

# TRAKTOR KONTROL S8



オペレーション マニュアル



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

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

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

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

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

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

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

著作・校正: Native Instruments GmbH

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.7 (11/2014)

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](http://www.native-instruments.de)

**NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.**

6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://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](http://www.native-instruments.co.jp)

**NATIVE INSTRUMENTS UK Limited**

18 Phipp Street  
London EC2A 4NU  
UK  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2014. All rights reserved.

---

---

# 目次

<b>1</b>	<b>TRAKTOR KONTROL S8 の世界へようこそ! .....</b>	<b>13</b>
1.1	各資料紹介 .....	13
1.2	マニュアルの注釈について .....	14
<b>2</b>	<b>S8 の使用—Getting Started .....</b>	<b>18</b>
2.1	TRAKTOR KONTROL S8 の概要 .....	18
2.2	デッキの起動 .....	19
2.3	S8 上でのブラウズ .....	22
2.3.1	通常操作によるブラウズ .....	23
2.3.2	タッチ操作によるブラウズ .....	25
2.4	デッキフォーカスの切り替え .....	25
2.5	デッキビューの切り替えとズーム機能 .....	28
2.6	最初のトラックを再生する .....	31
2.6.1	トラックのロード .....	33
2.6.2	トラックの再生 .....	35
2.6.3	トラックが聞こえない場合 .....	38
2.7	曲のミックス .....	41
2.7.1	次のトラックのロード .....	42
2.7.2	次のトラックの再生 .....	44
2.7.3	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) .....	46
2.7.4	トラック同士の同期 .....	47
2.7.5	備考—左トラックが終わってしまった場合 .....	49
2.7.6	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 .....	49



---

2.8	レベルの調整 .....	54
2.8.1	セオリー .....	54
2.8.2	練習 .....	54
2.9	キューポイントの使用 .....	57
2.9.1	キューポイント (HotCues) の設置と削除 .....	58
2.9.2	ホットキューを用いてトラックを揃える .....	60
2.10	テンポの調節 .....	61
2.10.1	グローバルテンポの調整 .....	61
2.10.2	デッキテンポの調整 .....	63
2.11	キーロックの使用 .....	66
<b>3</b>	<b>S8 の使用—ステップアップ .....</b>	<b>71</b>
3.1	タッチストリップの使用 .....	71
3.1.1	タッチストリップを使用したトラックシーク .....	71
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 .....	75
3.1.3	タッチストリップによるスクラッチ .....	77
3.2	HOTCUE モードでループを再生する .....	80
3.2.1	ループの起動と起動解除 .....	81
3.2.2	ループの移動 .....	83
3.2.3	ループの保存 .....	83
3.3	LOOP モードでループを再生する .....	85
3.3.1	事前に設定した値によるループ .....	86
3.3.2	ビートジャンプ .....	87
3.4	FREEZE モードの使用 .....	88

---

---

3.4.1	トラックでフリーズモードを起動する .....	90
3.4.2	フリーズスライスサイズの調整 .....	91
3.4.3	スライサーモード .....	93
3.5	FLUX モードの使用 .....	97
3.6	リミックスデッキによるリミックス .....	98
3.6.1	リミックスセットのロード .....	99
3.6.2	サンプルのトリガー .....	100
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 .....	105
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 .....	107
3.6.5	リミックスデッキでのタッチストリップの使用 .....	107
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 .....	108
3.8	FX の追加 .....	114
3.8.1	FX にデッキをアサインする .....	114
3.8.2	グループ FX モード時の FX ユニットの設定 .....	114
3.8.3	グループ FX 内のエフェクトを交換する .....	118
3.8.4	シングル FX モード時の FX ユニットの設定 .....	120
3.8.5	スナップショットの保存 .....	125
3.8.6	FX ルーティング .....	126
3.8.7	4 つの FX ユニットの使用 .....	126
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 .....	127
3.9.1	パフォーマンスモードの選択と適用 .....	128
3.9.2	Performance Mode Pitch の使用 .....	129
3.9.3	Performance Mode Filter の使用 .....	130

---

---

3.9.4	Performance Mode FX SEND の使用 .....	131
3.9.5	Performance Mode FX の使用 .....	132
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 .....	134
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 .....	137
3.10	ビートグリッドの活用 .....	140
3.10.1	ビートグリッドのチェック .....	140
3.10.2	ビートグリッドを手動で作成する .....	142
3.10.3	追加補助操作 .....	145
<b>4</b>	<b>ハードウェアリファレンス .....</b>	<b>148</b>
4.1	コントローラー概要 .....	148
4.1.1	トップビュー .....	148
4.1.2	リアパネル .....	149
4.1.3	フロントパネル .....	149
4.1.4	LED の状態 .....	150
4.1.5	同一のデッキ .....	150
4.1.6	FX ユニット (FX Units) .....	153
4.1.7	ミキサー .....	153
4.1.8	リアパネル .....	155
4.1.9	フロントパネル .....	156
4.2	デッキ .....	156
4.2.1	DECK ボタン .....	156
4.2.2	FLUX ボタン .....	157
4.2.3	Mode Select ボタン .....	158

---

---

4.2.3.1	HOTCUE ボタン .....	159
4.2.3.2	LOOP ボタン .....	159
4.2.3.3	FREEZE ボタン .....	161
4.2.3.4	REMIX ボタン .....	163
4.2.4	ループエンコーダー .....	164
4.2.5	EDIT ボタン .....	164
4.2.6	CAPTURE ボタン .....	165
4.2.7	ディスプレイエリア .....	165
4.2.7.1	S8 のデッキビュー .....	167
4.2.7.2	View ボタン .....	170
4.2.7.3	ディスプレイボタン .....	171
4.2.7.4	セッティングボタン .....	173
4.2.7.5	パフォーマンスモードボタン .....	174
4.2.7.6	BROWSE エンコーダー .....	175
4.2.7.7	BACK ボタン .....	176
4.2.8	パフォーマンスコントロール .....	176
4.2.9	スロットボリュームフェーダー .....	179
4.2.10	各パッド .....	179
4.2.11	Touch Strip .....	181
4.2.11.1	タッチストリップ LED .....	182
4.2.11.2	タッチストリップ機能 .....	182
4.2.11.3	カスタマイズオプション .....	185
4.2.12	トランスポートコントロール .....	187

---

---

4.3	FX ユニット .....	189
4.3.1	FX ユニット概要 .....	190
4.3.2	FX SELECT ボタン .....	191
4.3.3	FX ユニットアサイン .....	192
4.3.4	4 つの FX ユニットの使用 .....	193
4.4	ミキサー .....	196
4.4.1	ミキサーチャンネル .....	198
4.4.1.1	GAIN ノブ .....	200
4.4.1.2	TRAKTOR ボタン .....	200
4.4.1.3	FX アサインボタン .....	201
4.4.1.4	EQ ノブ .....	202
4.4.1.5	チャンネルフェーダー .....	203
4.4.1.6	チャンネルメーター .....	204
4.4.1.7	FILTER ボタンと FILTER ノブ .....	204
4.4.1.8	CUE ボタン .....	205
4.4.2	ミキサーメインセクション .....	206
4.4.2.1	クロスフェーダー .....	207
4.4.2.2	CUE VOL ノブ .....	208
4.4.2.3	CUE MIX ノブ .....	208
4.4.2.4	TEMPO エンコーダー .....	209
4.4.2.5	BOOTH ノブ .....	210
4.4.2.6	GLOBAL セクション .....	211
4.4.2.7	MIC 1 と 2 ボタン .....	211

---

---

4.4.2.8	MAIN ノブ .....	212
4.5	リアパネル .....	213
4.5.1	MAIN OUT .....	214
4.5.2	BOOTH OUT .....	214
4.5.3	外部インプット .....	215
4.5.4	MIC インプットセクション .....	216
4.5.5	ケンジントンロックスロット .....	216
4.5.6	MIDI 端子 .....	217
4.5.7	USB 接続 .....	217
4.5.8	POWER セクション .....	218
4.6	フロントパネル .....	218
4.6.1	クロスフェーダーアサインスイッチ .....	219
4.6.2	PHONES セクション .....	220
4.6.3	クロスフェーダーカーブノブ .....	220
<b>5</b>	<b>一般的な設定 .....</b>	<b>222</b>
5.1	ターンテーブルの接続 .....	222
5.2	CD プレイヤーの接続 .....	225
5.3	TRAKTOR ワークフローで外部音源を使用する .....	226
5.4	TIMECODE コントロールとして外部機器を活用する .....	226
5.4.1	ターンテーブル使用時の最終設定 .....	226
5.4.2	CD プレイヤー使用時の最終設定 .....	228
5.4.3	キャリブレーションが正しく行われた場合 .....	229
5.5	スタンドアローン DJ ミキサーとして S8 を使用する .....	231

---



---

5.6	マイクの接続 .....	232
5.6.1	マイクアサインの確認 .....	232
5.6.2	他のチャンネルにマイクをアサインする .....	233
5.6.3	Live Input と Direct Thru の切り替え .....	234
5.6.4	MIC インプットの起動 .....	235
<b>6</b>	<b>S8 Preferences (環境設定) .....</b>	<b>236</b>
6.1	デフォルト復元 (Restore Default) .....	237
6.2	タッチコントロール .....	237
6.3	タッチストリップ .....	237
6.4	キャリブレート .....	238
6.5	LED .....	238
6.6	ループモードサイズ .....	238
<b>7</b>	<b>S8 オーディオインターフェイスとコントロールパネル .....</b>	<b>239</b>
7.1	Mac OS X での設定 .....	239
7.2	Windows での設定: コントロールパネル .....	239
7.2.1	コントロールパネルを開く .....	240
7.2.2	Audio Settings パネル .....	240
7.2.3	Diagnostics パネル .....	242
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 .....	244
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 .....	245
7.4.1	Windows .....	245
7.4.2	Mac OS X .....	245
<b>8</b>	<b>トラブルシューティング-ヘルプ .....</b>	<b>246</b>

---

---

8.1	トラブルシューティング .....	246
8.1.1	TRAKTOR が起動しない .....	246
8.1.2	TRAKTOR がクラッシュする .....	246
8.1.3	TRAKTOR 演奏中に問題が生じる .....	247
8.1.4	アップデート .....	247
8.2	ヘルプ .....	248
8.2.1	ナレッジベース .....	248
8.2.2	テクニカルサポート .....	248
8.2.3	レジストレーションサポート .....	249
8.2.4	ユーザーフォーラム .....	249
9	技術仕様 .....	250

# 1 TRAKTOR KONTROL S8 の世界へようこそ!

TRAKTOR KONTROL S8 をお選びいただき、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 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 2 Getting Started
- ・ TRAKTOR 2 マニュアル
- ・ TRAKTOR KONTROL S8 マニュアル (本資料です)

### はじめに-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 PRO 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 PRO 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。このソフトウェアは通常 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。
  - ・ 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。
  - ・ ハードウェアコントローラーに関する表示内容はオレンジで明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー上で確認できるはずです。
  - ・ 重要な名称とコンセプトは**ボールド体**で表示しています。
  - ・ コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Enter])。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

## 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

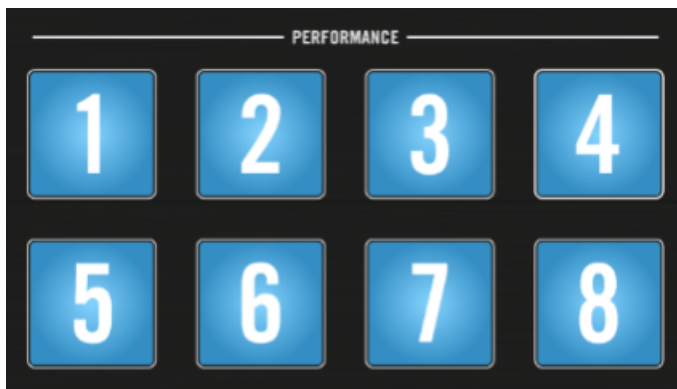
ディスプレイの両サイドには四角いアイコンによる 2 つのボタンがあります。これらを判別するために、ここの記載内容を参照してください。



ディスプレイボタンの判別用番号です。

## 各パッド

1. 各デッキには 4 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でしょう。

### 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 の概要

このセクションでは S8 のメインエリアについて紹介します。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。

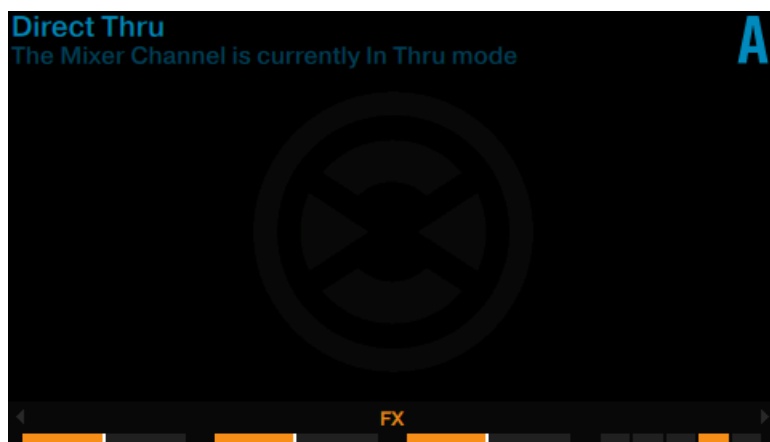
(2) **FX ユニット**: FX ユニットで想像性豊かにトラックを加工、単純にリバーブを追加したり、スタッターエフェクトでトラックを完全に変貌させることも可能です。TRAKTOR ソフトウェアは豊富な高品質エフェクトを装備しています。これらの設定は S8 で簡単に設定することができ、その後 FX コントロール部で制御することが可能となります。本資料では S8 の左 FX ユニットは **FX Unit 1** と呼び、右 FX ユニットは **FX Unit 2** と呼びます。

(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。

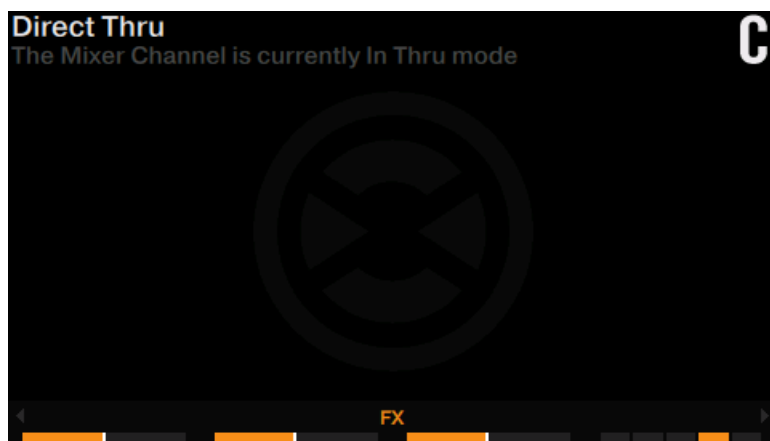
## 2.2 デッキの起動

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。

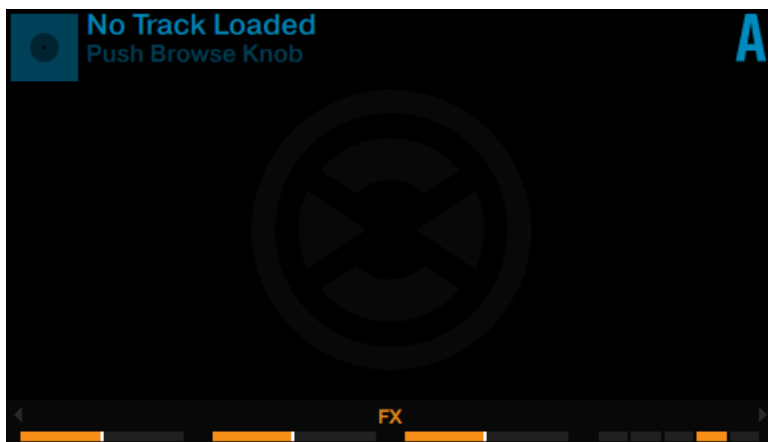


- TRAKTOR ボタンがオレンジに点灯し、デッキが TRAKTOR モードであることを示します。

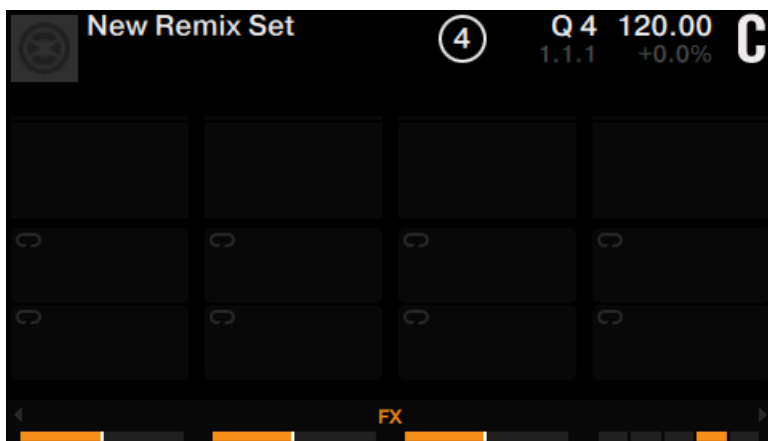


ディスプレイに No Track Loaded と表示され、対応するデッキが起動していることを示します。

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

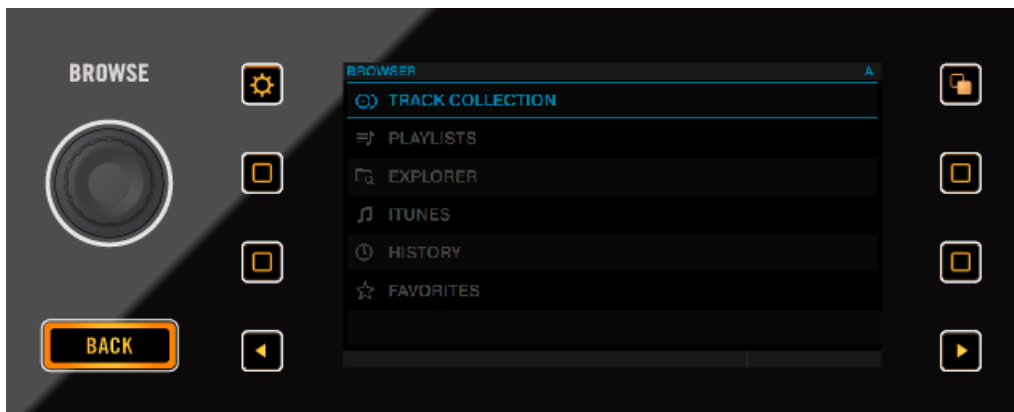
## 2.3 S8 上でのブラウズ

最初のチュートリアルでは TRAKTOR の音楽ライブラリのブラウズ方法と、デッキにトラックをロードする方法を解説します。以下のセクションでは通常のブラウズ方法とタッチ操作によるブラウズ方法を解説します。





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。

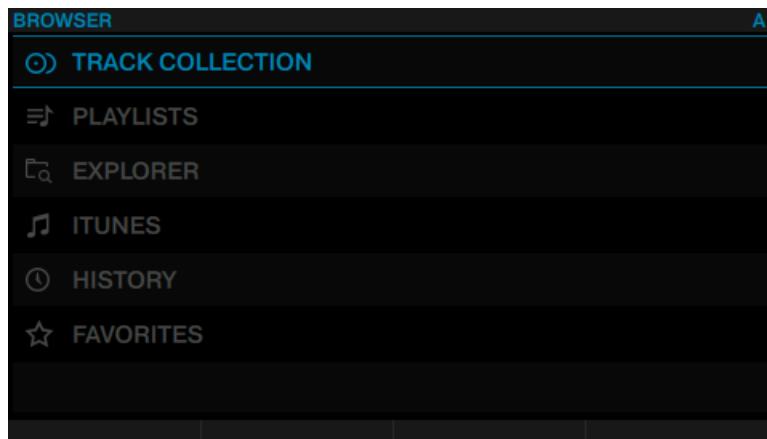


BROWSE エンコーダー、BACK ボタン、ディスプレイセクション

### 2.3.1 通常操作によるブラウズ








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。対応する画面にブラウザが表示されます。



音楽フォルダをスクロールします。

- ▶ **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					
	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	.....

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。



## 2.3.2 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。

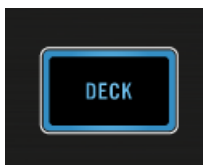
ブラウザを閉じる方法は以下となります。

- ▶ **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。

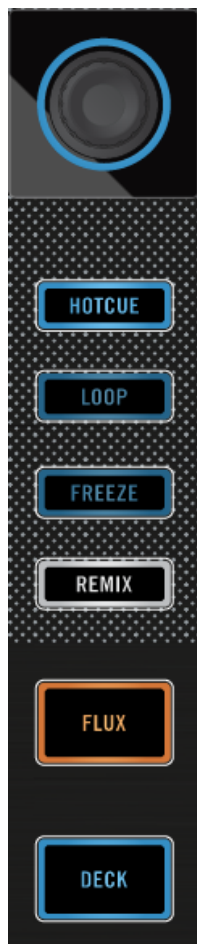
## 2.4 デッキフォーカスの切り替え

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。



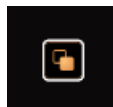
## 2.5 デッキビューの切り替えとズーム機能

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。



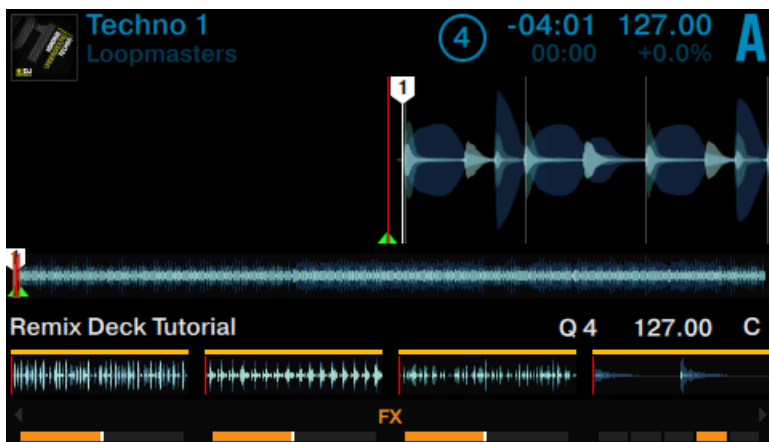
シングルビューのデッキ A

- ▶ 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。

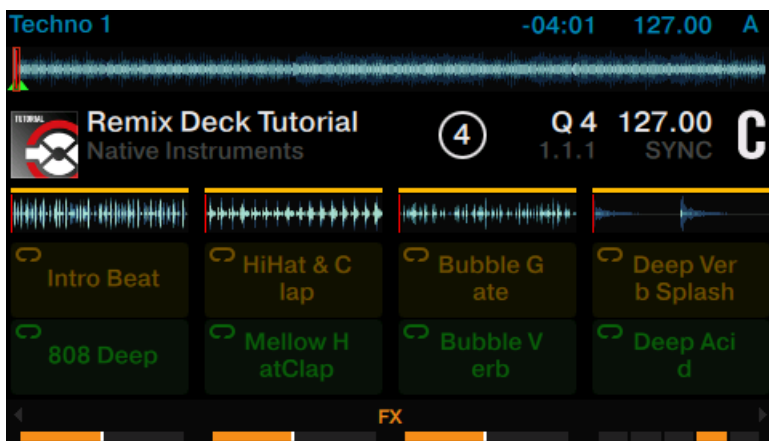


→ ディスプレイがスプリットビューとなり、両方のデッキを表示します。

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 にフォーカス



スプリットビューでデッキ C にフォーカス



デッキビューを変更しても、デッキフォーカスが変わ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。

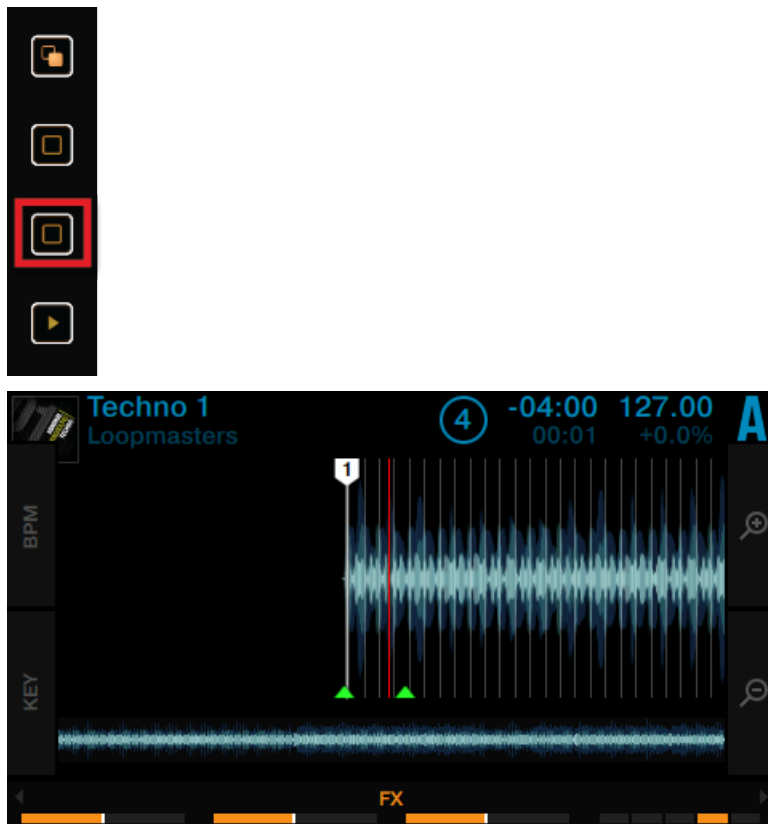
- ▶ ディスプレイボタン 3 を何回か押して任意の倍率に拡大します。



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。



## 2.6 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

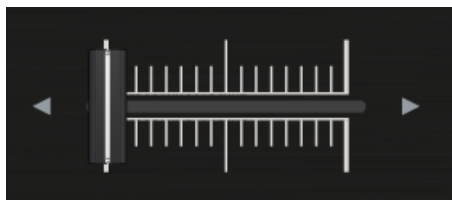
S8 が以下の状態であるか確認してください。

- ・ 左デッキがトラックデッキ A にフォーカスしている。

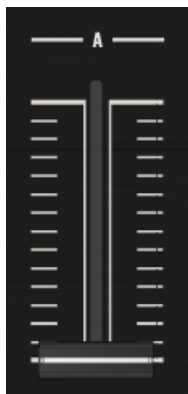
- ・ チャンネル A クロスフェーダーアサインスイッチが左にセットしてある。



- ・ 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。



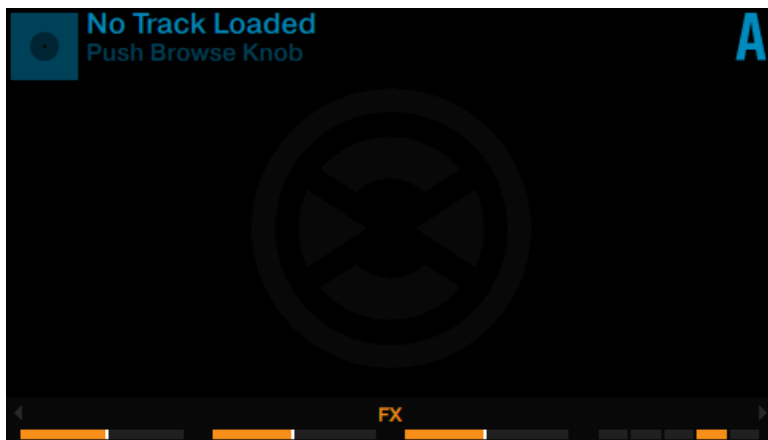
- ・ MAIN ノブを下げきっている。



## 2.6.1      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ディスプレイを確認します。青く A と表示されるはずです。

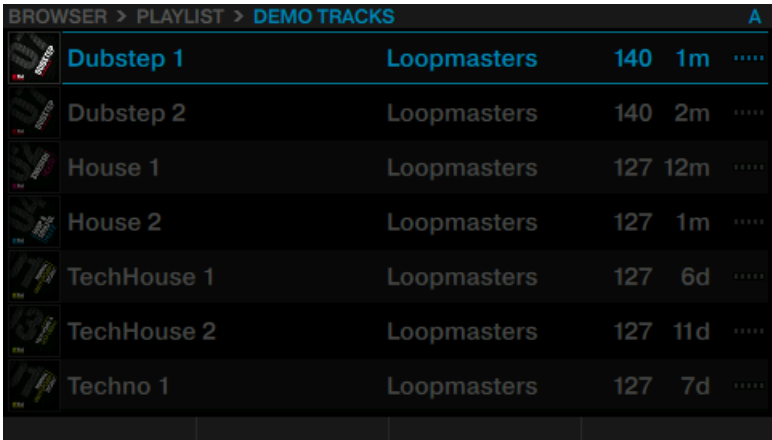






デッキ A インジケーターがあるデッキディスプレイです。

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

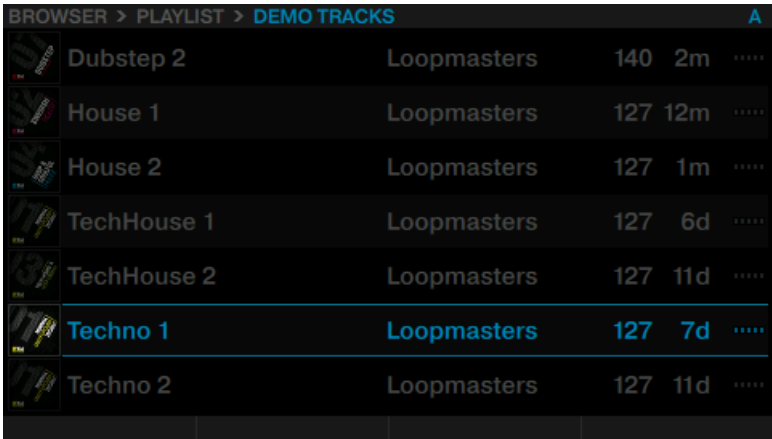
1. 左デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。








