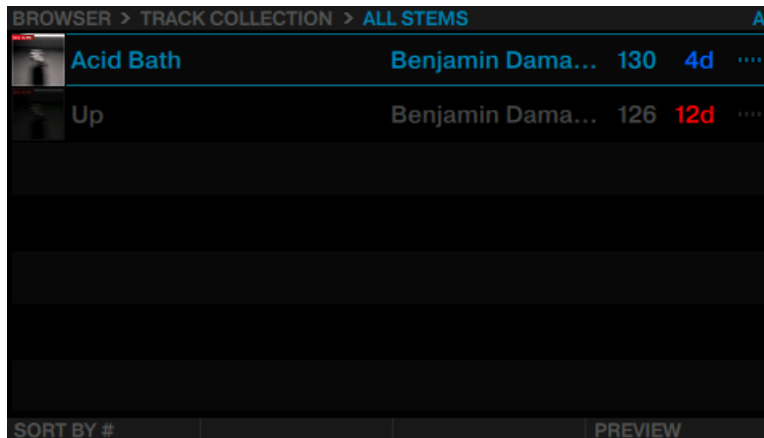
Stem ファイルのロード

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。

3.10.2 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。

3.10.3 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。

各 Stem Parts の音量調節

曲の各要素の音量を調節、または各要素を完全に無音にすることができます。

- ▶ 4 つのスロットボリュームフェーダーを上げる、または下げて調節を行います。
- これで曲の各 Stem の音量を調節、または各要素を無音にすることができます。

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。

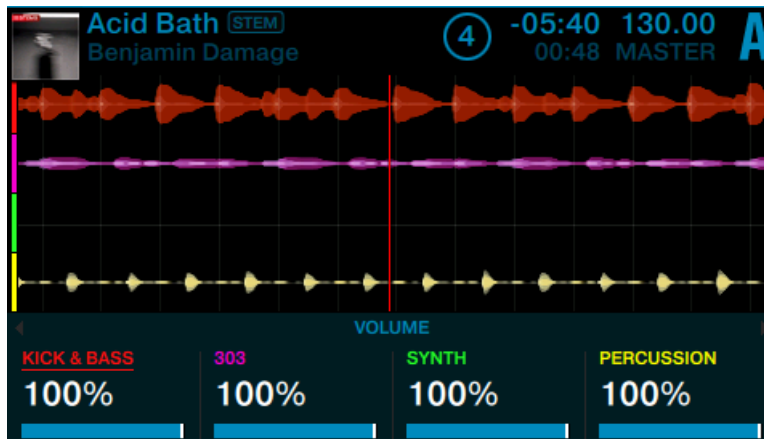
ディスプレイのフッターが拡大し、選択した Stem Part 名称に下線が付きます。



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。

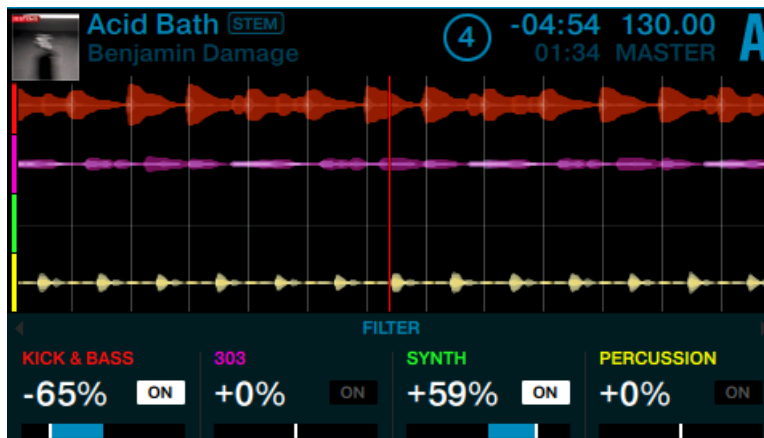
Stem Parts に FILTER を適用する

Stem Parts に FILTER を適用する方法は以下となります。

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。



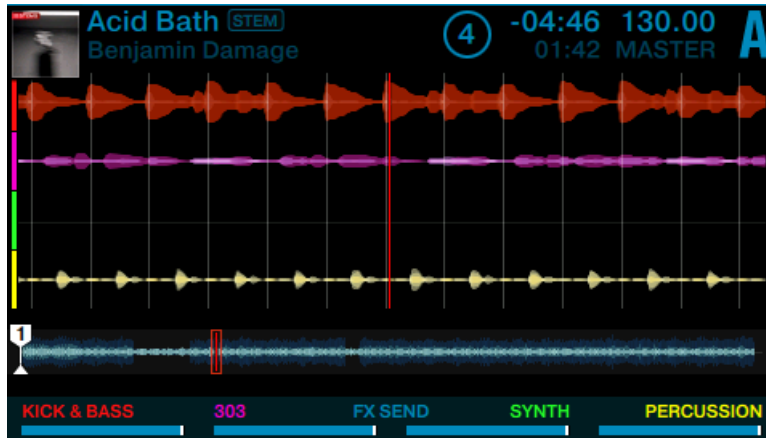
2. ON ボタンを押してフィルターを起動します。
3. 対応するパフォーマンスノブを回してパラメーターを変更し、ハイパス、またはローパスフィルターを適用します。



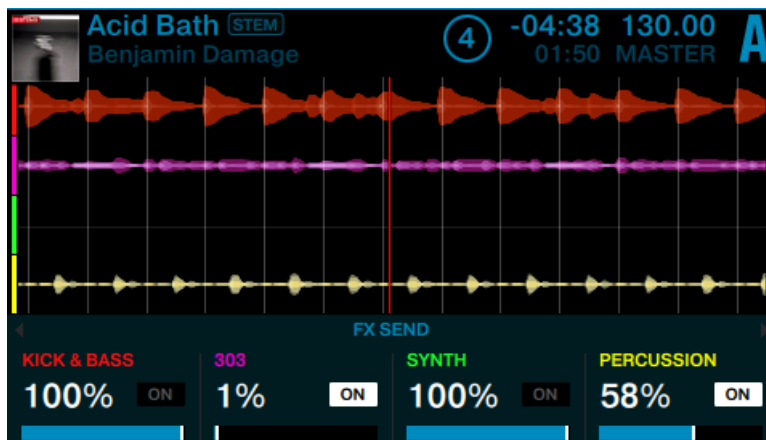
Stem Parts に FX SEND を適用する

各 Stem Parts に FX SEND を適用することもできます。
FX Unit の FX を Stem Parts に適用する方法は以下となります。

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. パフォーマンスモードペインで FX SEND 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。



3. ON ボタンを押して Stem Parts に FX Unit 2 の FX を適用します。
4. パフォーマンスノブを時計回りに回す、または反時計回りに回して FX SEND 量を調節します。



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、

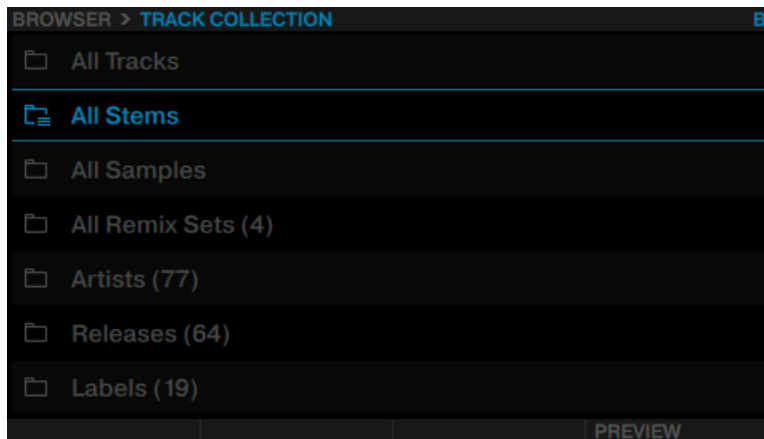
3.10.4 ミックスに他の Stem ファイルを追加する

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。

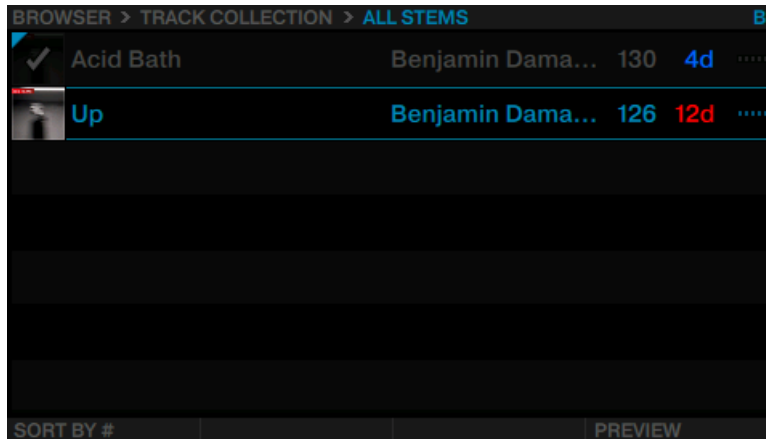
デッキ B に Stem ファイルをロードする

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。

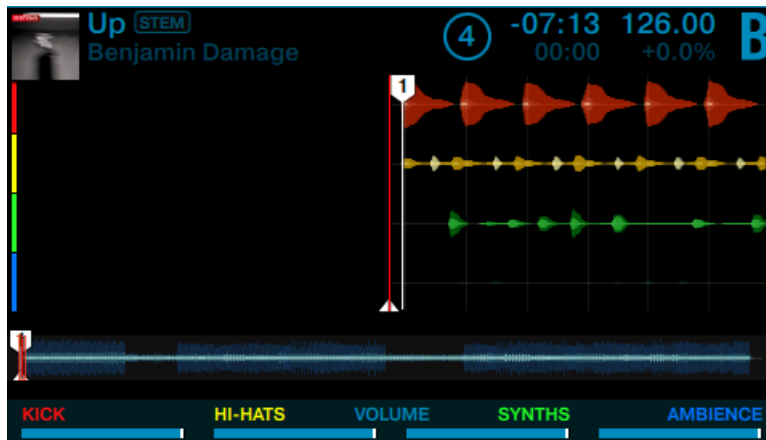
1. **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
2. **BROWSE** エンコーダーを回し、TRACK COLLECTION > All Stems >と進みます。



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。

全スロットボリュームフェーダーが下がりきった状態なので、デッキ B の Stem ファイル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す。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。

1. 右デッキのスロットボリュームフェーダーを一つずつ個々に上げていきます。両方の Stem Files の音声を確認できる状態となります。
2. 各 Stem Decks のスロットボリュームフェーダーを上げ／下げ、両方の Stem ファイルのサウンドをミックスします。
3. 左デッキのスロットボリュームフェーダーを下げます。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。

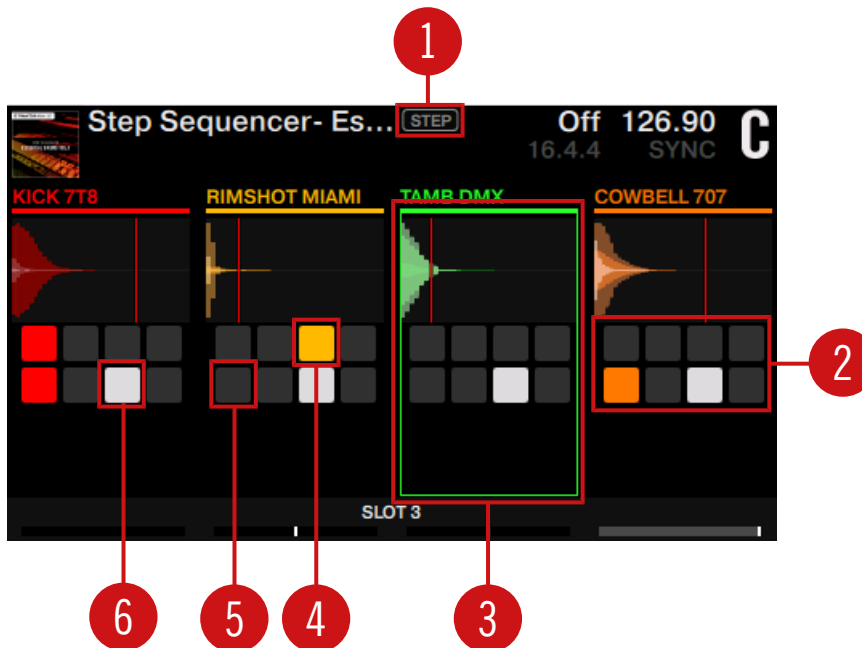
3.11 REMIX デッキのステップシーケンサーモードの使用

このサブセクションでは TRAKTOR KONTROL S8 でステップシーケンサーモードを使用する方法を解説します。

Step Sequencer（ステップシーケンサー）モードは Remix Decks 専用で、各 Remix Slot のフォーカスしているサンプルを用いてパターンを作成することができます。各シーケンスのステップは 1 から 16 まですべて設定することができます。デフォルト値は 8 ステップです。Step Sequencer はキック、スネア、ハイハット等のワンショットサンプルに対して使用する仕様となっています。ループを使用することもできますが、有効な結果を得ることはできません。

ディスプレイでのステップシーケンサーの概要

ステップシーケンサーモードを起動すると、TRAKTOR KONTROL S8 コントローラーディスプレイの見た目は以下ようになります。



ディスプレイ上のステップシーケンサーモードの概要です。

- (1) STEP ラベルが Remix Set の名称の隣に表示され、ステップシーケンサーモードが有効であることを示します。
- (2) 各カラムで選択したサンプルの波形が表示され、四角グリッドがシーケンスのステップ値を示します。
- (3) サンプル波形の周りの長方形フレームと四角のグリッドがフォーカスしているサンプルを示します。
- (4) 色がついた四角はそこにステップが設置されたことを示します。
- (5) 灰色の四角はそこにステップがないことを示します。
- (6) 白の四角は現在そのステップを再生していることを意味します。

パッドの性質

ディスプレイでの表示内容に合わせてパッドの性質も変化します。

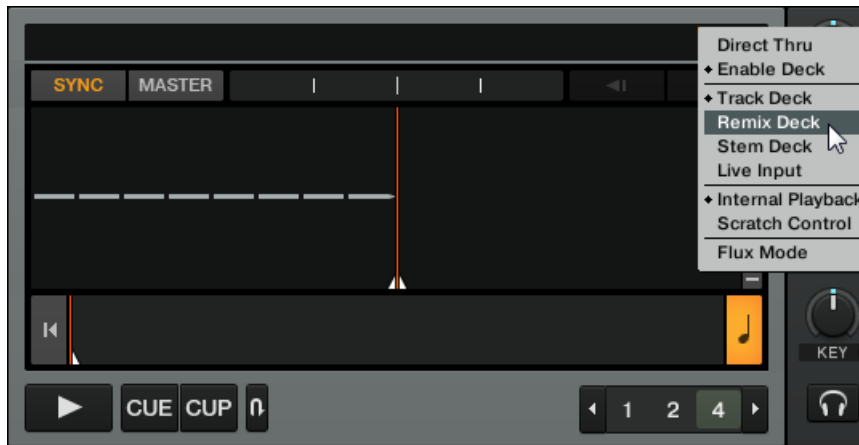
- 8 個のパッドはシーケンスパターンの各ステップとして機能します。
- 選択したサンプルをまだ設置していない場合、パッドは暗いままとなります。
- 選択したサンプルを設置すると、パッドが明るく点灯します。

- 点灯していないパッドはそのステップを使用できないことを意味します。例えばシーケンスの設定したステップが 7 の場合、8 個目のパッドを使用することはできません。
- パッドが白く点灯すると、現在そのステップを再生していることを意味します。

3.11.1 ステップシーケンサーモードの起動

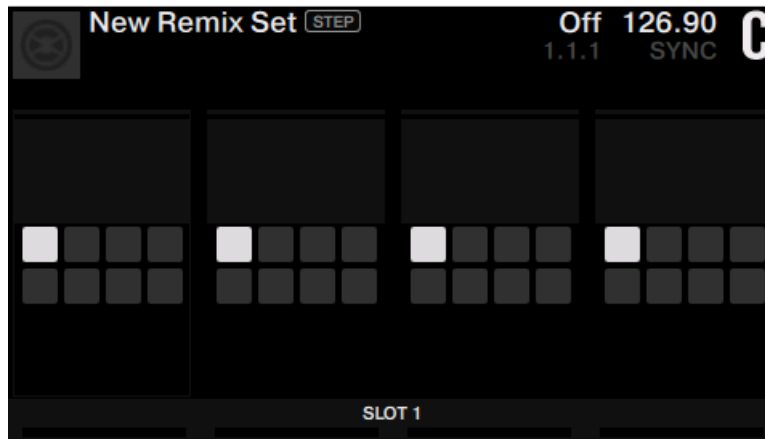
ステップシーケンサーモードを起動するには、以下を行う必要があります

1. TRAKTOR ソフトウェアでデッキをアサインします。デッキ C を **Remix Deck** にします。

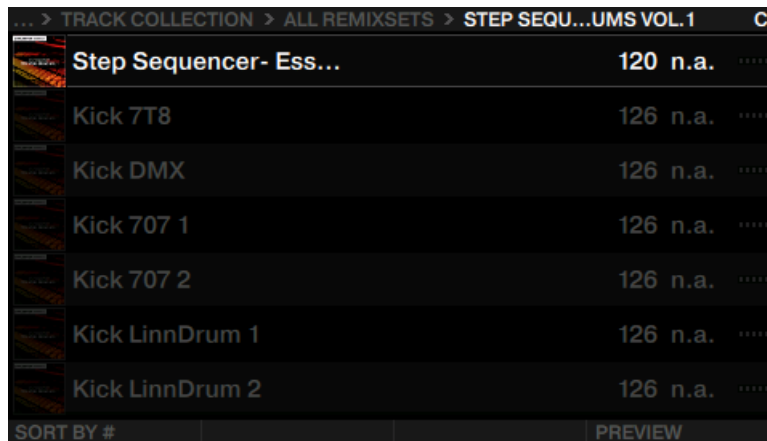


- ⇒ デッキのデッキフレイバーを **Remix Deck** にします。デッキに空の **Remix Set** が設置されます。
2. TRAKTOR KONTROL S8 コントローラーは **Remix Deck** にフォーカスされます。
 3. **SHIFT+REMIX** を押してステップシーケンサーモードにします。

