

# TRAKTOR KONTROL S2



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: 2.6.4 (09/2013)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

---

## Germany

Native Instruments GmbH  
Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Germany  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

## USA

Native Instruments North America, Inc.  
6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)

## Japan

Native Instruments KK  
YO Building 3F  
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,  
Tokyo 150-0001  
Japan  
[www.native-instruments.co.jp](http://www.native-instruments.co.jp)



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

---

---

# 目次

|          |                                     |           |
|----------|-------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>TRAKTOR KONTROL S2 の世界へようこそ!</b> | <b>12</b> |
| 1.1      | TRAKTOR KONTROL S2 とは?              | 12        |
| 1.2      | TRAKTOR KONTROL S2 資料について           | 13        |
| 1.2.1    | 各資料の紹介                              | 13        |
| 1.2.2    | 効率よく各マニュアルを読み進める                    | 14        |
| 1.2.3    | 本マニュアルについて                          | 14        |
| 1.3      | 動作環境                                | 15        |
| <b>2</b> | <b>TRAKTOR KONTROL S2 の主な内容</b>     | <b>16</b> |
| <b>3</b> | <b>音楽ライブラリの準備</b>                   | <b>19</b> |
| 3.1      | トラックコレクション (Track Collection) とは?   | 19        |
| 3.2      | 音楽フォルダのインポート                        | 19        |
| 3.3      | iTunes によるトラック管理                    | 21        |
| 3.3.1    | iTunes にある曲の再生                      | 21        |
| 3.3.2    | iTunes から曲を複数選択してインポートする            | 22        |
| 3.3.3    | iTunes プレイリストのインポート                 | 22        |
| <b>4</b> | <b>チュートリアル</b>                      | <b>23</b> |
| 4.1      | 最初のトラックを再生する                        | 23        |
| 4.1.1    | トラックのクイックロード                        | 24        |
| 4.1.2    | トラックの再生                             | 26        |
| 4.1.3    | トラック音声が聞こえない場合                      | 27        |
| 4.2      | 曲のミックス                              | 29        |
| 4.2.1    | ミックスするトラックのロードと再生                   | 29        |



---

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 4.2.2 | 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)。      | 30 |
| 4.2.3 | トラック同士の同期 .....                        | 30 |
| 4.2.4 | スタートポイントとしてキューポイントをセットする .....         | 31 |
| 4.2.5 | 備考ー左トラックが終わってしまった場合 .....              | 32 |
| 4.2.6 | 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。 ..... | 33 |
| 4.2.7 | 全てを手で行う .....                          | 34 |
| 4.3   | レベルの調整 .....                           | 37 |
| 4.3.1 | セオリー .....                             | 37 |
| 4.3.2 | 練習 .....                               | 37 |
| 4.4   | ループ機能 とキュー機能 .....                     | 40 |
| 4.4.1 | ループの再生 .....                           | 40 |
| 4.4.2 | ホットキューの使用 .....                        | 43 |
| 4.5   | ミックス内でサンプルを使用する .....                  | 45 |
| 4.5.1 | コレクションからサンプルをロードする .....               | 46 |
| 4.5.2 | サンプルのトリガー .....                        | 48 |
| 4.5.3 | トラックデッキからのサンプリング .....                 | 49 |
| 4.5.4 | サンプルの削除 .....                          | 51 |
| 4.6   | FX の追加 .....                           | 51 |
| 4.6.1 | グループモード .....                          | 52 |
| 4.6.2 | FX Unit の準備 .....                      | 53 |
| 4.6.3 | デッキを FX ユニットにアサインし、FX 処理を施す .....      | 54 |
| 4.6.4 | FX ユニットのコントロール .....                   | 54 |
| 4.6.5 | シングルモード (Single Mode) .....            | 55 |