2. FAVORITES > Demo Tracks フォルダに進みます。



	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。



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

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

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



## 2.6.2      トラックの再生

トラックをロードしてから、以下のように再生を行います。

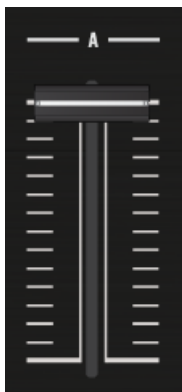
1. **PLAY** 左デッキの下ボタンを押します。**PLAY** ボタンが点灯します。



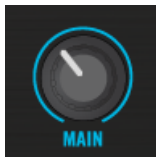
画面の波形が動き出します。このトラックは MASTER として認識されます。



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 [↑ 2.6.3, 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。



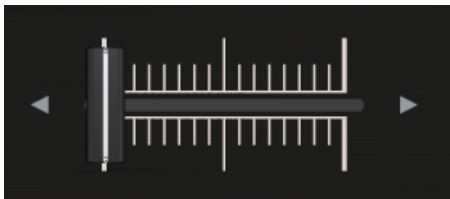
チャンネル A

### 2.6.3      トラックが聞こえない場合

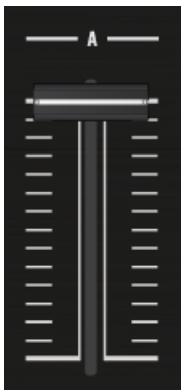
トラックが再生されているのに再生音量が十分ではない場合、または無音の場合は、以下のことを確認してください。



- ・ 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。 そうでない場合は、チャンネル A の **HI**、**MID** と、**LOW** ノブが中央の位置となっ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。

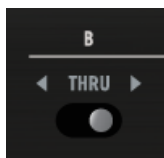
## 2.7 曲のミックス

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。

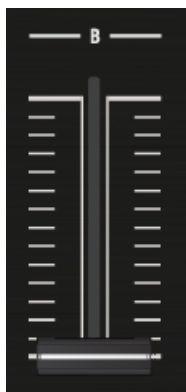
- ・ トラック「Techno 1」をデッキ A にロードしている。トラックは再生中で、聞こえる状態である。
- ・ 右デッキがトラックデッキ B にフォーカスしている。
- ・ **チャンネル B クロスフェーダーアサインスイッチ**を右にセットしてある。



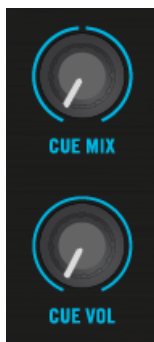
- ・ クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。



- ・ 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。

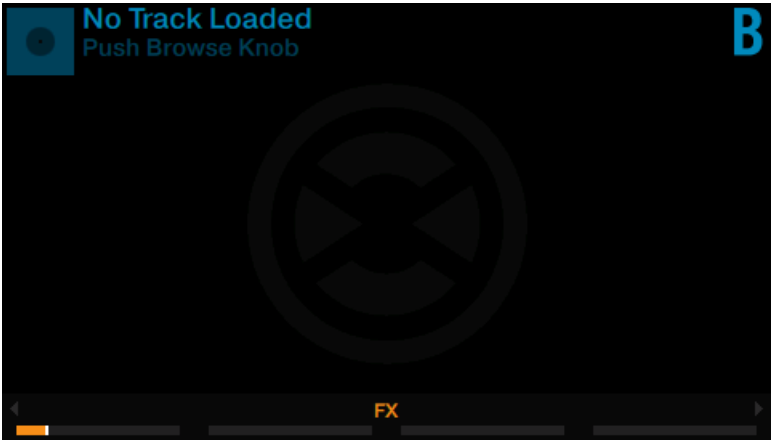


- ・ CUE VOL ノブと CUE MIX ノブを最小値にしてください。



### 2.7.1 次のトラックのロード

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



空の状態のトラックデッキ B です。

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

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

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

2. Techno 2 までスクロールします。

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS B

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

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

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



## 2.7.2 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。

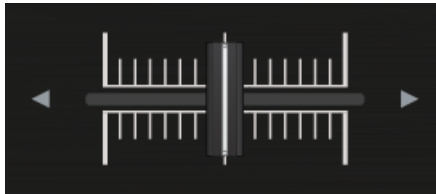
→ トラック「Techno 2」が再生開始します。PLAY ボタンが光り、ディスプレイの波形が動き出します。



この時点では S8 のクロスフェーダーが左いっぱいの状態なので、デッキ B のトラックはまだスピーカーから確認することはできません。

では、デッキ B のトラック「Techno 2」をミックスしてみましょう。

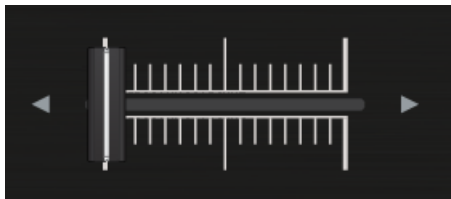
- ▶ クロスフェーダー右方向にゆっくり動かしてください。



→ ゆっくりと右方向にクロスフェーダーを動かすことで、デッキ B のトラックが徐々に聞こえ始め、デッキ A のトラックが徐々にフェードアウトしていきます。

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

- ▶ クロスフェーダーを左いっぱいに戻してください。

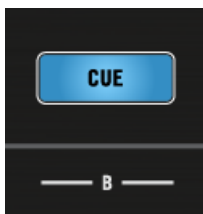


クロスフェーダーを右いっぱいに動かしてもデッキ B の音声が確認できない場合は、セクション ↑  
2.6.3, [トラックが聞こえない場合](#)のトラブルシューティングを参照してください。

### 2.7.3 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。

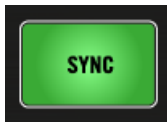


スムーズにミックスを行うには、CUE MIX を真ん中の位置にし、キューデッキの GAIN を上げることで両トラックの音量を同じにします。

## 2.7.4      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。これで各トラックが完全に同期します。



## トラックのキュー

▶ 徐々に **CUE MIX** ノブを時計回りに回します。



→ これで、同期した状態のミックスを行うことができます。

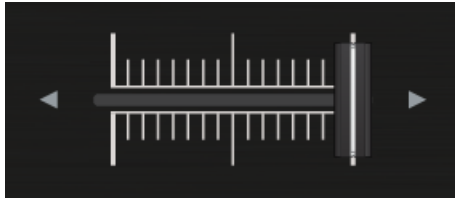


トラックのテンポ調整中の音声は観客に聞かれないよう注意してください。

## 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。

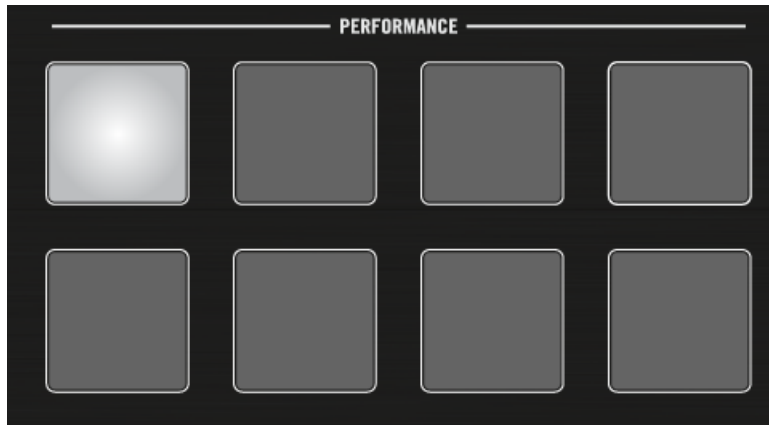


→ これが S8 を使ったあなたの最初のミックスです!

### 2.7.5 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。

### 2.7.6 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、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

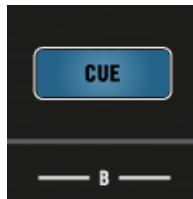
ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握し、S8 が以下の状態となっているものとします。

- ・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は左いっぱいとなっています。

- ・ 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。



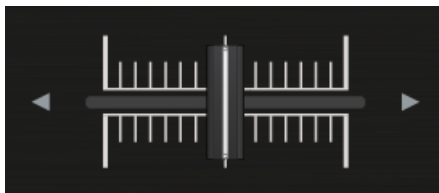
ここからが本格的なミックス作業となります。まず **CUE MIX** ノブを右いっぱい回してヘッドフォンでメインミックスを確認します (またはヘッドフォンをはずしてスピーカーからメインミックスを確認します)。

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!

## 2.8 レベルの調整

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

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

### 2.8.1 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。この音声はスピーカーにもダメージを与え、観客にも不快な印象を与えるでしょう(またサウンドテクニシャンや、クラブのオーナーも激怒することでしょう)。
- ・ 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増大することとなります。

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。

### 2.8.2 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。





クリッピングを示している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レフェーダーレベル(チャンネルフェーダーで調節する *前* の音声レベル)を表示します。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、音声に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

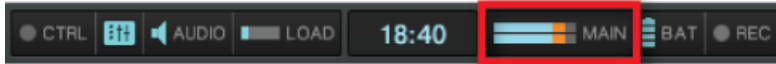
全チャンネルからのシグナルはチャンネルフェーダーとクロスフェーダーの設定によるレベルでミックスされます。このミックスは TRAKTOR のメインアウトから出力され、メインセクションに到達します。



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ます。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。

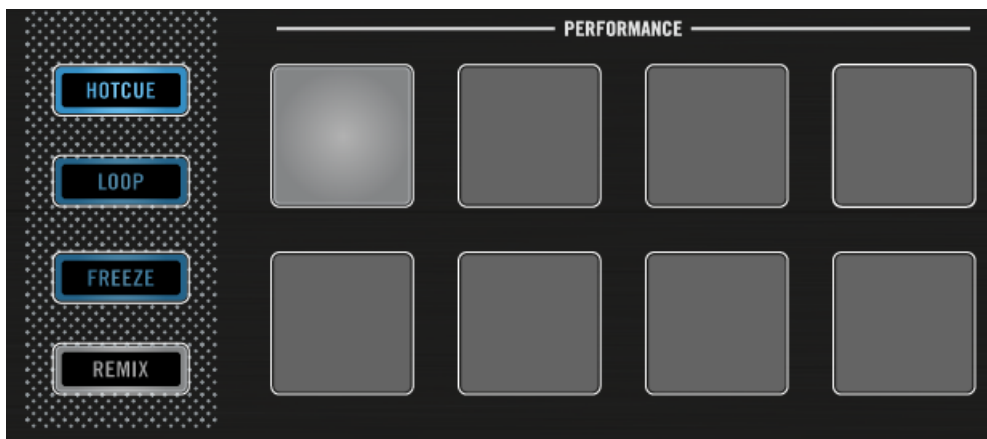


S8 の MAIN ノブを回しても満足いく音量に至らない場合は、チャンネルフェーダーを上げてください。

## 2.9 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。

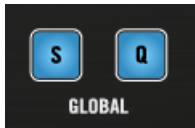
キューポイントの削除方法は以下となります。

▶ 任意のデッキで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。
2. 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。

## ビートスティック

ここでもここでも、HotCue パッドを押すタイミングに細心の注意を注ぐ 必要はありません。デフォルトで TRAKTOR は両方のトラックのビートをマッチさせるので、突然の曲間移動でもビートマッチの状態を崩すことはありません。これは **Quantize モード** の起動によるもので、S8 の **Q** ボタンが点灯しているかどうかでその起動状態を確認することができます。



ミキサーの Q ボタンです。

Quantize モードをオンにすることで、トラック中を移動しても (例、ホットキューパッドを押すことによる曲間移動) ビートマッチした状態となり、現在保たれている同期の状態を崩すことはありません。

## 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。

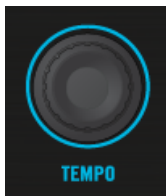
### 必要条件

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** になります。



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 のマスタートempo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

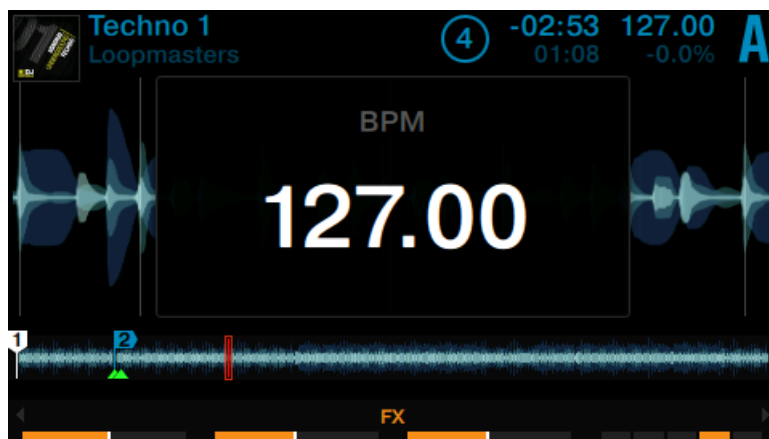
デッキと **BROWSE** エンコーダーで BPM モードを起動し、各デッキのテンポを調節することも可能です。

## デッキテンポの調節

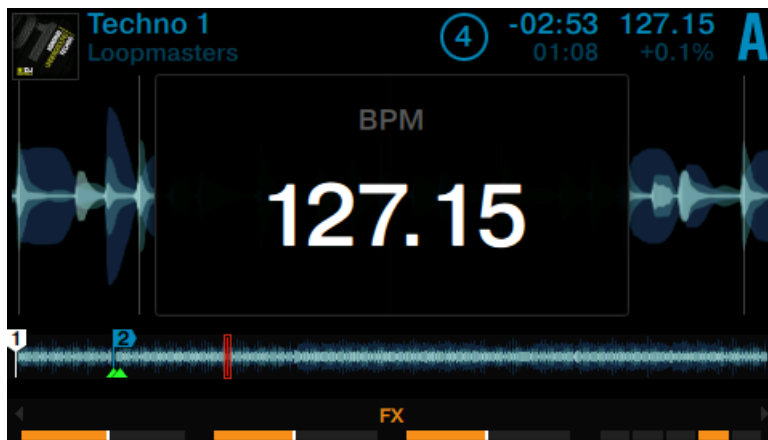
1. デッキでディスプレイボタン 1 を押します。



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。

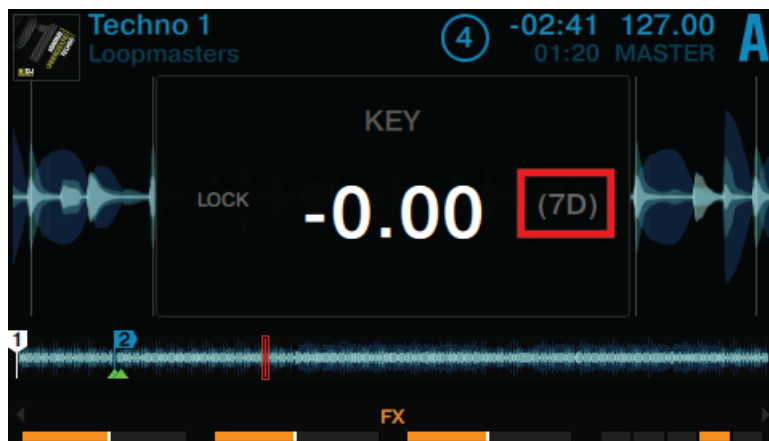
### オリジナルピッチを保持したままテンポを調節する

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。

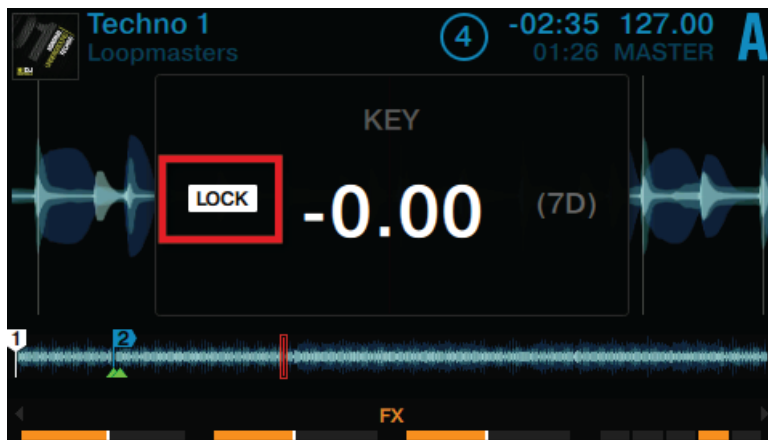
1. テッキでディスプレイボタン 2 を押します。



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。

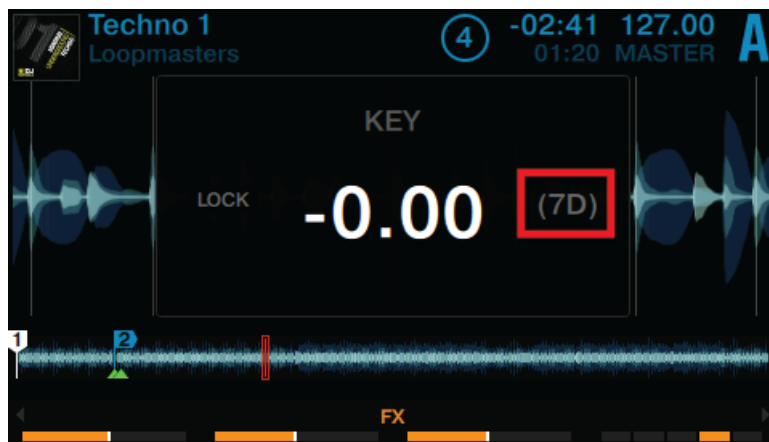
## オリジナルテンポを保持したまま音程を調節する

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。

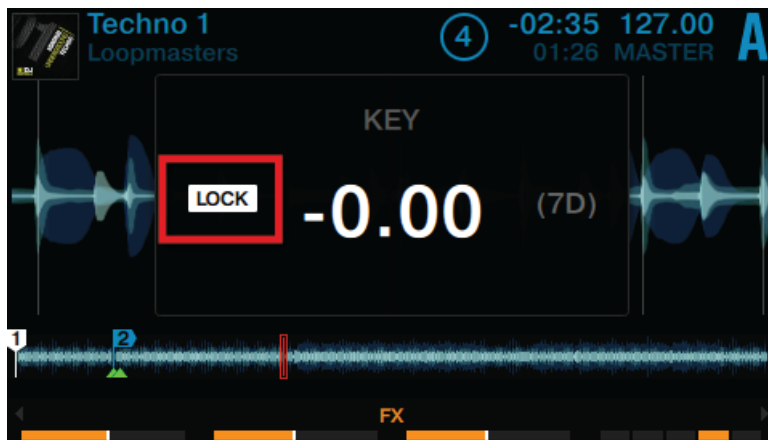
1. デッキでディスプレイボタン 2 を押します。



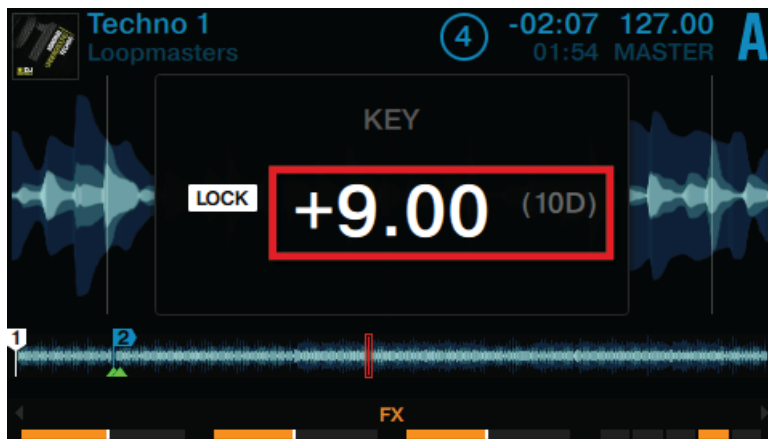
ディスプレイに KEY ポップアップが表示されます。TRAKTOR によりトラックが分析済みであればここにキーが表示されます。



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

S8 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。

- ・ トランク内の移動
- ・ テンポベンド（ナッジ）
- ・ スクラッチ

#### 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トラックシーク

##### タッチストリップを用いたトラック内のシーク方法

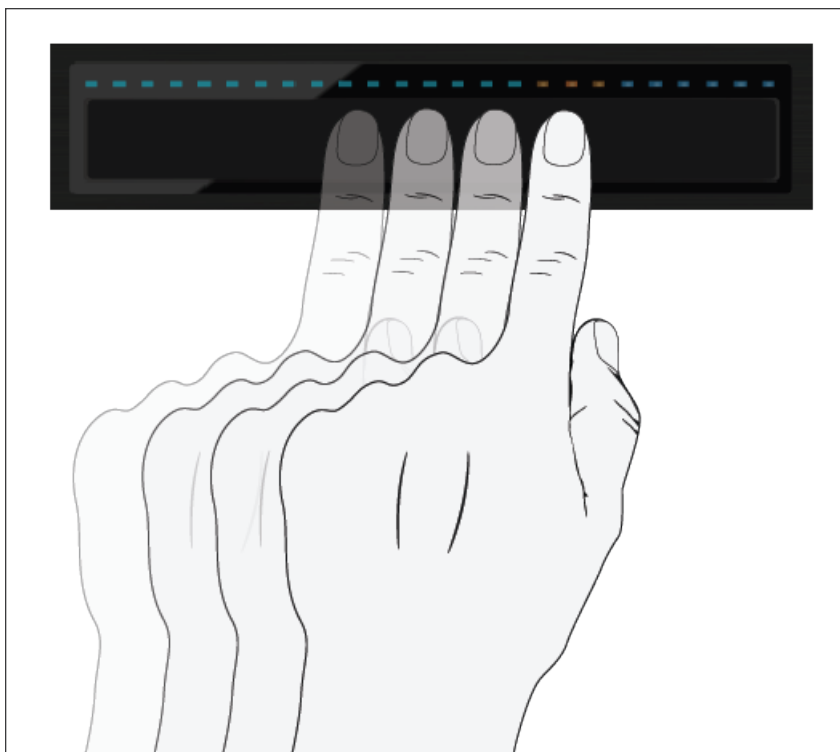
1. 左デッキで **PLAY** ボタンを押します。
2. デッキの **SHIFT** ボタンを押している間は、タッチセンシティブエリアの LED ストリップが次のような状態となります。



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。LED セグメントはトラックの全長を示します。



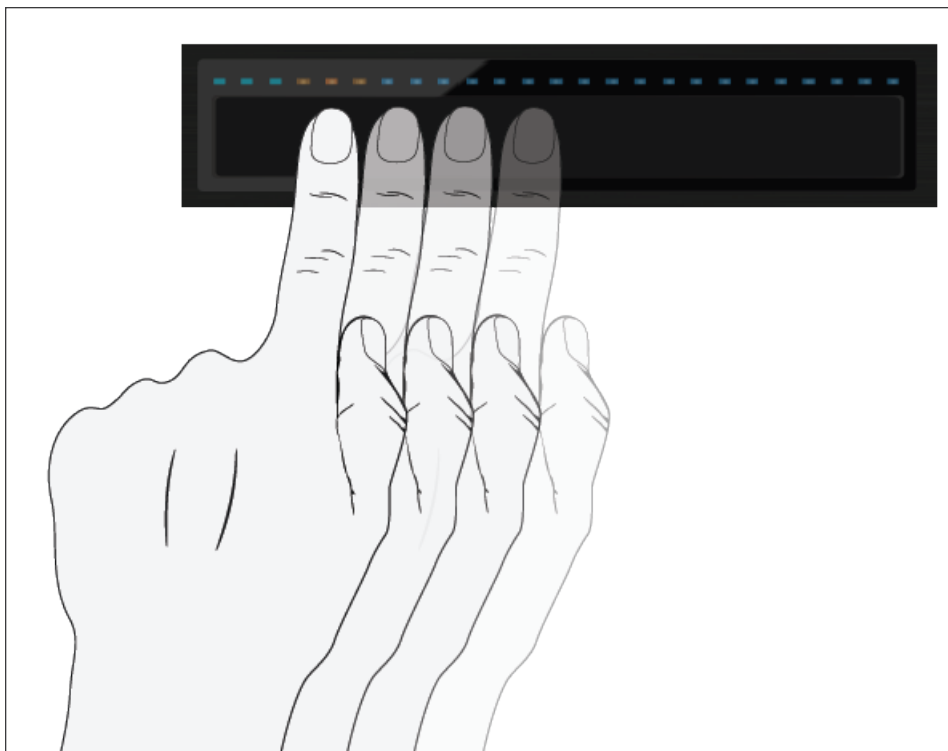
3. **SHIFT** を押したままオレンジ LED の下のタッチストリップ部分に触れ、指を右に動かすとトラック波形の前方に移動します。



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。



4. 指を左に動かすと、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。

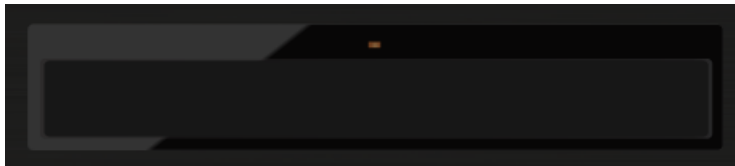
タッチストリップ上の LED で視覚的にデッキのフェイズを確認することができます。この機能でトラックに必要なテンポベンド操作を行うことができます。

以下のチュートリアルでは同期機能を用いずに、手動で「Techno 1」と「Techno 2」のビートマッチを行います。

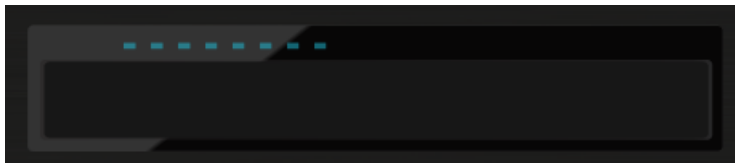
#### ステップ 1、トラックの再生

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

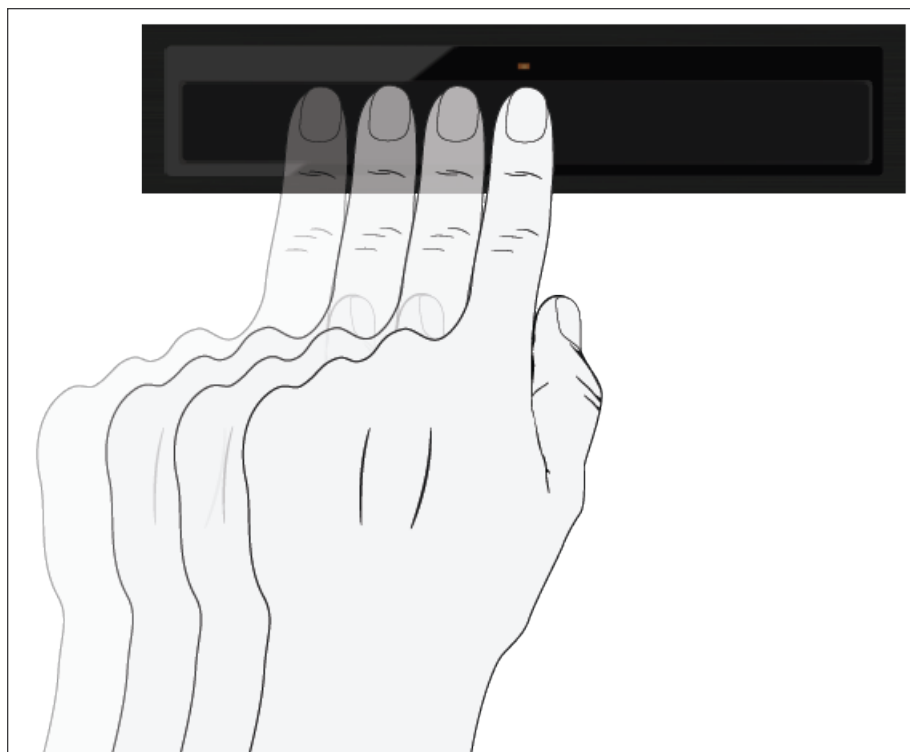
フェイズ修正を行う方法は以下となります。

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。

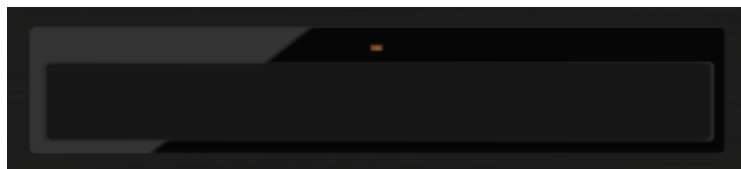
- ▶ タッチストリップで指を左にドラッグし、青 LED が消え、オレンジの LED が一つ光る状態にしてください。