- デッキがステップシーケンサーモードに切り替わります。

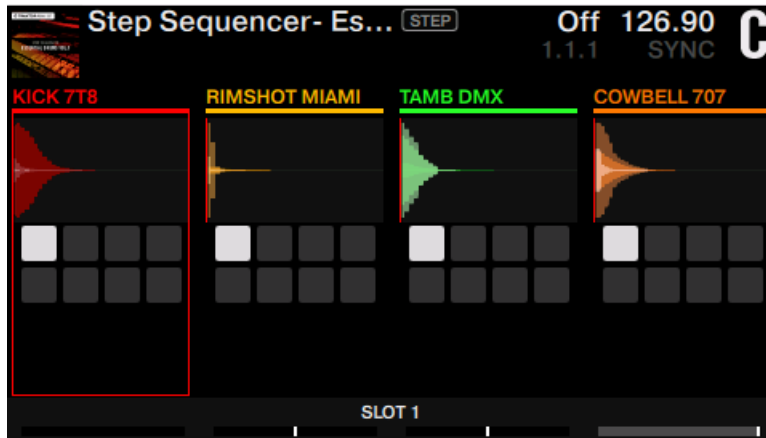


4. Remix Set をロード、またはトラックコレクションからワンショットサンプルを空のセルにロードします。



5. デッキを再生します。

→ これでステップシーケンサーを使用できる状態となります。

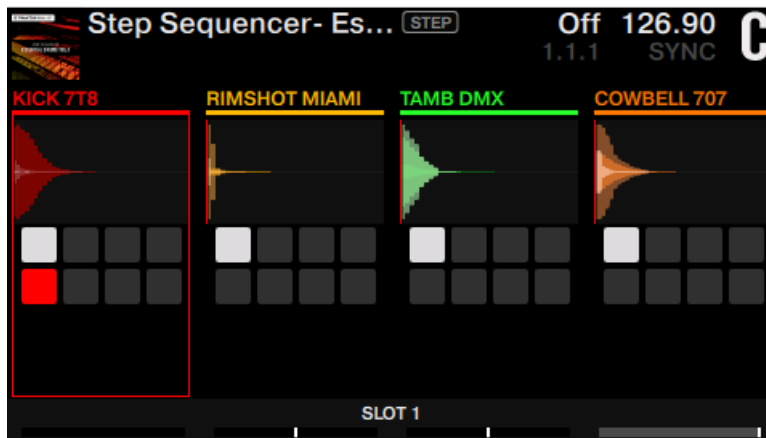


3.11.2 ステップシーケンサーの操作

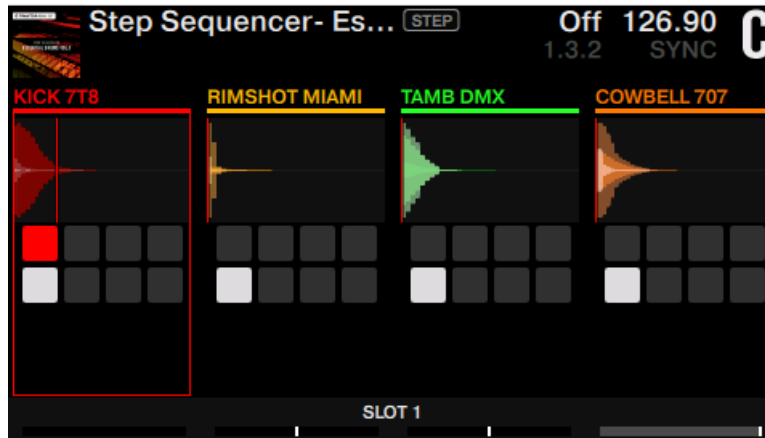
ステップシーケンサーモードを起動すると、TRAKTOR KONTROL S8 コントローラーを用いて以下の操作を行えるようになります。

ステップの配置、削除

1. パッドを押してシーケンス上のステップを配置します。



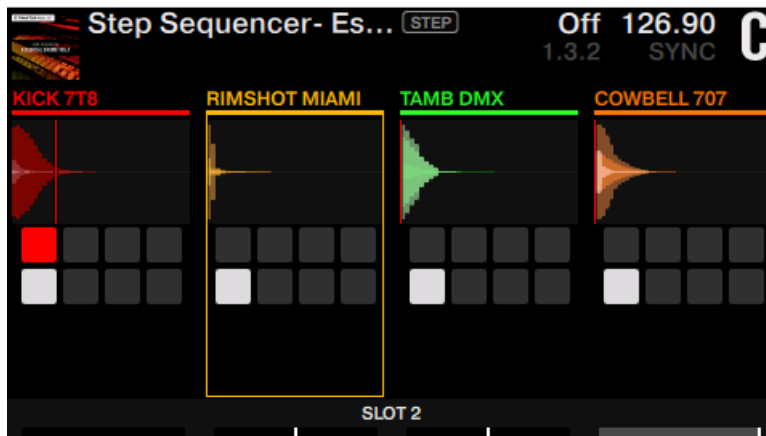
→ このステップに再生ヘッドが到達するとサンプルが再生されます。



2. パッドをもう一度押すことでシーケンスからこのステップを削除します。

サンプルフォーカスの変更

1. ディスプレイの下左右エリアにある Performance Mode ボタンを使用してサンプルを切り替えます。

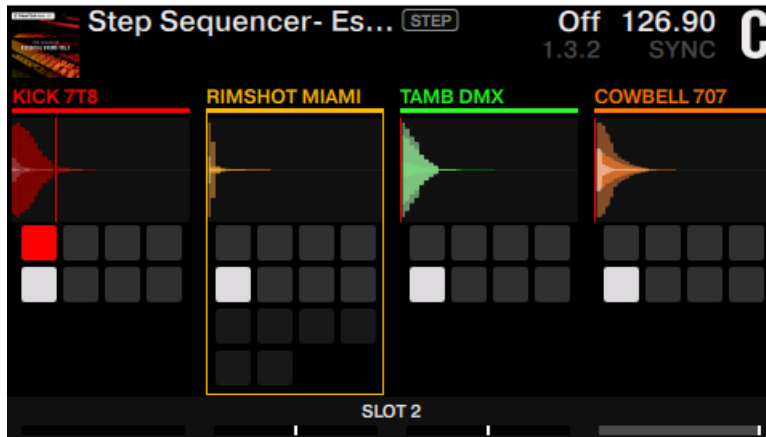


2. **SHIFT** + パッド 1 から 4 を押すことでサンプルを選択することもできます。

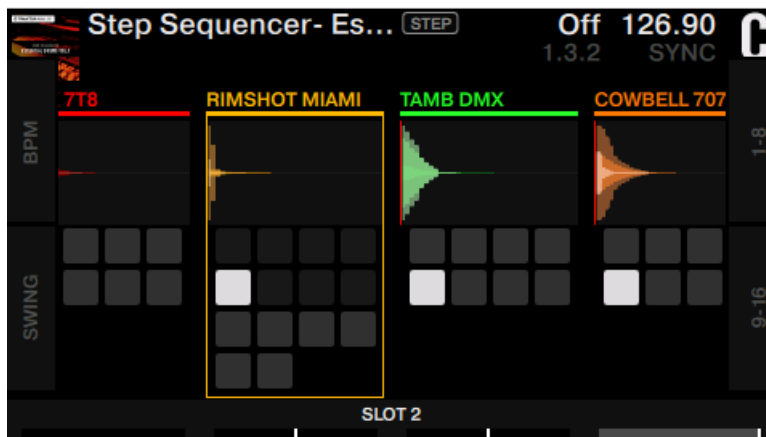
→ パッドの色がサンプルの色に合わせて変化します。

ステップ値の設定

1. ループエンコーダーを回すことでシーケンスのステップ値を設定することができます。



2. 8 ステップ以上を選択した場合は、ディスプレイボタン 3 と 4 を使用してステップ間を移動します。

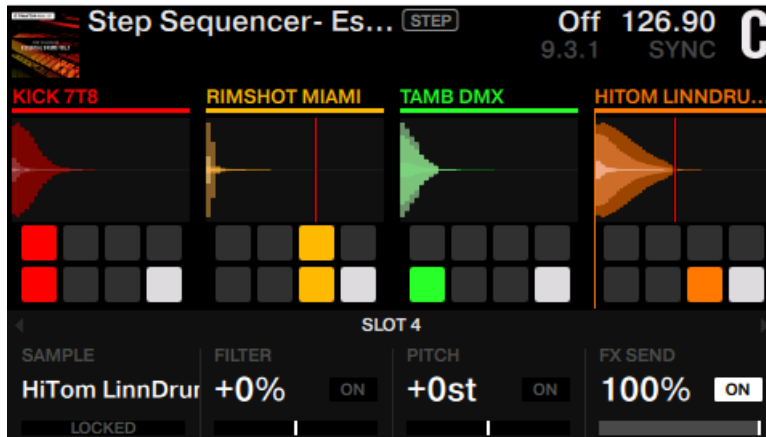


サンプルの全ステップの削除

- ▶ **SHIFT + EDIT** を押して、選択したサンプルのシーケンス上の全ステップを削除します。

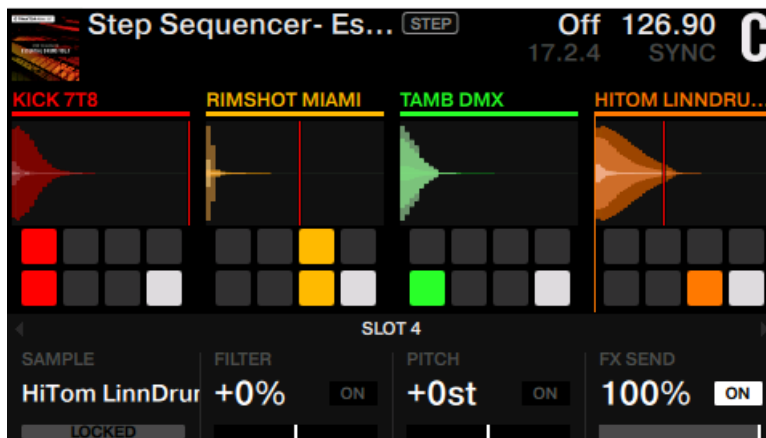
カラムの他のサンプルを選択する

1. パフォーマンスノブ 1 を回して Remix Set の同じカラムにある他のサンプルを選択します。



⇒ パッドの色がサンプルの色に合わせて変化します。その他にサンプルがない場合は、エンコーダーを回しても変化はありません。

2. 意図しないサンプルの切り替えを防ぐには **ON** ボタン 1 を押し、サンプルを固定します。

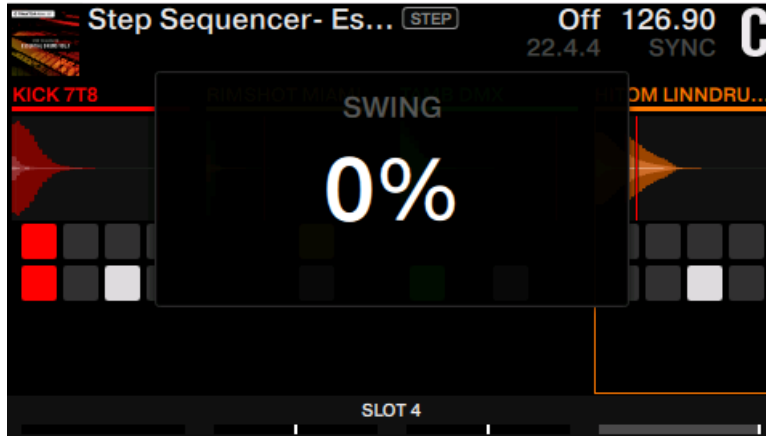


ボリュームのコントロール

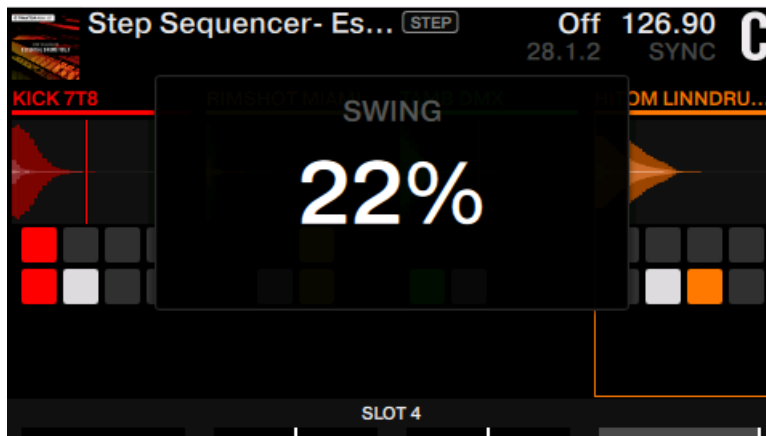
- ▶ 4 つのボリュームフェーダー各を操作し、該当するサンプルの音量を設定します。

SWING の使用

1. ディスプレイボタン 2 を押し、**SWING** ダイアログにアクセスします。



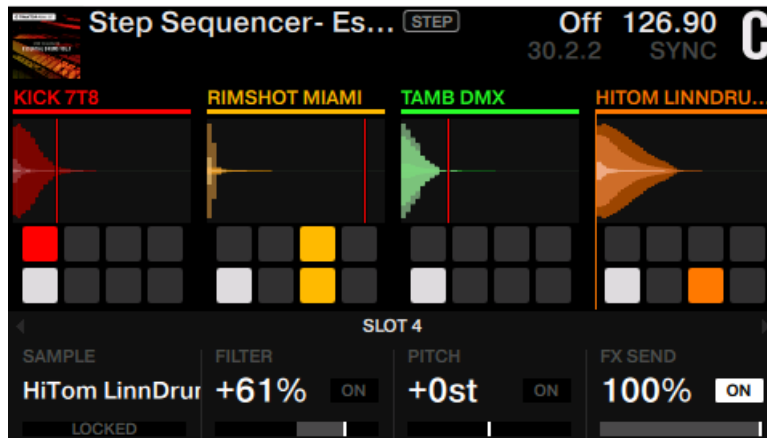
2. Browse エンコーダーを回し、**SWING** 値をパーセントで調節します。



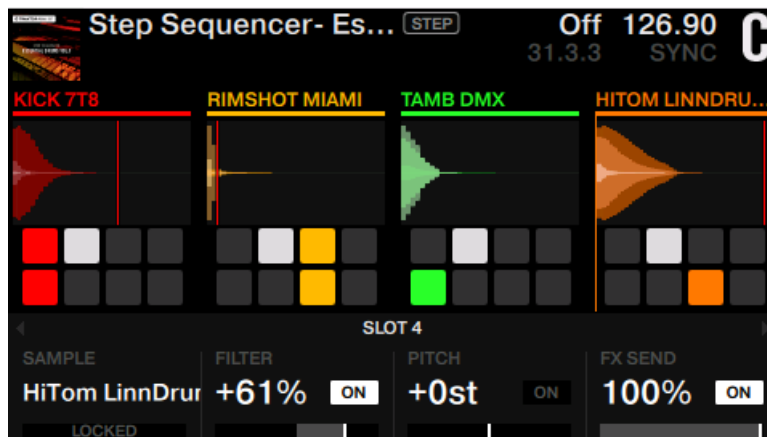
3. ディスプレイボタン 2 をもう一度押して **SWING** ダイアログを終了します。