---

---

|          |                                    |           |
|----------|------------------------------------|-----------|
| 4.6.6    | FX UNIT のスナップショットの保存 .....         | 56        |
| 4.7      | 同期 (Synchronization) .....         | 56        |
| 4.7.1    | イントロダクション .....                    | 56        |
| 4.7.2    | セットアップ例 .....                      | 58        |
| 4.7.3    | 同期用のその他のツール .....                  | 60        |
| <b>5</b> | <b>S2 で TRAKTOR DJ を操作する .....</b> | <b>63</b> |
| 5.1      | TRAKTOR DJ 操作のための S2 の主要機能 .....   | 63        |
| 5.1.1    | トラックのブラウズとロード .....                | 63        |
| 5.1.2    | デッキボリュームコントロールとクロスフェーダー .....      | 64        |
| 5.1.3    | フィルターの使用 .....                     | 65        |
| 5.1.4    | チャンネルゲインの調節 .....                  | 66        |
| 5.1.5    | EQ の使用 .....                       | 67        |
| 5.1.6    | ヘッドフォンキュー .....                    | 68        |
| 5.1.7    | デッキコントロール .....                    | 69        |
| 5.2      | トランスポートセクションの使用 .....              | 71        |
| 5.2.1    | PLAY ボタン .....                     | 71        |
| 5.2.2    | CUE ボタン .....                      | 72        |
| 5.2.3    | SYNC (MASTER) ボタン .....            | 72        |
| 5.2.4    | FLUX ボタン .....                     | 73        |
| 5.2.5    | HotCue ボタン .....                   | 73        |
| 5.2.6    | ループの使用 .....                       | 74        |
| 5.2.7    | ループ MOVE エンコーダーの使用 .....           | 76        |
| 5.3      | FX の使用 .....                       | 79        |

---

---

|          |                                 |           |
|----------|---------------------------------|-----------|
| 5.3.1    | デッキのエフェクトディスプレイの表示 .....        | 79        |
| 5.3.2    | S2 の FX セクションの使用 .....          | 80        |
| <b>6</b> | <b>ハードウェア 概観 .....</b>          | <b>83</b> |
| 6.1      | トップパネル - メインエリア .....           | 83        |
| 6.1.1    | デッキ (Decks) .....               | 83        |
| 6.1.2    | ミキサー (Mixer) .....              | 86        |
| 6.1.3    | FX ユニット (FX Units) .....        | 88        |
| 6.2      | リアパネル .....                     | 89        |
| 6.2.1    | MIC セクション .....                 | 89        |
| 6.2.2    | OUTPUTS セクション .....             | 90        |
| 6.2.3    | POWER セクション .....               | 90        |
| 6.3      | フロントパネル .....                   | 91        |
| 6.4      | コントロール部の種類 .....                | 92        |
| 6.4.1    | 各ボタン .....                      | 92        |
| 6.4.2    | 各ノブ .....                       | 93        |
| 6.4.3    | エンコーダー .....                    | 93        |
| 6.4.4    | ジョグホイール .....                   | 94        |
| 6.4.5    | 各フェーダー .....                    | 95        |
| 6.4.6    | 各メーター、各インジケーター .....            | 95        |
| 6.4.7    | 各スイッチ .....                     | 96        |
| 6.4.8    | 各ソケット .....                     | 96        |
| <b>7</b> | <b>ハードウェアコントロールリファレンス .....</b> | <b>97</b> |
| 7.1      | 基本知識として .....                   | 97        |

---

---

|       |  |     |
|-------|--|-----|
| 7.1.1 | S2 コントローラーの基本構造 .....                          | 97  |
| 7.1.2 | TRAKTOR の各デッキ、Track Deck、Remix Deck について ..... | 97  |
| 7.1.3 | SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス .....                   | 98  |
| 7.2   | ジョグホイールの使用 .....                               | 99  |
| 7.3   | テンポユニットの使用 .....                               | 100 |
| 7.3.1 | テンポフェーダー .....                                 | 100 |
| 7.3.2 | テンポリセット .....                                  | 101 |
| 7.4   | LOOP セクションの使用 .....                            | 101 |
| 7.4.1 | LOOP IN と LOOP OUT ボタンです。 .....                | 102 |
| 7.4.2 | ループ MOVE エンコーダー .....                          | 103 |
| 7.4.3 | ループ SIZE エンコーダー .....                          | 103 |
| 7.5   | CUE/REMIX SLOTS セクションの使用 .....                 | 104 |
| 7.5.1 | Cue モード .....                                  | 104 |
| 7.5.2 | Remix Deck モード .....                           | 106 |
| 7.6   | Transport Control Area の使用 .....               | 109 |
| 7.6.1 | CUE と PLAY ボタン .....                           | 109 |
| 7.6.2 | SYNC ボタン .....                                 | 110 |
| 7.6.3 | SHIFT ボタン .....                                | 110 |
| 7.7   | ミキサーの使用 .....                                  | 111 |
| 7.7.1 | GAIN/FILTER エンコーダー .....                       | 112 |
| 7.7.2 | EQ ノブ .....                                    | 113 |
| 7.7.3 | FX アサイン・ボタン .....                              | 114 |
| 7.7.4 | チャンネルフェーダーとチャンネルレベルメーター .....                  | 115 |