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ドラッグし、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

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。

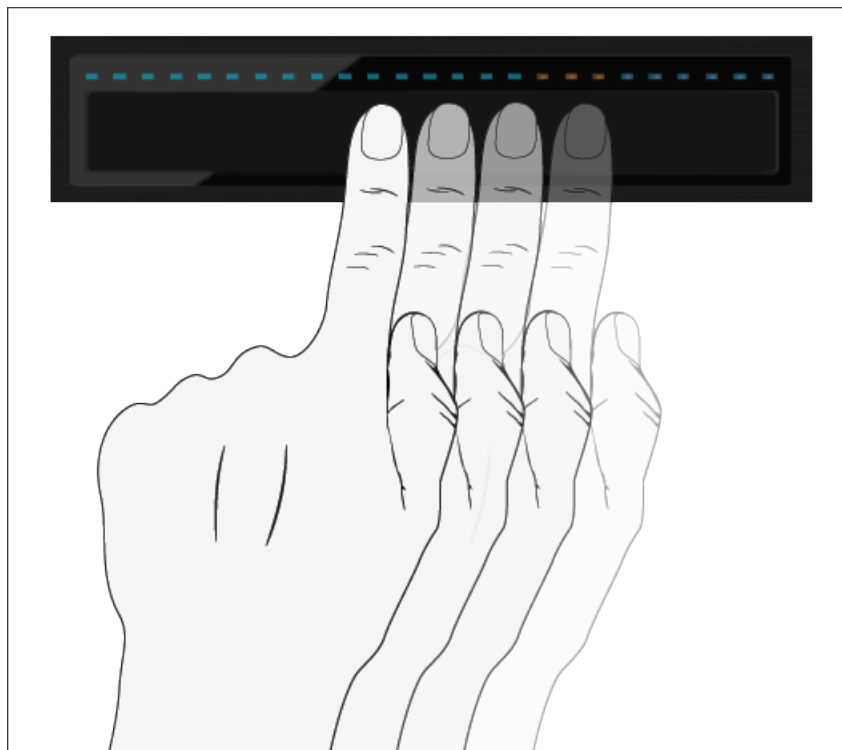


スクラッチはトラックが停止している状態で行うことができます。

### スクラッチプレイ

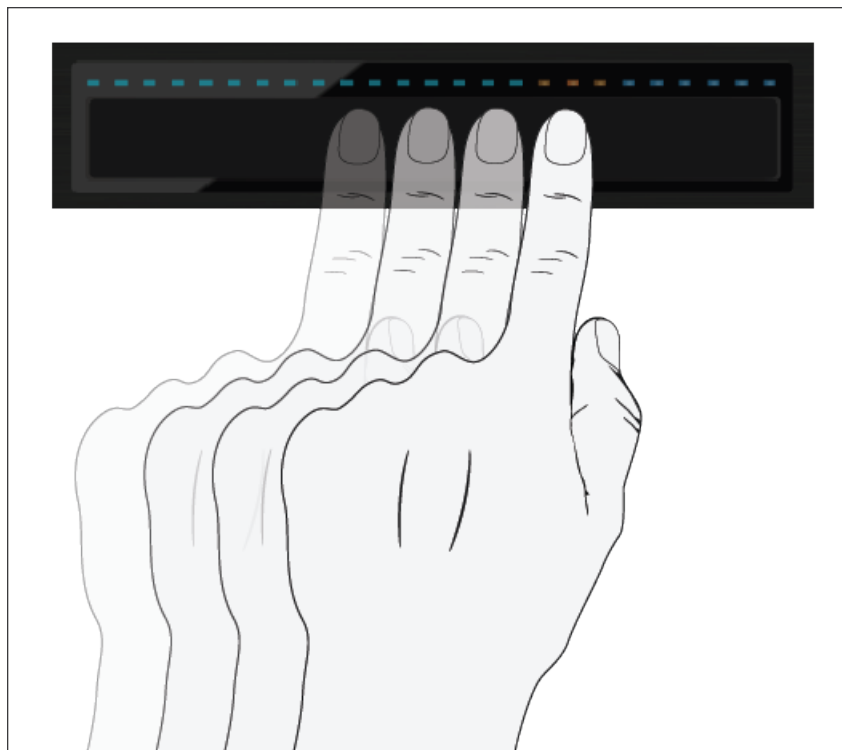
デッキのタッチストリップ上でのプレイ

- ▶ 指を左に動かしてください。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。

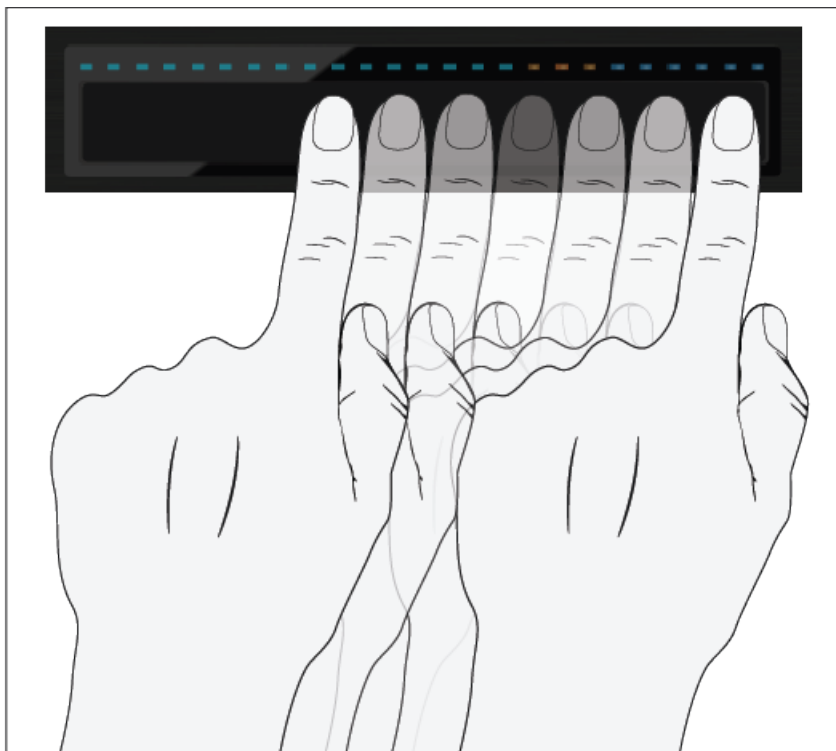




- ▶ 指を右に動かしてください。これでプレイヘッドが微妙に動き、逆再生のスクラッチ音声が聞こえるはずです。



- ▶ 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。

## 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、停止している。
- ・クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。
- ・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。

起動したループの起動解除方法は以下となります。

- ▶ LOOP エンコーダーをもう一度押します。

→ 再生内容が通常再生に戻ります。



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

### 3.2.2 ループの移動

ループサイズを選択した状態でこのループをトラック内の別の場所に移動することも可能です。  
ループの移動方法は以下となります。

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



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

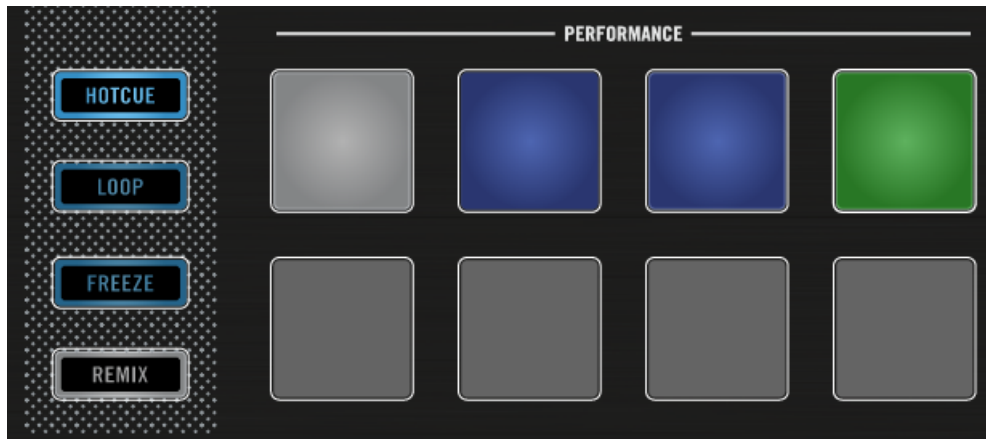


ループを起動していない状態で LOOP エンコーダーを回すと、同じステップサイズで前後に移動することができます。

### 3.2.3 ループの保存

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

1. デッキの LOOP エンコーダーを押し、ループを起動します。
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を表示、ループを示します。マーカ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

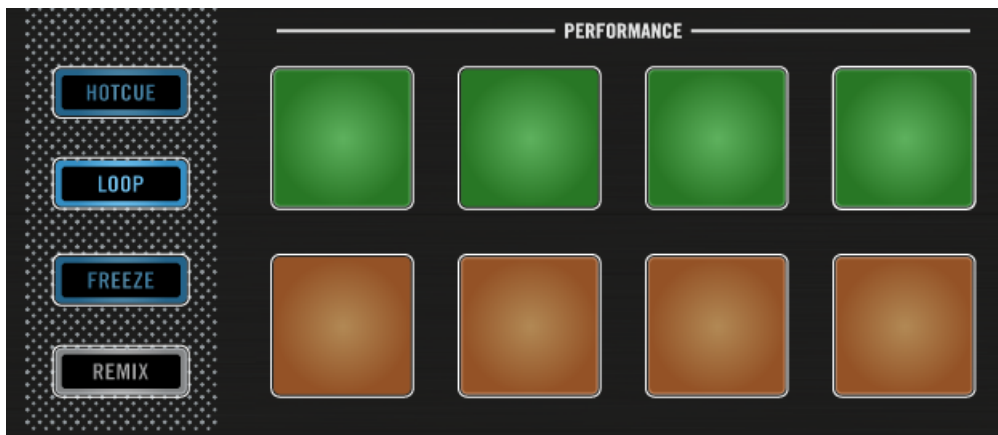
以下はループの削除方法です。

- ▶ 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は左いっぱいとなっています。
- ・ 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 事前に設定した値によるループ

LOOP モードで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。

3. 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 LOOP 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 LOOP エンコーダーを回すと LOOP 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。





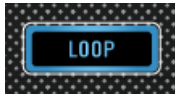
ループサイズは TRAKTOR のソフトウェアプリファレンスで変更することができます。  
*Preferences>TRAKTOR KONTROL S8>Loop Mode Sizes>Loop.*

### 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。

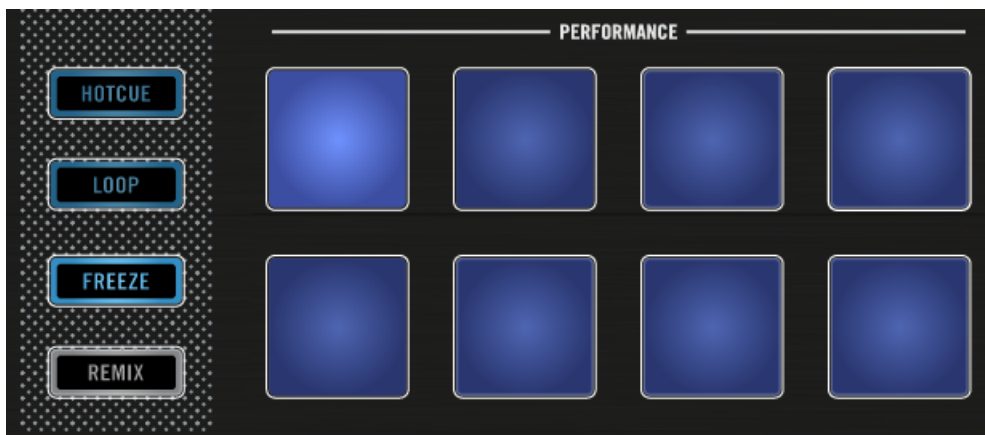
### 3.4 FREEZE モードの使用

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、停止している。
- ・クロスフェーダーの位置は左いっぱいとなっています。
- ・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

1. **PLAY** を押してトラックを再生します。



2. デッキの **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。

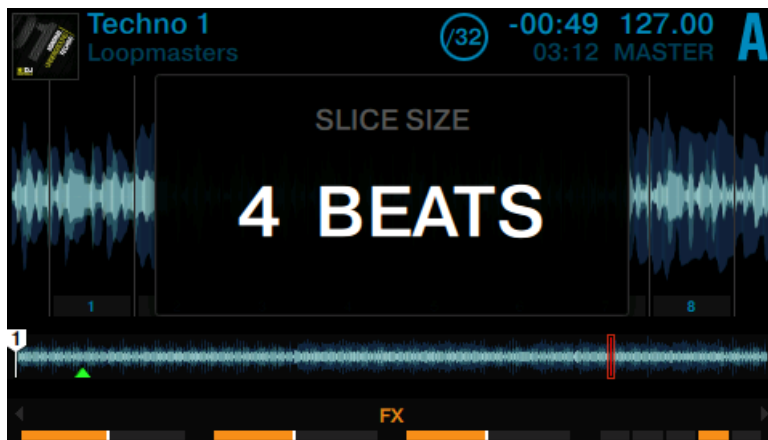
### 3.4.2 フリーズスライスサイズの調整

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。



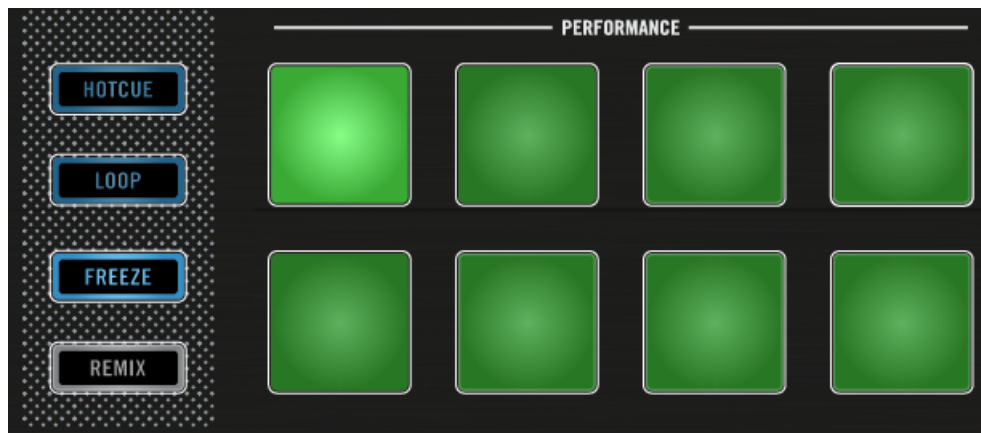
3. **FREEZE** ボタンを放します。

→ 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ボタン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。



スライサーモードを起動した状態です。

デッキでスライサーモードを起動する方法は以下となります。

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



2. デッキのループエンコーダーを押してループを起動します。



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



スライスは緑で表示されます。



スライサーモードを起動した状態で以下の動作を行うことができます。



- ▶ 各パッドを押してスライス間を移動します。



- ▶ パッドを押したままにすると、そのスライスが再トリガーされます。



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



- ▶ 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。スライスのサイズは瞬時に変更し、ディスプレイの波形も内容に合わせて変化します。



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

## 3.5 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

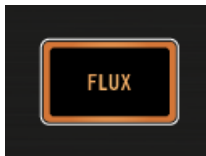
S8 が以下の状態であるか確認してください。

- ・ 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は左いっぱいとなっています。
- ・ 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

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. デッキの **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. デッキの **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。

## 3.6 リミックスデッキによるリミックス

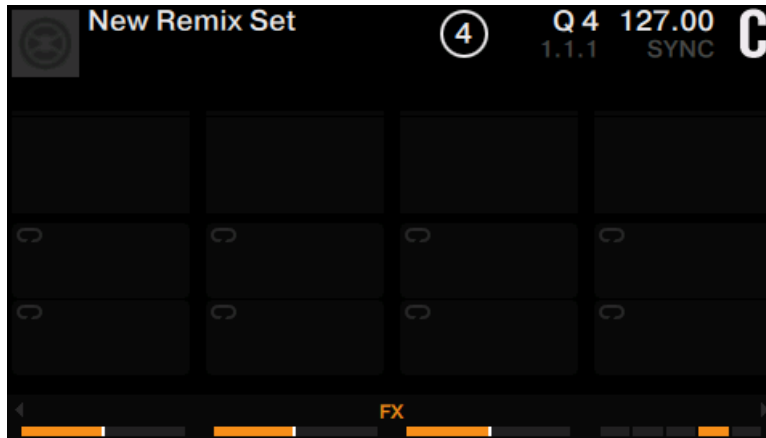
前のチュートリアルではトラックデッキでのミックス方法、S8 による詳細機能について解説しました。このチュートリアルでは、リミックスデッキの使用方法を解説します。リミックスデッキでは、事前に用意された Remix Sets の再生/演奏や、トラックをサンプルすることで自身のリミックスセットを作成することが可能です。

### 必要条件

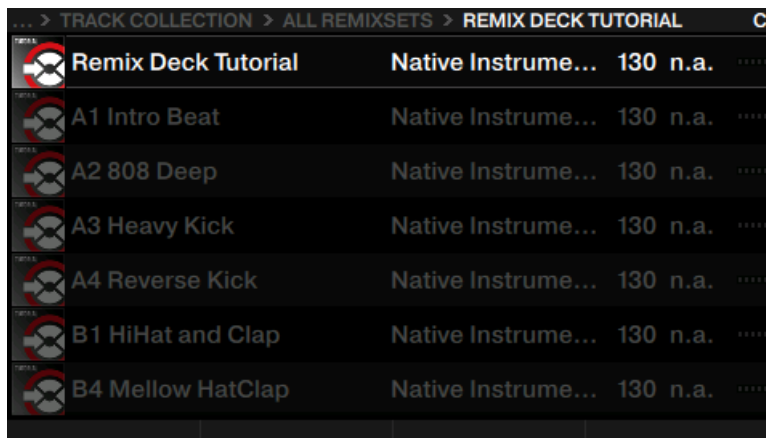
- ・ デッキ C を起動している。
- ・ チャンネルフェーダー C を下げきっている。
- ・ 左デッキの全リミックススロットボリュームフェーダーを上げている。
- ・ チャンネル C の EQ ノブが真ん中の位置になっている。
- ・ **MAIN** ノブが適切なアウトプット音量となっている。
- ・ **チャンネル C クロスフェーダーアサインスイッチ**が左にセットしてある。
- ・ クロスフェーダーの位置が左いっぱいとなっている。

### 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。



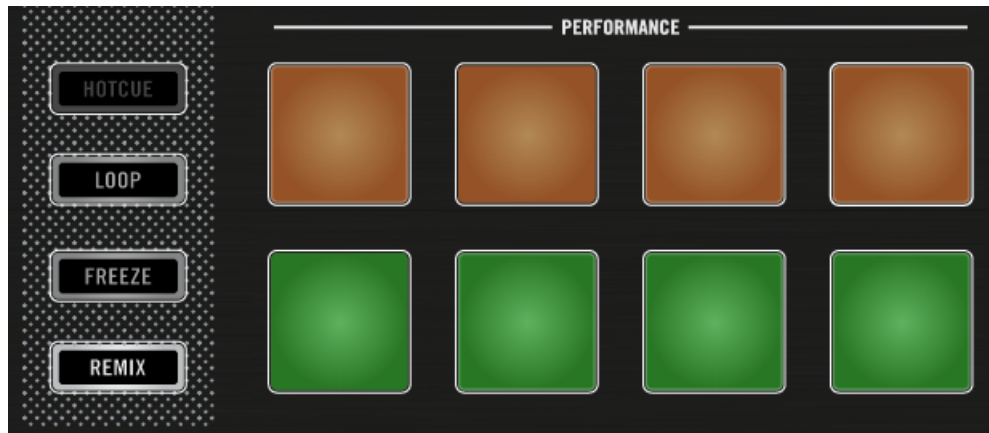
2. デッキの **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
3. フォルダー TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial に進みます。
4. リミックスセット Remix Deck Tutorial を選択し、**BROWSE** エンコーダーを押してロードします。



→ 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。



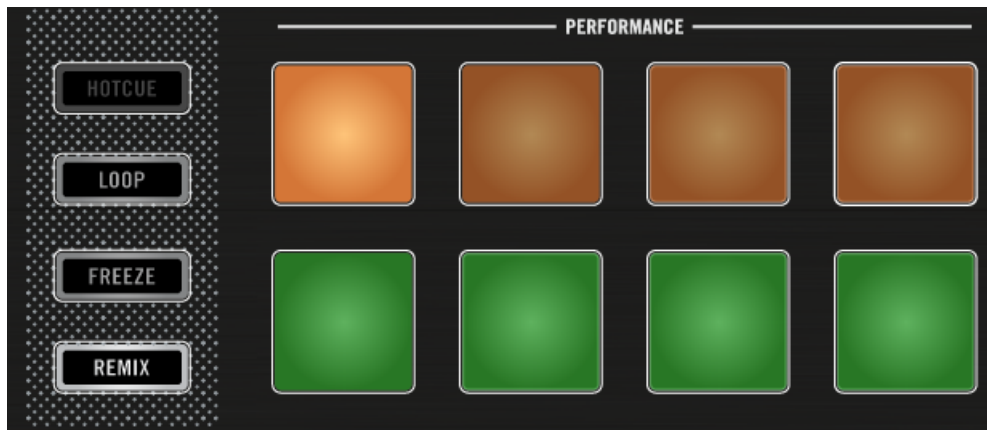
パッドがオレンジと緑に点灯し、ディスプレイのリミックスデッキページと連動するようになります。



### 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。

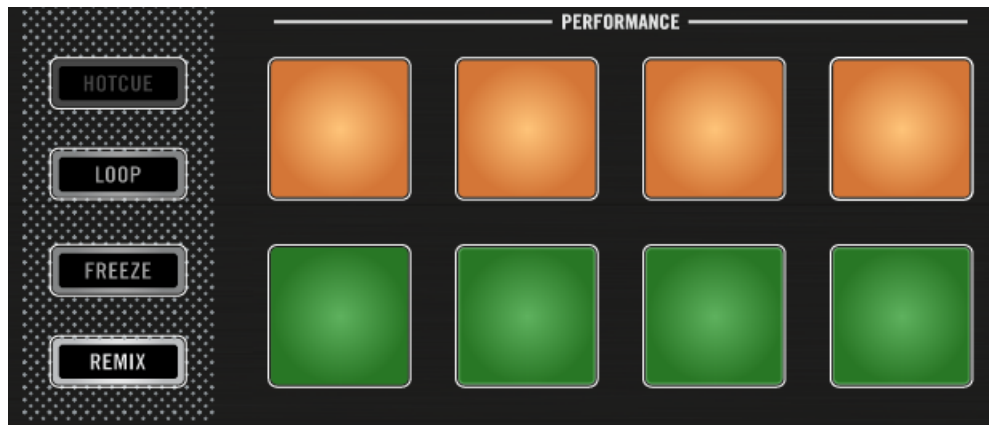


サンプルがハイライト表示され、サンプルの波形上の再生ヘッドが起動し、サンプルはループ再生されます。



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。

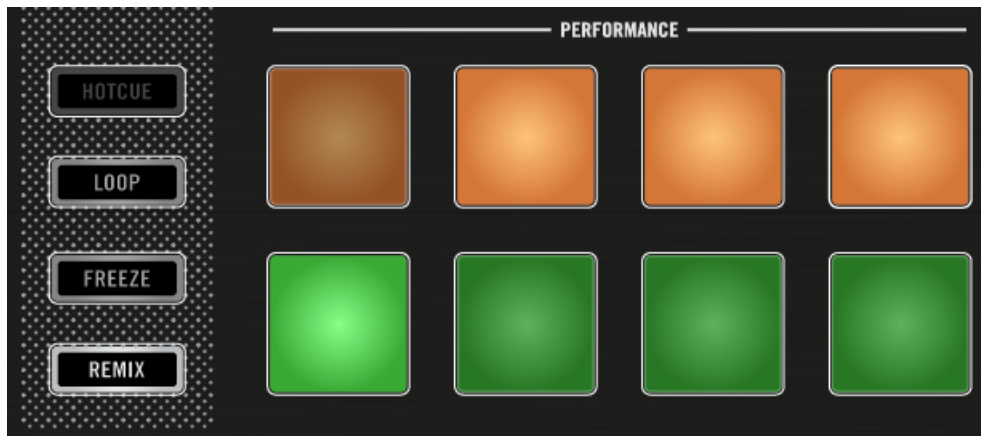


## リミックススロットの他のサンプルを選択する

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

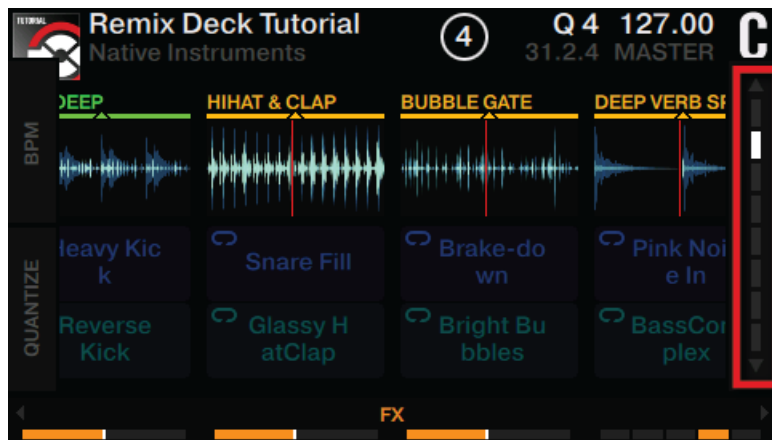
リミックスセットに収納できるサンプルは最大 64 サンプルです。S8 コントローラーでリミックスセットは 8 ページ構成となり、各ページで 8 個ずつのサンプルを収納できます。