フィルターの適用

1. パフォーマンスノブ 2 を回してフィルターカットオフを設定します。



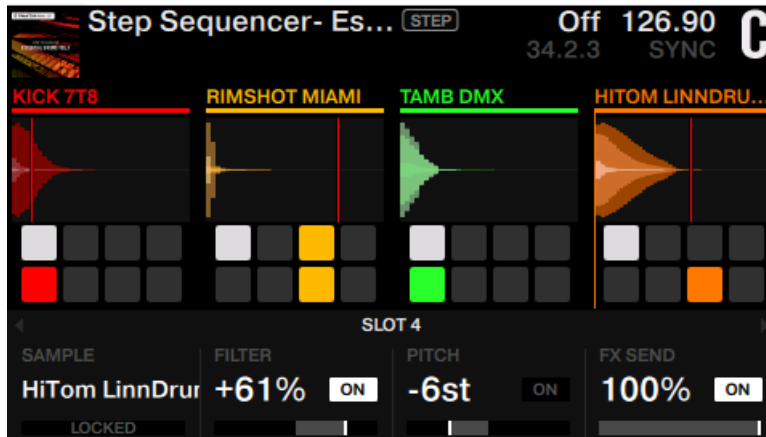
2. **ON** ボタン 2 を押してフィルターを起動します。



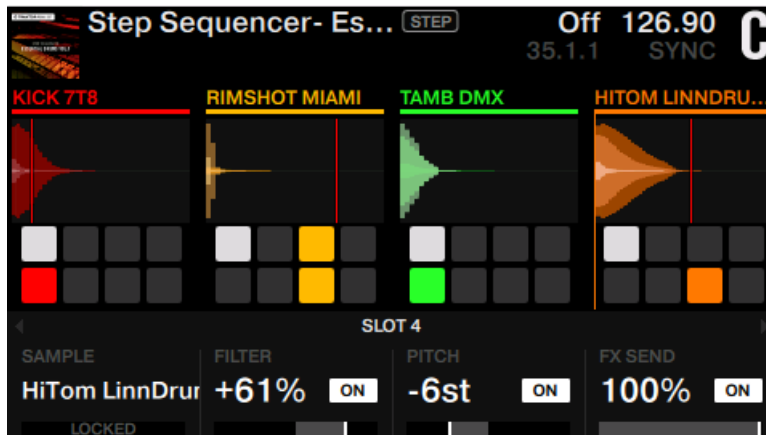
→ フィルターは選択したサンプルに対してのみ機能します。

ピッチシフターの適用

1. パフォーマンスノブ 3 を回してピッチを変更します。



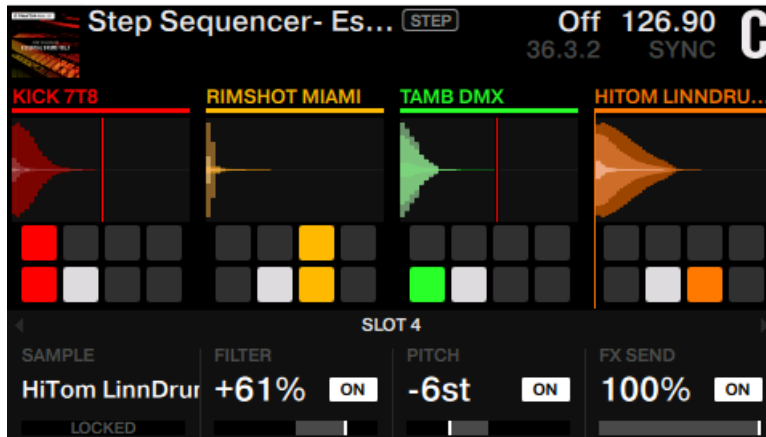
2. ON ボタン 3 を押してピッチシフターを起動します。



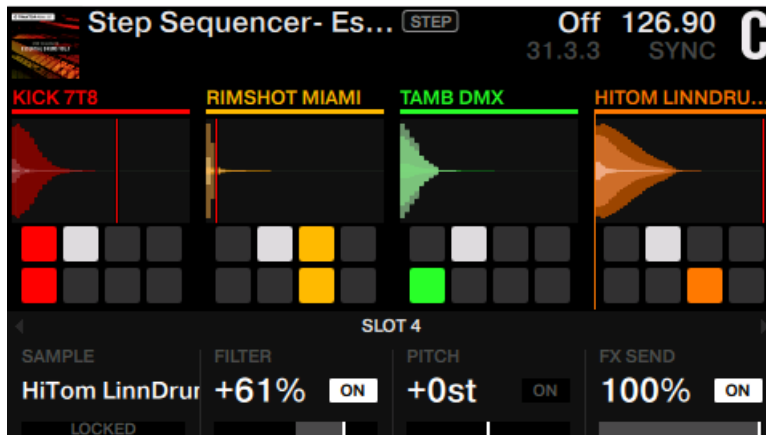
→ ピッチシフターは選択したサンプルに対してのみ機能します。

FX Send の適用

1. パフォーマンスノブ 4 を回して FX Unit からの FX Send 値を設定します。



2. ON ボタン 4 を押して FX を起動します。



→ エフェクトは選択したサンプルに対してのみ機能します。

3.12 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、S8 では以下のように操作します。

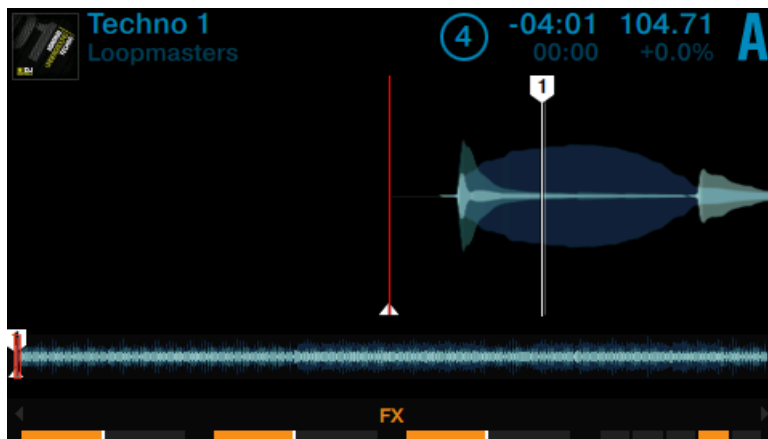
3.12.1 ビートグリッドのチェック

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。

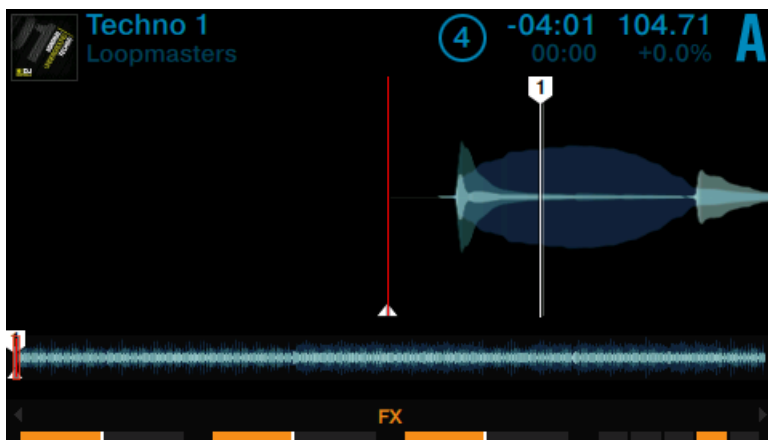


2. ディスプレイボタン 3 を押して波形を拡大し、内容を更に正確に表示します。



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。

3.12.2 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. **EDIT** ボタンを押します。



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ようになります。

- ▶ パフォーマンスノブ 1 (OFFSET)を回してビートグリッドの下全波形を移動します。最初のビートマーカーを波形の最初のピーク部分にあわせてください。
- ▶ パフォーマンスノブ 2 (BPM)を回して検出された BPM 値を大きな値で修正します。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。



- ▶ パフォーマンスノブ 3 (FINE)を回して BPM 値を詳細調整します。



- ▶ パフォーマンスノブ 4 (SCAN)を回してトラック内を移動します。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。

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。

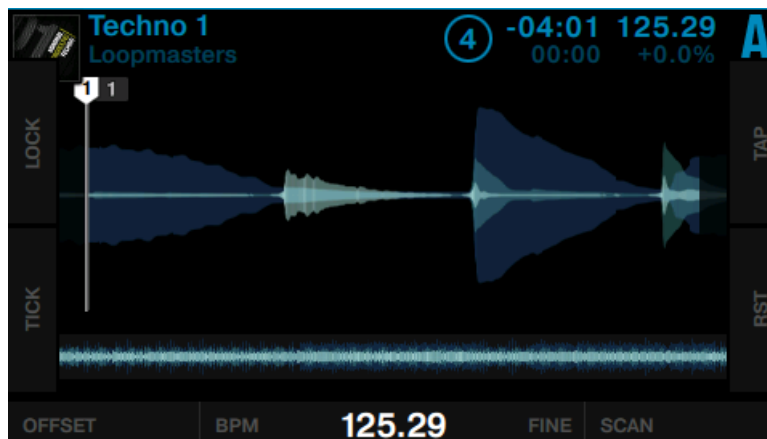
位置認識による Beatgrid テンポ調整

ビートグリッドモードの表示位置によりパフォーマンスノブ 3 と 4 (BPM) が対応し、ビートマーカークから離れた位置を調整した場合でも、波形位置が意図とは反する場所に移動することが無くなります。例えばトラック開始地点付近の Beatmarker でビートグリッドのテンポを変更すると、一定値でビートグリッド下の波形が移動します。その後このトラックをスキャンすると、テンポ調整することで波形が同じように移動し、Beatgrid テンポをトラックの尺にあわせてより正確に変更することができます。

Beatgrid ズームモード

このビートグリッドズーム機能でビートグリッド設定をより細かく行うことができます。

1. **ON** ボタン 1 を押して最初のビートを拡大します。



2. パフォーマンスノブ 3 と 4 を回してビートグリッドを調節します。
3. **ON** ボタン 1 をもう一度押して Beatgrid Zoom モードを解除します。

3.12.3 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 S8 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。



S8 のトップサイドです。

TRAKTOR KONTROL S8 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

このセクションでは S8 のデッキのノブとボタン、フェーダー、タッチストリップが TRAKTOR とどのように連動するか解説します。

S8 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、または Live Input 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。



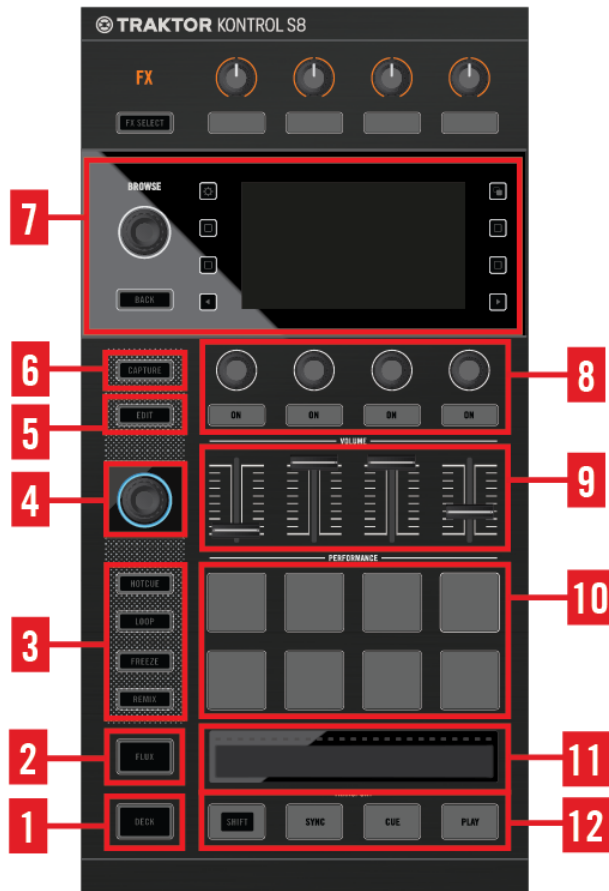
外部機器を S8 に接続した場合、対応するミキサーチャンネルを TRAKTOR モードから Thru モードにすることでデッキを完全にバイパスすることもできます。これで自動的にデッキが無効の状態となります。

デッキモード詳細に関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

左側のハードウェアデッキで、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。S8 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。



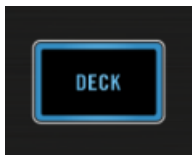
左デッキのインターフェイス部です。

- (1) **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↑4.2.1, [DECK ボタン](#) を参照してください。
- (2) **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↑4.2.2, [FLUX ボタン](#) 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) **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 [↑4.2.4, ループエンコーダー](#) を参照してください。
- (5) **EDIT ボタン**: **EDIT** ボタンで Beat Grid モードとなり、トラックのビートグリッドを調節することができます。 詳細はセクション [↑4.2.5, EDIT ボタン](#) を参照してください。
- (6) **CAPTURE ボタン**: **CAPTURE** ボタンで **CAPTURE** 画面が開き、Remix Deck 用に音源ソースを設定することができるようになります。 詳細はセクション [↑4.2.6, CAPTURE ボタン](#) を参照してください。
- (7) **ディスプレイエリアと BROWSE 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 [↑4.2.7, 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。
- (8) **Performance コントロール**: これらのノブとボタンで Remix Deck の Remix Slots 用エフェクトをコントロール、Stem Decks の Stem Parts 用エフェクトをコントロールします。詳細は [↑4.2.8, パフォーマンスコントロール](#) にあります。
- (9) **スロットボリュームフェーダー**: デッキには 4 つのスロットボリュームフェーダーがあり、REMIX Decks の Remix Slots 音声や Stem Decks の Stem Parts 音声をミックスします。 詳細はセクション [↑4.2.9, スロットボリュームフェーダー](#) を参照してください。
- (10) **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 [↑4.2.10, 各パッド](#) を参照してください。
- (11) **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 [↑4.2.11, Touch Strip](#) を参照してください。
- (12) **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 [↑4.2.12, トランスポートコントロール](#) を参照してください。

4.2.1 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。

4.2.2 FLUX ボタン

S8 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。



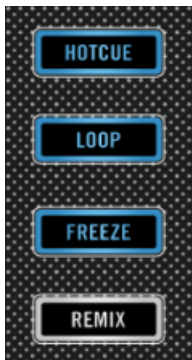
FLUX ボタンです。

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。

4.2.3 Mode Select ボタン

S8 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。



モードセレクトボタンです。

S8 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。

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。

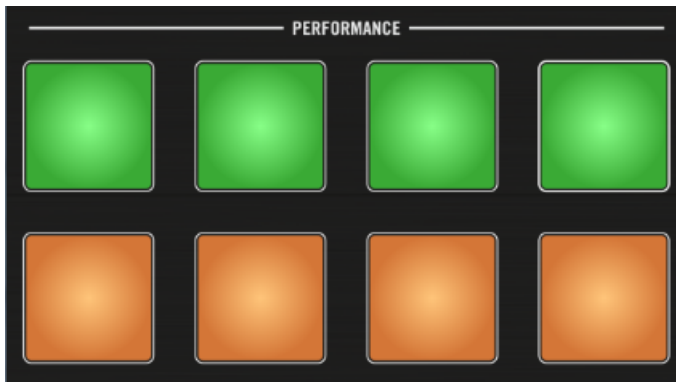
LOOP ボタン

LOOP ボタンで LOOP 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。



LOOP ボタン

LOOP モードを起動すると、パッドの1列めが緑になり、2番目の列がオレンジになります。



ループモードのパッドです。

ルーピング

- パッドの1列目（緑）でトラックの一部分をループします。デフォルトではパッドにはよく使用されるループサイズがアサインされ、ループサイズはビートの 1/8、1/4、1/2、1 ビートとなります。



TRAKTOR の S8 Preferences でループサイズを変更できます。
Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Loop
詳細は TRAKTOR マニュアルを参照してください。

- クオンタイズを起動すると、TRAKTOR は次のビートからループ再生ようになります。
- クオンタイズが無効の場合は、パッドを押すと同時にループが起動します。



FLUX モードを起動すると、パッドの性質が変化します。FLUX が起動していない場合、ループはパッドをもう一度押すまで起動したままとなります。FLUX を起動すると、パッドを放すとループ再生が解除されます。

ビートジャンプ

2列目のオレンジのパッドを押すことでトラックのテンポと同期した状態でトラックを前後に（設定されたステップ分）移動します。デフォルトでステップサイズは以下となります。

- 1 ループサイズ分後ろにジャンプします(デッキごとに異なります)。
- 1 ビート分後ろにジャンプします。
- 1 ビート分前にジャンプします。
- 1 ループサイズ分前にジャンプします(デッキごとに異なります)。



ビートジャンプサイズは TRAKTOR のソフトウェアリファレンスで変更することができます。
Preferences > TRAKTOR KONTROL S8 > Loop Mode Sizes > Beatjump.

- クオンタイズを起動すると、TRAKTOR は次のビートに到達するのにあわせてジャンプようになります。
- クオンタイズが無効の場合は、パッドを押すと同時にジャンプします。

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。

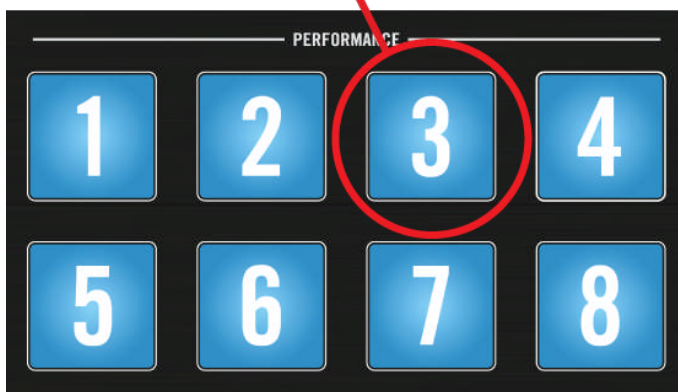
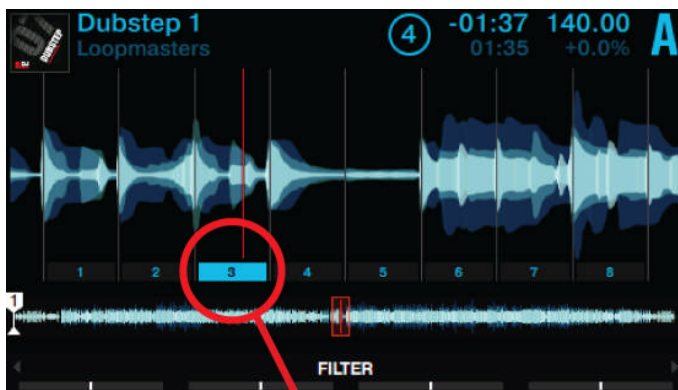


FREEZE ボタンです。

Freeze 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。



フリーズモードオーバーレイです。

- ▶ **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、S8 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, CAPTURE ボタン](#) を参照してください。

4.2.4 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。

4.2.5 EDIT ボタン

EDIT ボタンを押すことで Beat Grid モードを起動し、トラックの Beat Grid を変更することもできます。TRAKTOR ソフトウェアはトラックを分析、自動ビートマッチと同期に必要なビートグリッドを設置します。



EDIT ボタンです。

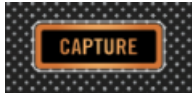
殆どの場合 (**Analyze** 機能を使用する場合)TRAKTOR はトラックの BPM を正確に検出し、Beat Grid を設置します。テープマシーンや変形したヴァイナル等、また、トラック自体のリズムが複雑、かつ安定しない場合は手動でこの設定をしない必要があり、S8 では以下のように操作します。Beat Grid モードの使用に関しては [↑3.12, ビートグリッドの活用](#) を参照してください。



Beat Grid の編集内容はトラックデッキシステムデッキ使用時のみに機能します。EDIT ボタンはリミックスデッキを起動している場合無効となります。

4.2.6 CAPTURE ボタン

CAPTURE ボタンを押すことでリミックスデッキで活用できるサンプル用音源を素早く選択することができます。



CAPTURE ボタンです。

CAPTURE ボタンを押しながら BROWSE エンコーダーに触れることで画面に現在選択している音源を表示することができます。BROWSE エンコーダーを回すことで他の音源を選択することができます。



取り込みサイズはデッキのループサイズが適用されます。

4.2.7 ディスプレイエリアと各コントロール部です。

S8 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) **BACK ボタン**: **BACK** ボタンでブラウザ内を移動します。詳細はセクション [↑4.2.7.1, BACK ボタン](#) を参照してください。
- (2) **BROWSE エンコーダー**: **BROWSE** エンコーダーでデッキのディスプレイにブラウザを表示、トラックをスクロール、ロードすることができます。詳細はセクション [↑4.2.7.2, BROWSE エンコーダー](#) を参照してください。
- (3) **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 [↑4.2.7.3, セッティングボタン](#) を参照してください。
- (4) **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 のどれをするかで異なります。詳細はセクション [↑4.2.7.4, ディスプレイボタン](#) を参照してください。
- (5) **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 [↑4.2.7.5, ディスプレイ](#) を参照してください。
- (6) **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 [↑4.2.7.6, View ボタン](#) を参照してください。

(7) **Performance Mode ボタン**: これら 2 つのボタンは**パフォーマンスコントロール** (4 つのパフォーマンスノブとディスプレイの下の **ON** ボタン)用 **Performance Mode** (FILTER、PITCH、FX SEND、MIDI) を選択する際に使用します。これらのモードはリミックスデッキとステムデッキのみで使用できます。詳細はセクション [↑ 4.2.7.7](#), [パフォーマンスモードボタン](#) を参照してください。

BACK ボタン

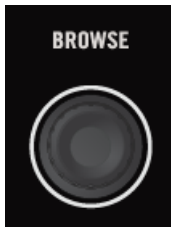
ブラウザを表示して **BACK** ボタンを押すと、フォルダ構造内のブラウザの上階層に戻ります。ブラウザを解除するには、**BACK** ボタンを一秒以上押します。



BACK ボタンです。

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 S8* の Preferences で [Auto Open Browser on Touch](#) オプションを起動してください。