---

---

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| 7.7.5    | クロスフェーダー .....                                 | 115        |
| 7.7.6    | MAIN セクション .....                               | 116        |
| 7.7.7    | ヘッドフォンキューボタン .....                             | 116        |
| 7.7.8    | マスターディスプレイ .....                               | 117        |
| 7.7.9    | Browse エンコーダー(BROWSE) と Load ボタン (A と B) ..... | 118        |
| 7.7.10   | Remix Deck ノブと Mode ボタン (A/B) .....            | 119        |
| 7.8      | FX ユニットの使用 .....                               | 119        |
| 7.8.1    | シングルモードとグループモード .....                          | 120        |
| 7.8.2    | FX ユニットリファレンス .....                            | 120        |
| 7.9      | ブラウズとロード .....                                 | 121        |
| 7.10     | Native TRAKTOR モードと MIDI モード .....             | 123        |
| 7.10.1   | Native Traktor モード .....                       | 123        |
| 7.10.2   | MIDI モード .....                                 | 123        |
| <b>8</b> | <b>TRAKTOR KONTROL S2 のカスタマイズ .....</b>        | <b>125</b> |
| 8.1      | 環境設定ウインドウ .....                                | 125        |
| 8.2      | S2 コントロール部の設定と環境設定 .....                       | 127        |
| 8.2.1    | S2 コントロールオプション .....                           | 128        |
| 8.2.2    | デフォルト復元 (Restore Default) .....                | 131        |
| 8.2.3    | Calibration (キャリブレーション) .....                  | 132        |
| 8.2.4    | LED .....                                      | 132        |
| 8.3      | その他の設定項目 .....                                 | 132        |
| 8.3.1    | デッキの種類の変更 .....                                | 132        |
| 8.3.2    | インプットルーティングの調整 .....                           | 133        |

---

---

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| 8.4       | セットアップウィザード (Setup Wizard) .....          | 133        |
| <b>9</b>  | <b>S2 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>136</b> |
| 9.1       | Mac OS X の設定 .....                        | 136        |
| 9.2       | Windows での設定: コントロールパネル .....             | 137        |
| 9.2.1     | コントロールパネルを開く .....                        | 137        |
| 9.2.2     | Audio Settings ページ .....                  | 138        |
| 9.2.3     | Diagnostics ページ .....                     | 140        |
| 9.3       | S2 をデフォルトオーディオアウトプットインターフェイスとして使用する ..... | 142        |
| 9.3.1     | Windows .....                             | 142        |
| 9.3.2     | Mac OS X .....                            | 142        |
| <b>10</b> | <b>トラブルシューティングとヘルプ .....</b>              | <b>143</b> |
| 10.1      | TRAKTOR が起動しない .....                      | 143        |
| 10.2      | ハードウェアに関する問題 .....                        | 143        |
| 10.2.1    | ベーシック .....                               | 143        |
| 10.2.2    | USB とドライバの問題 .....                        | 143        |
| 10.2.3    | ドライバのアップデート .....                         | 144        |
| 10.2.4    | USB に関連する電源の問題 .....                      | 144        |
| 10.2.5    | TRAKTOR KONTROL S2 をラップトップで使用する。 .....    | 145        |
| 10.3      | ジョグホイールトッププレートがゆるい .....                  | 145        |
| 10.4      | TRAKTOR がクラッシュする .....                    | 146        |
| 10.5      | ヘルプ .....                                 | 146        |
| 10.5.1    | ナレッジベース / リードミー / オンラインサポート .....         | 146        |
| 10.5.2    | フォーラム .....                               | 147        |