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。

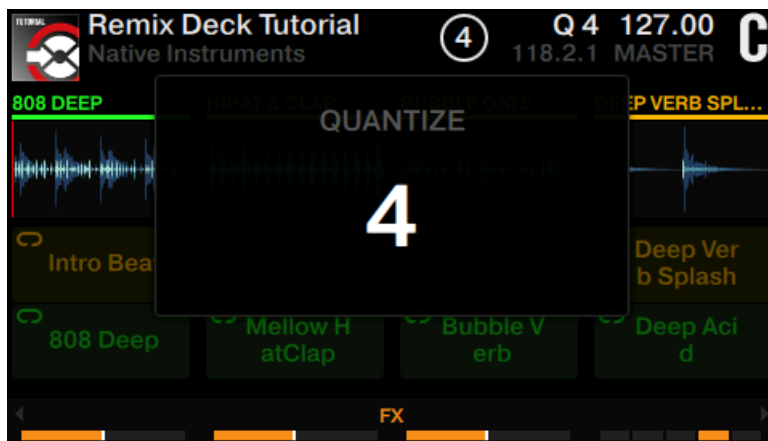


### 3.6.3 異なるクオンタイズサイズを使用してサンプルをトリガーする

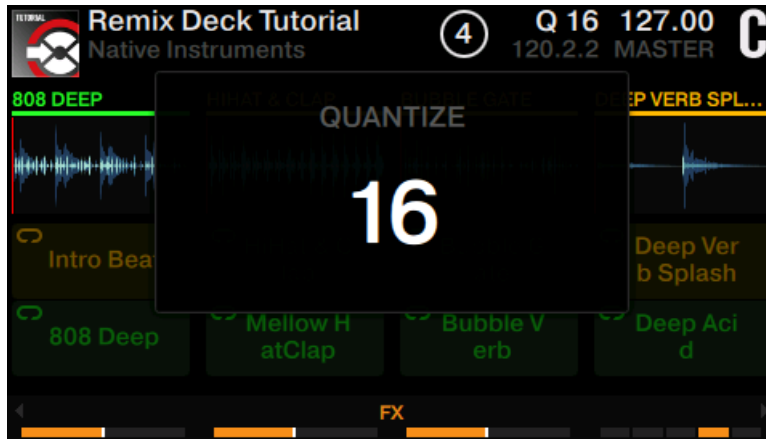
1. ディスプレイボタン2を押します。



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。

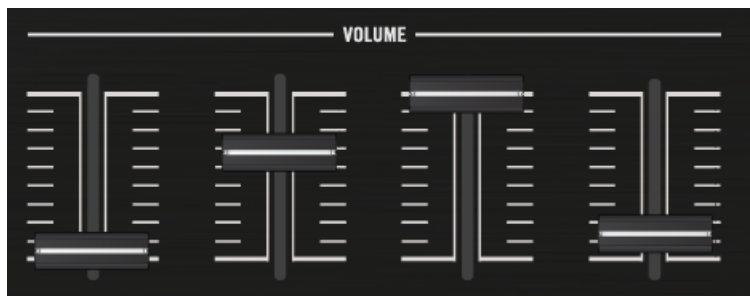


クオンタイズ値のさまざまな設定値を試しておくことをお勧めします。フレーズにあわせるためには長い設定値にしておく方がよい場合があります。活発な変化が必要な場合はこの値は短く設定しておいたほうがうまく機能することが多々あります。

### 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。



- ▶ **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。

- ▶ タッチストリップでフィルターをドラッグし、スクラッチを行うことも可能です。
- ▶ タッチストリップで指を動かして、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。右に動かすことで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。
- ▶ 左 **SHIFT** ボタンを押したままにし、起動しているパッドを一つずつ押すことでサンプルの再生位置が最初に戻ります。



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す。



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。

## 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。保存するリミックスページを選択してから取り込みを行ってください。



取り込み元は常にトラックデッキとなります。

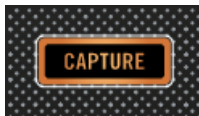
### 必要条件

- ・ トラック「Techno 1」がデッキ A にロードしてあり、停止しています。
- ・ デッキ C が空のリミックスデッキとなっています。
- ・ クロスフェーダーが中央にセットしてあります。
- ・ 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。
- ・ 全スロットボリュームフェーダーが一番上まで上がっています。
- ・ EQ ノブが中央にセットしてあります。

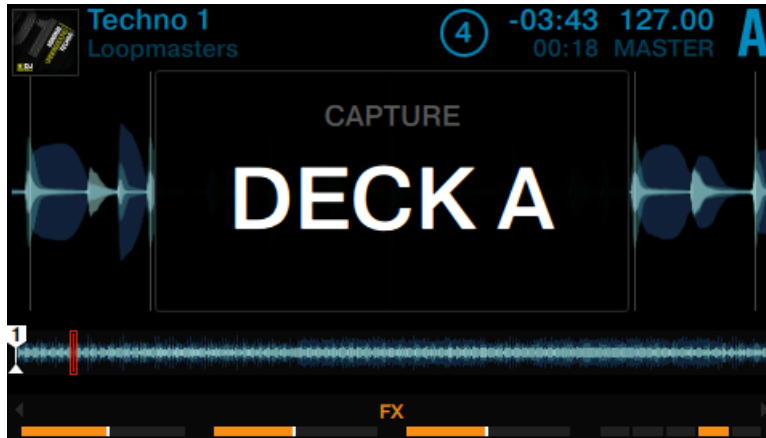
### サンプルの取り込みと再生

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. 左デッキでデッキ A にフォーカスします。
2. 左デッキの **CAPTURE** ボタンを押したままにします。



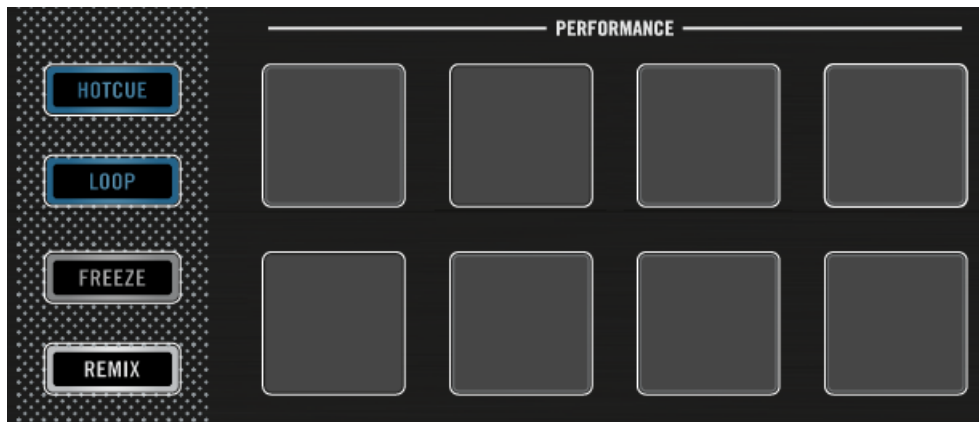
3. **CAPTURE** を押している間、デッキのループエンコーダーを回し、取り込み音源となる「DECK A」を「CAPTURE」ポップアップウィンドウで選択します。CAPTURE ウィンドウを放すと、ポップアップウィンドウが閉じます。



4. 左デッキの **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。



5. 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。



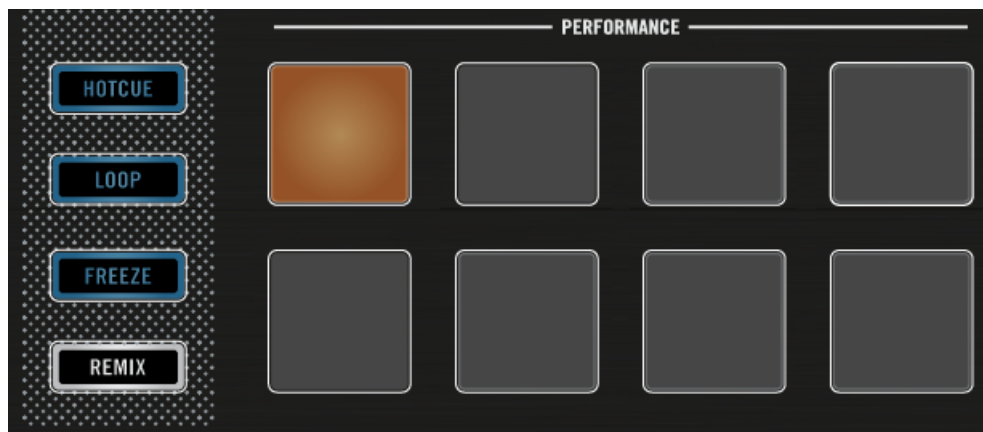
6. デッキの LOOP エンコーダーを回して取り込みサイズを変更します。



7. デッキ A で **PLAY** ボタンを押し、トラックを再生します。  
8. 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。



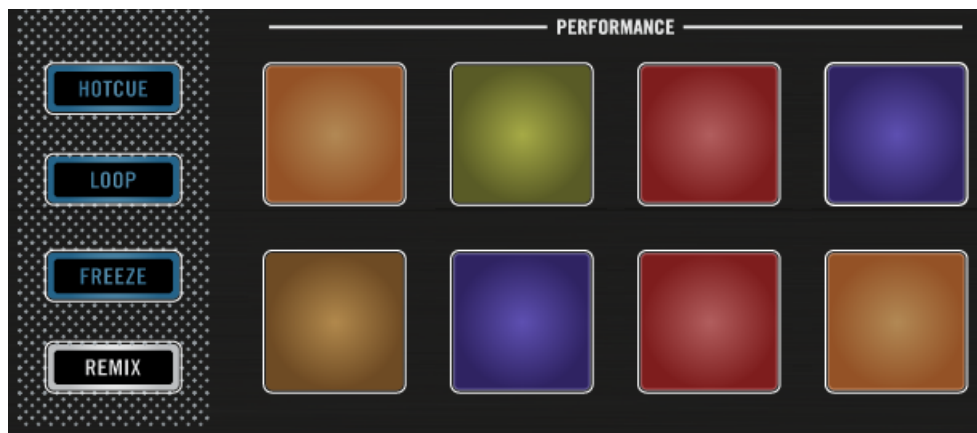
パッドに色が付き、取り込まれたサンプルがディスプレイに表示されます。



## 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。

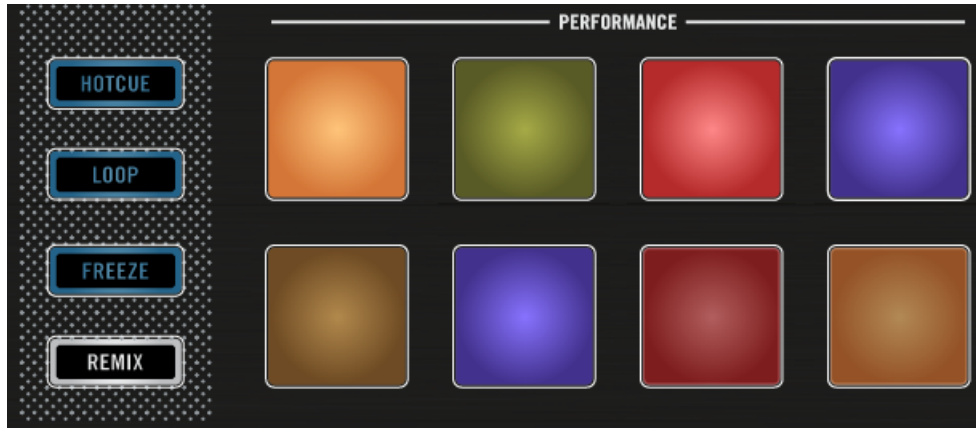
- ▶ 他のサンプルソースから（他の取り込みサイズを設定して）更にサンプルを取り込む。



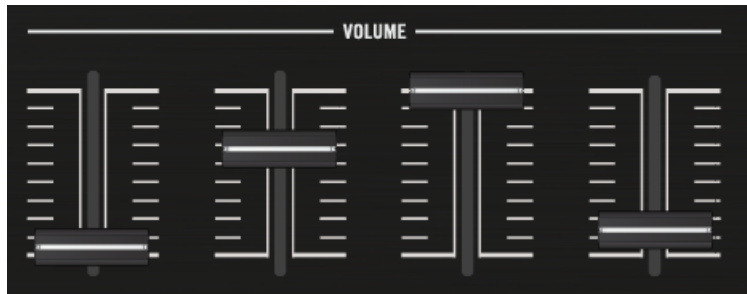
パッドには色が付き、最初に取り込んだ 4 つのサンプルがディスプレイに表示されます。



- ▶ 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。



- ▶ デッキの **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。



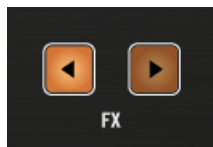
TRAKTOR ソフトウェアのデッキレターをクリックして **Save Remix Set** を選択することで、新規リミックスセットを保存することができます。 **New Remix Set** を表示しているデッキヘッダをクリックすることで、名称変更を行うことができます。保存したリミックスセットは **BROWSER>TRACK COLLECTION>ALL REMIXSETS** に追加されます。

## 3.8 FX の追加

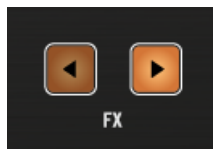
このチュートリアルでは基本的な FX ユニットの使用方法について解説します。デフォルトでは TRAKTOR は 2 つの FX ユニットを使用でき、各デッキで使用することができます。FX はシングル FX とグループ FX があります。以下のセクションはこれらを解説する内容となっています。

### 3.8.1 FX にデッキをアサインする

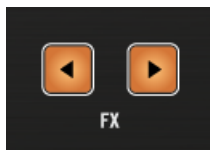
- ▶ ミキサーのチャンネルの左 FX Assign ボタンを押し、FX Unit 1 をチャンネルにアサインします。もう一度押すと FX Unit 1 のアサインが解除されます。



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



両方の FX ユニットを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。

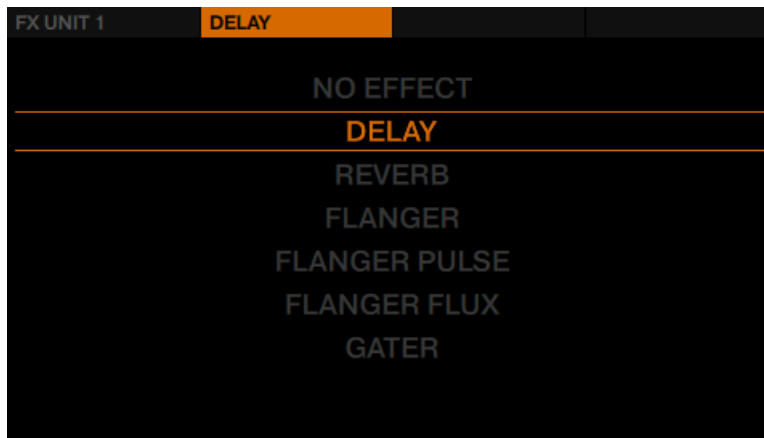
## FX ユニットをグループ FX モードにする

以下は FX Unit 1 にグループ FX をロードする方法です。

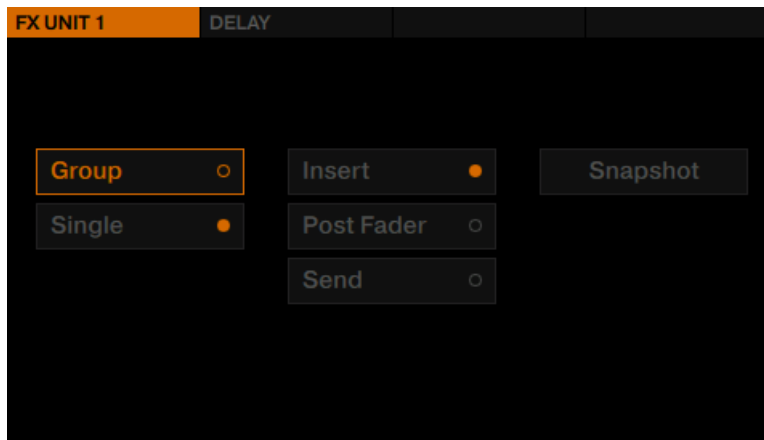
1. S8 の左上にある FX Unit 1 の **FX SELECT** ボタンを押します。



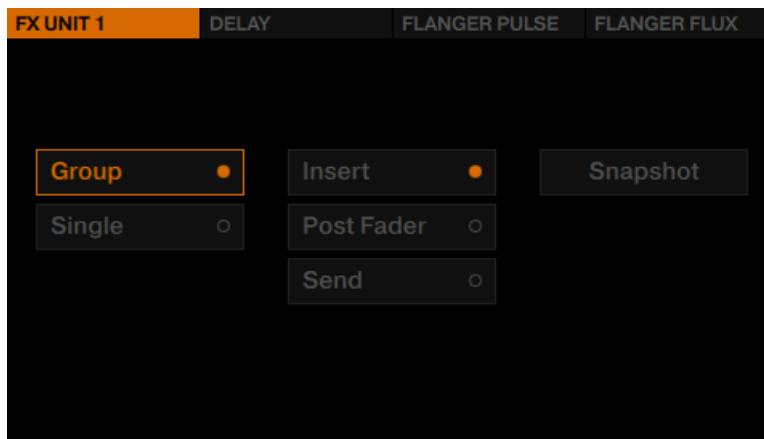
FX Unit 1 メニューが開きます。



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

グループ FX を設定し、FX ボタンでエフェクトスロットを起動し、FX ノブで各エフェクトの一つのパラメーターをコントロールできるようになります。



FX ノブと FX ボタンです。

- ▶ 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

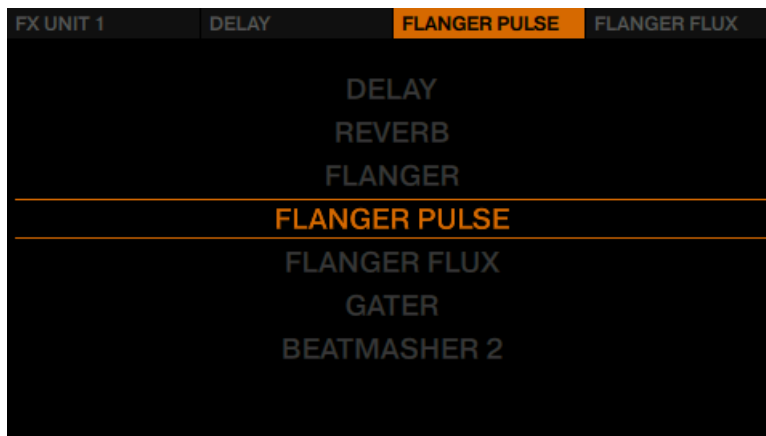
以下はグループ FX のエフェクトの交換方法です。



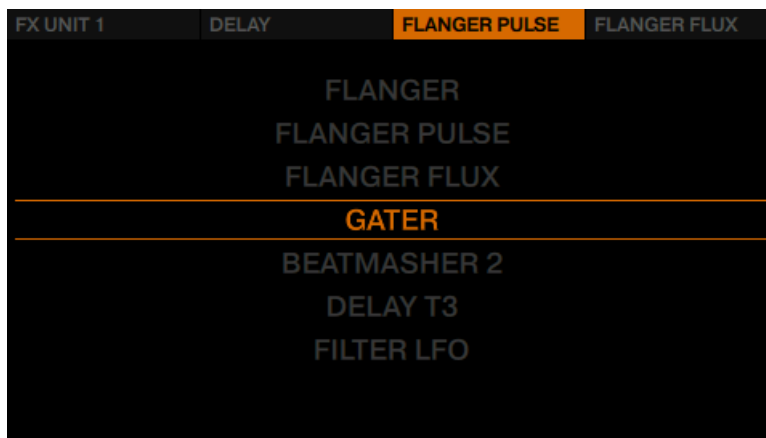
1. S8 の左上隅の FX ユニット 1 の **FX SELECT** ボタンを押して FX ユニットメニューを開きます。



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 シングル FX モード時の FX ユニットの設定

グループ FX では異なる 3 つのエフェクトを同時にしよう、コントロール可能なパラメーターは各一個でしたが、シングルモードでは単体のエフェクトの 3 つのパラメーターを同時に調節可能となります。ここでは FX ユニット 2 をシングル FX モードにし、ディレイエフェクトをロードします。

#### 必要条件

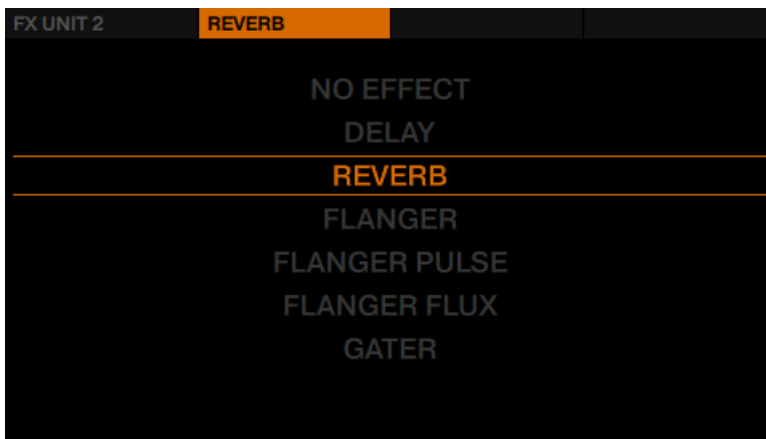
- ・トラック「Techno 2」をデッキ B にロードしている。トラックは再生しており、音声も確認できる状態です。
- ・右デッキの FX ユニット 2 の全 FX ノブが中央にセットしてある。

以下は FX Unit 2 にシングル FX をロードする方法です。

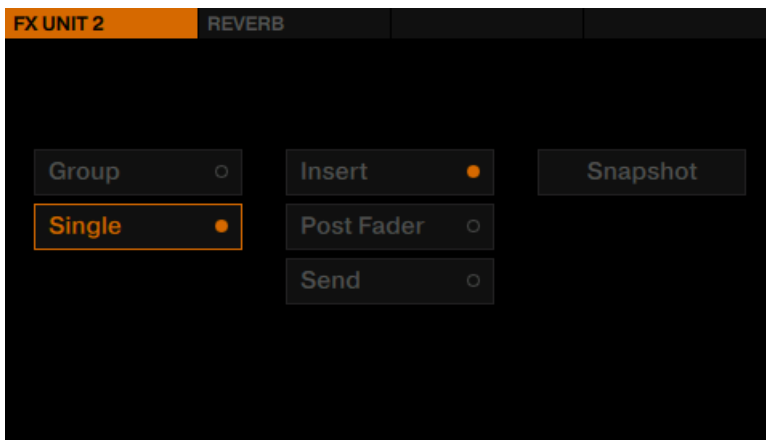
1. S8 の右上にある **FX SELECT** ボタンを押します。



FX Unit 2 のセットアップメニューがディスプレイに表示されます。

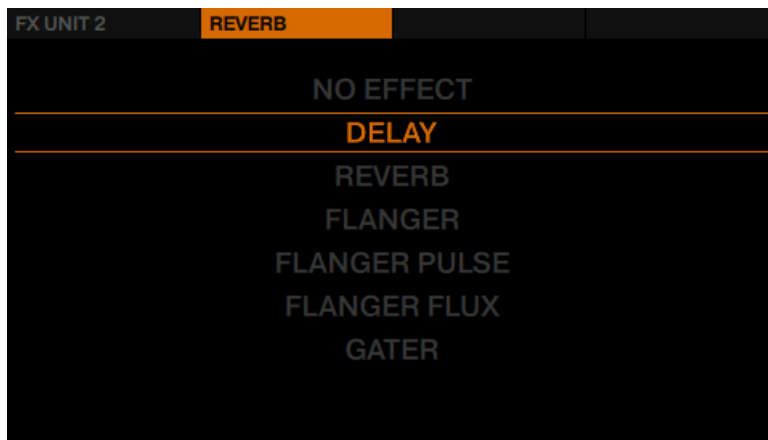


2. FX ボタン 1 を押して FX Unit 2 オプションを表示します。
3. Single と Insert オプションが選択してあるか確認します。



4. FX ボタン 2 を押して FX リストを表示します。

5. **BROWSE** エンコーダーを回して Delay 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 2 メニューが閉じます。



6. FX ボタン 1 を押してディレイを起動します。再生トラックにディレイ効果が追加されます。



ディレイを起動した状態で、以下の操作を行うことができます。

- ▶ FX ノブ 1 を時計回りに回します。ディレイ音量が大きくなります。ディスプレイの FX パネルのミックス値も大きくなります。



- ▶ FX ノブ 1 を反時計回りに回します。ディレイ音量が小さくなります。ディスプレイの FX パネルのミックス値も小さくなります。



- ▶ FX ノブ 2-4 を回してディレイエフェクトの FILTER、FEEDBACK、RATE 値を調節します。



- ▶ FX ボタン 3 を押してディレイエフェクトのフリーズ機能(FRZ)を使用します。トラックがミュートし、ディレイ音声がフリーズします。FX ボタン 3 をもう一度押してフリーズを解除します。



- ▶ FX ボタン 4 を押してスプレッド機能(SPR) を起動、音声に広がりを付加します。



- ▶ FX ボタン 2 を押すことで FX パラメーターをリセットし、デフォルトの状態に戻すことができます。



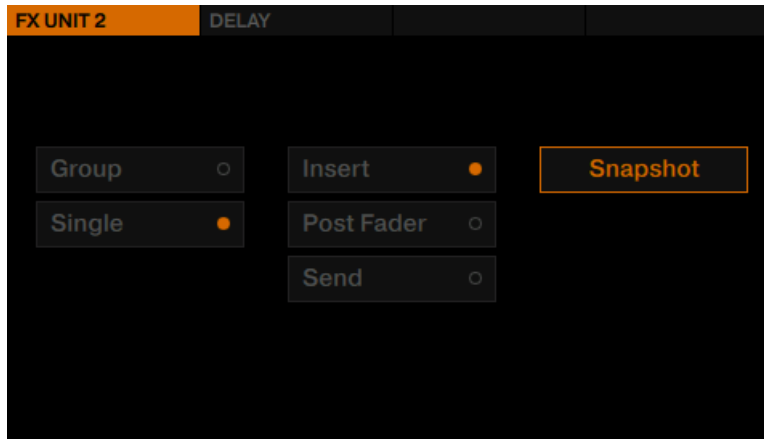
この結果ハードウェアのノブの位置とは関係なく、ソフトウェアの FX パラメーターのみがリセットされます。

### 3.8.5 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。

### 3.8.6 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。

### 3.8.7 4 つの FX ユニットの使用

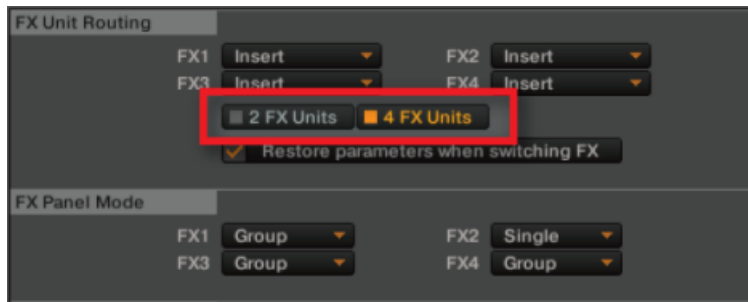
TRAKTOR には 4 つの FX ユニットがあります。デフォルトでは最初の 2 つのエフェクトユニットのみが起動、ディスプレイの上の FX ボタンと FX ノブでコントロールできます。FX ユニット 3 と 4 を起動するには TRAKTOR 環境設定で設定し、その後ディスプレイの下のパフォーマンスノブとボタンでコントロールできるようになります。

### FX ユニット 3 と 4 の起動

4 つ全ての FX ユニットを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。



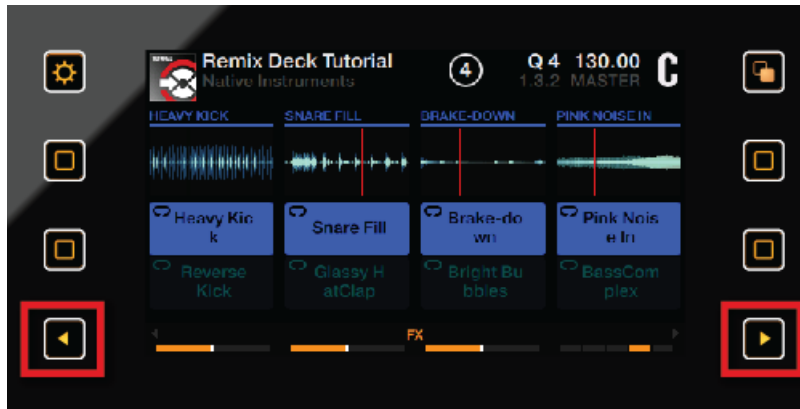
## 必要条件

- ・ 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 FX SEND Performance モードの選択方法です。

1. 右の **DECK** ボタンを押してデッキ C にフォーカスします。
2. パッド 2、3、4 を押してサンプルをトリガーします。
3. 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。