セッティングボタン

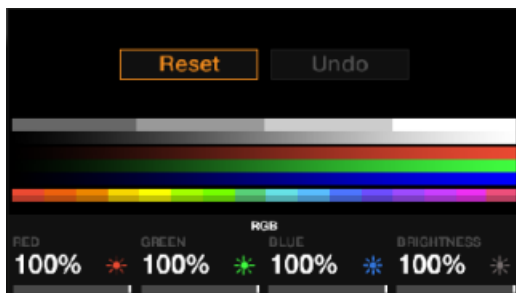
セッティングボタンで S8 デバイスのセッティング画面を開きます。



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 S8 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。ミキサーチャンネルが S8 で Thru モードとなっている場合は、対応する TRAKTOR デッキも Thru モードとなります。以下は S8 ディスプレイの表示概要です。

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 S8 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 S8 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。

S8 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。

S8 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、デッキヘッド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。

Live Input デッキ

S8 のリアパネルにはマイク、ターンテーブル、CD プレイヤー用各接続端子があります。これらの音声を TRAKTOR ソフトウェアにルーティングし、デッキをライブインプットデッキにすることでそれらの音声をミックスすることができるようになります。このモードでは S8 のディスプレイは **Live Input - Traktor Audio Passthru** と表示されます。



S8 のトランスポートコントロールはデッキが *Live Input* となっている場合無効となります。

Thru モード

ターンテーブルや CD プレイヤー等の外部機器をデッキで使用する必要がない場合は、TRAKTOR ボタンを押して S8 のミキサーチャンネルを Thru モードにします。シグナルは S8 のミキサー内で処理され、TRAKTOR に送信されることは無くなります。

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。



TRAKTOR の環境設定（preferences）で 4 *FX Units* を起動した場合は、パフォーマンスモードボタンで FX Units 3 と 4 も選択可能な状態となります。

4.2.8 パフォーマンスコントロール

ディスプレイ下部のデッキには 4 つのノブとボタンがあり、Remix Deck の各リミックスロットの FILTER、PITCH、FX SEND、MIDI をコントロールします。



パフォーマンスコントロール

パフォーマンスモード FILTER

Remix Deck のデフォルトパフォーマンスモードは FILTER です。Performance **ON** ボタンは Remix Slot の FILTER の起動／起動解除に用います。FILTER cutoff は対応するパフォーマンスノブでコントロールします。FILTER cutoff の調節内容はディスプレイの最下部のパフォーマンスポップアップに表示されます。



Remix Deck にフォーカスしていない場合でも、パフォーマンスコントロールを活用できます。



TRAKTOR を 4 *FX Units* にしている場合、デッキ A のパフォーマンスノブとボタンでは FX Unit 3、デッキ B では FX Unit 4 もコントロールできるようになります。デフォルトではトラックデッキにこれらの機能はありません。

パフォーマンスモード FX SEND

FX SEND を選択すると、各スロットでアサインした FX ユニットに対して送信するシグナル量をノブでコントロールすることができます。FX SEND 量が対応するパフォーマンスノブノブの真上に表示されます。



FX SEND 量を増やしてもエフェクト音声を確認できない場合は、Remix Deck が対応するミキサーチャンネルの FX ユニットにアサインされているか確認してください。



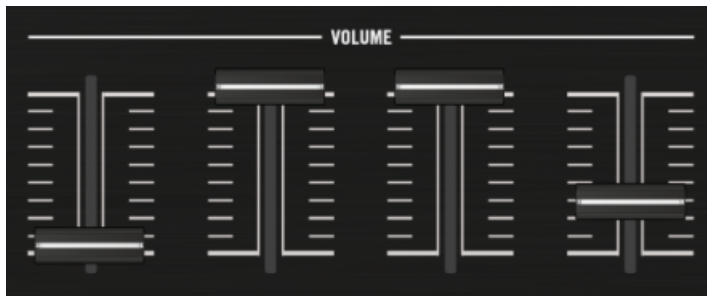
FX Units (3、4)を使用するためのパフォーマンスコントロール設定詳細はセクション [↑4.3.3](#), [追加 FX Unit 3 と 4](#) を参照してください。

パフォーマンスモード Pitch の使用

PITCH を選択すると、再生しているサンプルのピッチをパフォーマンスノブで変更することができます。言い換えると、各 Remix Cell に対して、音程修正ができる、ということになります。ピッチ変更量は対応するノブの真上に表示されます。

4.2.9 スロットボリュームフェーダー

S8 には各 Remix Slot / Stem Part にボリュームフェーダーが設けてあります。これでチャンネルフェーダーとクロスフェーダーを使用する以前に、単一のリミックスデッキで 4 スロット分の音声をミックス、または単一のステムデッキで 4 つのステムパーツをミックスできるようになります。



スロットボリュームフェーダーです。

リミックスデッキで使用するスロットボリュームフェーダー

- デッキで Remix Deck を起動していれば、他のデッキをフォーカスしている場合でもフェーダーでリミックスデッキのボリュームをコントロールすることができます。

- 1 次、2 次デッキの両方がリミックスデッキの場合は、フォーカスしているデッキのロットボリュームをコントロールできます。

ステムデッキで使用するロットボリュームフェーダー

- デッキでステムを起動していれば、フェーダーでステムデッキのステムパートをコントロールすることができます。
- 1 次、2 次デッキの両方がステムデッキの場合は、ロットボリュームフェーダーでフォーカスしているデッキのステムパートをコントロールできます。

4.2.10 各パッド

S8 の各デッキには 8 個のパッドが設けてあります。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。



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。

LOOP モード

ループモードでパッドを押すことで、*Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Loop* の *as Loop Mode Size* で設定したサイズのループ再生が起動します。サイズはデフォルトで以下の値となります。

- 1/8 小節ループ
- 1/4 小節ループ
- 1/2 小節ループ
- 1 小節ループ

ループ機能はグローバルクオンタイズ設定値も認識します。

- クオンタイズを有効にすると、TRAKTOR はつぎのビートにあわせてループを起動するようになり、ループがトラックテンポと同期するようになります。
- クオンタイズが無効の場合は、パッドを押すと同時にループが起動します。

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。

4.2.11 Touch Strip

S8S8 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。

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 S8 preferences で **Invert** のチェックを外します。
Preferences>Traktor Kontrol S8>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。

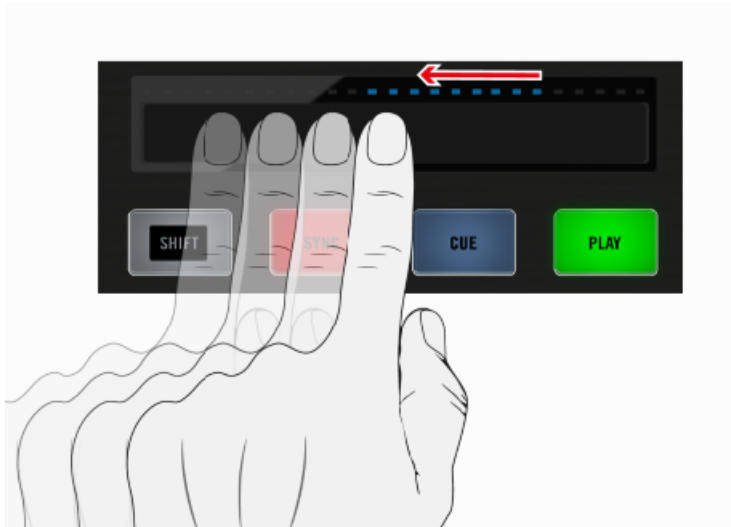
テンポベンドの方向

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。



反転した Tempo Bending Direction です。

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 S8 > Touchstrip > Bend Sensitivity*

感度 (Sensitivity)

S8 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るよう。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 S8 > Touchstrip*

4.2.12 トランスポートコントロール

S8 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、S8 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。



同期中の 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。S8 のマスターデッキのデッキヘッドにも **MASTER** と表示されます。

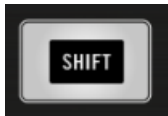
SYNC ボタンは使用状況にあわせて以下の状態となります。

- 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、S8 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。

- S8 のデッキセクションのコントロール部にある **SHIFT** は、左右独立して機能するので、左の **SHIFT** を使用して右デッキ、または右 FX ユニットの 2 次機能にアクセスすることはできません。
- S8 ミキサーを使用する際は、両側にある **SHIFT** ボタンのどちらを押しても、各二次機能にアクセスすることができます。

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。

4.3 FX ユニット

S8 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 S8 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。



左 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。左に FX1、右に FX2 がアサインされます。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。 |
| 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。 |



FX ユニット 2 と FX ユニット 1 のレイアウトは **FX SECTION** ボタンがデバイスの右上隅にあること意外同等です。

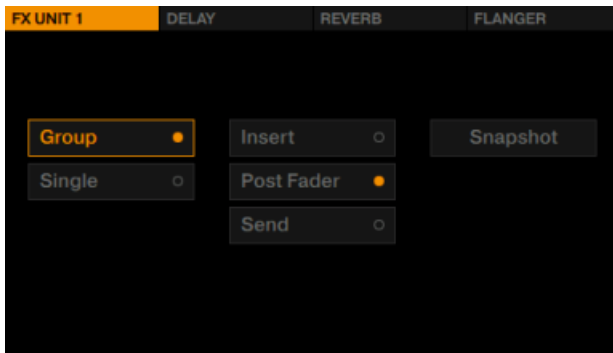
4.3.1 FX SELECT ボタン

FX SELECT ボタンを押すとディスプレイに FX Settings が表示されます。FX1 は左ディスプレイで、FX 2 は右ディスプレイで設定します。



FX SELECT ボタンです。

FX Settings 画面は **FX SELECT** ボタンをもう一度押すまで表示されたままとなります。表示を解除すると、**FX SELECT** ボタンは薄く点灯するようになります。

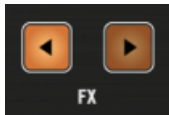


FX Unit 1 の FX Settings です。

この FX セッティング内のオプションで FX ユニットの使用内容を設定します。

4.3.2 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。

4.3.3 追加 FX Unit 3 と 4

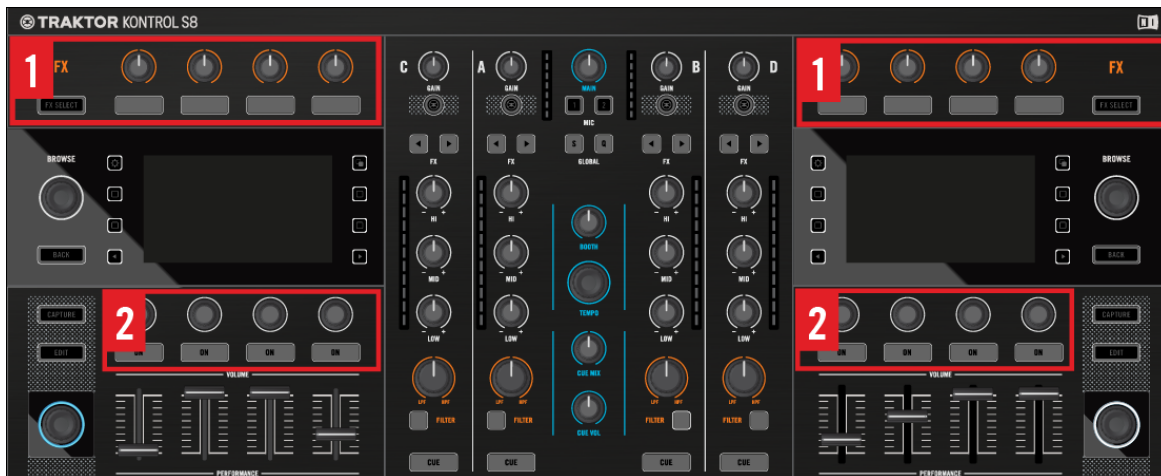
デフォルトで TRAKTOR は2つの FX ユニットを使用できます。4つ全ての TRAKTOR の FX ユニットを使用するには、以下のように設定します。

- ▶ TRAKTOR の環境設定 (Preferences) で *Effects>FX Unit Routing>4 FX Units* と進みます。



TRAKTOR の FX ユニッTLルーティング環境設定です。

4 FX ユニットを起動すると、S8 のパフォーマンスコントロールが FX ユニット 3 と 4 にアサインされます。これらは FX ユニット 1 と 2 と同等に機能します。



4 つの FX ユニッTLをコントロールします。

(1) FX ユニッTL 1 と 2 はどの設定でも使用できます。

(2) FX ユニッTL 3 と 4 は 4 FX Units オプションを起動することで使用できます。これらの機能内容はパフォーマンスコントロールにおいてユニット 1 と 2 と同等です。

FX ユニッTL 3 と 4 のアサイン

チャンネルを FX ユニッTL 3 または 4 にルーティングする方法は以下となります。

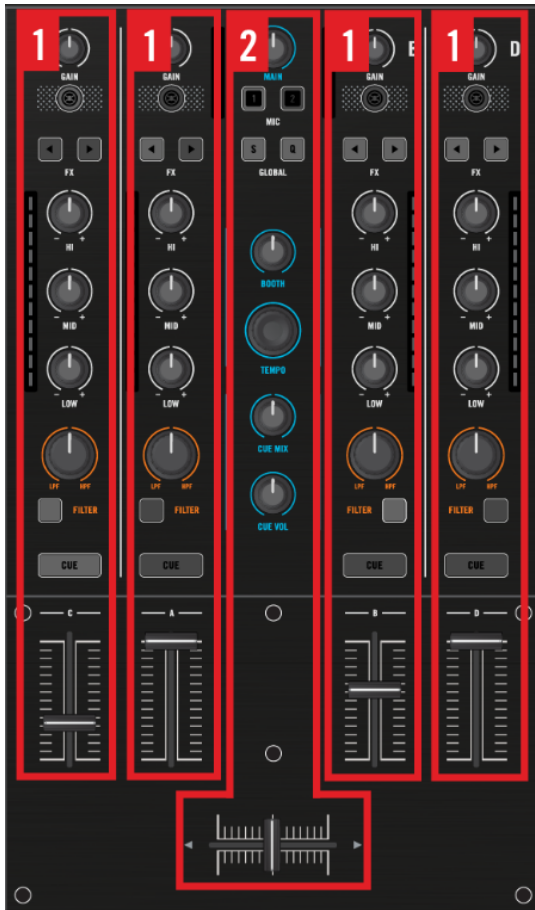
- ▶ **SHIFT** ボタン+ FX アサインボタンを押します。左 FX アサインボタンが FX ユニット 3 に、右ボタンが FX ユニット 4 にアサインされます。



FX ユニット 2 と FX ユニット 1 のレイアウトは **FX SECTION** ボタンがデバイスの右上隅にあること意外同等です。

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 S8 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。S8 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、S8 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。



S8 のミキサーです。

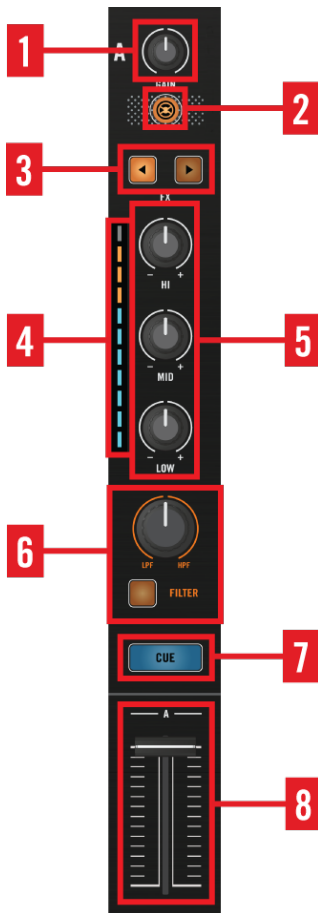
- (1) **ミキサーチャンネル A、B、C、D**: 各チャンネルは TRAKTOR の対応するバーチャルデッキのインプット音声を受信、または外部音源(ターンテーブル、CD プレイヤー、マイク) によるインプットシグナルを S8 のリアパネルから受信します。 各チャンネルにはチャンネルフェーダー等の専用コントロールがあり、ミックスをスムーズに送信します。 詳細はセクション [↑4.4.1, ミキサーチャンネル](#) を参照してください。
- (2) **ミキサーメインセクション**: 各ミキサーチャンネルは Mixer Main セクションに送信され、**MAIN** と **BOOTH** 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。



S8 のミキサーはオーディオプロセッサーを内蔵しており、3-バンド EQ 及び HP/LP Filter を各チャンネルに搭載したミキサーとして単体使用することができます。デッキと FX Units は TRAKTOR ソフトウェア機能と連動しており、スタンドアローン使用することはできません。

4.4.1 ミキサーチャンネル

全ミキサーチャンネルの構成は同じです。ではそれぞれを確認してみましょう。



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) **TRAKTOR ボタン**: TRAKTOR ボタンで各チャンネルを TRAKTOR モード、または Direct Thru モードにします。詳細はセクション [↑4.4.1.2, TRAKTOR ボタン](#) を参照してください。

(3) **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 [↑4.4.1.3, FX アサインボタン](#) を参照してください。

(4) **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 [↑4.4.1.6, チャンネルメーター](#) を参照してください。

(5) **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。 この機能は TRAKTOR モードと Direct Thru モードの両方で使用できます。 詳細はセクション [↑4.4.1.4, EQ ノブ](#) を参照してください。

(6) **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。 この機能は TRAKTOR モードと Direct Thru モードの両方で使用できます。 詳細はセクション [↑4.4.1.7, FILTER ボタンと FILTER ノブ](#) を参照してください。

(7) **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 [↑4.4.1.8, CUE ボタン](#) を参照してください。

(8) **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。 この機能は TRAKTOR モードと Thru モードの両方で使用できます。 詳細はセクション [↑4.4.1.5, 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。

TRAKTOR ボタン

TRAKTOR のチャンネルを **TRAKTOR モード**または **Direct Thru モード**のどちらかに切り替えます。



TRAKTOR ボタン

Direct Thru モードで S8 はスタンドアローンの 4 チャンネルミキサーとして機能するようになり、ターンテーブル、CD プレイヤー等の機器を使用できるようになります。このモードでも、各チャンネルで EQ と Filter を使用することができます。

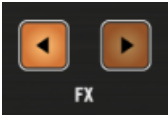
| TRAKTOR ボタン | S8 チャンネル | TRAKTOR デッキ | 音源 |
|-----------------|-----------------|-----------------------|-------------|
| TRAKTOR モード | TRAKTOR に接続します。 | トラックデッキ (Track Deck) | TRAKTOR デッキ |
| " | " | リミックスデッキ (Remix Deck) | TRAKTOR デッキ |
| " | " | ライブインプット (Live Input) | 外部音源 |
| Direct Thru モード | Thru モード | Direct Thru | 外部音源 |