---



---

|           |                                |            |
|-----------|--------------------------------|------------|
| 10.6      | アップデート .....                   | 147        |
| <b>11</b> | <b>付録 A – 一般的な設定 .....</b>     | <b>148</b> |
| 11.1      | TRAKTOR KONTROL S2 基本設定 .....  | 148        |
| 11.2      | マイクの追加 .....                   | 155        |
| <b>12</b> | <b>付録 B – 技術情報 .....</b>       | <b>157</b> |
| 12.1      | 技術仕様書 .....                    | 157        |
| 12.2      | 環境仕様 .....                     | 157        |
| <b>13</b> | <b>付録 C – クイックリファレンス .....</b> | <b>158</b> |
| 13.1      | クイックリファレンス .....               | 158        |
| 13.2      | ミキサークイックリファレンス .....           | 160        |
| 13.2.1    | メインセクションクイックリファレンス .....       | 160        |
| 13.2.2    | チャンネル/クロスフェーダークイックリファレンス ..... | 160        |
| 13.2.3    | マスターディスプレイクイックリファレンス .....     | 161        |
| 13.3      | FX ユニットクイックリファレンス .....        | 161        |
| 13.4      | ブラウズ、ロード、コピークイックリファレンス .....   | 162        |
|           | <b>索引 .....</b>                | <b>163</b> |

# 1 TRAKTOR KONTROL S2 の世界へようこそ!

TRAKTOR KONTROL S2 を DJ コントローラーとして選んでいただき、Native Instruments チーム一同感謝しております。

## 1.1 TRAKTOR KONTROL S2 とは?

TRAKTOR KONTROL S2 は TRAKTOR 開発者により手がけられた、専用ハードウェア、DJ パフォーマンス用ソフトウェアの総称です。 TRAKTOR KONTROL S2 はフル機能を装備した TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェア及び、最新技術を採用した TRAKTOR PRO 2 ソフトウェアを融合したものです。

オールインワンの TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーは人間工学を考慮した DJ ミキサーで、24-bit/96 kHz オーディオインターフェイスを標準装備し、TRAKTOR PRO 2 の操作に最適な高解像コントローラーとして機能します。 ライブパフォーマンスに必要な全コントロール部の指先による操作を可能にしました。

### 資料の注釈について

本資料では、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容を区別しています。

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。
- ハードウェア自体に表記されている名称はオレンジで表記します。この書体が使用されている場合、同じテキストをハードウェアでも確認できるはずです。
- スクリーン各部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) はライトブルーで表示されます。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。
- 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] + [Return]」)。
  - ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

## 1.2 TRAKTOR KONTROL S2 資料について

### 1.2.1 各資料の紹介

#### セットアップガイド

Setup Guide は 製品レジストレーションページにあります。レジストレーション用紙にレジストレーションページのリンクが記載してあり、この用紙は TRAKTOR KONTROL S2 製品ボックスに同封してあります。この資料は TRAKTOR KONTROL S2 システムのハードウェア/ソフトウェアをインストールする為のガイドとなり、初歩設定からスピーカーから音が出るまでの手助けとなります。この資料内容が TRAKTOR KONTROL S2 を習熟する為の最初の段階となります。



まずセットアップガイド (Setup Guide) を参照してください。その後この TRAKTOR KONTROL S2 マニュアルを手にとって TRAKTOR KONTROL S2 に関する知識を深めてください。

#### TRAKTOR KONTROL S2 マニュアル

セットアップガイド (Setup Guide) を読み、手順に従った後は、TRAKTOR KONTROL S2 システムが起動する状態となるはずですが、では、この TRAKTOR KONTROL S2 マニュアルを読み進めましょう。マニュアルでは始めに実践的な TRAKTOR KONTROL S2 の取り扱い方法について解説します。その後ハードウェアに関する章で TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラーについて解説し、操作例を解説する章で各操作に関して解説します。セクション [↑ 1.2.3, 本マニュアルについて](#) ではマニュアル内容の概要を紹介します。