4. **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。

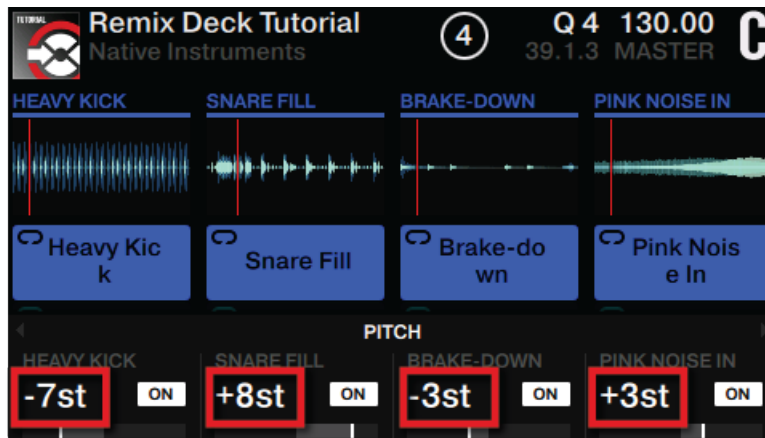
### 3.9.2 Performance Mode Pitch の使用

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

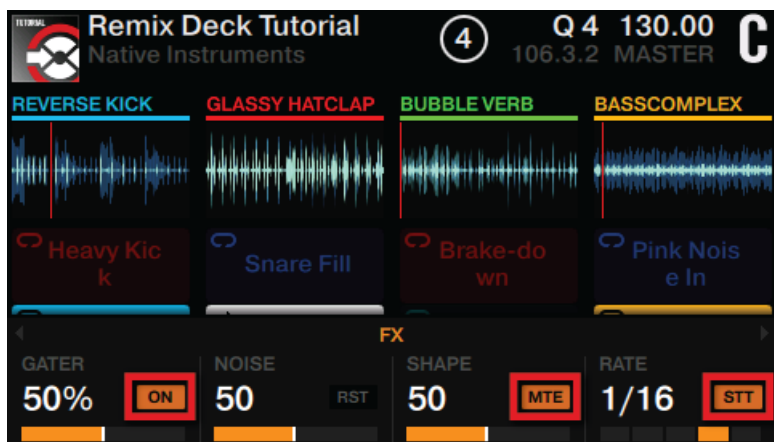
Performance Mode FX はセクション [↑3.8.7, 4 つの FX ユニットの使用](#) で解説したように、TRAKTOR の環境設定で 4 つの FX ユニートを全て起動した場合に有効となる機能です。

Performance Mode FX を起動すると以下の状態となります。

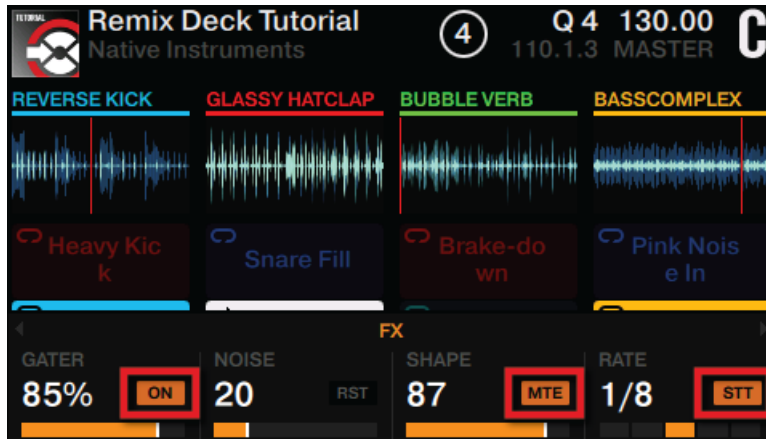
1. パフォーマンスノブに触れ、ディスプレイに FX パラメーターを表示させます。



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。

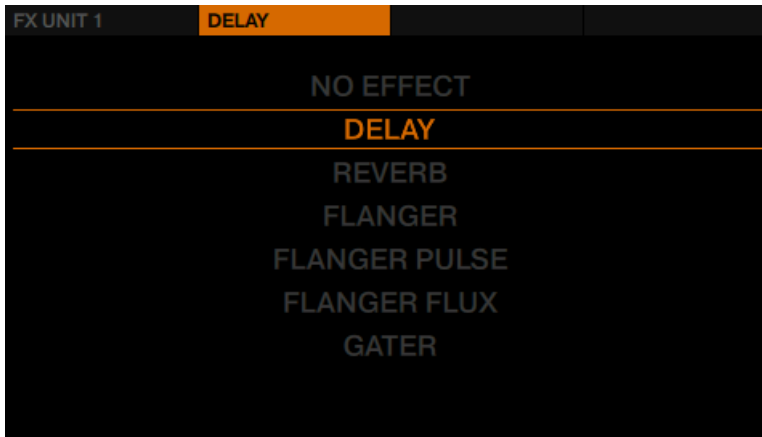
FX ユニット 3 で SINGLE FX を変更する方法は以下となります。



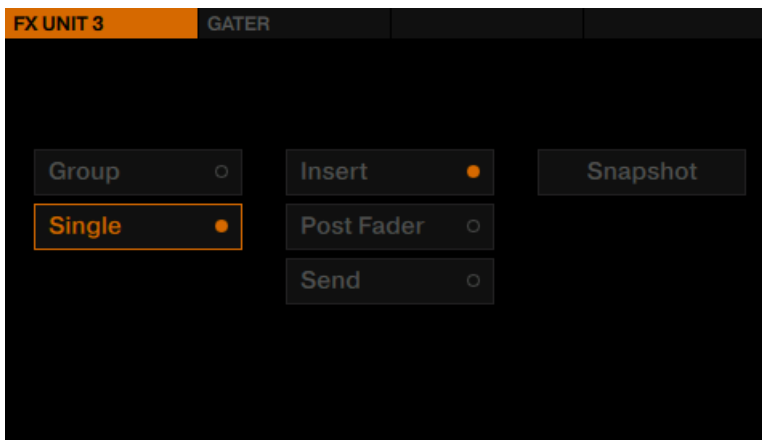
1. FX ユニット 1 で **FX SELECT** ボタンを押します。



FX Unit 1 メニューが開きます。

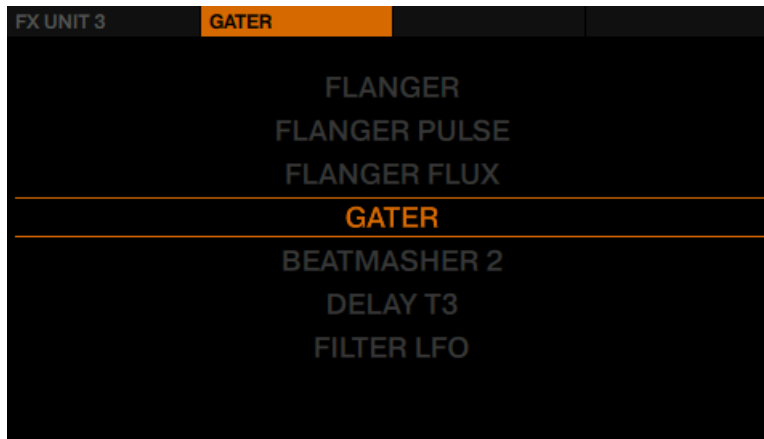


2. 左デッキで **ON** ボタン 1 を押して FX ユニット 3 オプションに切り替えます。FX ユニット 3 オプションがディスプレイに表示されます。

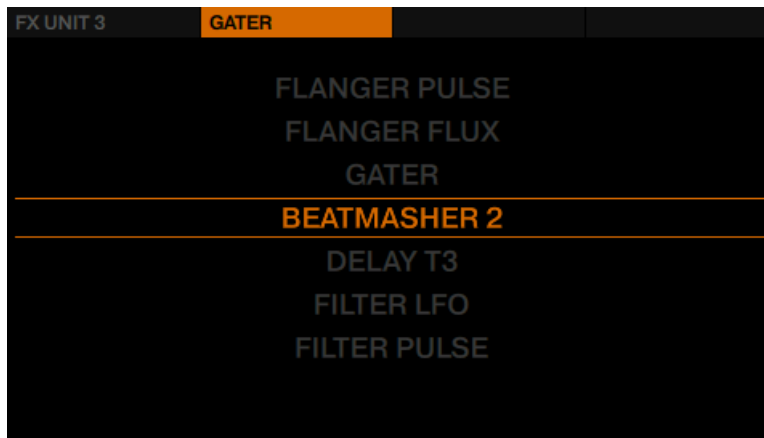


3. Single と Insert エントリーが選択してあるか確認します。

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。

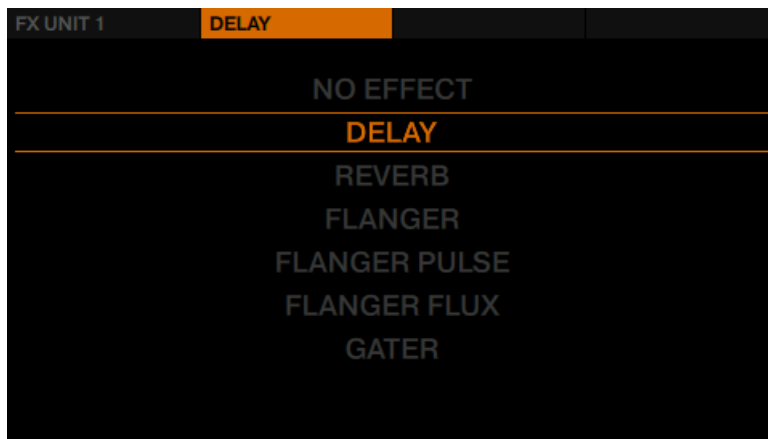
## パフォーマンスモードでグループ FX を変更する

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。

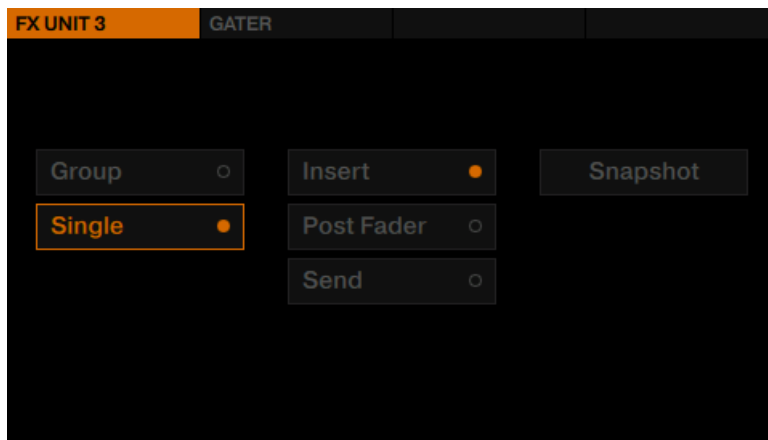
1. FX ユニット 1 で **FX SELECT** ボタンを押します。



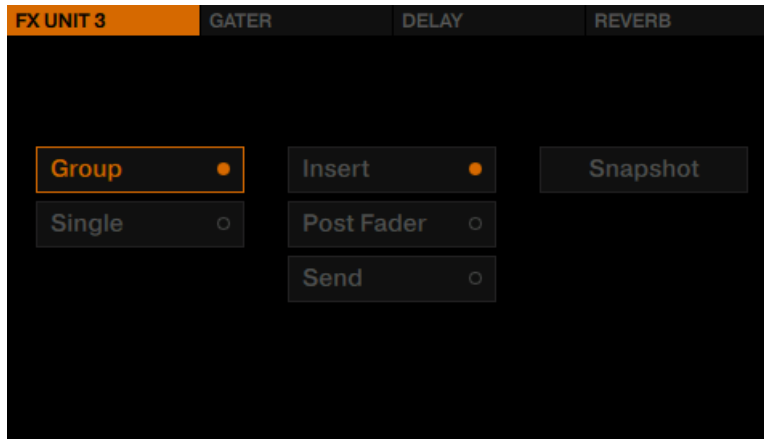
FX Unit 1 メニューが開きます。



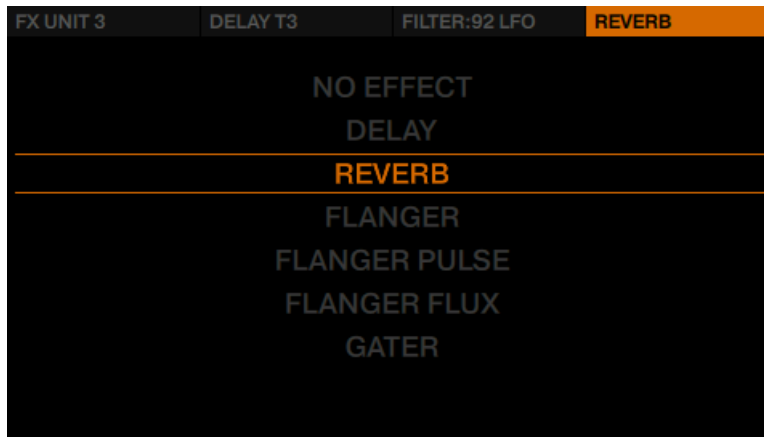
2. 左デッキで **ON** ボタン 1 を押して FX ユニット 3 オプションに切り替えます。FX ユニット 3 オプションはディスプレイにも表示されます。



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 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。

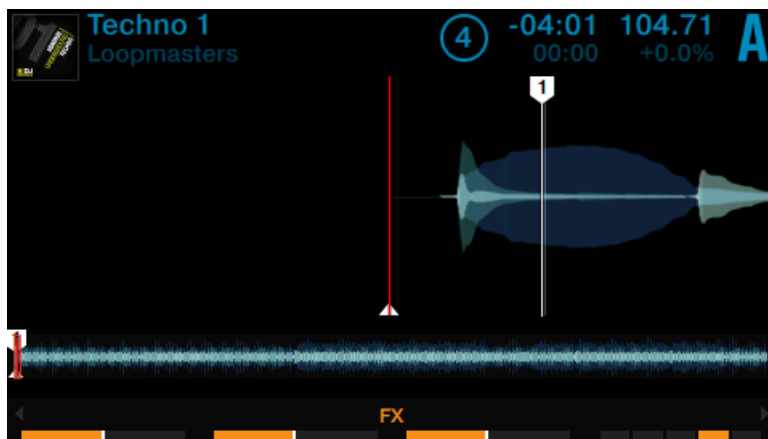
### 3.10.1 ビートグリッドのチェック

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。

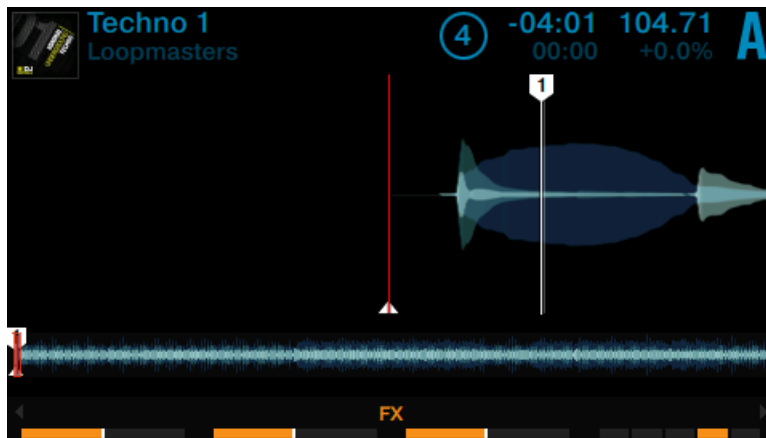


2. ディスプレイボタン 3 を押して波形を拡大し、内容を更に正確に表示します。



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。

### 3.10.2 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。



- ▶ **SHIFT** を押しながらパフォーマンスノブ 2 (BPM)を回すことで現在の BPM 値を倍、または半分にします。

- ▶ 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。

### 3.10.3 追加補助操作

#### 正確なテンポをタップする

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。

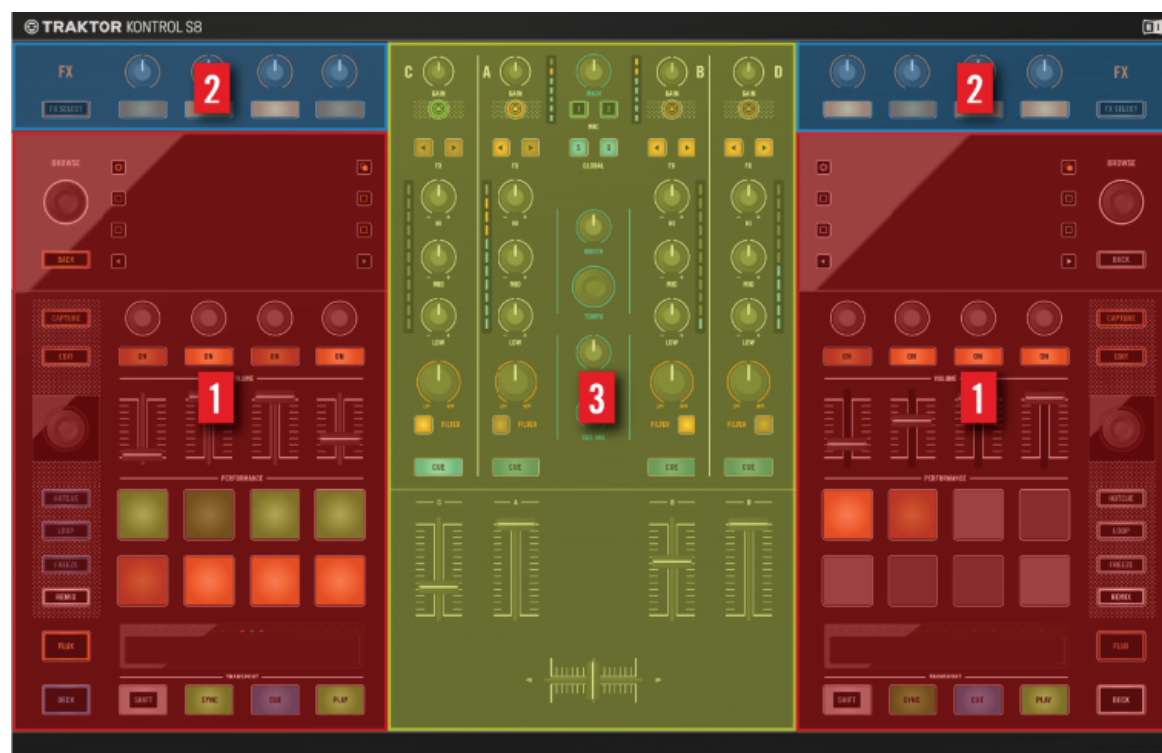
## 4 ハードウェアリファレンス

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インターフェイスの各エリアの概要を紹介します。更にここでは最も重要なコントロール部、ディスプレイ、接続部、LED の各状態を解説します。

#### 4.1.1 トップビュー



S8 のトップサイドです。

TRAKTOR KONTROL S8 のトップビューは 5 つのエリアで構成されています。

- ・ 2 つの同一機能を持つ**デッキ (1)** はコントローラーの左右にあります。セクション [↑4.2, デッキ](#) ではデッキの概要を紹介しています。
- ・ 2 つの **FX Units (2)** は各デッキの上にあります。セクション [↑4.3.1, FX ユニット概要](#) を参照してください。
- ・ **Mixer (3)** は S8 のトップパネル中央部にあります。セクション [↑4.3.4, 4 つの FX ユニットの使用](#) を参照してください。

### 4.1.2 リアパネル

**リアパネル**にはインプット (オレンジ)、アウトプット (紫)、USB/POWER 接続部 (灰色)があります。

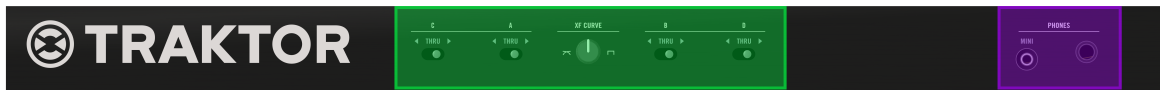


S8 のリアパネルです。

リアパネルには 4 つの **LINE/PHONO INPUT 端子** 2 つの **MIC IN** と **MIDI IN** があり、また全部で 3 つある **ラインレベルオーディオアウトプット** と **MIDI OUT** があります。リアパネルの右側には **USB たんし**、**POWER 端子**、**ON/OFF スイッチ** があります。リアパネル概要はセクション [↑4.5, リアパネル](#) を参照してください。

### 4.1.3 フロントパネル

**フロントパネル**にはヘッドフォンアウトプット (紫) とクロスフェーダーセットアップセクション (緑)があります。



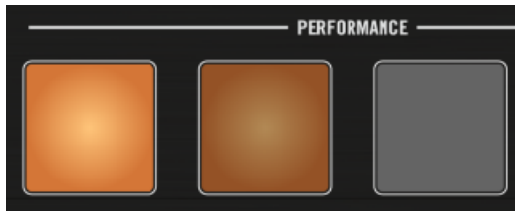
S8 のフロントパネルです。

フロントパネルではクロスフェーダーの性質を **XF CURVE ノブ**と **A、B、C、D 各スイッチ**で設定でき、**PHONES アウトプット** で CUE 音声を確認することができます。 [↑4.6, フロントパネル章](#)でフロントパネル概要を確認してください。

#### 4.1.4 LED の状態

S8 の全ボタンとパッドには LED があり、各状態を視認することができます。内容は以下の 3 種の状態となります。

- ・ LED が明るく点灯する場合、この機能が起動しています。
- ・ LED が薄く点灯する場合、この機能は起動していません。
- ・ LED が無灯の場合、ボタンが現在使用している内容に対応していないことを示します。



LED が点灯した状態、薄く点灯した状態、無灯の状態です。

解説時には点灯状態よりも、起動しているか、起動していないかという点を重視して解説を進めています。機能によってはボタン自体の色が変化する場合があります。そういった場合はその変化内容に重点をおいて解説しています。

#### 4.1.5 同一のデッキ

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 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。



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 PRO マニュアルを参照してください。

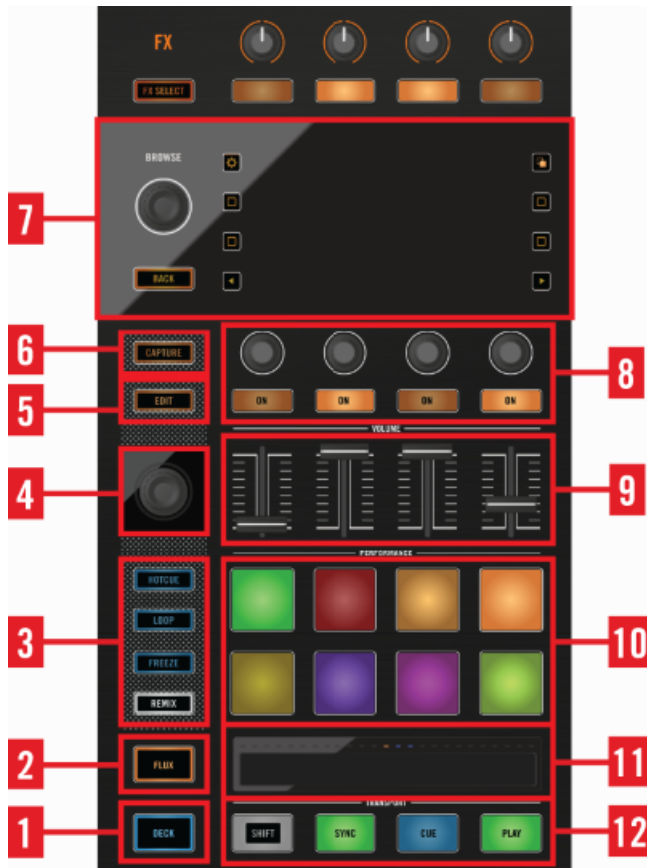


この章を簡潔に読み進めるために、ここでは左デッキのみの解説を進めます。右デッキ内容は左デッキと同様ですので、そのまま読み進めてください。



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 PRO 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。



左デッキのインターフェイス部です。

(1) **DECK ボタン**: このボタンでデッキ **A** と **C** を切り替えます。デフォルトではデッキ A が選択され、ボタンが青く点灯します。**DECK** ボタンを押してデッキ C を選択すると、このボタンが白く点灯します。

- (2) **FLUX ボタン**: **FLUX** ボタンで、モードセレクトボタン(3) の各モード設定による性質が変化します。**FLUX** モードでは再生ヘッドが、ループ位置を繰り返し移動したり、キューポイントに戻ることなく、トラックの最終地点まで進行します。
- (3) **モードセレクトボタン**: これら 4 つの(**HOTCUE**、**LOOP**、**FREEZE**、**REMIX**)ボタンでパッドの機能を指定します。このモードの詳細はセクション [↑ 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でループをトリガー、ループのサイズも調節します。
- (5) **EDIT ボタン**: **EDIT** ボタンでビートグリッドエディットモードにアクセスします。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** ボタンを押すことで Remix Deck セルにサンプルを取り込みます。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) **ディスプレイと BROWSE コントロール**: S8 の各デッキ上部にはフルカラーディスプレイを装備、8 個のディスプレイボタン、**BROWSE** エンコーダー、**BACK** ボタンがあります。  
ディスプレイで **BROWSE** エンコーダーと **BACK** ボタンを用いてトラック、各サンプルと Remix Sets を閲覧できます。  
ディスプレイ付近にある 8 個のボタンでビューごとの各機能进行操作します。
- (8) **パフォーマンスコントロール**: S8 のディスプレイの下にある、デッキごとに設けられた 4 つのノブと 4 つのボタンを総称したコントロール部名です。デフォルトでこれらで Remix Deck C の **FX SEND**、**PITCH**、**FILTER** にアクセスします。
- (9) **スロットボリュームフェーダー**: これらのフェーダーで Remix Deck のスロットのフェードイン、フェードアウト操作を行います。
- (10) **パッド**: これらのパッドでキューポイントへのジャンプ、あらかじめ設定されたループサイズのトリガー、リミックスセルの再生、再生停止操作を行います。
- (11) **タッチストリップコントロール**: このタッチセンシティブコントロールで、(3) Mode Select ボタンによる各モード時の異なる各機能をコントロールすることができます。このストリップの任意の位置をタップすることでトラック内の各位置に移動することもできます。デッキの手動同期操作を行うことも可能です。LED はデッキのトラック位置やデッキ間のフェイズを示します。
- (12) **TRANSPORT コントロール**: デッキユニット再生停止部付近にある 4 つの専用ボタンで **CUE** ポイントからの再生開始操作や **SYNC** でマスターにデッキを同期させることができます。**SHIFT+SYNC** を押すことでそのデッキをマスターにします。

#### これについて参照する

- ループエンコーダー [[→ 164](#)]
- ディスプレイエリア [[→ 165](#)]
- パフォーマンスコントロール [[→ 176](#)]

📖 トランスポートコントロール [→ 187]

### 4.1.6 FX ユニット (FX Units)

S8には TRAKTOR PRO の2つの FX Units (TRAKTOR の環境設定で4つにすることもできます)用専用コントロール部を装備しています。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 1/2 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。

### 4.1.7 ミキサー

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。

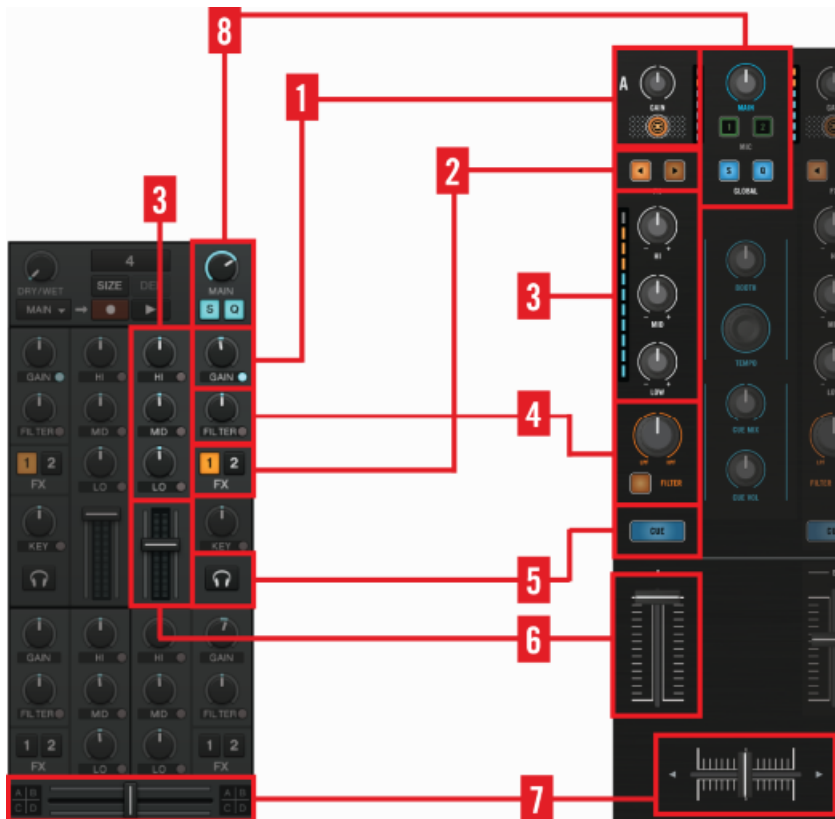


S8 のミキサーはオーディオプロセッサーを内蔵しており、3-バンド EQ 及び HP/LP Filter を各チャンネルに搭載したミキサーとして単体使用することができます。デッキと FX Units は TRAKTOR ソフトウェア機能と連動しており、スタンドアローン使用することはできません。