コンピューターに接続していない状態で S8 をスタンドアローンミキサーとして使用すると、TRAKTOR ボタンはオフの状態となります。

S8 を Thru モードでスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する場合は↑4, [ハードウェアリファレンス](#)章にあります。

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。



TRAKTOR の FX はチャンネルが TRAKTOR モードとなっている場合のみ機能します。外部機器音声を TRAKTOR の FX にルーティングするには、TRAKTOR モードにしてからデッキを Live Input にします。

FX ユニット 3 と 4 のアサイン

TRAKTOR は最大 4 つの FX ユニットを使用できます。TRAKTOR の環境設定 (preferences) で更に 2 つの FX ユニットを起動してください。Preferences > Effects > FX Unit Routing > 4 FX Units
チャンネルを FX ユニット 3 または 4 にアサインする方法は以下となります。

- ▶ **SHIFT + FX** アサインボタンを押します。左ボタンで FX ユニット 3 をアサイン、右ボタンで FX ユニット 4 をアサインします。
- ▶ S8 のパフォーマンスノブとボタンで FX ユニット 3 と 4 をコントロールします。

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。



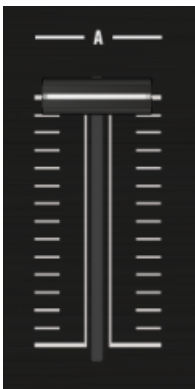
S8 内蔵 EQ は Z ISO と同等で、TRAKTOR ソフトウェアのデフォルト EQ となっています。



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。S8 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おく必要があります。

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↑2.5.3, 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) **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。
- (2) **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。
- (3) **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。
- (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) **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。

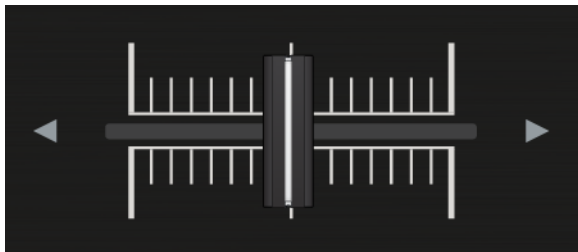
(6) **GLOBAL セクション**: **GLOBAL** セクションで TRAKTOR の **Snap** と **Quantize** 機能を起動、起動解除します。詳細はセクション [↑4.4.2.6](#), **GLOBAL セクション** を参照してください。

(7) **MIC アサインボタン**: **MIC** アサインボタンでマイクインプット音声をミキサーチャンネルにアサインします。詳細はセクション [↑4.4.2.7](#), **MIC 1 と 2 ボタン** を参照してください。

(8) **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 [↑4.4.2.8](#), **MAIN ノブ** を参照してください。

クロスフェーダー

S8 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。

XF CURVE ノブを用いて演奏内容に合わせ、クロスフェーダーの性質を設定します。



フロントパネルにある XF CURVE ノブです。

- **スムーズなトラックのミックス** **XF CURVE** を一番左にします。クロスフェード機能が徐々に機能するようになります。クロスフェーダーを中心の位置にすると、各トラックが均等にミックスされた状態となります。
- **スクラッチとエフェクト**: **XF CURVE** を一番右にします。クロスフェーダーは左右両端でスイッチのように機能します。

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



S8 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、S8 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ノ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。



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 S8 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 S8 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、完璧なりアルタイムミックスを可能にします。

MIC 1 と 2 ボタン

S8 には **MIC 1** と **2** インプットがあり、ダイナミックマイクを接続してその音声を TRAKTOR のエフェクトとミキサーにルーティングさせることができます (Live Input Decks)。



MIC 1 と 2 ボタンです。

MIC インプットはデフォルトでデッキ C と D にアサインされます。



MIC インプットはトラックを再生していないデッキで起動することができます。この場合、Live Input モードを選択する必要があります。

- ▶ **MIC** (1 または 2) ボタンを押して接続したマイクを起動します。起動すると、**MIC** ボタンとアサインしたチャンネルの TRAKTOR ボタンが明るい緑に点灯します。
- ▶ 選択したチャンネルにマイクがアサインで着ない場合は、TRAKTOR と **MIC** ボタンが点滅します。

チャンネルアサインの変更

1. **MIC 1/2** ボタンを押したままにしてアサインを確認します。アサインしたチャンネルの TRAKTOR ボタンが明るい緑に点灯します。MIC をアサインが可能な全チャンネルが薄い緑になります。
2. **MIC 1** ボタンを押したままにします。

3. 他のチャンネルの TRAKTOR ボタンを押してマイクをアサインします。

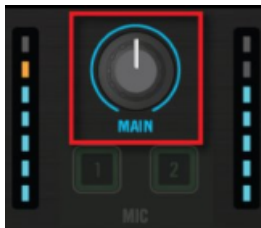
→ アサインが成功すると新しくアサインしたチャンネルの TRAKTOR ボタンが明るい緑に点灯します。



マイクの接続と S8 の設定方法に関してはセクション [↑ 5.6](#), [マイクの接続](#)を参照してください。

MAIN ノブ

MAIN ノブで S8 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。

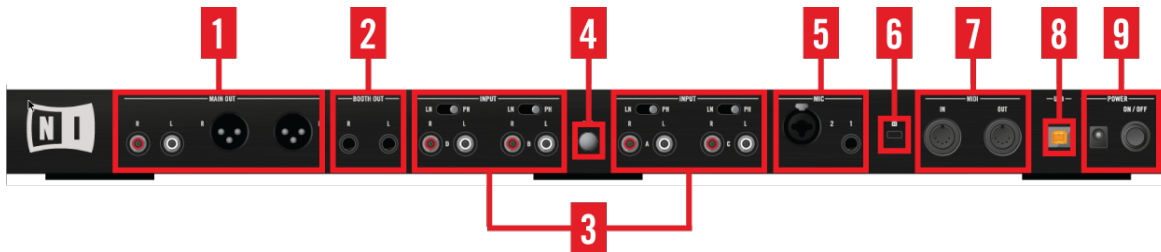
LED メーターでアウトプットレベルを表示します。MAIN ノブが左になっている場合は(最小音量に近い場合)は、関連メインレベルメーターの表示も下がります。



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。

4.5 リアパネル

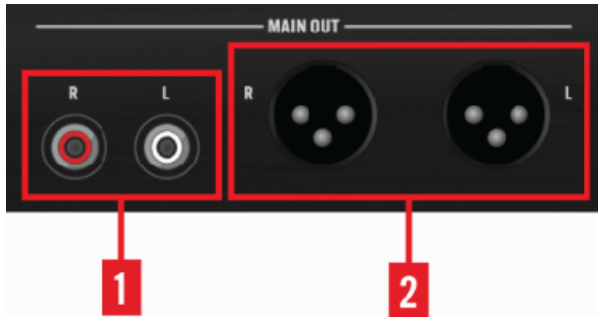
リアパネルにはアクティブスピーカー、マイク、ターンテーブル、CD プレイヤー等を接続するための各端子が控えています。



リアパネルセクションです。

- (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 [↑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 [↑4.5.2, BOOTH OUT セクション](#) を参照してください。
 - (3) **INPUT CHANNELS A-D**: **INPUT CHANNEL A-D** で CD プレイヤー、ターンテーブル等を接続します。 詳細はセクション [↑4.5.3, 外部 INPUT セクション](#) を参照してください。
 - (4) **グラウンドポスト**: ターンテーブル使用時にアース線をここに接続します。
 - (5) **MIC インプットセクション**: **MIC** セクションでは 2 本のマイクを使用できます。 詳細はセクション [↑4.5.4, MIC インプットセクション](#) を参照してください。
 - (6) **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 [↑4.5.5, ケンジントンロックスロット](#) を参照してください。
 - (7) **MIDI IN/OUT コネクター**: **MIDI IN/OUT** でくションで MIDI コントロール用機器を接続します。 詳細はセクション [↑4.5.6, MIDI 端子](#) を参照してください。
 - (8) **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 [↑4.5.7, USB 接続](#) を参照してください。
 - (9) **POWER セクション**: **POWER** セクションに S8 用電源を接続します。 詳細はセクション [↑4.5.8, 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



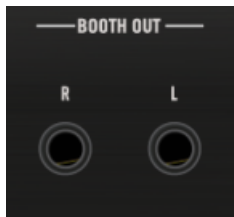
MAIN OUT セクションです。

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)**アンバランスド 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)**バランスド XLR** バランスド XLR アウトプットでアンバランスド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 S8 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。

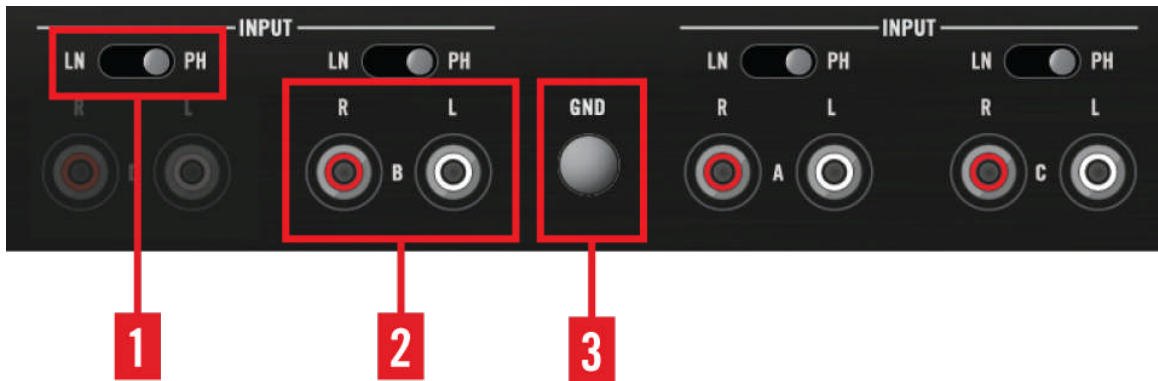
4.5.2 BOOTH OUT セクション



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 S8 ミキサー中央部にある **BOOTH** ノブを使用します。

4.5.3 外部 INPUT セクション



RCA INPUT セクション

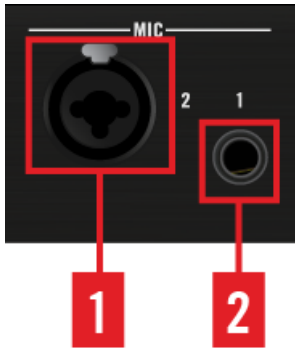
INPUT チャンネル A-D コネクターでターンテーブル、CD プレイヤー、外部音源等を接続します。このセクションは以下の内容を含んでいます。

- (1) **LINE/PHONO スイッチ**: 接続する機器にあわせてスイッチを **LN** または **PH** に切り替えます。ターンテーブルでは通常 **PH** を使用、ラインレベルには **LN** を使用します。
- (2) **Line/Phono Inputs RCA 端子**: ターンテーブル、CD プレイヤー、ラインレベル音源等の機器は RCA ケーブルを用いてこの端子に接続します。
- (3) **アース用端子**: ターンテーブルのアース線をここに接続します。



S8 と TRAKTOR SCRATCH PRO 2 でターンテーブル(または CD プレイヤー)を使用する方法は、[↑ 5, 一般的な設定](#)を参照してください。

4.5.4 MIC インプットセクション



MIC Input セクションです。

MIC セクションには 2 つのマイクインプット端子を装備しています。

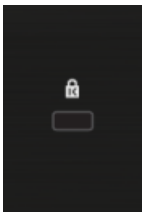
(1) **MIC 2 インプット(バランスド TRS)**: XLR またはバランスド 6.3mm (または 1/4 インチ)端子を用いてマイクを接続します。

(2) **MIC 1 インプット(アンバランスド)**:一般規格 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。



マイクの接続と S8 の設定方法に関してはセクション [↑ 5.6, マイクの接続](#)を参照してください。

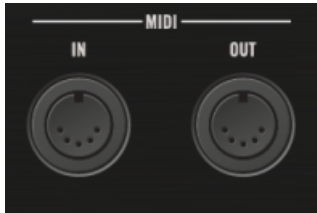
4.5.5 ケンジントンロックスロット



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 S8 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。

4.5.6 MIDI 端子



MIDI 端子です。

TRAKTOR KONTROL S8 セットアップに接続したい外部 MIDI 機器を接続します。

4.5.7 USB 接続



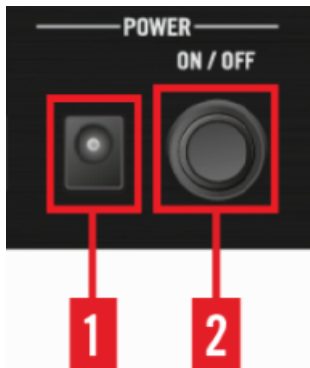
USB 端子です。

この端子を使用して S8 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 S8 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、S8 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。

4.5.8 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 S8 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 S8 に接続する前に TRAKTOR KONTROL S8 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

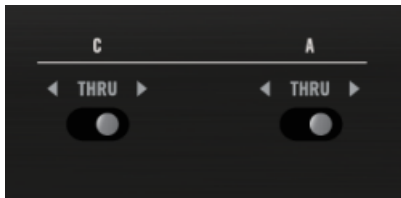
このセクションは S8 のフロントパネルを大きく紹介した後、各端子、スイッチ、ノブを詳細解説します。



S8 のフロントパネルです。

- (1) **クロスフェーダーアサインスイッチ**: アサインスイッチでクロスフェーダーの両端にチャンネルをアサインします。詳細はセクション [↑4.6.1, クロスフェーダーアサインスイッチ](#) を参照してください。
- (2) **クロスフェーダーカーブノブ**: クロスフェーダーカーブノブでクロスフェーダーの性質を設定します。詳細はセクション [↑4.6.2, クロスフェーダーカーブノブ](#) を参照してください。
- (3) **PHONES セクション**: **PHONES** セクションでヘッドフォンを接続します。詳細はセクション [↑4.6.3, PHONES セクション](#) を参照してください。

4.6.1 クロスフェーダーアサインスイッチ



クロスフェーダーアサインスイッチです。

各チャンネルをクロスフェーダーの両端にアサインします。中央は(**THRU**) で両チャンネルがクロスフェーダーを通過します。

4.6.2 クロスフェーダーカーブノブ



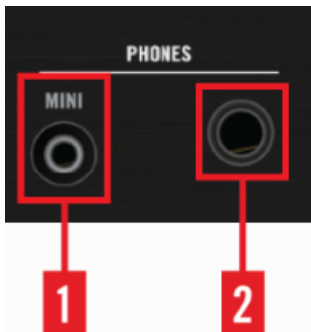
XF CURVE ノブ

このノブでクロスフェーダーカーブを変更します。演奏内容によって任意の設定に切り変えてください。
スムーズなトラックのミックス **XF CURVE** を一番左にします。クロスフェード機能が徐々に機能するようになります。クロスフェーダーを中心の位置にすると、各トラックが均等にミックスされた状態となります。
スクラッチとエフェクト: **XF CURVE** を一番右にします。クロスフェーダーは左右両端でスイッチのように機能します。



Preferences > Mixer > Crossfader でクロスフェーダーのフェードカーブをカスタム設定することも可能です。

4.6.3 PHONES セクション



PHONES セクションです。

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。

- (1) 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。
(2) 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。



S8 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。

4.7 デッキ

このセクションでは S8 のデッキのノブとボタン、フェーダー、タッチストリップが TRAKTOR とどのように連動するか解説します。

S8 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、または Live Input 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。



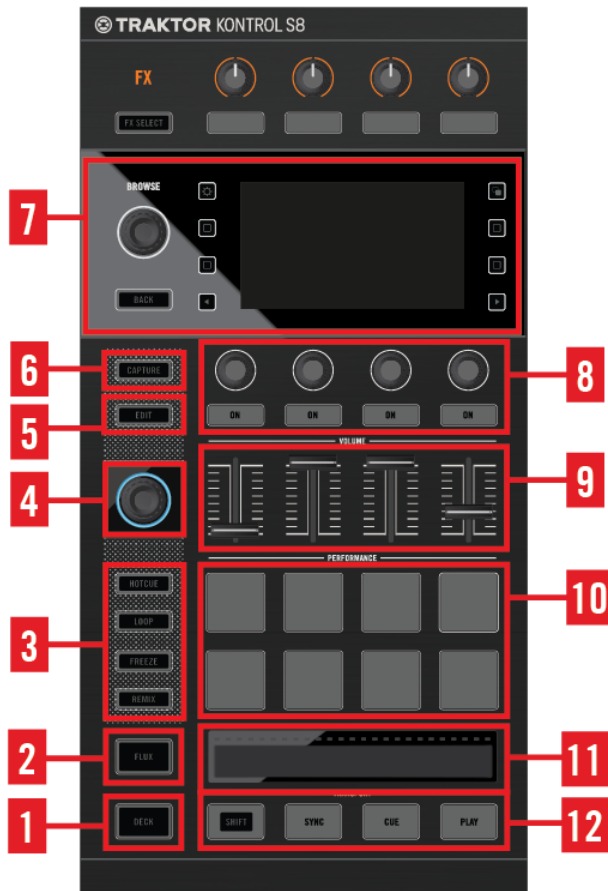
外部機器を S8 に接続した場合、対応するミキサーチャンネルを TRAKTOR モードから Thru モードにすることでデッキを完全にバイパスすることもできます。これで自動的にデッキが無効の状態となります。

デッキモード詳細に関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

左側のハードウェアデッキで、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。S8 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。



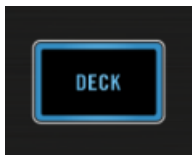
左デッキのインターフェイス部です。

- (1) **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↑4.2.1, [DECK ボタン](#) を参照してください。
- (2) **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↑4.7.2, [FLUX ボタン](#) 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) **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 [↑4.2.4, ループエンコーダー](#) を参照してください。
- (5) **EDIT ボタン**: **EDIT** ボタンで Beat Grid モードとなり、トラックのビートグリッドを調節することができます。 詳細はセクション [↑4.2.5, EDIT ボタン](#) を参照してください。
- (6) **CAPTURE ボタン**: **CAPTURE** ボタンで **CAPTURE** 画面が開き、Remix Deck 用に音源ソースを設定することができるようになります。 詳細はセクション [↑4.7.3, CAPTURE ボタン](#) を参照してください。
- (7) **ディスプレイエリアと BROWSE 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 [↑4.7.4, 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。
- (8) **Performance コントロール**: これらのノブとボタンで Remix Deck の Remix Slots 用エフェクトをコントロール、Stem Decks の Stem Parts 用エフェクトをコントロールします。詳細は [↑4.7.5, パフォーマンスコントロール](#) にあります。
- (9) **スロットボリュームフェーダー**: デッキには 4 つのスロットボリュームフェーダーがあり、REMIX Decks の Remix Slots 音声や Stem Decks の Stem Parts 音声をミックスします。 詳細はセクション [↑4.7.6, スロットボリュームフェーダー](#) を参照してください。
- (10) **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 [↑4.7.7, 各パッド](#) を参照してください。
- (11) **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 [↑4.7.8, Touch Strip](#) を参照してください。
- (12) **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 [↑4.7.9, トランスポートコントロール](#) を参照してください。