#### TRAKTOR 2 マニュアル

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

## 1.2.2 効率よく各マニュアルを読み進める

各資料は以下の順序で読み進める事を推奨します。

1. セットアップガイド (Setup Guide)
2. TRAKTOR KONTROL S2 マニュアル
3. TRAKTOR 2 マニュアル

## 1.2.3 本マニュアルについて

現在読んでいる資料は TRAKTOR KONTROL S2 マニュアルです。マニュアル構成は以下となっています。

- [↑2, TRAKTOR KONTROL S2 の主な内容](#) 章では TRAKTOR KONTROL S2 ユーザーインターフェイスと各メインエリアについてハードウェア、ソフトウェア両方の内容を紹介していきます。
- [↑3, 音楽ライブラリの準備](#) 章では音楽を TRAKTOR の強力なトラックコレクションに追加する方法について解説するので、手持ちの曲で TRAKTOR KONTROL S2 機能を活用する為の各機能を習得することとなります。
- [↑4, チュートリアル](#) 章ではコントローラーを使用するための解説を行います。ここでは段階的に TRAKTOR KONTROL S2 に搭載している各ツールの使用方法を紹介していきます。これらの実用例で簡単に内容を理解することができ、コンピュータを使用した DJ に慣れ親しんでいくことが可能となります。
- [↑5, S2 で TRAKTOR DJ を操作する](#) 章では TRAKTOR KONTROL S2 を iOS デバイス用 TRAKTOR DJ で使用方法を解説します。
- [↑6, ハードウェア概観](#) 章では TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラー上の全ハードウェアコントロール部について解説します。コントロール部全てを網羅しているので、ここで各部の必要な情報を得ることができます。
- [↑7, ハードウェアコントロールリファレンス](#) 章ではショートチュートリアルを各種用意しており、コントローラー各部の理解を深めます。例えばサブチャプターではミキサーセクションでの操作と、実際の操作方法について解説しています。
- [↑8, TRAKTOR KONTROL S2 のカスタマイズ](#) 章では TRAKTOR KONTROL S2 を必要に応じてカスタマイズする方法について述べていきます。
- [↑9, S2 オーディオインターフェイスとコントロールパネル](#) 章では TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラー内蔵のオーディオインターフェイスについて解説します。
- [↑10, トラブルシューティングとヘルプ](#) 章では一般的な問題とその対処方法、ヘルプインフォへのアクセス方法を紹介します。
- 最後に 3 つの付録では有効な追加情報を記載しています。
  - 付録 A では TRAKTOR KONTROL S2 を各演奏環境下に対応させる為の設定例を紹介しています。

- 付録 B では TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーの技術仕様を記載しています。
- 付録 C ではコントローラーの全コントロール部を早見表形式で紹介しています。コントロール部の内容を知る場合、この表を参照すると便利でしょう。

## ソフトウェア、ハードウェアの呼称

資料内で、TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラーは「TRAKTOR KONTROL S2」、「S2 コントローラー」または「S2」と記載します。

同様に、TRAKTOR ソフトウェアは「TRAKTOR」と記載する場合があります。

ですから、「TRAKTOR KONTROL S2 は S2 から TRAKTOR をコントロール可能にする専用 DJ システムです」といった文章が頻出することとなります。

## 1.3 動作環境

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

<http://www.native-instruments.com/en/products/traktor/dj-software/traktor-pro-2/specifications/>

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

## 2 TRAKTOR KONTROL S2 の主な内容

この章では TRAKTOR KONTROL S2 のメインエリアを、TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラーと TRAKTOR PRO ソフトウェアの両方で紹介します。