では、ミキサーの主要ハードウェアコントロールと対応するソフトウェア機能を紹介します。



コンピュータの TRAKTOR ソフトウェアにミキサーセクションが表示されていない場合は、ソフトウェアヘッダのレイアウトメニューで **Mixer** を選択してください。



TRAKTOR のソフトウェアミキサーと、S8 のミキサーです。

4 つのチャンネル **A - D** は同一内容です。各シグナルフローはアサインしたデッキ、対応するオーディオインプット、またはマイクから最上部のミキサーへと、送信されます。RCA タイプのインプットでは Line または Phono シグナルを使用できます。

(1) **GAIN ノブ**: 各チャンネルの専用 **GAIN** ノブで異なる音源の音量差を調整できます。その下の **TRAKTOR** ボタンでチャンネルのデッキと RCA インプットを切り替えることができます。

(2) **FX ボタン**: 一对の **FX** ボタンで各チャンネルに FX 1 または FX2 のエフェクトをアサインすることができます。TRAKTOR では最大 4 つの FX 設定を施すことができます。

(3) **3-バンド EQ**: S8 の 3-バンド EQ は TRAKTOR にも、スタンドアローンモード時にも使用することができます。

(4) **FILTER ノブ**: **FILTER** ノブはソフトウェアと連動、またはスタンドアローンモード時での使用が可能です。時計回りに回すことでハイパスフィルターが働き、左に回すことでローパスフィルターとして使用できます。**FILTER** ノブが中央の位置となっている場合は、フィルターはバイパスされます。更にフィルターは専用ボタンでバイパスすることも可能です。

(5) **CUE ボタン**: 各ミキサーチャンネルにある CUE ボタンでキューを介してヘッドフォンに音声を送信、起動すると青く点灯します。(6) **チャンネルフェーダー**を下げ、フェーダーを上げると、メインアウトに送信される音声をヘッドフォンで確認できるようになります。

(7) **クロスフェーダー**: S8(と TRAKTOR ソフトウェア) のミキサーセクション下部にあるクロスフェーダーで 4 つのミキサーチャンネルをスムーズに切り替えることができます。各チャンネルはクロスフェーダーの左右にアサインされており、フロントパネルの専用ハードウェアスイッチにより各チャンネルをクロスフェードさせることができます。ハードウェアスイッチを中央にすることでクロスフェーダーをバイパスさせます。詳細は [↑ 4.6, フロントパネル](#) 章を参照してください。

(8) **MAIN セクション**: ここでデバイスのメインアウトプットのアウトプット音量を調節します。この音量は **MAIN** レベルメーター(両 **MAIN** ノブのわきにありますが)で確認することもできます。

## 4.1.8 リアパネル

リアパネルには S8 のインプット、アウトプット端子のほとんどがあります。ここでは全アウトプットは紫、全インプットはオレンジ、USB/電源は灰色で表示しています。



S8 のリアパネルの接続部です。

左から接続端子を紹介します。

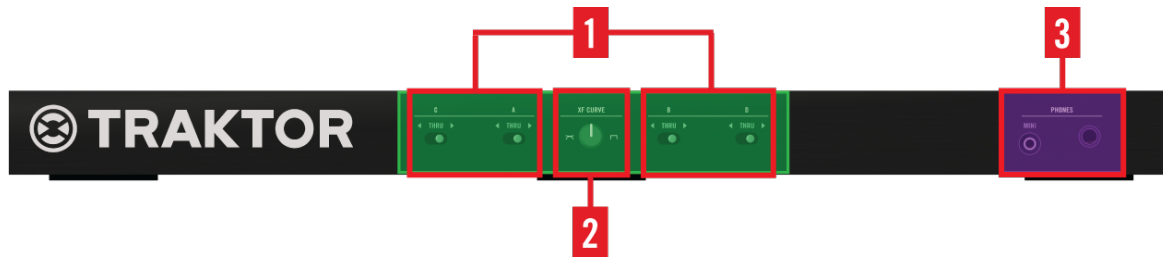
(1) **MAIN OUT**: アンバランス RCA とバランスド XLR を使用できるメインオーディオアウトプット端子です。

(2) **BOOTH OUT**: バランスド TRS 対応のオーディオアウトプットです。

(3) **INPUT A - D**: RCA 端子を使用でき、LINE レベルシグナル(**LN**) または PHONO(**PH**) を各チャンネルで切り替え可能な接続部です。

- (4) **MIC 1**: XLR/TRS 接続端子対応のダイナミックマイク接続部です。  
 (5) **MIC 2**: はダイナミックマイク用 TRS 接続部です。  
 (6) **MIDI IN** と (7) **MIDI OUT** は 5-ピン MIDI ケーブル接続部です。  
 (8) **USB**: この接続部で S8 を、USB 2.0 対応、USB 1、USB 3 対応コンピューターに接続します。  
 (9) **POWER コネクター**: 15V、2.66A 電源を使用した、S8 の電源供給接続部となります。  
 全接続部の仕様は [↑9, 技術仕様](#) を参照してください。.

### 4.1.9 フロントパネル



S8 のフロントパネルです。

S8 のフロントパネルから 3 つの機能に直接アクセスします。

- (1) **A - D スイッチ**: クロスフェーダーのアサインをここで行います。  
 (2) **XF CURVE ノブ**: クロスフェーダーのフェードカーブをここで設定します。  
 (3) **PHONES TRS コネクター**: ヘッドフォン接続部です。

フロントパネルの各部詳細はセクション [↑4.6, フロントパネル](#) を参照してください。

## 4.2 デッキ

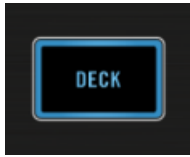
この章では S8 のデッキセクションのノブとボタン、フェーダーが TRAKTOR とどのように連動するか解説します。



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。

### 4.2.1 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。



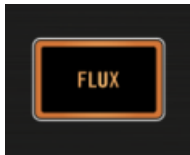
DECK ボタンです。

- ▶ デッキ A と C を切り替えるには、左デッキの **DECK** アサインボタンを押します。
- ▶ デッキ B と D を切り替えるには、右デッキの **DECK** アサインボタンを押します。

**DECK** ボタンは S8 の 1 次デッキ (A または B) にフォーカスすると青く点灯し、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** ボタンを押してフォーカスしたデッキを **Flux モード** にします。



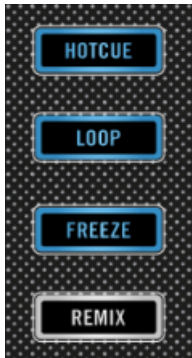
FLUX ボタン

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。**FLUX** を起動すると以下のようにデッキモードの性質が変わります。

- ・ **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。

### 4.2.3 Mode Select ボタン

S8 のスロットボリュームフェーダーの下にはデッキごとに 8 つのパッドがあり、モードセレクトボタンで選択した内容によって、リミックスパッド用、ループマーカートリガー用、キューマーカートリガー用パッドと、機能が変化します。



モードセレクトボタンです。

#### モードセレクトボタンの基本的性質

- ・トラックデッキのデフォルトモードはホットキューです。
- ・リミックスデッキのデフォルトモードはリミックスです。
- ・リミックスモードはリミックスデッキ専用です。
- ・リミックスデッキにホットキュー機能はありません。

#### トラックデッキとリミックスデッキを同時使用する

デッキ A のデフォルトはトラックデッキ、デッキ C のデフォルトはリミックスデッキですので、パフォーマンスに特化したショートカットを考案しました。デッキ A にフォーカスすると、HOTCUE、LOOP、FREEZE のみが青く点灯し、デッキ A を選択していることを示します。REMIX ボタンは白く点灯し、このモードはデッキ C のみに対して使用可能であることを示します。

- ▶ REMIX を押します。パッドがデッキ C のリミックスセルにアサインされ、S8 のその他のデッキセクションはデッキ A にフォーカスされたままとなります。



- ▶ **HOTCUE**、**LOOP**、**FREEZE** を押すと、パッドはデッキ A の機能をコントロール可能な状態に戻ります。

このショートカットでデッキのフォーカスを切り替えることなく、トラックデッキとリミックスデッキを同時に使用できるようになります。

## HOTCUE ボタン

トラックデッキのデフォルトモードは **Hotcue** です。フォーカスをリミックスデッキに切り替えると、このモードは自動的に無効の状態となります。



HOTCUE ボタン

Hotcue モードでは、トラックを再生した状態で CUE マーカーをパッドに保存、トリガーすることができます。

- ・ マーカーを保存するにはパッドを押します。 **GLOBAL** セクションでクオンタイズを起動した場合は、これらのマーカーは次のビートに自動的に配置されます。 マーカーをアサインしたパッドは青く点灯します。
- ・ マーカーから再生を開始するには、アサインした各パッドを押します。
- ・ 任意のマーカーを削除するには、**SHIFT** を押したままパッドを押します。

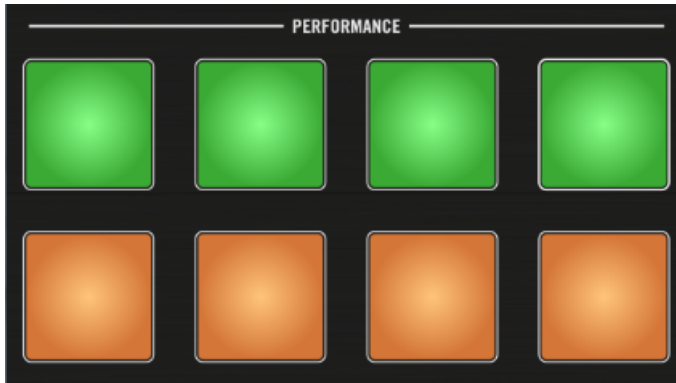
## LOOP ボタン

**LOOP** ボタンを押して LOOP モードを起動します。



LOOP ボタン

**Loop** モードを起動すると、パッドの一例めが緑になり、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。

- ▶ トラックをループ再生するには、緑のパッドのどれかを押します。
- ▶ Beatjump を使用するには、オレンジのパッドのどれかを押します。

## ルーピング

パッドの一行目（緑）でトラックの一部をループします。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た状態となります（以下はループサイズを左から紹介します）。

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



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。

## Beatjump

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（左から）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 小節分後ろにジャンプします。
- ・ 1 小節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)。



TRAKTOR の S8 Preferences でステップサイズを変更できます。

*Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Beatjump* 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 は次のビートに到達するのにあわせてジャンプ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ジャンプします。

## FREEZE ボタン

**FREEZE** ボタンを押してフリーズモードを起動します。フリーズモードを起動した状態で **LOOP** ボタンを押すとスライサーモードが起動します。

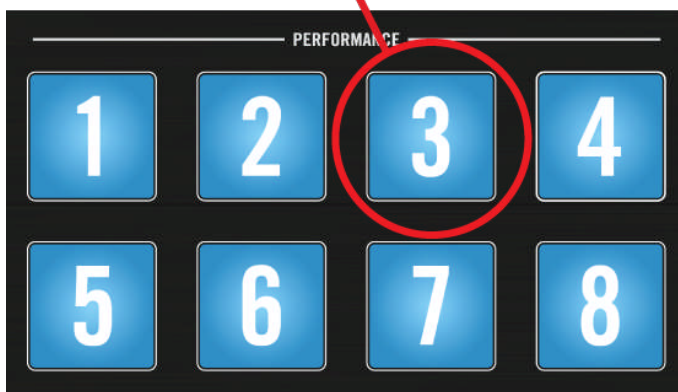
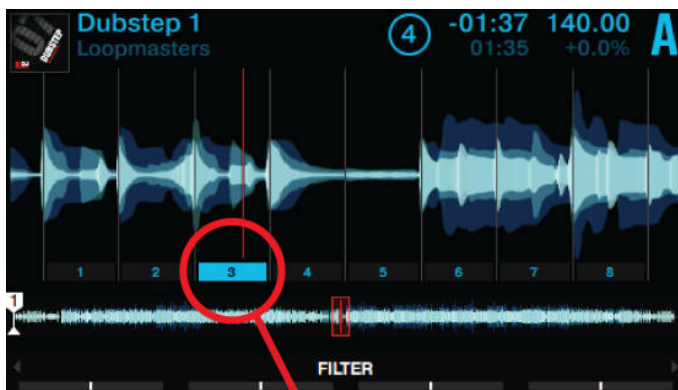


FREEZE ボタンです。

## 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。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。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。



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。



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。



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。

### これについて参照する

📖 FREEZE モードの使用 [→ 88]

## REMIX ボタン

リミックスデッキのデフォルトモードはリミックスモードで、トラックデッキにこのモードはありません。トラックデッキにフォーカスしている場合は、このデッキの **REMIX** ボタンは無効の状態となります。



REMIX ボタンです。

リミックスモードではトラックで使用されている異なる音源の一部を取り込み、パッドにアサインすることができます。

1. **CAPTURE** ボタンを押しながらループエンコーダーを回すことで音源を選択することができます。
2. 空のパッドを押して音源からサンプルを取り込み、そのパッドに取り込んだサンプルをアサインします。サンプルサイズはデッキのループサイズが適用されます。
3. パッドをもう一度押すとサンプルをトリガーします。

→ これで演奏中にこのサンプルを使用できる状態となります。



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、リミックスデッキのループ機能専用です。このエンコーダーで押す操作もでき、LED リングにより各値も表示します。



ループエンコーダーです。



エンコーダーの周りの LED リングでどのデッキを選択しているか確認することもでき、青い場合は 1 次デッキ、白い場合は 2 次デッキを選択していることを示します。

## ループピング

1. エンコーダーを押してループを起動します。周りのライトが点灯します。
2. ノブを回してループサイズを変更します。
3. **SHIFT** を押しながらノブを回すことでループの位置をループサイズにあわせて移動します。
4. ループエンコーダーをもう一度押してループを解除します。

→ ループが解除されますが、ループマーカは確認可能な状態のままとなります。



**FLUX** ボタン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、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

ループを起動していない状態で **SHIFT** を押したままにし、ループエンコーダーを回すことでループサイズを変更することができ、この際再生ヘッドも移動します。

## 4.2.5 EDIT ボタン

**EDIT** ボタンを押すことでトラックの **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。

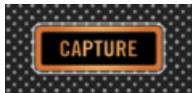
殆どの場合 ([Analyze](#) 機能を使用する場合)TRAKTOR はトラックの BPM を正確に検出し、Beat Grid を設置します。 テープマシンや変形したヴァイナル等、また、トラック自体のリズムが複雑、かつ安定しない場合は手動でこの設定をしない必要があります、S8 では以下のように操作します。 詳細は [↑ 3.10, ビートグリッドの活用](#) を参照してください。



**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。 Beat Grid の編集内容はトラックデッキ使用時のみに機能します。

## 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音源を素早く選択することができます。



CAPTURE ボタンです。

1. **CAPTURE** ボタンを押しながら **BROWSE** ノブを回すことで音源を選択します。
2. パッドを押して **Capture** 音源として選択したデッキ音声をリミックスセルに取り込みます。



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

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。

## ディスプレイとコントロール



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。
- (2) **BROWSE エンコーダー**: **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザをディスプレイに表示、ライブラリにアクセスします。エンコーダーを回してリスト内をスクロール、エンコーダーを押してサブフォルダを開く、またはファイルをロードします。
- (3) **Settings ボタン**: このボタンを押して S8 のデバイスセッティングを行います。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。
- (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。
- (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。S8 の各ディスプレイには各デッキの情報を表示、操作内容は以下となります。

- ・ ライブラリ内容のブラウズとファイルのロード



- ・トラック波形のスクロールとズーム
- ・キューとループの編集
- ・再生しているトラックファイルの確認

(6) **View ボタン**: このボタンを押して単体デッキを表示する *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。

(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) 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のみで使用できます。

#### これについて参照する

- 📖 BROWSE エンコーダー [→ 175]
- 📖 セッティングボタン [→ 173]
- 📖 ディスプレイボタン [→ 171]
- 📖 View ボタン [→ 170]
- 📖 パフォーマンスモードボタン [→ 174]

## S8 のデッキビュー

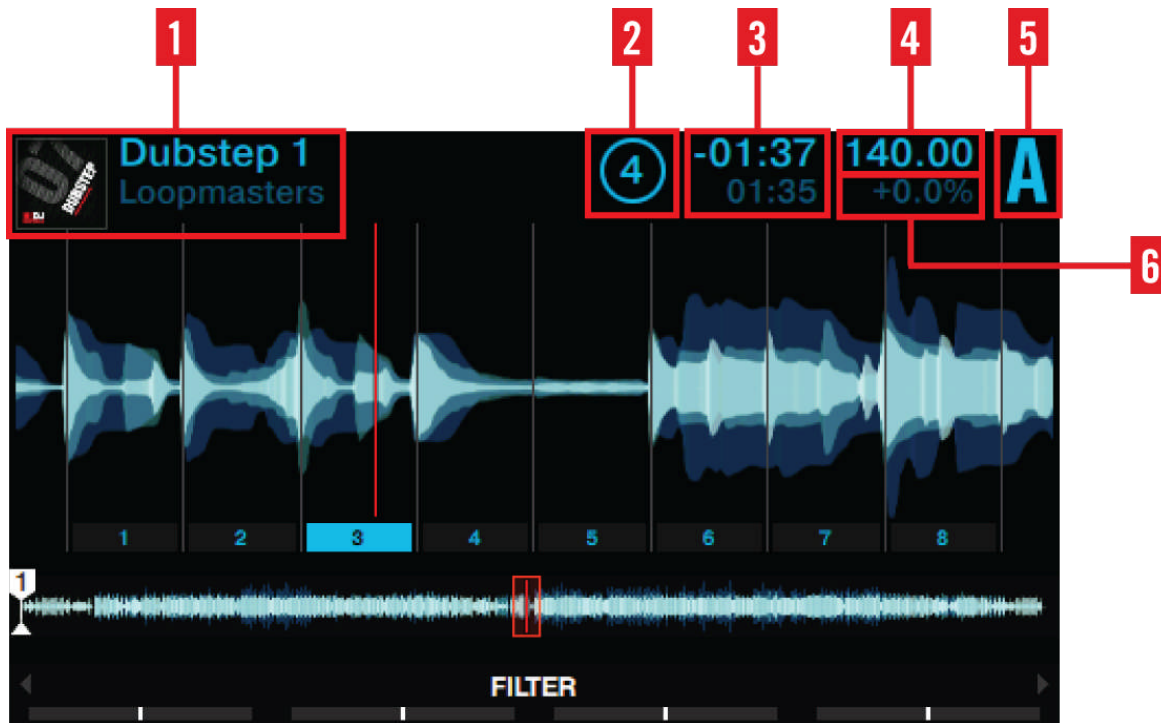
### デフォルトレイアウト

TRAKTOR PRO 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つの上部デッキが(A と B) **Track Decks** でしたのデッキ (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、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。

## トラックデッキ



## トラックデッキビュー

S8 のトラックデッキビューで表示する情報は以下となります。

- (1) ア트워크、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 ビュー

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

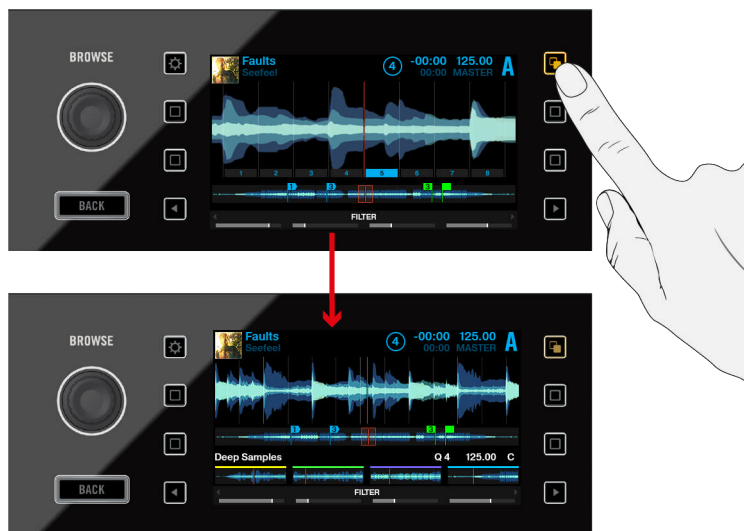
ビューボタンはディスプレイエリアの右上端にあります。



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。



Single ビューと Split ビューを切り替えます。



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 VIEW ボタンを押します。

## ディスプレイボタン

これらの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



これらのボタンを押してポップアップ画面を開き、各機能を確認してください。

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) **ディスプレイボタン 1**: このボタンを押すと BPM ポップアップが表示されます。 **BROWSE** エンコーダーを回して BPM を調節します。 BPM ボタンをもう一度押すとこのビューが閉じます。
- (2) **ディスプレイボタン 2**: このボタンを押すと KEY ウィンドウが表示されます。 **BROWSE** エンコーダーを回してトラックのピッチ(KEY)を手動で調節します。 KEY ボタンをもう一度押すとこの画面が閉じます。
- (3) **ディスプレイボタン 3**: このボタンを押すと波形が拡大表示されます。
- (4) **ディスプレイボタン 4**: このボタンを押すと波形が縮小表示されます。

## Remix Deck ビュー

- (1) **ディスプレイボタン 1**: このボタンを押すと BPM ポップアップが表示されます。 **BROWSE** エンコーダーを回して BPM を調節します。 BPM ボタンをもう一度押すとこのビューが閉じます。
- (2) **ディスプレイボタン 2**: このボタンを押すと QUANTIZE ポップアップが表示されます。 その後 **BROWSE** エンコーダーを回してクオンタイズ値を選択 Remix Deck でトリガーされるサンプルのタイミングを設定します。 QUANTIZE ボタンをもう一度押すとこの画面が閉じます。

(3) **ディスプレイボタン 3**: このボタンを押して Sample Grid 内を 2 ステップ分上にスクロールします。ディスプレイ右のスクロールバーの表示部分がグリッドの位置を示します。

(4) **ディスプレイボタン 4**: このボタンを押して Sample Grid 内を 2 ステップ分下にスクロールします。ディスプレイ右のスクロールバーの表示部分がグリッドの位置を示します。



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。

## セッティングボタン

セッティングボタンは左上にあります。このボタンを押して S 8 のデバイス設定項目を使用します。

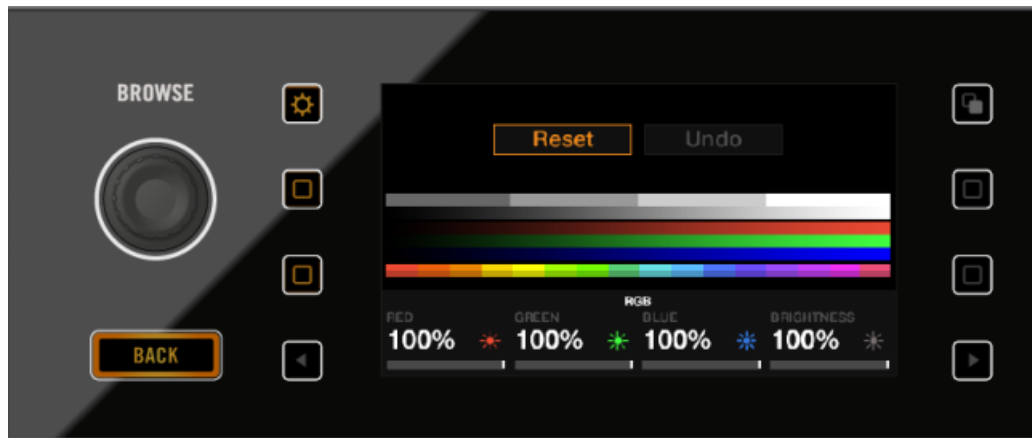


セッティングボタンです。

## 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。



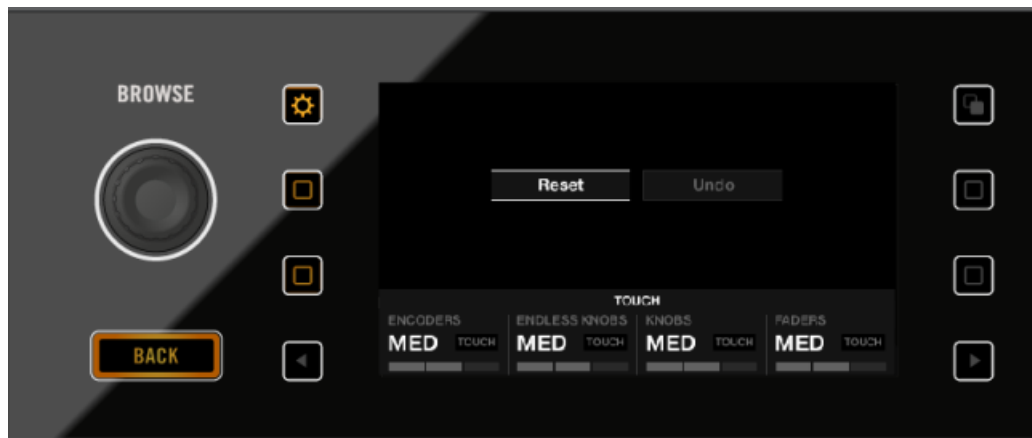
ディスプレイセッティングビューです。

## タッチ感度セッティング (TOUCH)

1. セッティング内でディスプレイボタン 2 を 2 度押すと TOUCH セッティングに切り替わります。



2. ディスプレイの下のパフォーマンスノブを回して各コントロール部 (ENCODERS、ENDLESS KNOBS、KNOBS、FADERS) の感度を調節します。



タッチセッティングビューです。

### パフォーマンスモードボタン

ディスプレイ下部両脇にあるパフォーマンスモードボタンは左右矢印で印してあります。





左パフォーマンスモードボタンです。

- ▶ 各パラメーターの **Performance Controls** (FILTER、PITCH、FX SEND)を表示するにはボタンを何回か押します。



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。

これについて参照する

📖 4 つの FX ユニットの使用 [→ 193]

## 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 エンコーダーと BACK ボタンです。

- ▶ **BROWSE** エンコーダーを押してブラウザを開きます。
- ▶ エンコーダーを回してリスト内を移動し、エンコーダーをもう一度押すことでサブフォルダに移動、またはリスト内のアイテムをロードします。

ブラウザ以外にも、各ポップアップ画面で **BROWSE** エンコーダーを使用して BPM と KEY パラメーターの調節、または FX ユニット設定画面ではエフェクトを選択することができます。



ブラウザ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。

## BACK ボタン

- ▶ **BACK** ボタンを押してフォルダ構造内の上階層に戻ります。一番上はブラウザのトップ階層となります。
- ▶ ブラウザ自体を解除するには、**BACK** ボタンを一秒以上押します。右上の **View** ボタンを押すことでも解除できます。

### 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各デッキには 4 つのエンコーダーとボタンがあり、選択したパフォーマンスモードによってこれらで Remix Deck の各スロットの FILTER、PITCH、FX SEND をコントロールします。

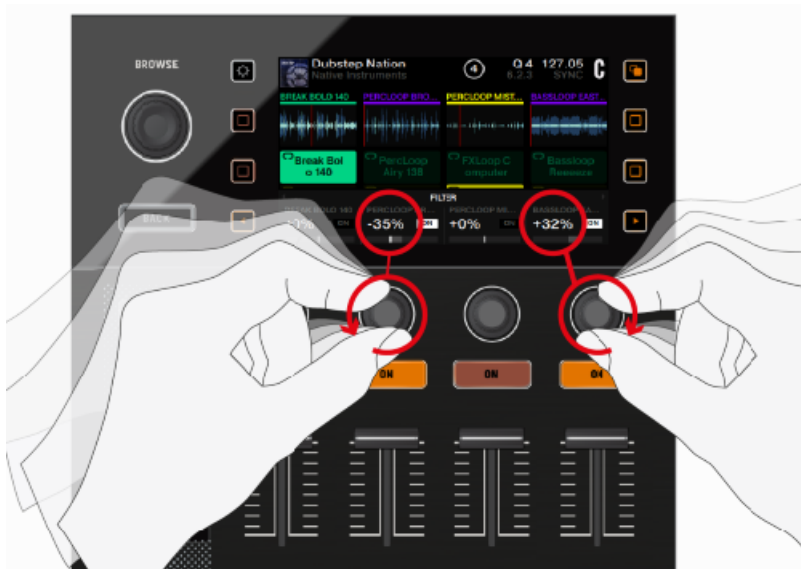


パフォーマンスコントロール

- (1)パフォーマンスコントロール左側では Remix Deck C のスロットエフェクトをコントロールします。  
(2)パフォーマンスコントロール右側では Remix Deck D のスロットエフェクトをコントロールします。