4.7.1 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。

4.7.2 FLUX ボタン

S8 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。



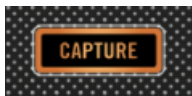
FLUX ボタンです。

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。

4.7.3 CAPTURE ボタン

CAPTURE ボタンを押すことでリミックスデッキで活用できるサンプル用音源を素早く選択することができます。



CAPTURE ボタンです。

CAPTURE ボタンを押しながら **BROWSE** エンコーダーに触れることで画面に現在選択している音源を表示することができます。 **BROWSE** エンコーダーを回すことで他の音源を選択することができます。



取り込みサイズはデッキのループサイズが適用されます。

4.7.4 ディスプレイエリアと各コントロール部です。

S8 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。



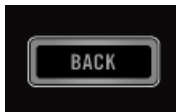
ディスプレイエリアと各コントロール部です。

- (1) **BACK ボタン**: **BACK** ボタンでブラウザ内を移動します。詳細はセクション [↑ 4.7.4.1, BACK ボタン](#) を参照してください。
- (2) **BROWSE エンコーダー**: **BROWSE** エンコーダーでデッキのディスプレイにブラウザを表示、トラックをスクロール、ロードすることができます。詳細はセクション [↑ 4.7.4.2, BROWSE エンコーダー](#) を参照してください。
- (3) **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 [↑ 4.7.4.3, セッティングボタン](#) を参照してください。
- (4) **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 のどれをするかで異なります。詳細はセクション [↑ 4.7.4.4, ディスプレイボタン](#) を参照してください。
- (5) **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 [↑ 4.7.4.5, ディスプレイ](#) を参照してください。
- (6) **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 [↑ 4.7.4.6, View ボタン](#) を参照してください。

(7) **Performance Mode ボタン**: これら 2 つのボタンは**パフォーマンスコントロール** (4 つのパフォーマンスノブとディスプレイの下の **ON** ボタン)用 **Performance Mode** (FILTER、PITCH、FX SEND、MIDI) を選択する際に使用します。これらのモードはリミックスデッキとステムデッキのみで使用できます。詳細はセクション [↑ 4.7.4.7](#), [パフォーマンスモードボタン](#) を参照してください。

BACK ボタン

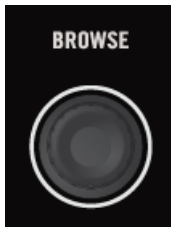
ブラウザを表示して **BACK** ボタンを押すと、フォルダ構造内のブラウザの上階層に戻ります。ブラウザを解除するには、**BACK** ボタンを一秒以上押します。



BACK ボタンです。

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 S8* の Preferences で [Auto Open Browser on Touch](#) オプションを起動してください。

セッティングボタン

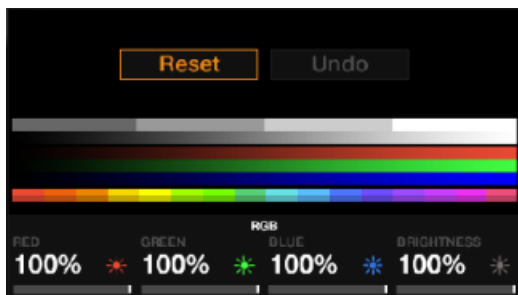
セッティングボタンで S8 デバイスのセッティング画面を開きます。



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 S8 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。ミキサーチャンネルが S8 で Thru モードとなっている場合は、対応する TRAKTOR デッキも Thru モードとなります。以下は S8 ディスプレイの表示概要です。

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 S8 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 S8 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。

S8 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。

S8 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、デッキヘッド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。

Live Input デッキ

S8 のリアパネルにはマイク、ターンテーブル、CD プレイヤー用各接続端子があります。これらの音声を TRAKTOR ソフトウェアにルーティングし、デッキをライブインプットデッキにすることでそれらの音声をミックスすることができるようになります。このモードでは S8 のディスプレイは **Live Input - Traktor Audio Passthru** と表示されます。



S8 のトランスポートコントロールはデッキが *Live Input* となっている場合無効となります。

Thru モード

ターンテーブルや CD プレイヤー等の外部機器をデッキで使用する必要がない場合は、TRAKTOR ボタンを押して S8 のミキサーチャンネルを Thru モードにします。シグナルは S8 のミキサー内で処理され、TRAKTOR に送信されることは無くなります。

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。



TRAKTOR の環境設定（preferences）で 4 *FX Units* を起動した場合は、パフォーマンスモードボタンで FX Units 3 と 4 も選択可能な状態となります。

4.7.5 パフォーマンスコントロール

ディスプレイ下部のデッキには 4 つのノブとボタンがあり、Remix Deck の各リミックスロットの FILTER、PITCH、FX SEND、MIDI をコントロールします。



パフォーマンスコントロール

パフォーマンスモード FILTER

Remix Deck のデフォルトパフォーマンスモードは FILTER です。Performance **ON** ボタンは Remix Slot の FILTER の起動／起動解除に用います。FILTER cutoff は対応するパフォーマンスノブでコントロールします。FILTER cutoff の調節内容はディスプレイの最下部のパフォーマンスポップアップに表示されます。



Remix Deck にフォーカスしていない場合でも、パフォーマンスコントロールを活用できます。



TRAKTOR を 4 *FX Units* にしている場合、デッキ A のパフォーマンスノブとボタンでは FX Unit 3、デッキ B では FX Unit 4 もコントロールできるようになります。デフォルトではトラックデッキにこれらの機能はありません。

パフォーマンスモード FX SEND

FX SEND を選択すると、各スロットでアサインした FX ユニットに対して送信するシグナル量をノブでコントロールすることができます。FX SEND 量が対応するパフォーマンスノブノブの真上に表示されます。



FX SEND 量を増やしてもエフェクト音声を確認できない場合は、Remix Deck が対応するミキサーチャンネルの FX ユニットにアサインされているか確認してください。



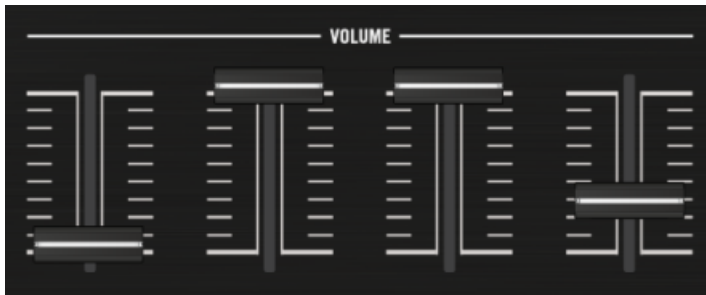
FX Units (3、4)を使用するためのパフォーマンスコントロール設定詳細はセクション [↑4.3.3](#), [追加 FX Unit 3 と 4](#) を参照してください。

パフォーマンスモード Pitch の使用

PITCH を選択すると、再生しているサンプルのピッチをパフォーマンスノブで変更することができるようになります。言い換えると、各 Remix Cell に対して、音程修正ができる、ということになります。ピッチ変更量は対応するノブの真上に表示されます。

4.7.6 スロットボリュームフェーダー

S8 には各 Remix Slot / Stem Part にボリュームフェーダーが設けてあります。これでチャンネルフェーダーとクロスフェーダーを使用する以前に、単一のリミックスデッキで 4 スロット分の音声をミックス、または単一のステムデッキで 4 つのステムパーツをミックスできるようになります。



スロットボリュームフェーダーです。

リミックスデッキで使用するスロットボリュームフェーダー

- デッキで Remix Deck を起動していれば、他のデッキをフォーカスしている場合でもフェーダーでリミックスデッキのボリュームをコントロールすることができます。

- 1 次、2 次デッキの両方がリミックスデッキの場合は、フォーカスしているデッキのロットボリュームをコントロールできます。

ステムデッキで使用するロットボリュームフェーダー

- デッキでステムを起動していれば、フェーダーでステムデッキのステムパートをコントロールすることができます。
- 1 次、2 次デッキの両方がステムデッキの場合は、ロットボリュームフェーダーでフォーカスしているデッキのステムパートをコントロールできます。

4.7.7 各パッド

S8 の各デッキには 8 個のパッドが設けてあります。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。



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。

LOOP モード

ループモードでパッドを押すことで、*Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Loop* の *as Loop Mode Size* で設定したサイズのループ再生が起動します。サイズはデフォルトで以下の値となります。

- 1/8 小節ループ
- 1/4 小節ループ
- 1/2 小節ループ
- 1 小節ループ

ループ機能はグローバルクオンタイズ設定値も認識します。

- クオンタイズを有効にすると、TRAKTOR はつぎのビートにあわせてループを起動するようになり、ループがトラックテンポと同期するようになります。
- クオンタイズが無効の場合は、パッドを押すと同時にループが起動します。

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。

4.7.8 Touch Strip

S8S8 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。

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 S8 preferences で **Invert** のチェックを外します。
Preferences>Traktor Kontrol S8>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。

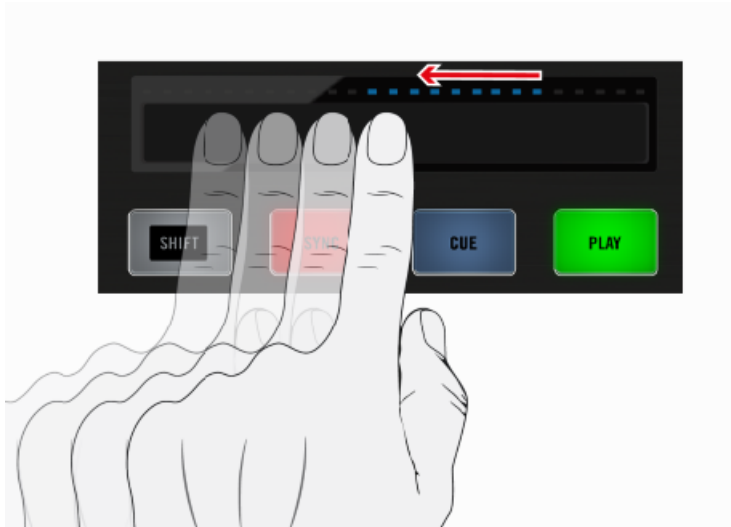
テンポベンドの方向

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。



反転した Tempo Bending Direction です。

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 S8 > Touchstrip > Bend Sensitivity*

感度 (Sensitivity)

S8 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るでしょう。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 S8 > Touchstrip*

4.7.9 トランスポートコントロール

S8 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、S8 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。



同期中の 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。S8 のマスターデッキのデッキヘッドにも **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、S8 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。

- S8 のデッキセクションのコントロール部にある **SHIFT** は、左右独立して機能するので、左の **SHIFT** を使用して右デッキ、または右 FX ユニットの 2 次機能にアクセスすることはできません。
- S8 ミキサーを使用する際は、両側にある **SHIFT** ボタンのどちらを押しても、各二次機能にアクセスすることができます。

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。

5 一般的な設定

コントローラー、及びオーディオインターフェイスとして TRAKTOR と連動する S8 を、ターンテーブル、CD プレイヤー等を用いたセットアップで活用、更に TRAKTOR に接続しない状態では、4 チャンネル DJ ミキサーとして使用することができます。

この章では異なる設定例と、マイクの接続方法について解説します。



ターンテーブルや CD プレイヤー等を用いて TRAKTOR の SCRATCH 機能を使用するには、タイムコードヴァイナルや CD が必要です。これらは S8 には含まれていません。Native Instruments ウェブサイトでお求めください。

必要条件

- TRAKTOR SCRATCH PRO 2 ソフトウェアを、TRAKTOR KONTROL S8 セットアップガイドの手順でインストールし、製品起動している。
- S8 を TRAKTOR KONTROL S8 セットガイドの解説内容に従って設定している。
- S8 はオフの状態で、電源供給部からパワーサプライをはずした状態である。
- S8 に接続してあるアンプシステム、またはアクティブスピーカーはオフの状態である。
- S8 のチャンネルフェーダーとボリュームノブは最小に絞ってある。

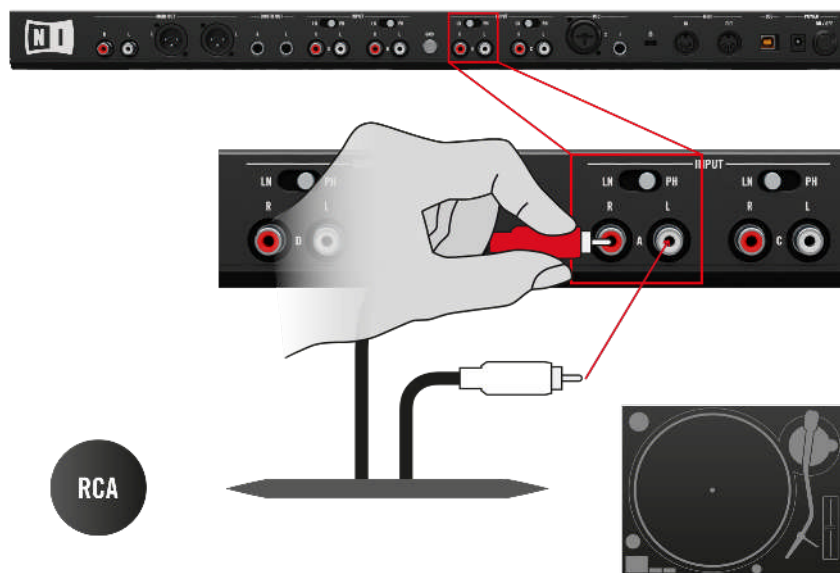
S8 にターンテーブルを接続する場合はセクション [↑ 5.1, ターンテーブルの接続](#) を参照してください。

S8 に CD プレイヤーを接続する場合はセクション [↑ 5.2, CD プレイヤーの接続](#) を参照してください。

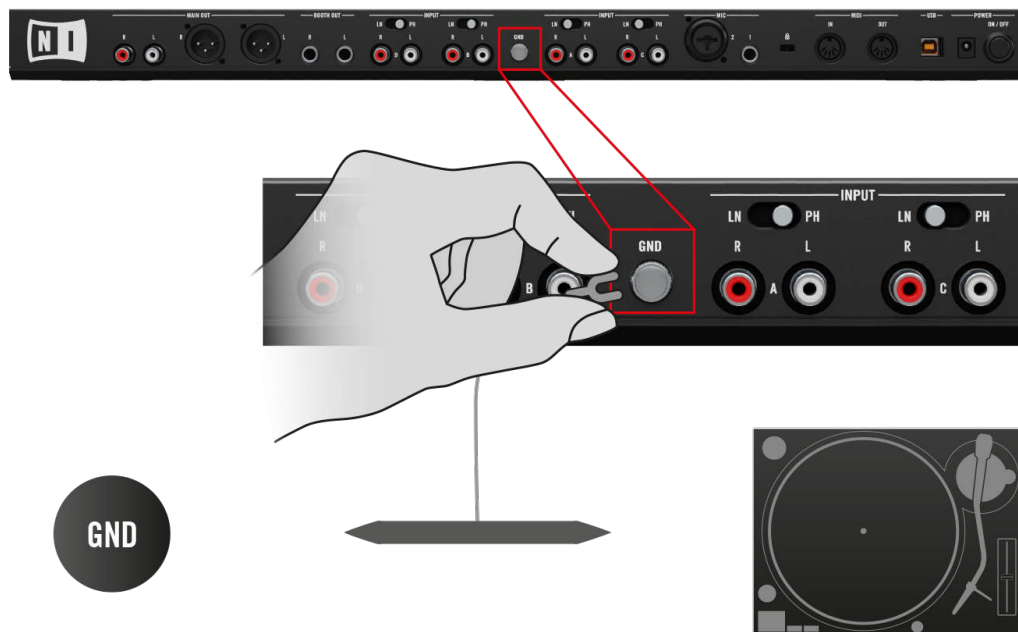
5.1 ターンテーブルの接続

TRAKTOR とターンテーブルを設定する方法は以下となります。

1. RCA ケーブルを用いて S8 のリアパネルの Line/Phono INPUTS **A** - **D** とターンテーブルを接続してください。



2. S8 のリアパネルにある **GND** 端子に、ターンテーブルのアース線を接続してください。



3. ターンテーブルを接続したチャンネルの LINE/PHONO スイッチを **PH** にしてください。



→ これでターンテーブルが使用可能な状態となります。



チャンネルメーターはチャンネルフェーダーとは独立してインプットレベルを表示します。チャンネルフェーダーのインプットレベルは常に下げきった状態にするのが理想的です。

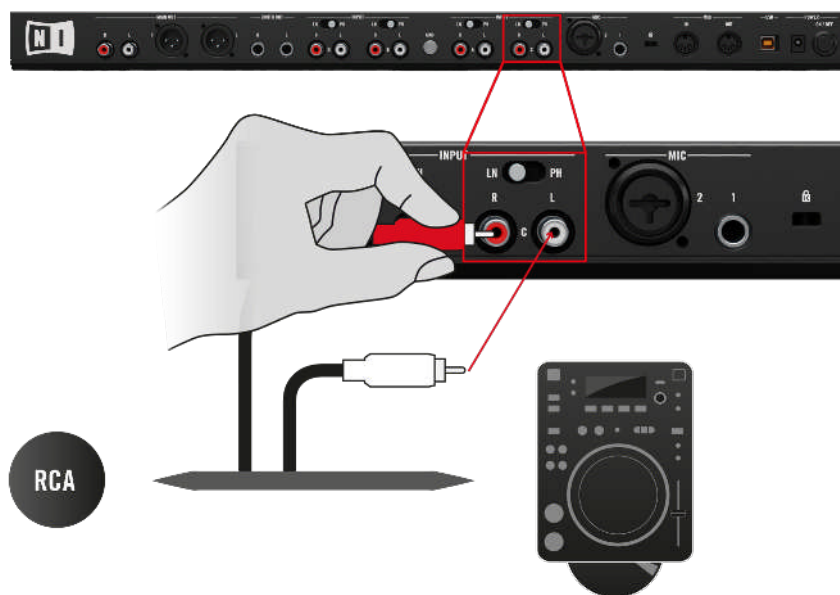
S8 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する場合は、セクション [↑5.5, スタンドアローン DJ ミキサーとして S8 を使用する](#) を参照してください。