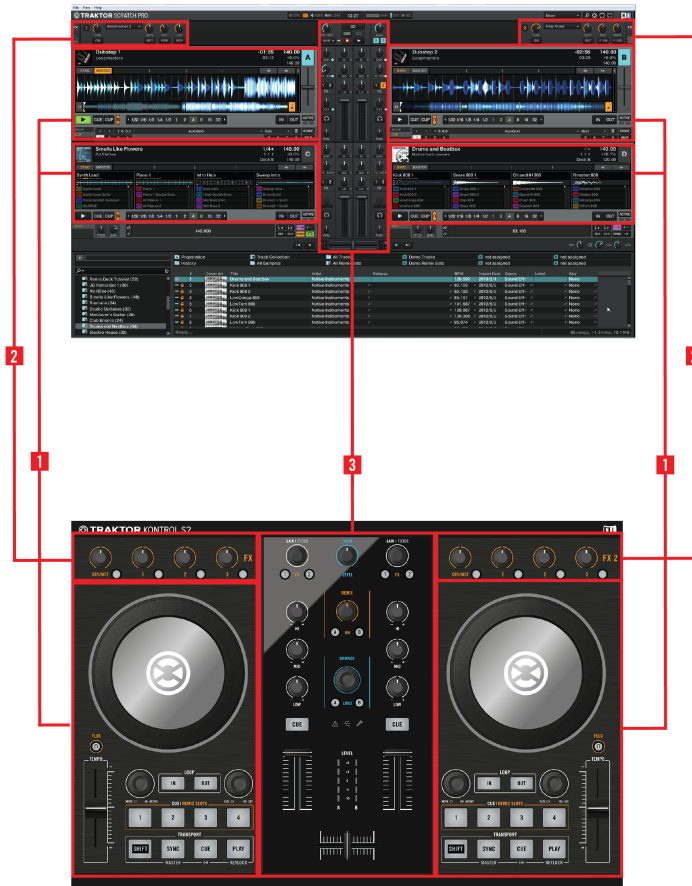


まず初めに、TRAKTOR PRO ソフトウェアには 4 つのバーチャルデッキがあり、各デッキは Track Deck モード、Remix Deck モード、Live Input モードで使い分けることができる非常に柔軟なシステムとなっています。TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーを用いることでソフトウェアの上段デッキは常に Track Decks となり、下段のデッキは Remix Decks として機能します。セットアップガイドを使って S2 コントローラーと TRAKTOR ソフトウェアのこの基本設定を行ってください。この設定が初期設定であることを念頭に入れておくとい良いでしょう。



まずはこの数ページを読んでいただいて、TRAKTOR KONTROL S2 の放つ強力な印象に触れ、慣れ親しんでください。TRAKTOR での音楽のインポート方法を熟知している方は、この章を読んだ後、[↑3, 音楽ライブラリの準備](#) はスキップして [↑4, チュートリアル](#) 章にそのまま進んでください。





## ハードウェアコントローラーとソフトウェア

(1) **Decks:** TRAKTOR KONTROL S2 には 2 台のデッキがあります。各デッキでトラック、またはサンプルをコントロールします。各デッキはターンテーブルや CD デッキとして考えることができますが、強力な追加機能と接続されたコンピュータによる柔軟性を兼ね備えています。S2 の**左デッキ**でソフトウェアの Track Deck A をコントロールします。S2 の**右デッキ**でソフトウェアの Track Deck B をコントロールします。コントローラーの **CUE/REMIX SLOTS** セクションで TRAKTOR の Remix Decks C と D をコントロールします。サンプルのコントロールを行うには **CUE/REMIX SLOTS** セクションを Remix Deck モ

ード (Cue モードでは、これらのボタンで Track Deck A と B のキューポイントをコントロールします) に切り替えておく必要があります。各モードについては、セクション [↑ 7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用](#) を参照してください。

**(2) FX ユニット:** デッキからのシグナルはハードウェア/ソフトウェアインターフェイスの上部にある 2 基の FX ユニットで加工することも可能です。FX ユニットから TRAKTOR 内の高品質 FX の全コレクションにアクセス可能で、S2 の**左 FX ユニット**でソフトウェア内の左 FX ユニートをコントロールし、TRAKTOR の Track Deck A の音声をエフェクト加工します。S2 の**右 FX ユニット**でソフトウェアの右 FX ユニートをコントロールし、TRAKTOR の Track Deck B の音声をエフェクト加工します。



各 FX ユニットで Decks A-D の音声をアサインすることが可能ですが、ここでは簡単な内容の解説に留まります。



追加 FX ユニートをソフトウェアから起動することも可能で、これによって TRAKTOR の Remix Decks C と D の音声を加工することが可能となり、また任意のデッキにそのユニットを使用することも可能です。TRAKTOR のバーチャルデッキとエフェクトルーティング構造が非常に柔軟に様々な状況に対応します。詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

**(3) Mixer:** ミキサーは TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーの中央部にあり、この Mixer で TRAKTOR ソフトウェアの Decks A-D の音声を制御します。各 Track Deck A と B には専用チャンネルがあり、Remix Decks C と D に対しては統合チャンネルを使用するので、合計 3 つのチャンネルを含んだミキサーを使用することになります。一般的に DJ ミキサーの使用目的は、各チャンネルの音量の調整、チャンネルの各周波数帯の調節、音声の FX ユニットへの送信で、これらの調整の後、音声全体をミキサーセクションの最上部にある **Main セクション**へと送ります。これによってミックスがオーディエンスへと届きます。