## 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 Slot のフィルターをコントロールしています。

Remix Slot のフィルターを起動する方法は以下となります。

1. ディスプレイのパラメーターが FILTER となるまで、左パフォーマンスボタンを押します。



2. **ON** ボタンを押して各スロットのフィルターを起動します。
3. ノブを左に回すとローパスフィルターとなり、右回しでハイパスフィルターとなります。

→ これでリミックススロットでフィルターが使用できる状態となります。

ノブを回してトラックの盛り上げ、クロスフェード使用時、エフェクトとして活用等に用いてください。

- ▶ Remix Slot の FILTER を解除するには、**ON** ボタンをもう一度押します。



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。

## 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 量が対応するノブの真上に表示されます。



FX SEND 量を増やしたのに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↑4.3.4, 4 つの FX ユニットの使用](#)を参照してください。

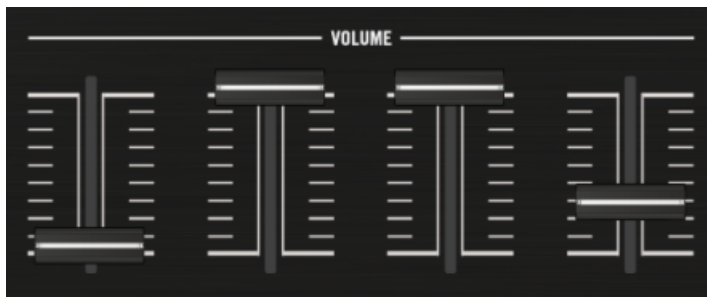
## PITCH

PITCH を選択すると、現在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 には各スロット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できるようになります。

- ・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スロットボリュームをコントロールできます。



スロットボリュームフェーダーです。

### 4.2.10 各パッド

S8 の各デッキには 8 こ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

1. 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。ボタンが点灯し、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。
  2. 同じパッドをもう一度押します。すると、再生ヘッドが設置したキューポイントにジャンプします。
- これでトラックにキューポイントを設置しました。キューポイントを活用してトラック内の重要パートに移動、トラックのビルドアップや、ドロップ等に活用してください。

## LOOP

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。
- ▶ スライサーモードにするには、ループボタンを押します。ディスプレイとパッドの色が青から緑に変化します。

## REMIX

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

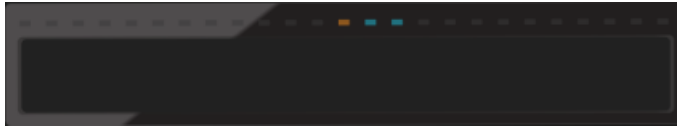
タッチストリップでは以下の操作を行うことができます。

- ・ **テンポベンド(ナッジ)** Track または Remix Deck: 手動で他のデッキやターンテーブルに同期する場合、タッチストリップを指でスワイプすることでトラックのスピードを一時的に速める、または遅くし、ビートマッチさせることができます。

- ・ **スクラッチ** デッキが停止している状態でタッチストリップを左右に指でスワイプすることでトラックデッキ、またはリミックスデッキをスクラッチすることができます。
- ・ **シーク/ナビゲート**: タッチストリップの両端にトラックの最初と最後の位置情報がマッピングされます。この場合、タッチストリップに触れることでトラックの任意の部分にジャンプすることができます。

## タッチストリップ LED

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。



タッチストリップ LED です。

## フェイズメーター

Track と 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。

## トラックポジション

- ▶ トラックデッキで **SHIFT** ボタンを押したままにします。

→ トラックの現在の再生ヘッド位置はオレンジで表示されます。

## タッチストリップ機能

このセクションではデフォルト設定での S8 のタッチストリップの性質について解説します。



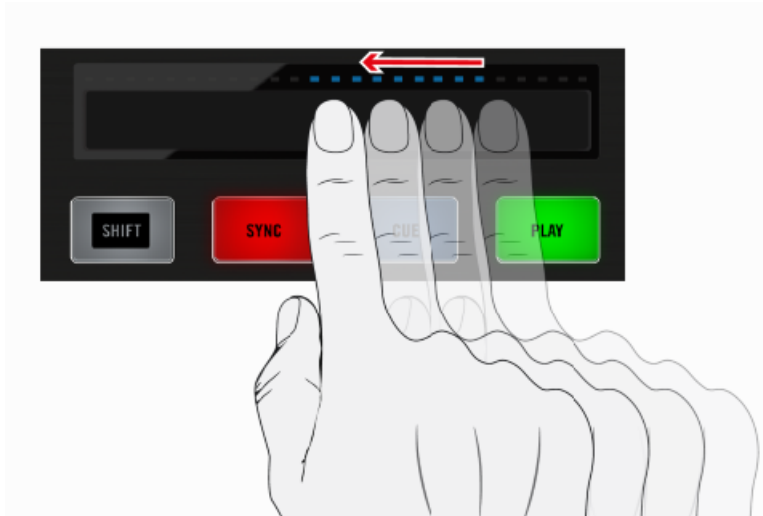
タッチストリップのカスタマイズ方法はセクション [↑ 4.2.11.3, カスタマイズオプション](#) を参照してください。

## テンポバンド

- ▶ Track または Remix Deck が再生中にずれてしまう場合は(タッチストリップ上の青 LED が示します)、タッチストリップに触れ、フェイズメーターを中央に戻すことでずれを修正します。



TRAKTOR のデッキと同様に、バーより右に表示される場合はトラックが速く進んでおり、左にある場合は MASTER よりも遅れていることを示します。デッキが MASTER よりも速い場合は左にスワイプしてトラックを遅くし、MASTER と同期するようにします。



タッチストリップによるテンポベンドです。



TRAKTOR の Preferences でベンド方向を反転させることもできます。反転すると、右スワイプでデッキが一時的に遅くなります。

## スクラッチ

デッキにロードしたトラックをスクラッチするには、再生を停止した状態でタッチストリップをスワイプします。ターンテーブルのようにプレイするには、スワイプすることでトラック上の再生ヘッドを動かします。TRAKTOR が再生ヘッドをなぞり、スワイプの速度によってヴァイナルのように音声スピードアップ、またはスピードダウンした状態で再生されます。

- ・ 指を左に動かして前方にスクラッチします。
- ・ 右スワイプで逆再生となります。
- ・ 指を止めると音声も止まります。

これらの操作は音声ですぐに確認できます。



## タッチストリップによるスクラッチ

### シーク

シーク機能でトラック内をスクロール、または任意の位置にジャンプすることができます。タッチストリップの左端はトラックの開始部分、右端がトラックの終点となります。

- ▶ トラックの任意の位置にジャンプするには、**SHIFT** ボタンを押しながらタッチストリップ上の任意の位置に指を置きます。
- ▶ トラックの任意の位置にスクロールするには、**SHIFT** ボタンを押しながらタッチストリップをスワイプします。
- ▶ 再生ヘッドをトラックの最初に移動させるには、一番左までスワイプします。
- ▶ 再生ヘッドをトラックの終点に移動させるには、一番右までスワイプします。



**SHIFT** ボタンを放すとタッチストリップ機能はナッジ、またはスクラッチ機能に戻ります。

## カスタマイズオプション

この章では TRAKTOR の Preferences のタッチストリップのオプションについて解説します。

### 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。



反転したスクラッチ方向

方向を反転するには TRAKTOR の S8preferences 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。

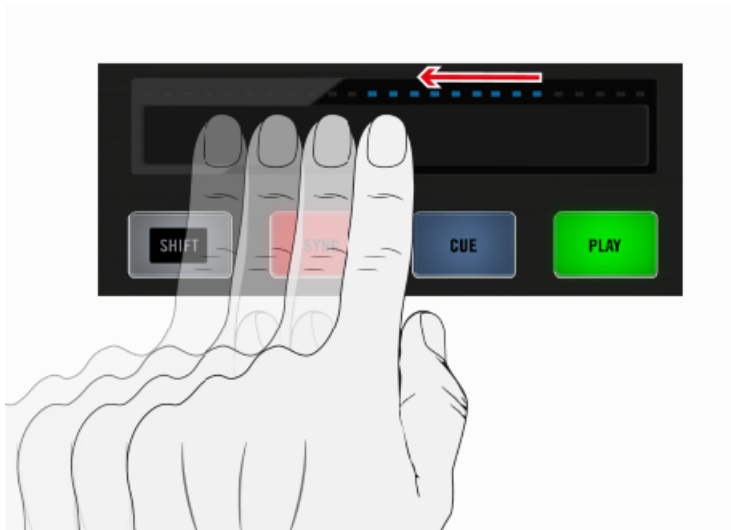
## テンポベンドの方向

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。

- ・ 左に移動して少し早めます。
- ・ 右に移動して少し遅らせます。

ターンテーブルで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します。
- ・ 左にスワイプしてプレイヘッドを後ろにずらしします。



反転したテンポベンド方向

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*

## 4.2.12 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

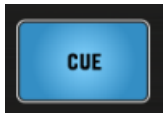
PLAY ボタンでデッキのトラックを再生/停止します。



PLAY ボタンです。

### CUE ボタン

CUE は TRAKTOR のキューポイントと連動します。



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。
- ・ デッキを停止した状態で CUE を押すと新規 **Floating Cue Point** が設置していたキューポイントに代わって設置されます。
- ・ デッキで CUE + PLAY を押すとこのボタンを放しても再生が続きます。
- ・ 左デッキで、SHIFT + CUE を押してトラックの最初にスキップします。

## SYNC ボタン

**SYNC** ボタンを起動／起動解除することで現在 **Tempo Master** ( MASTER または TRAKTOR の Master Clock)となっているデッキに同期／同期解除します。



同期している状態の 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外のデッキ、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。

フォーカスデッキのフェイズがずれている場合は以下のように調整します。

- ▶ タッチストリップをスワイプしてビートのフェイズをあわせてください。
- ▶ **SYNC** を 2 回押すことで **SYNC** し、テンポマスターと同期します。



デッキの **SYNC** と MASTER デッキのアサイン詳細はセクション [↑ 4.4.2.4, TEMPO エンコーダー](#) を参照してください。

## 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。このボタンによりコンピューターの [Cmd] キーと同じように、各 **2 次機能** にアクセスします。



SHIFT ボタンです。

- ▶ ボタン、またはノブの2次機能にアクセスするには、**SHIFT** を押したままそのコントロール部を使用します。
- ・ 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2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。

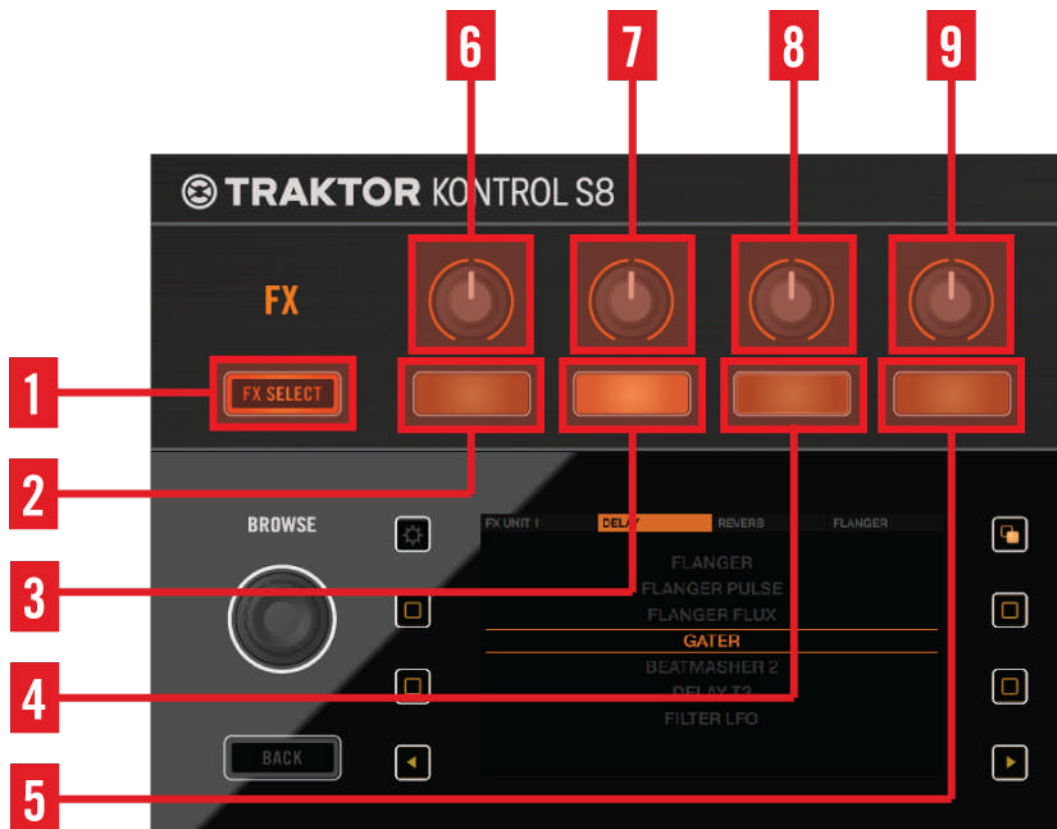


FX ユニット 1と2です。

- (1) **FX ユニット 1**:エフェクトパラメーターをコントロールし、エフェクト単体、またはエフェクトチェーンを用いることができます。
- (2) **FX ユニット 2**:エフェクトパラメーターをコントロールし、エフェクト単体、またはエフェクトチェーンを用いることができます。

### 4.3.1 FX ユニット概要

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。



FX ユニット 1 の詳細です。

(1) **FX SELECT ボタン**:このボタンを押して **FX セッティング**を開きます。このセッティング内で **FX ボタン 1**を押すことでFX ユニットセッティングにアクセスします。ここではFX ユニットを単体で使用する(シングルモード)か、グループエフェクトを使用する(グループモード)かを設定することもできます。



- ・ 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。

名称	シングルモード時の機能	グループモード時の機能
(2) FX ボタン 1:	FX ユニット全体を起動／起動解除します。	-
(3) 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。
(4) 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。
(5) 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。
(6) 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。
(7) 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。
(8) 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。
(9) 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と意外同等です。

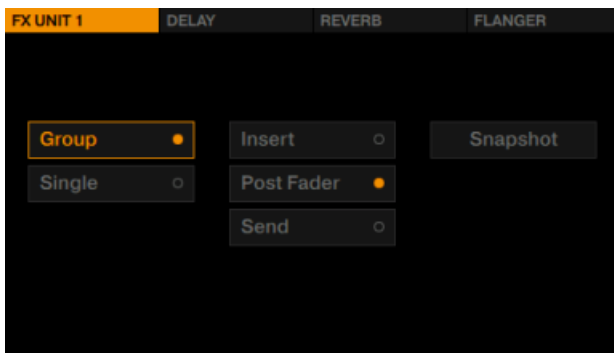
## 4.3.2 FX SELECT ボタン

- ▶ **FX SELECT** ボタンを押して隣接するディスプレイに FX セッティング を表示します。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

この画面は **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。

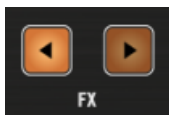


FX ユニット 1 の FX セットアップメニューです。

この FX セットアップメニュー内のオプションで FX ユニットの使用内容を設定します。この設定内容の解説を熟読、把握しておくことを強く推奨します。

### 4.3.3 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。



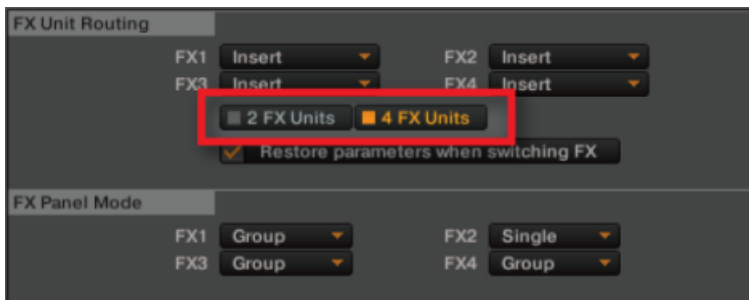
FX Assign ボタンです。

- ▶ 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。

#### 4.3.4 4 つの FX ユニットの使用

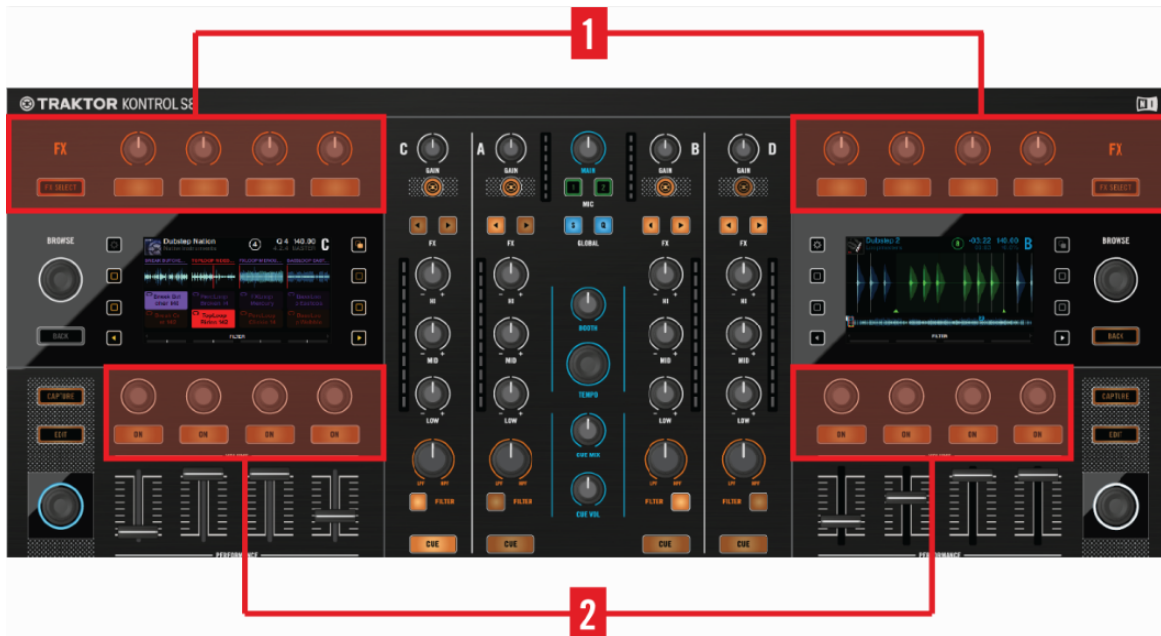
デフォルトで TRAKTOR は2つの FX ユニットを使用できます。4つ全ての TRAKTOR の FX ユニットを使用するには、以下のように設定します。

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



TRAKTOR の FX ユニット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 ユニットのコントロールします。

(1) FX ユニット 1 と 2 はどの設定でも使用できます。

(2) FX ユニット 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。

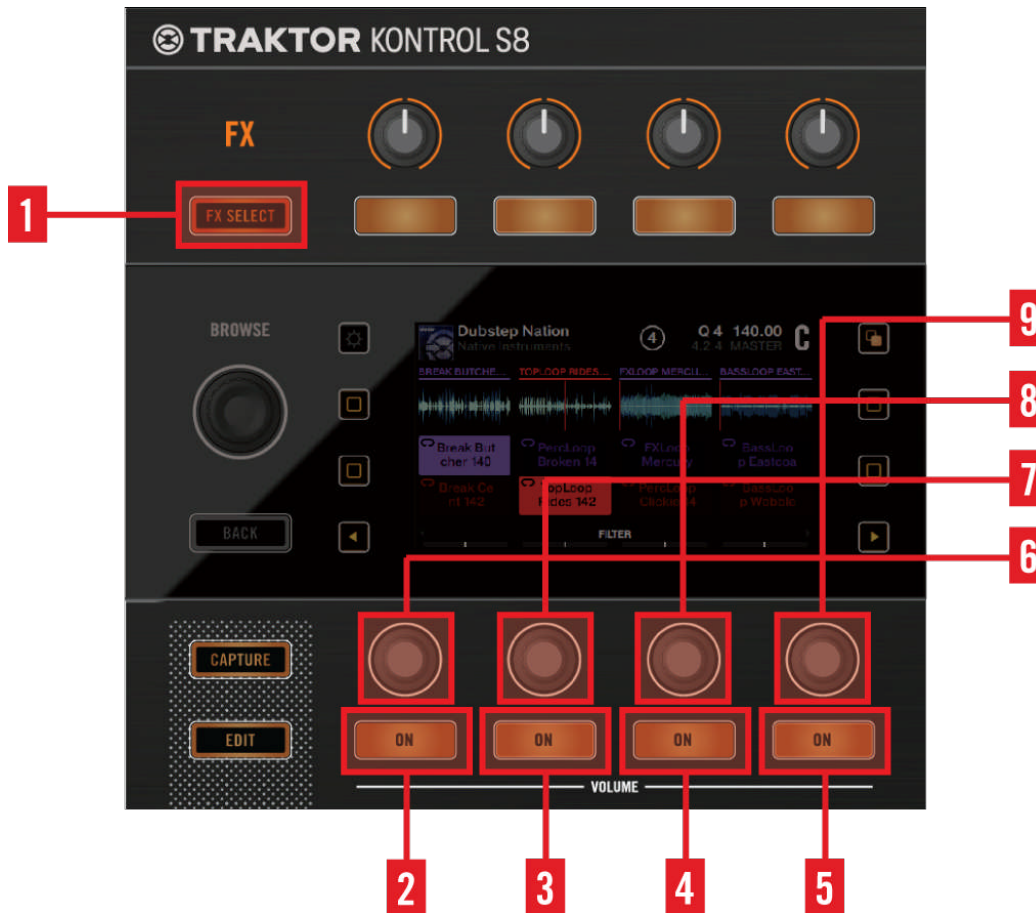
## FX ユニット 3 と 4 のアサイン

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+ 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 3 のコントロール概要

Preferences で FX ユニット 3 と 4 を起動すると、これらは FX ユニット 1 と 2 と同様に機能します。S8 では各 FX ユニットに対して 4 つのノブとボタンを使用できます。



### FX ユニット 3 コントロール

(1) **FX SELECT ボタン**: このボタンで各ディスプレイに FX セッティングを表示します。FX セッティングで(2) **ON ボタン 1** を押すことで FX ユニットセッティングにアクセスします。ここでは FX ユニットを単体で使用する（シングルモード）か、グループエフェクトを使用する（グループモード）かを設定することもできます。

- ・ シングルモードで単体のエフェクトを選択します。パフォーマンスノブで最大 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。パフォーマンスノブで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。

名称	シングルモード時の機能	グループモード時の機能
(2) ON ボタン 1	FX ユニット全体を起動／起動解除します。	-
(3) ON 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。
(4) ON 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。
(5) ON 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。
(6) パフォーマンスノブ 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。
(7) パフォーマンスノブ 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。
(8) パフォーマンスノブ 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。
(9) パフォーマンスノブ 4	FX パラメーター 3 をコントロールします。	FX ユニットの3番目の FX ユニットをコントロールします。

## 4.4 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 のミキサーです。

ミキサーは S8 中央部にあります。ここではレイアウトとシグナルフローについて簡単に解説します。

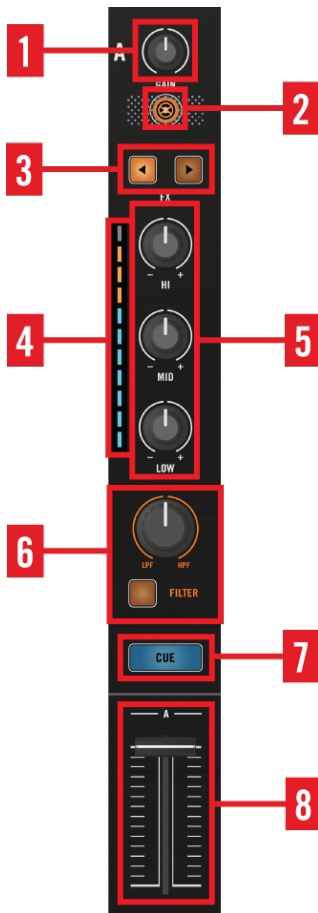
- ・ 左から 4 つのミキサーチャンネルは **C**、**A**、**B**、**D** と表記してあります。最も使用頻度が高いデッキ **A** と **B** が、中央のメインセクションとクロスフェーダーに近い位置に配置してあります。
- ・ 各チャンネルは TRAKTOR の対応するバーチャルデッキのインプット音声を受信、または外部音源(ターンテーブル、CD プレイヤー、マイク) によるインプットシグナルを S8 のリアパネルから受信します。
- ・ 各チャンネルには専用フェーダーがあり、ミックスをメインアウトにスムーズに送信します。

- ・ クロスフェーダーは各チャンネルを左から右に徐々にフェードイン／アウトします。S8 のフロントパネルにある専用スイッチで、クロスフェーダーの両端で使用する各チャンネルを指定することができます。
- ・ クロスフェーダー操作による音声はメインセクションに送信され、各 **MAIN**、**BOOTH**、**CUE** アウトプットを経由します。
- ・ ミキサーのメインセクションでは、グローバル TEMPO の設定、**Snap** と **Quantize** の起動、起動解除ができます。

#### 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**: チャンネルインプットレベルを直接コントロールできるので、ここで各デッキ間の音量をコントロールできます。

(2) **TRAKTOR ボタン**: 各チャンネルで TRAKTOR モードと Direct Thru の切り替えを行います。Direct Thru モードの詳細は [↑ 4.4.1.2, TRAKTOR ボタン](#) を参照してください。

(3) **FX Assign ボタン**: チャンネルを FX ユニットにアサインします。TRAKTOR モードが起動（ボタンが明るいオレンジに点灯）している場合、一つのチャンネルで一つの FX ユニットにアサインできます。

(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。チャンネル上部の **GAIN** ノブを調節して最大音量レベルが、オレンジの部分に到達する位の音量になるようにします。

(5) **EQ (HI, MID, LOW) ノブ**: 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。

(6) **FILTER ノブ**: フィルター(HPF または LPF) エフェクトをコントロールします。**FILTER** ボタンで起動します。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。

(7) **CUE ボタン**: キュー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。

(8) **チャンネルフェーダー**: 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。

## 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ます。



GAIN エンコーダーです。

- ▶ トラックの **GAIN** ノブを回してミックス時、またはクロスフェード時にトラックの音量を調節、ミックストラック間の極端な音量差を回避します。



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 ロゴがあるこのボタンでチャンネルを **TRAKTOR** 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。

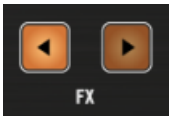
S8 を Thru モードでスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する場合は [↑4, ハードウェアリファレンス](#) 章にあります。

これについて参照する

 マイクの接続 [→ 232]

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 アサインボタンです。

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 セクションです。

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。



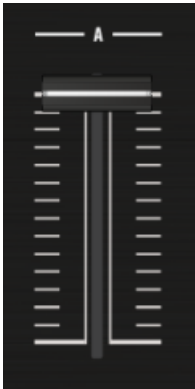
S8 内蔵 EQ は Z ISO と同等で、TRAKTOR ソフトウェアのデフォルト EQ となっています。



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。

フェーダーを使用してミックスをスムーズに行います。



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 を調節してください。



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 セクションです。

起動するには、**FILTER** ボタンを押します。その後 **FILTER** ノブを回してフィルター周波数を調節します。

- ▶ ノブを中心から左に回すとローパスフィルターが起動し、回すにつれ高周波数が徐々に減衰します。
- ▶ 右方向に回すことで低周波数成分が減衰します。



**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 は各デュアルモードフィルターを用意しています。フィルタータイプは *Preferences > Mixer > Filter Selection* と進んで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 [↑2.7.3](#), [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。



ミキサーメインセクション詳細です。



(1) **クロスフェーダー**: 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。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**で、クロスフェーダーの両端に各チャンネルをアサインすることができます (詳細は [↑ 4.6](#), [フロントパネル](#)を参照してください)。クロスフェーダーの性質は S8 のフロントパネルにある **XF CURVE** ノブで設定することができます (詳細は [↑ 4.6.3](#), [クロスフェーダーカーブノブ](#)を参照してください)。

(2) **CUE VOL ノブ**: 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。

(3) **CUE MIX ノブ**: **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。 **CUE** で曲を試聴し、チャンネルの **GAIN** を上げ、**CUE MIX** が中央の状態でご音量が最適な状態にします。この方法で **MAIN** 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。

(4) **TEMPO エンコーダー**: グローバルテンポをコントロールします。デッキが TRAKTOR モードの場合にグローバルテンポに同期できるようになります。