タイムコードコントロールを用いてターンテーブルを使用する場合は、セクション [↑ 5.4, TIMECODE コントロールとして外部機器を活用する](#) を参照してください。

5.2 CD プレイヤーの接続

TRAKTOR で CD プレイヤーを使用する場合の接続方法は以下となります。

1. RCA ケーブルを用いて S8 のリアパネルの Line/Phono INPUTS **A** - **D** と CD プレイヤーを接続してください。



2. チャンネルの LINE/PHONO スイッチを **LN** にしてください。



→ これで CD プレイヤーが使用可能な状態となります。



チャンネルメーターはチャンネルフェーダーとは独立してインプットレベルを表示します。チャンネルフェーダーのインプットレベルは常に下げきった状態にするのが理想的です。

S8 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する場合は、セクション [↑5.5, スタンドアローン DJ ミキサーとして S8 を使用する](#) を参照してください。

タイムコードコントロールを用いて CD プレイヤーを使用する場合は、セクション [↑5.4, TIMECODE コントロールとして外部機器を活用する](#) を参照してください。

5.3 TRAKTOR ワークフローで外部音源を使用する

チャンネルにターンテーブルまたは CD プレイヤーを接続すると、これらの音声を TRAKTORLive Input デッキを介して Fx を追加、または Direct Thru モードで S8 ミキサーで直接ミックスすることが可能となります。



関係するチャンネルの TRAKTOR ボタンを押すことでリアルタイムで Live Input モードと Direct Thru モードを切り替えることができます。FX は Live Input モードのみで使用でき、3-band EQ と Filter は各モードで活用できます。

5.4 TIMECODE コントロールとして外部機器を活用する

S8 にターンテーブル、または CD プレイヤーを正確に接続した後は、TRAKTOR SCRATCH の最終設定が残るのみとなります。



TRAKTOR SCRATCH PRO 2 の使用方法に関しては TRAKTOR マニュアル 12 章を参照してください。

5.4.1 ターンテーブル使用時の最終設定

TRAKTOR SCRATCH セットアップにおいて、S8 の最後の設定は以下となります。

1. S8 のパワーサプライを電源供給部に接続します。
2. S8 の電源を入れます。
3. アンプシステム（またはアクティブスピーカー）の電源を入れます。
4. コンピューターで TRAKTOR を起動します。

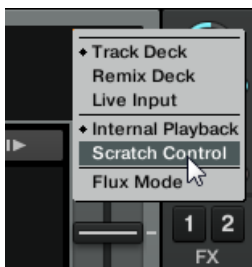
5. 専用 SCRATCH デッキを使用するには、S8 の TRAKTOR ボタンを押して TRAKTOR モードにします。この設定は SCRATCH コントロール時の必須設定です。



6. TRAKTOR ソフトウェアでデッキアルファベットの下の下向きの矢印をクリックし、ドロップダウンメニューを開きます。



7. *Scratch Control* を選択します。



TRAKTOR のデッキでは **CUE** と **CUP** ボタンが Absolute モードボタンと Relative モードボタンに切り替わります。



8. ターンテーブルに TIMECODE コントロールヴァイナルを置きます。

9. S8 を使用して、*Scratch Control* としてアサインしたデッキにトラックをロードします。
 10. ターンテーブルをスタートし、TIMECODE コントロールヴァイナルに針を落とします。
- キャリブレーションが自動的に行われます。

5.4.2 CD プレイヤー使用時の最終設定

TRAKTOR SCRATCH セットアップにおいて、S8 の最後の設定は以下となります。

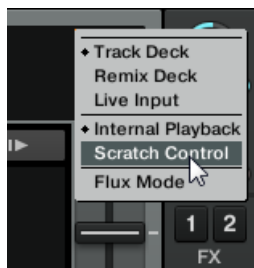
1. S8 のパワーサプライを電源供給部に接続します。
2. S8 の電源を入れます。
3. アンプシステム（またはアクティブスピーカー）の電源を入れます。
4. コンピューターで TRAKTOR を起動します。
5. 専用 SCRATCH デッキを使用するには、S8 の TRAKTOR ボタンを押して TRAKTOR モードにします。この設定は SCRATCH コントロール時の必須設定です。



6. TRAKTOR ソフトウェアでデッキアルファベットの下の下向きの矢印をクリックし、ドロップダウンメニューを開きます。



7. *Scratch Control* を選択します。



TRAKTOR のデッキでは **CUE** と **CUP** ボタンが Absolute モードボタンと Relative モードボタンに切り替わります。



8. コントロール CD を CD プレイヤーに挿入してください。
 9. S8 を使用して、*Scratch Control* としてアサインしたデッキにトラックをロードします。
 10. CD プレイヤーを使用してトラックを再生してください。
- 初めて再生する際に、キャリブレーションが自動的に行われます。

5.4.3 キャリブレーションが正しく行われた場合

TRAKTOR がどのタイムコード媒体を使用しているか認識し、音声の品質を確認、更にキャリブレーションを行うのに十分な音声であるか認証します。ソフトウェアのプレートもターンテーブルと同じ速度で回るので、ヴァイナルの回転も同調します。

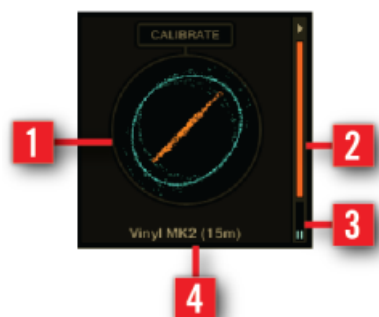
まず TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を設定する際には、常に Scope パネルを確認してタイムコードコントロールが正常に機能しているか確認して下さい。

プレートをクリックして **Scope パネルを開く**か、ソフトウェア上でプレートが表示されていない場合は、タイムコードクオリティメーターの上にある小さな矢印をクリックします。



クオリティメーターの上にある (最小化ボタン) 小さな矢印をクリックすることで、Scope パネルを最小化する代わりにトラック波形を大きく表示することができます。

以下の表は**コントロールヴァイナル**使用時にスコープパネルに表示される 4 つのインジケーターによるキャリブレーション成功例です。



Scope パネルの 4 つの表示部分です。

(1) **Scope** では受信しているタイムコードシグナルを表示します。キャリブレーションが成功すると、青い外円とオレンジのラインが表示されます。

(2) **クオリティメーター**は右側にあります。キャリブレーションに成功すると、この部分はオレンジになります。

(3) **ステレオインプットレベルメーター**は右下にあります。キャリブレーションに成功すると、これらの 2 つのチャンネルが半分の位置に表示されます。

(4) **ステータス表示部**は中央下にあります。

CALIBRATE ボタンでタイムコードキャリブレーションをリセットします。TRAKTOR を起動すると自動的に実行されます。



コントロール MK2 CD 使用時のキャリブレーション成功例です。



ターンテーブルや CD プレイヤー等を使用する場合は、以上で解説したように接続を行ってください。LINE/PHONO の切り替えを任意に行い、ミキサーチャンネルの TRAKTOR ボタンが明るいオレンジになるようにし、TRAKTOR モードにしてください。



この章の内容に従ってもタイムコードヴァイナルと CD のキャリブレーションが正確に行われな
い場合は、TRAKTOR 2 マニュアルの TRAKTOR SCRATCH 関連セクションと、トラブルシュー
ティングの関連項目を参照してください。

5.5 スタンドアローン DJ ミキサーとして S8 を使用する

S8 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用、ターンテーブルや CD プレイヤーを使用するには、このセクションを読み進めてください。

必要条件

- S8 をコンピューターに接続していない。

設定の仕上げるに

1. S8 のパワーサプライを電源供給部に接続します。
2. S8 の電源を入れます。
3. アンプシステム（またはアクティブスピーカー）の電源を入れます。
4. クロスフェーダーの両端にチャンネルをアサインします。
5. ターンテーブル、または CD プレイヤーの電源を入れます。
6. ターンテーブルにヴァイナルを置く、または CD プレイヤーに CD を挿入します。
7. ミックスを開始します。
8. 適切な音量になるまで **MAIN** ノブを上げます。

→ S8 の対応するチャンネルメーターが点灯し、音声を受信していることを示します。

音声を確認できない場合は以下をチェックしてください。

- **GAIN** ノブ(チャンネル上部の **A - D**) が上がっているか確認してください。
- チャンネルフェーダーが上がっているか確認してください。
- **FILTER** と EQ バンドノブ (**HI**、**MID**、**LOW**) が中央の位置に設定してあるか

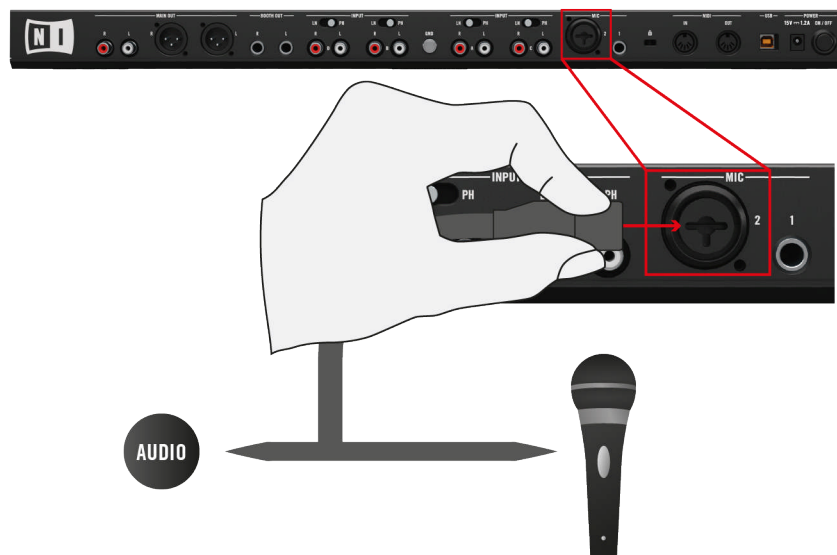


TRAKTOR の内部 EQ とフィルター特性を変更することは可能ですが、スタンドアローンモードで EQ とフィルター特性を変更することはできません。

5.6 マイクの接続

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できるようになります。観客をあおったり、ビートボックスプレイや、TRAKTOR 内蔵 FX を使用したボーカル音声の加工等が可能となります。S8 にマイクを接続する方法と、チャンネルのアサイン方法は以下で解説しています。以下は S8 にマイクを接続する方法です。

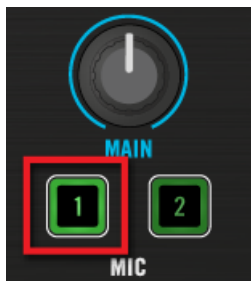
- ▶ マイクを S8 のリアパネルにある **MIC 1** または **MIC 2** 端子に接続します。



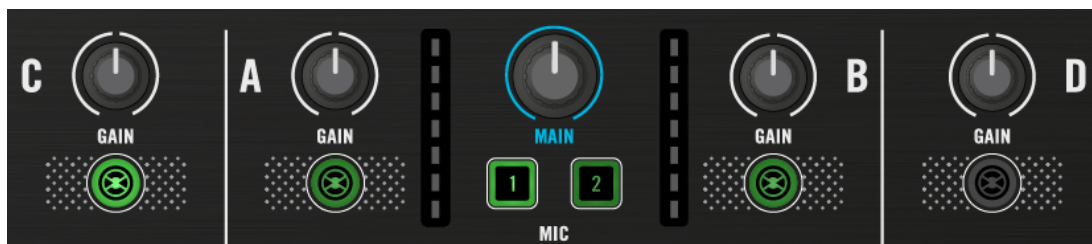
5.6.1 マイクアサインの確認

デフォルトで S8 は **MIC 1** をミキサーチャンネル **C** に、**MIC 2** をチャンネル **D** にアサインします。マイク 1 のアサインを確認する方法は以下となります。

- ▶ **MIC 1** ボタンを押したままにします。



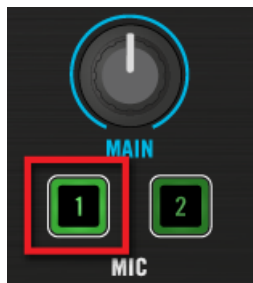
- チャンネル A と B にある TRAKTOR ボタンが薄い緑に点灯し、**MIC** をアサイン可能であることを示します。チャンネル **D** のボタンはオフとなり、**MIC 2** インプットが既にアサインされている状態であることを示します。チャンネル **C** の TRAKTOR ボタンは明るい緑に点灯し、現在のここを使用していることを示します。



5.6.2 他のチャンネルにマイクをアサインする

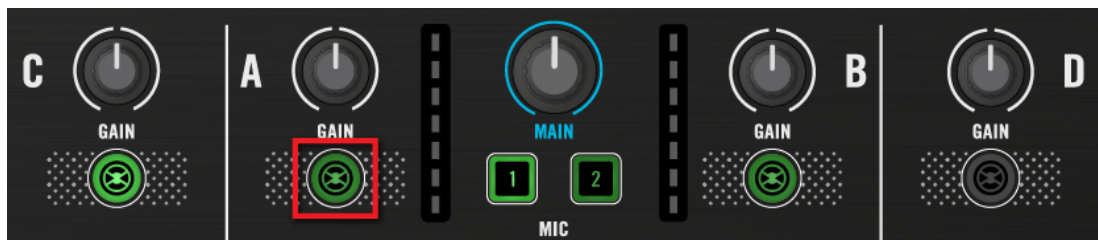
S8 の 2 つの **MIC** インプットは 4 つのチャンネルに任意にアサインすることができます。マイク 1 のアサインをチャンネル **C** からチャンネル **A** に変える方法は以下となります。

1. **MIC 1** ボタンを押したままにします。



チャンネル **A** と **B** にある TRAKTOR ボタンが薄い緑に点灯し、**MIC** をアサイン可能であることを示します。

2. チャンネル **A** の TRAKTOR ボタンを押します。このボタンが明るい緑に点灯します。



3. **MIC 1** ボタンを放します。

→ これで **MIC 1** インプットがチャンネル **A** にアサインされました。



2 つの MIC インプットを同じチャンネルにアサインすることはできません。MIC インプットが既にアサインされているチャンネルに MIC インプットをアサインする必要がある場合は、まず 2 番目のマイクインプットを再アサインしてください。

5.6.3 Live Input と Direct Thru の切り替え

チャンネルに **MIC** インプットをアサインすると、このチャンネルは自動的に **Live Input** となります。

- ▶ チャンネルの TRAKTOR ボタンを押すことで **MIC** シグナルを TRAKTOR (Live Input) に送信するか、S8 のミキサーで直接ミックス可能な状態 (Direct Thru) にするか選択することもできます。

Live Input モードでは、TRAKTOR の FX ユニットでマイク音声を加工することができます。

Direct Thru モードではマイク音声はコンピューターに送信されなくなります。代わりに音声は S8 のミキサーを直接通過しレイテンシーの問題は回避できるようになりますが、ソフトウェア内蔵 FX を使用することができなくなります。



Direct Thru モードでは TRAKTOR の FX ユニットは使用できない状態となりますが、3-band EQ と Filter は引き続き使用できます。

5.6.4 MIC インプットの起動



マイクを初めて使用する場合は、チャンネルフェーダーを下げぎった状態で接続し、MIC インプット使用時にスピーカーやヘッドフォンにダメージが及ぶのを防いでください。、

- ▶ **MIC 1** ボタンを押してマイクを起動してください。

→ これでマイクを使用可能な状態となります。

マイクの起動解除

MIC 1 インプットの起動を解除する方法は以下です。

- ▶ **MIC 1** ボタンをもう一度押します。

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 S8 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 S8 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 S8 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るようになります。

- **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。
- **Auto Open Performance Control on Touch:** 起動すると、ディスプレイの下のパフォーマンスノブに触れることでノブのパラメーター値や、パフォーマンスボタンの機能を表示するパフォーマンスパネルを表示するようになります。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。



FX ユニット 3 と 4 を起動した場合、パフォーマンスノブに触れることで、パフォーマンスパネルの代わりに FX ユニット 3 と 4 用の FX パネルが表示されます。Touch 項目の Auto Open Performance Control を起動することでこれらのノブが触れる動作に反応するようになります。

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。ここでテンポバンド感度を調節します。実際に機能がいやすくなる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。実際に機能がいやすくなる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、S8 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。
- **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。
- **Mixer Knobs**: EQ (**HI**, **MID**, **LOW**) と **FILTER** ノブを再キャリブレートします。
- **Mixer Fader**: 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。
- **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

S8 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 ループモードサイズ

デッキがループモードの場合、対応するパッドは2列に区別されます。最初の列は4つの **Loop** サイズで、次の列は4つの **Beatjump** サイズとなります。ここでは必要に応じて設定を行うことができます。

- **Loop**: 一列目の4つのパッドに、ドロップダウンメニューで *1/32*、*1/16*、*1/4*、*1/2*、*1*、*2*、*4*、*8*、*16*、*32*ビートの各値を指定できます。
- **Beatjump**: 2列目で指定できる Beatjump サイズは、*- LOOP*、*- 32*、*- 16*、*- 8*、*- 4*、*- 2*、*- 1*、*- /2*、*- /4*、*- /8*、*- /16*、*+ /16*、*+ /8*、*+ /4*、*+ /2*、*+ 1*、*+ 2*、*+ 4*、*+ 8*、*+ 16*、*+ 32*、*+ LOOP*となります。

6.7 MIDI コントロールの起動

TRAKTOR KONTROL S8 ではディスプレイの下のパフォーマンスノブ、パフォーマンスボタン、パフォーマンスフェーダーを MIDI アウトプットコントロールとして使用することができます。これらのコントロールで他のソフトウェアや外部機器に MIDI メッセージを送信することができます。この機能はデフォルトでは無効の状態で、各設定を行う必要があります。

MIDI コントロールの起動

S8 で MIDI コントロールを起動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 S8** ページに進みます。 **MIDI Controls** セクションの **Enable MIDI controls** にチェックを入れます。