詳細に関しては [↑ 6, ハードウェア 概観](#) 章を参照し、そのまま TRAKTOR KONTROL S2 コントローラー上のコントロール部の詳細解説部へと読み進めるのがよいでしょう。TRAKTOR ソフトウェアの各機能に関する詳細は、インストールディスク内の TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

## 3 音楽ライブラリの準備

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

TRAKTOR KONTROL S2 の操作方をすぐにでも習得したい方は、この章を飛ばして [↑4, チュートリアル](#) 章に進み、デモトラックを使用して TRAKTOR KONTROL S2 を操作する方法を体得してください。こちらの章は後で読んでいただければ問題ありません。

### 3.1 トラックコレクション (Track Collection) とは?

トラックコレクション (またはコレクション) では TRAKTOR データベース内のトラックを全て表示します。

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

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

#### トラックコレクションとは

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

#### トラックコレクションではできないこと

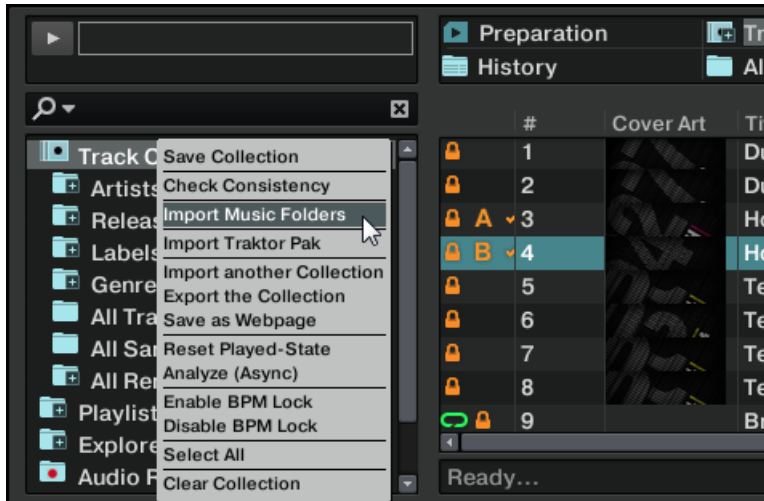
- トラックの移動、コピー、ファイル形式を変換して隠しファイル内に保管すること。
- ハードディスク内のファイルの構造内の階層位置を変更すること。

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

### 3.2 音楽フォルダのインポート

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

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



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

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

シンク、またはオートループ機能等を使用して DJ プレイを行う前には、分析作業を事前に行っておいてください。TRAKTOR が音楽の特徴 (BPM 等) を分析します。分析はブラウザで選択したトラックを右クリックし、メニューから **Analyze (Async)** を選択します。もう一つの簡単なトラックの分析方法は **Track Deck** にトラックをドラッグする方法です。TRAKTOR の下の青いバーがトラックの分析状況を表示します。もし他のフォルダ、または外部ハードディスクに音楽ファイルがある場合は、TRAKTOR 音楽フォルダにこれらのフォルダも以下のように追加します。

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

この作業を繰り返し、全ての音楽フォルダを追加します。

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

## 3.3 iTunes によるトラック管理

iTunes で音楽コレクションを管理している場合、TRAKTOR 2 は iTunes ライブラリと iTunes プレイリストに直接アクセスします。

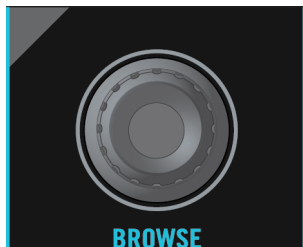
### 3.3.1 iTunes にある曲の再生

TRAKTOR KONTROL S2 から直接 iTunes ライブラリとプレイリストをブラウズすることが可能です。ちなみに、この操作はハードウェアコントローラーを用いたトラックのブラウズ、ロード操作を覚える為の絶好の機会となります。この操作を行うには以下のコントロール部を使用します。

- **SHIFT** ボタン



- **BROWSE** エンコーダー



- **BROWSE** エンコーダーの下にある **LOAD** ボタン **A/B**



トラックの閲覧とデッキへの追加方法は以下です。

1. **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーを回して **iTunes** を選択します。 **SHIFT** ボタンを押したまま、**BROWSE** を押して iTunes の内容を展開します。
2. 同じようにプレイリスト内を移動します。
3. ブラウザツリーで希望するプレイリストを選択したら、**SHIFT** ボタンを放します。
4. **BROWSE** エンコーダーを回して先ほど選択した iTunes のプレイリストを閲覧し、トラックを選択します。
5. **BROWSE** エンコーダーの下、LOAD ボタン **A** を押して選択したトラックを左デッキに (TRAKTOR のデッキ A です) にロードします。