(5) **BOOTH ノブ**: **BOOTH OUT** に送信する音量を調節します。

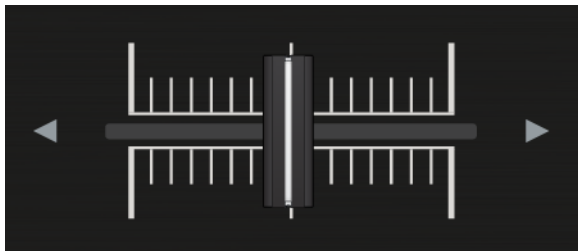
(6) **GLOBAL セクション**: TRAKTOR の **Snap** と **Quantize** 機能を起動、起動解除します。

(7) **MIC アサインボタン**: 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。

(8) **MAIN ノブ**: **MAIN OUT** に送信する音量を調節します。

## 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。



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 が中央の状態でご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 0.01 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 とディスプレイ表示します。フォーカスしているデッキが TRAKTOR のマスタークロックと同期していない場合は、BPM オーバーレイがトラックデッキ、またはリミックスデッキの各 BPM を表示します。



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

## BOOTH ノブ

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



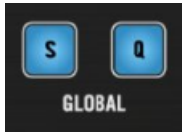
BOOTH ノブ



**BOOTH** ノブは、ミキサーが TRAKTOR モード、各モードのミックスセットアップ、スタンドアロー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、完璧なリ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。

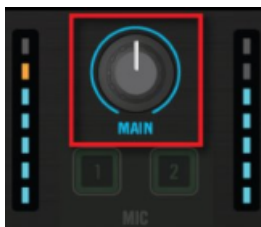
→ アサインが成功すると新しくアサインしたチャンネルの TRAKTOR ボタンが明るい緑に点灯します。



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。

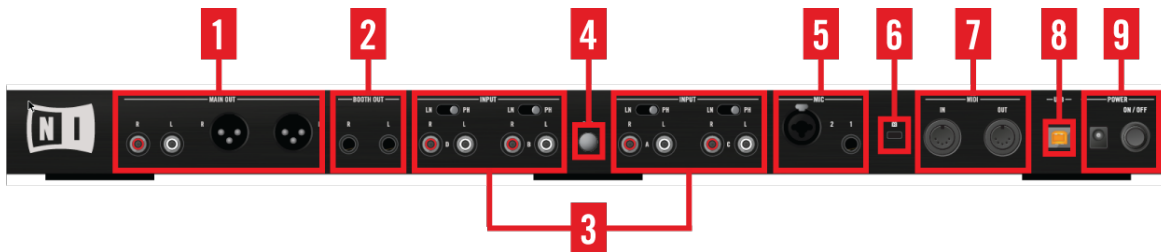
LED メーターでアウトプットレベルを表示します。 **MAIN** ノブが左になっている場合は(最小音量に近い場合)は、関連メインレベルメーターの表示も下がります。



**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

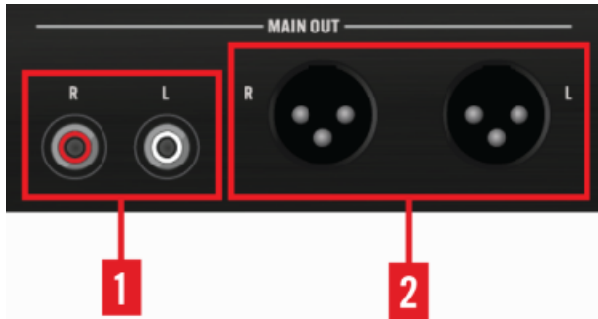
リアパネルにはアクティブスピーカー、マイク、ターンテーブル、CD プレイヤー等を接続するための各端子が控えています。



リアパネルセクションです。

- (1) **MAIN OUT**: メイン P.A.に接続します。
- (2) **BOOTH OUT**: ステージモニター等のサブスピーカーに接続します。
- (3) **INPUT CHANNELS A-D**: CD-プレイヤー、ターンテーブル等を接続します。
- (4) **GND (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**: TRAKTOR または S8 のミキサーに 2 本のマイクを接続します。
- (6) **ケンジントンロックスロット**: 機器の盗難防止の為にここにケンジントンロックを施錠します。
- (7) **MIDI IN/OUT 端子**: 外部 MIDI 機器同期の場合等のための端子です。
- (8) **USB 端子**: S8 をコンピューターに接続します。
- (9) **POWER セクション**:電源供給部、S8 の電源オンオフ部です。

## 4.5.1 MAIN OUT



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

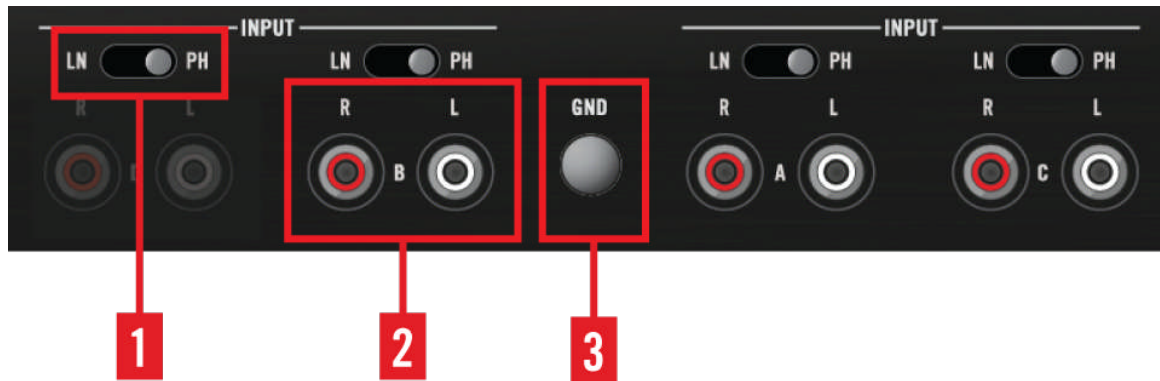


BOOTH OUT セクション

4 分の 1 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 外部インプット



#### RCA INPUT セクション

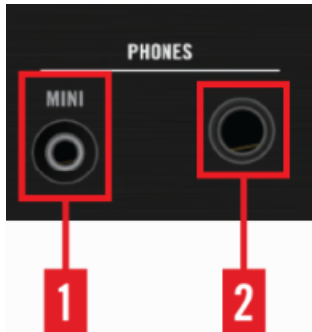
INPUT チャンネル A-D コネクターでターンテーブル、CD プレイヤー、外部音源等を接続します。このセクションは以下の内容を含んでいます。

- (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 インプットセクション

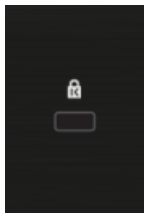
MIC セクションには 2 つのマイクインプット端子を装備しています。

- (1) **MIC 1 インプット(アンバランスド)**: 一般規格 6.3mm (or 1/4-インチ)端子を用いてマイクを接続します。
- (2) **MIC 2 インプット(バランスド TRS)**: XLR または バランスド 6.3mm (or 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

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。

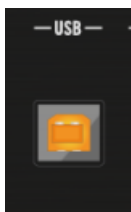
## 4.5.6 MIDI 端子



MIDI 端子です。

外部 MIDI 機器を接続します。

## 4.5.7 USB 接続



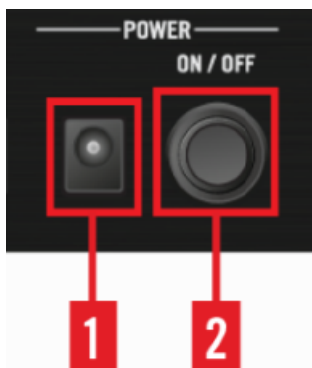
USB 接続

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ー(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。



同封した電源以外のパワーサプライを使用すると S8 が故障する原因となる場合があります。



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

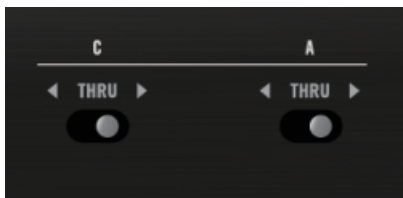
このセクションは S8 のフロントパネルを大きく紹介した後、各端子、スイッチ、ノブを詳細解説します。



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: 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。
- (2)クロスフェーダーカーブノブ: クロスフェーダーの性質を設定します。
- (3) PHONES セクションです。 ヘッドフォン接続部です。

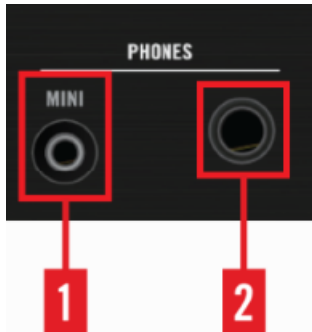
#### 4.6.1 クロスフェーダーアサインスイッチ



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 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。

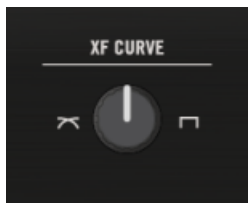
(1) ヘッドフォンジャック小: 3.5 mm (1/8-inch) ステレオヘッドフォン端子です。

(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。

## 4.6.3 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。

## 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。

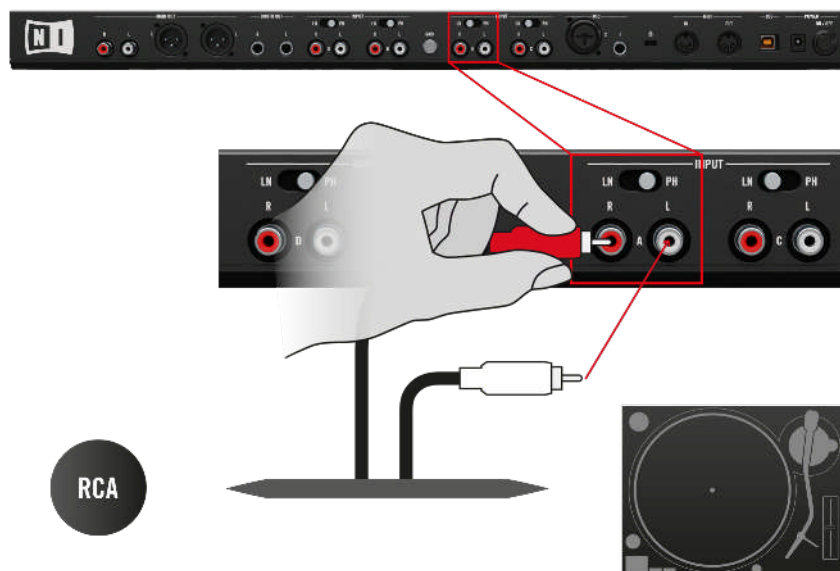
S8 に CD プレイヤーを接続する場合はセクション [↑ 5.2, CD プレイヤーの接続](#) を参照してください。

### 5.1 ターンテーブルの接続

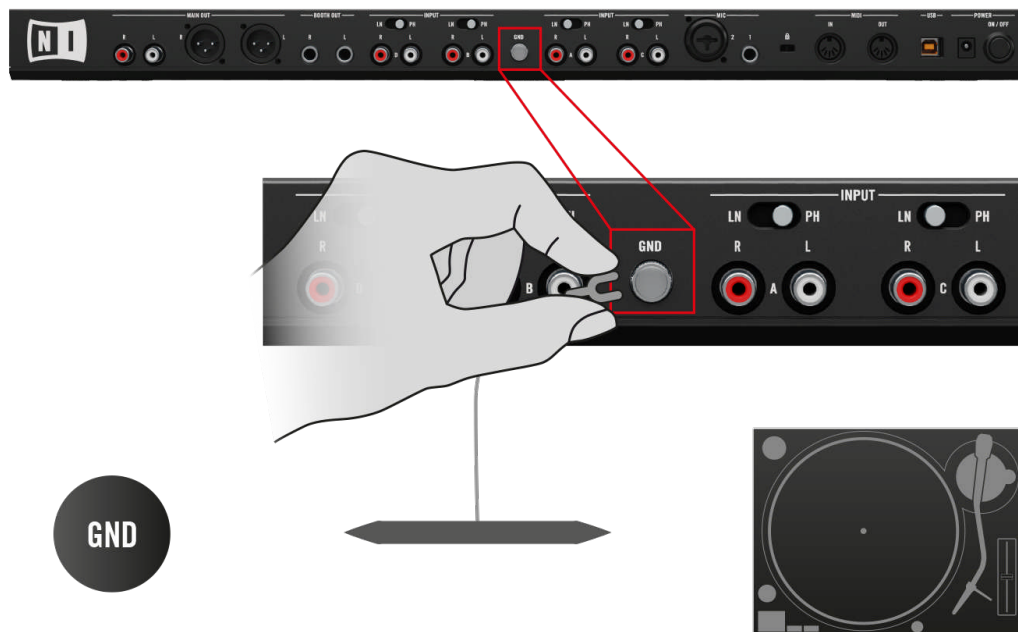
TRAKTOR とターンテーブルを設定する方法は以下となります。



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。

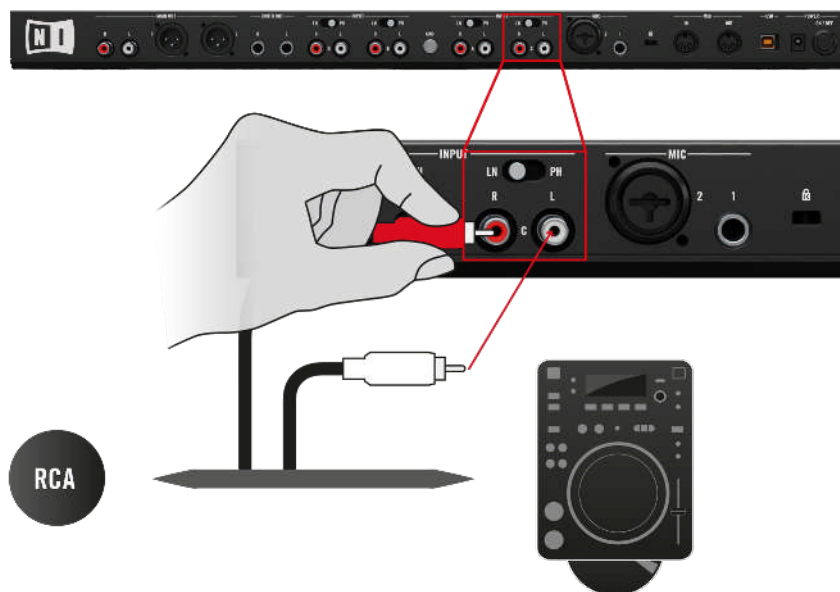
S8 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する場合は、セクション [↑5.5, スタンドアローン DJ ミキサーとして S8 を使用する](#) を参照してください。

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。

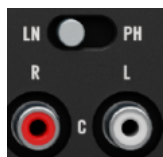
## 5.2 CD プレイヤーの接続

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 SCRATCH PRO 2 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。

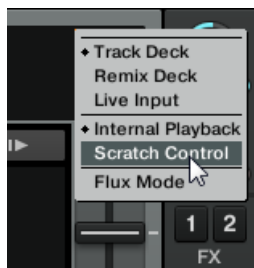
1. S8 のパワーサプライを電源供給部に接続します。
2. S8 の電源を入れます。
3. アンプシステム（またはアクティブスピーカー）の電源を入れます。
4. コンピューターで TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を起動します。
5. 専用 SCRATCH デッキを使用するには、S8 の TRAKTOR ボタンを押して TRAKTOR モードにします。この設定は SCRATCH コントロール時の必須設定です。



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。

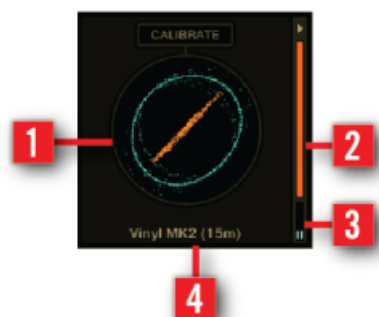
まず TRAKTOR SCRATCH PRO 2 を設定する際には、常に Scope パネルを確認してタイムコードコントロールが正常に機能しているか確認して下さい。

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信号を表示します。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

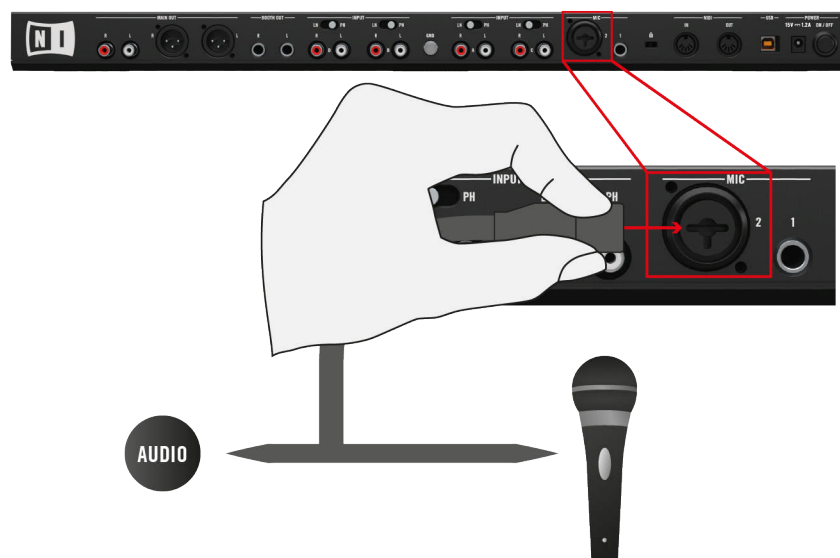


TRAKTOR の内部 EQ とフィルター特性を変更することは可能ですが、スタンドアローンモードで EQ とフィルター特性を変更することはできません。

## 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。

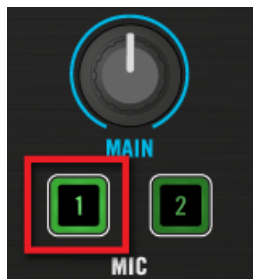
- ▶ マイクを S8 のリアパネルにある **MIC 1** または **MIC 2** 端子に接続します。



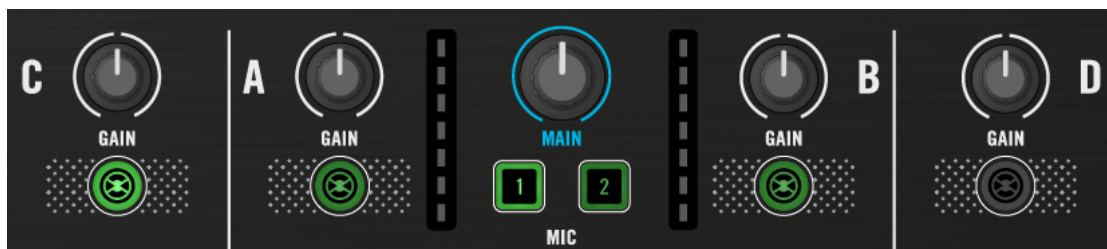
### 5.6.1 マイクアサインの確認

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。



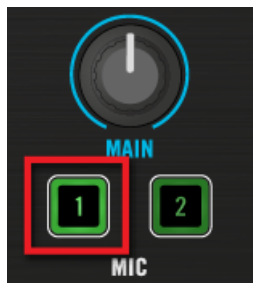
- チャンネル A と B にある TRAKTOR ボタンが薄い緑に点灯し、**MIC** をアサイン可能であることを示します。チャンネル **D** のボタンはオフとなり、**MIC 2** インプットが既にアサインされている状態であることを示します。チャンネル **C** の TRAKTOR ボタンは明るい緑に点灯し、現在のここを使用していることを示します。



## 5.6.2 他のチャンネルにマイクをアサインする

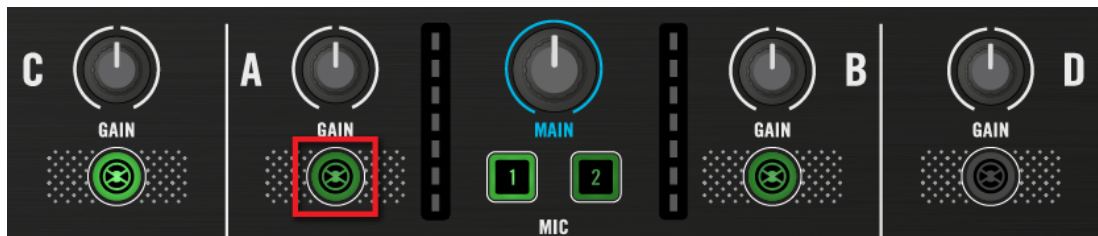
S8 の 2 つの **MIC** インプットは 4 つのチャンネルに任意にアサインすることができます。マイク 1 のアサインをチャンネル **C** からチャンネル **A** に変える方法は以下となります。

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きった状態で接続し、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 S8 Preferences (環境設定)

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やってきた操作を、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あります。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。実際に機能が使いやすいかなを試しながらこの設定を行ってください。
- ・ **Scratch Sensitivity:** デフォルト値は 50% です。ここでスクラッチ感度を調節します。実際に機能が使いやすいかなを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。

## 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。
- ・ **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。

## 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、 $-LOOP$ 、 $-32$ 、 $-16$ 、 $-8$ 、 $-4$ 、 $-2$ 、 $-1$ 、 $-1/2$ 、 $-1/4$ 、 $-1/8$ 、 $-1/16$ 、 $+1/16$ 、 $+1/8$ 、 $+1/4$ 、 $+1/2$ 、 $+1$ 、 $+2$ 、 $+4$ 、 $+8$ 、 $+16$ 、 $+32$ 、 $+LOOP$ となります。



## 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ください。

- ▶ *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な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ベスト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

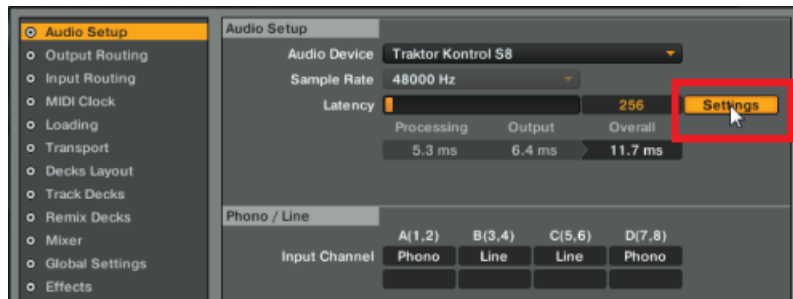
ウインドウの **TRAKTOR KONTROL S8 コントロール** アプリケーションで TRAKTOR KONTROL S8 オーディオインターフェイスにアクセスします。コントロールパネルは TRAKTOR インストール時に S8 ドライバと共に自動的にインストールされます。

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。



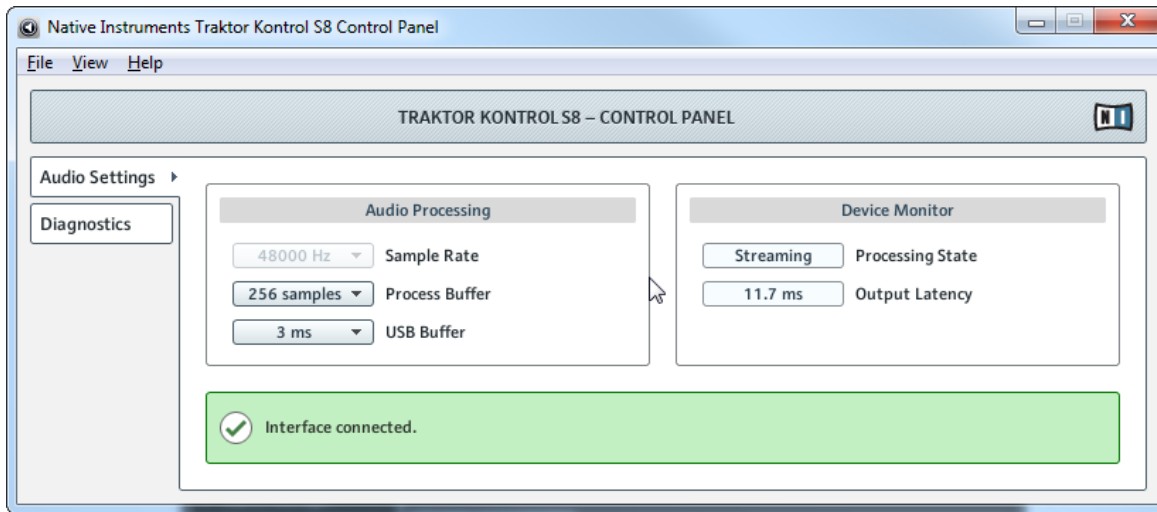
TRAKTOR の Preferences からコントロールパネルが開きます。

- ▶ 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 のコントロールパネル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。

**プロセスバッファ**: 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な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。音声が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。

- ・ **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。

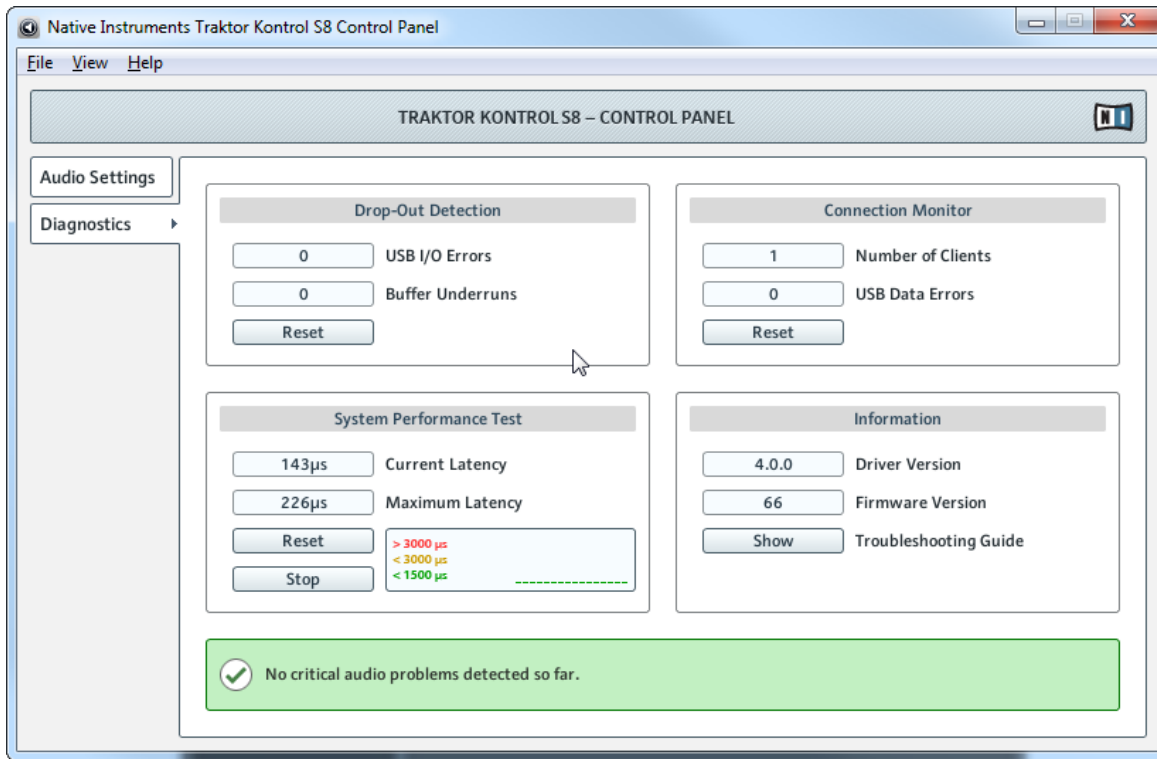
**Output Latency** : システムのアウトプットレイテンシーをミリ単位で表示します。



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（以降）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。 この方法で、TRAKTOR が空のコレクションを作成します。 名称変更した.nml ファイルを再インポートし、コレクションを再保存してください。

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。
- ・ S8 を同梱した USB ケーブルを用いてコンピュータに直接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/suppform>

Native Instruments サポートチームとコンタクトをとる際、ハードウェア、オペレーションシステム、使用しているソフトウェアのバージョン情報、問題の詳細をチームに伝えることが問題を解決する為に非常に有効となります。情報として提示すべき情報は以下となっています。

- ・ 問題に到達するまでの操作手順
- ・ 問題解決するために自分で試した解決策
- ・ ハードウェアを含む使用しているセットアップの内容
- ・ 使用しているコンピュータの機種を含む正確な情報
- ・ ソフトウェアバージョンナンバー



ソフトウェアのバージョン番号はアプリケーション起動時に表示される TRAKTOR スプラッシュスクリーンで確認できます。起動してから、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 ( $\pm 0.1$ 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 ( $\pm 0.6$ dB)

フォノインプット	
インプットインピーダンス	47 k $\Omega$
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: 37.6 cm
- ・ 高さ: 42cm
- ・ 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。