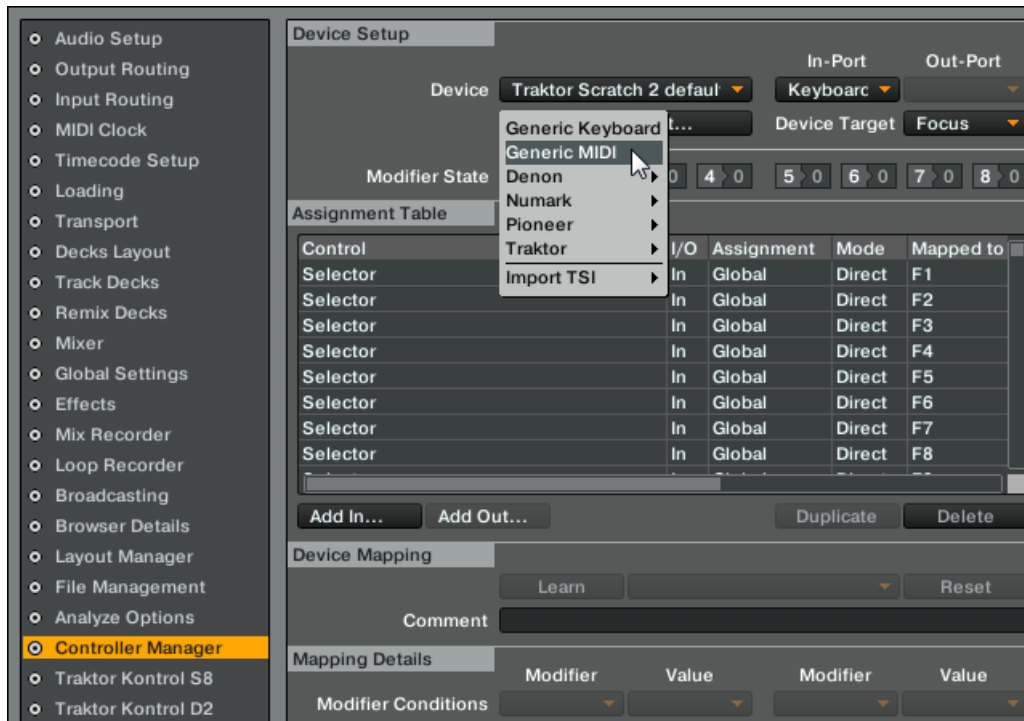
Preferences で MIDI Controls を起動した状態です。

MIDI メッセージのアサイン

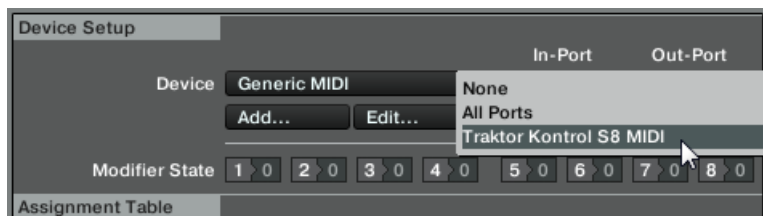
各 MIDI コントロールに MIDI メッセージと MIDI チャンネルをアサインする方法は以下となります。

1. Preferences で [Controller Manager](#) タブを選択します。

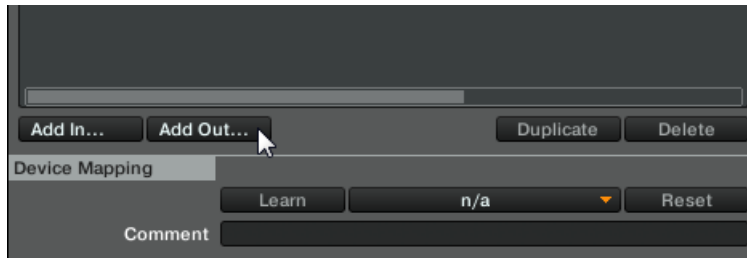
2. **Add...** ボタンをクリックし、リストで **Generic MIDI** を選択、新規 Generic MIDI Device を作成します。



3. 右上隅で、Generic MIDI 機器に使用するアウトプットとなる MIDI ポートを選択します。

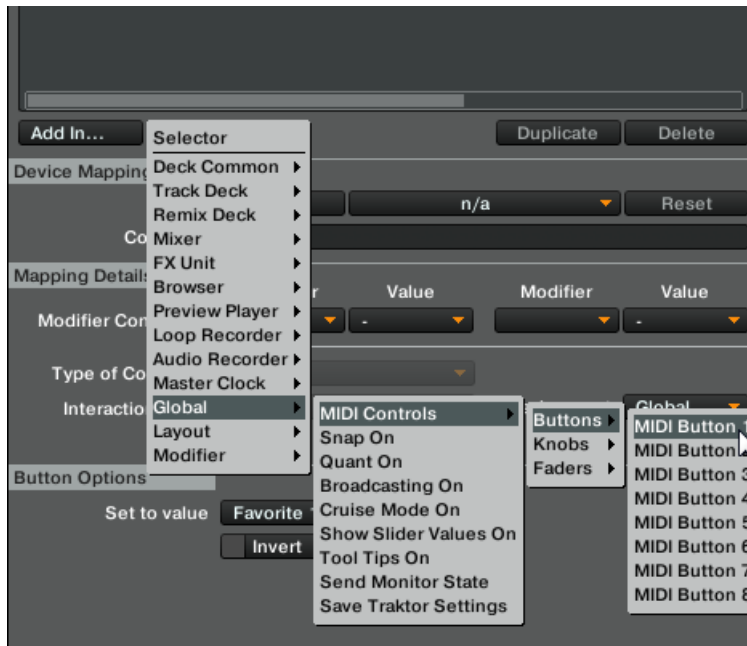


4. [Add Out...](#) ボタンをクリックします。

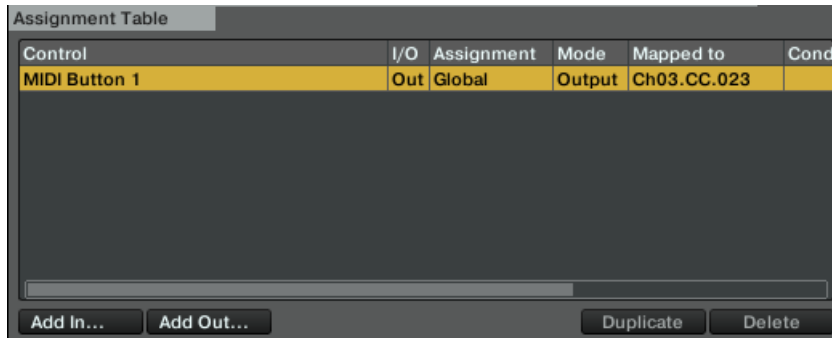


5. [Global > MIDI Controls > ...](#) に進みます。

ここで各 MIDI コントロールに MIDI メッセージと MIDI チャンネルをアサインします。ここにはノブ、フェーダー、ボタンのリストがあります。各カテゴリーの最初の 4 つのエントリーは左デッキ (デッキ A と C にアサインされます) に対応し、最後の 4 つのノブ、フェーダー、ボタンは右デッキ (デッキ B と D にアサインされます) に対応します。



6. エントリーを選択してマッピングに追加します。



7. **Device Mapping** ドロップダウンメニューをクリックし、16 の MIDI チャンネルを表示します。 任意の MIDI アウトプットチャンネルエントリーにマウスカーソルをあてます。 メッセージタイプ **CC**、**Note**、**Pitch Bend** を含んだサブメニューが表示されます。 **Pitch Bend** を選択してこのコントロールに MIDI Pitch Bend メッセージをマッピング、またはそのほか 2 つのメニューにマウスカーソルを当て、各 CC とノートナンバーと名称を表示することもできます。 これらのどれか一つをクリックして特定のノートまたは CC をこのコントロール部にマッピングします。

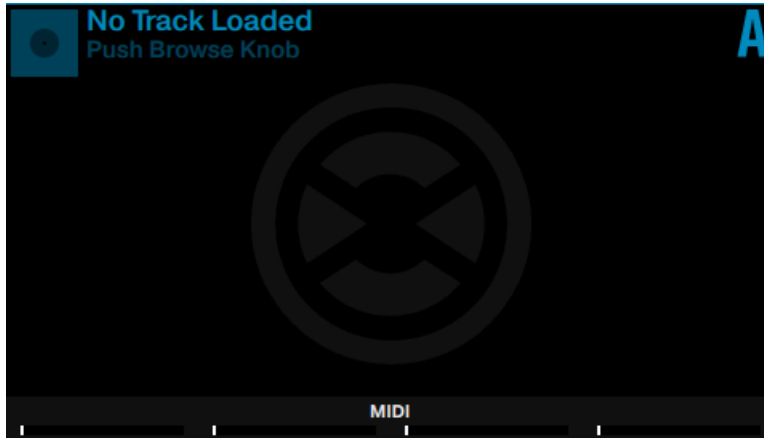


8. マッピングしたい各 MIDI コントロールに対しても同様の作業を繰り返します。
9. **Close** をクリックし、環境設定を閉じます

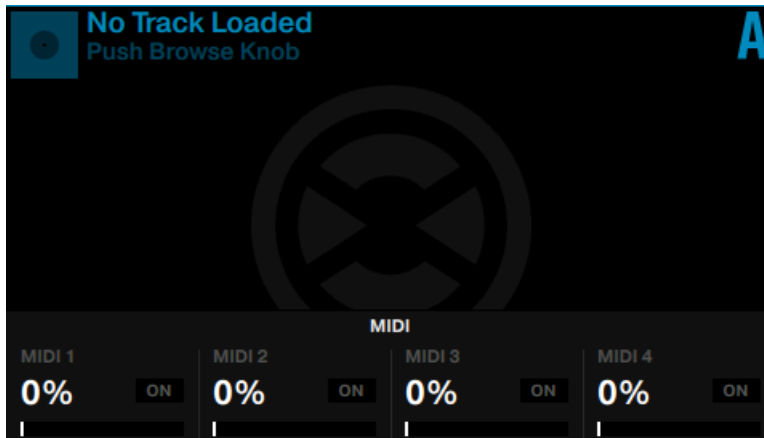
S8 コントローラーを MIDI モードに切り替える

S8 のパフォーマンスコントロール部を MIDI Mode に切り替える方法は以下となります。

- ▶ MIDI ページが表示されるまで、画面の隣のパフォーマンスモードボタンを押します。



- ▶ パフォーマンスノブに触れ、選択した MIDI コントロールの現在値を表示する MIDI ペインを表示します。



Enable MIDI controls が起動していない場合は、MIDI ページは表示されません。



S8 で MIDI モードを起動すると、パフォーマンスノブとボタンで Controller Manager でアサインした MIDI メッセージを出力するようになります。MIDI メッセージを出力するよう Slot Volume Faders をアサインした場合は、S8 でコントロールする デッキが REMIX デッキではない状態か確認してください。その場合、Slot Volume Faders は Remix Slot ボリュームコントロールに対応したままの状態となり MIDI 出力はしません。

7 S8 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 S8 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 S8 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 S8 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 S8 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 S8 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)、音声に欠落するのを防ぎます。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、音声に欠落する原因となります。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、まずは高い値に設定し、音声に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

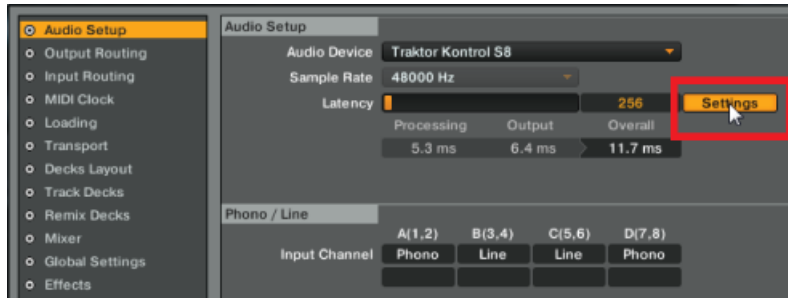
ウインドウの TRAKTOR KONTROL S8 コントロールアプリケーションで TRAKTOR KONTROL S8 オーディオインターフェイスにアクセスします。コントロールパネルは TRAKTOR インストール時に S8 ドライバと共に自動的にインストールされます。

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S8 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。



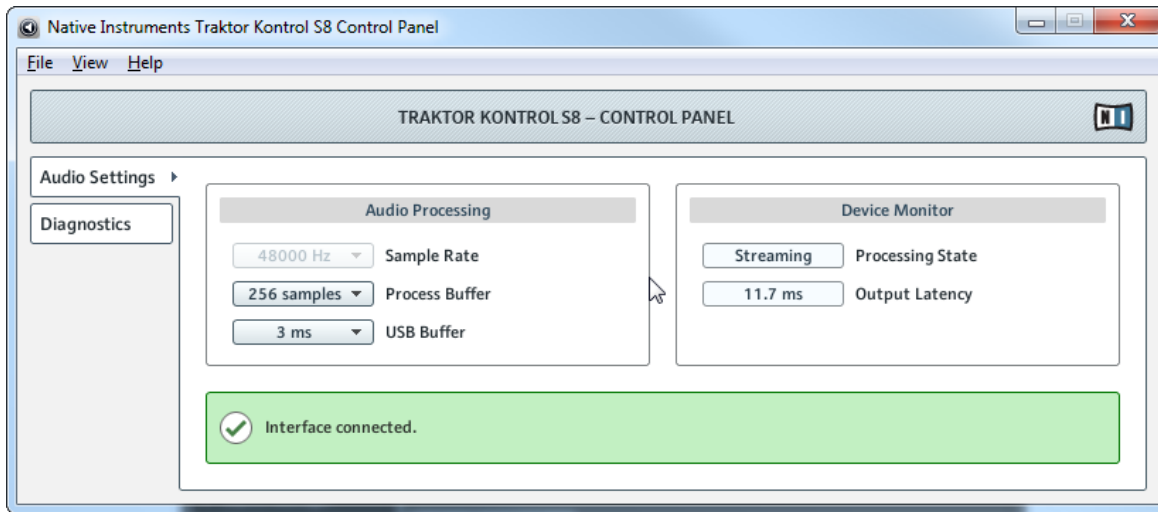
TRAKTOR の Preferences からコントロールパネルが開きます。

- ▶ デスクトップからは *Start > Programs > Native Instruments > TRAKTOR KONTROL S8 > TRAKTOR KONTROL S8 Control Panel* と進みます。

コントロールパネルが見つからない場合はドライバをインストールしていない可能性が高いです。この場合は 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 S8 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。



S8 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 S8 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。

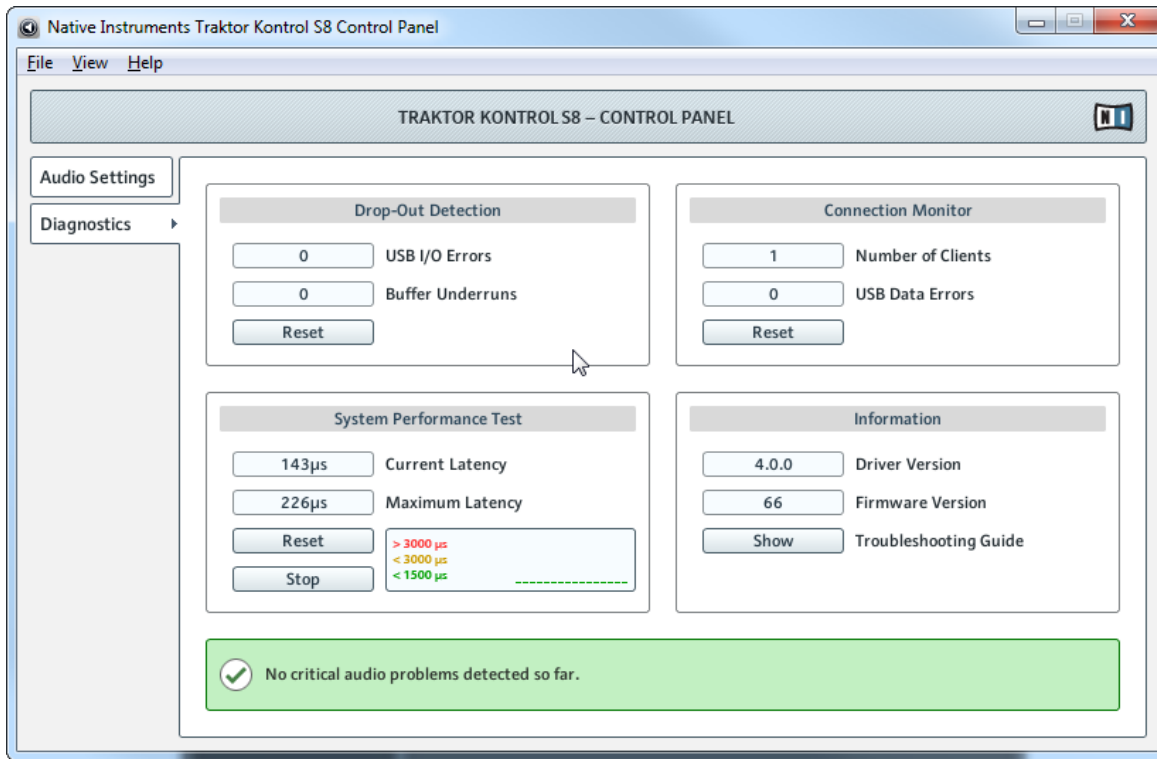
Output Latency : システムのアウトプットレイテンシーをミリ単位で表示します。



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。



S8 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 S8 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 S8 オーディオインターフェイスを使用する

S8 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 S8 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 S8 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

S8 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 S8 をデフォルトインターフェイスとして使用方法は以下の通りです。

1. *Start > Control Panel > Hardware and Sound > Sound* と進みます。
2. **Playback** タブを選択します。
3. デバイスリストで *TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 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 S8 をデフォルトインターフェイスとして使用方法は以下の通りです。

1. **Apple** メニューで *System Preferences*(システム環境設定)を選択します。
2. 表示されるパネルで **Sound** をクリックします。
3. **Sound Effects** タブの **Play alerts and sound effects through** メニューで *TRAKTOR KONTROL S8* 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 S8* 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 S8* 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 S8 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 S8 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 S8 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 S8 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 S8 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 S8 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/supppform>

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 1:** 6.3 mm (1/4") の TRS (balanced) マイクインプット端子です。
- MIC 2:** コンボ XLR ジャック、または 6.3 mm (1/4") TRS (balanced) マイク端子です。
- 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。
- MIDI (IN/OUT)** 2 つの 5-ピン DIN 端子です。
- GND:** アース線用端子です。
- 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% |

| ラインインプット | |
|---------------|--------------------------------|
| 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 k Ω |
| フルスケールレベル @ 1 kHz | -23.8 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% |
| 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: 38.7 cm
- 高さ: 6.6cm
- 幅: 58.5cm
- 重さ: 5kg

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。