- 4-5 の作業を繰り返し、LOAD ボタン **B** を押してトラックを右デッキに (TRAKTOR の Track Deck B をコントロールします) ロードします。

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

## ソフトウェアでの同様の操作方法

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

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

### 3.3.2 iTunes から曲を複数選択してインポートする

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

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

### 3.3.3 iTunes プレイリストのインポート

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

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



## 4 チュートリアル

この章では TRAKTOR KONTROL S2 を使用する際に頻出する使用方法について解説します。

チュートリアルは実際に作業を行いながら進めます。単純な操作から紹介し、徐々に複雑な内容へと解説を進めることで、TRAKTOR KONTROL S2 システムに慣れ親しんでいただきます。この内容を把握した後は、TRAKTOR KONTROL S2 を使用してミックスが行える様になっている事でしょう。

ここから紹介するチュートリアルでは TRAKTOR KONTROL S2 インストールの際にハードディスクにコピーされたデモトラックを使用します。ですからトラックコレクションに曲をインポートしていない状態でも以下のチュートリアル内容を進めることが可能です。コレクションに曲をインポートする方法に関しては上記の [↑3, 音楽ライブラリの準備](#) 章を参照してください。



コントローラーの左デッキは TRAKTOR の Track Deck A 右デッキは TRAKTOR の Track Deck B に対応します。

### 4.1 最初のトラックを再生する

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

#### 必要条件

ここでは TRAKTOR KONTROL S2 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の必要事項を終えてからここに戻ってください。

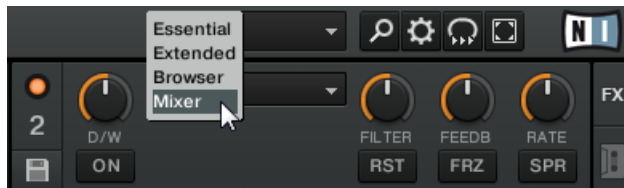
このチュートリアルを始める前に TRAKTOR のセッティングを変更した場合は、以下の手順に従って TRAKTOR KONTROL S4 システムを初期設定の状態に戻しておくことを強く推奨します。

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](#) をクリックして S2 が接続してあることを確認します。
3. 次のウインドウで TRAKTOR 使用時に外部ミキサーを使用するか設定します。TRAKTOR 使用時にコントローラーのミキサーを使用する場合は [Yes](#) を選択します。
4. 次のウインドウで TRAKTOR で使用する Deck Flavors を選択します。ドロップダウンメニューで *2 Track Decks + 2 Remix Decks* を選択し、[Next](#) をクリックします。
5. この内容を適用する為に、[Finish](#) (終了) をクリックしてセットアップウィザードを終了します。

→ ここまでの設定で、TRAKTOR を S2 コントローラーで制御することが可能となります。

更に外部ミキサーを使用する際、TRAKTOR ソフトウェア上のミキサーは表示されなくなります。しかし S2 の操作によって変化するソフトウェアミキサーの状態を確認したい場合もあります。その場合はレイアウトセクションのドロップダウンメニューで TRAKTOR インターフェイスの見た目を以下のように変更します。

- ▶ TRAKTOR のヘッダの虫眼鏡アイコンの隣にあるドロップダウンメニューをクリックし、リストで *Mixer* を選択します。



→ これでユーザーインターフェイスの中央部に TRAKTOR のミキサーが表示されます。

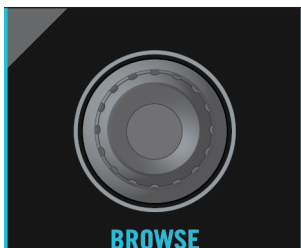
### 4.1.1 トラックのクイックロード

デモトラックから「Techno 1」をデッキ A にロードします。トラックを選択してロードするには、S2 上でこれらのコントロール部を使用します。

- 2 つの **SHIFT** ボタン (各デッキの下にあります)のどちらか



- **BROWSE** エンコーダー (ミキサーの中央部):



- 左デッキの **LOAD** ボタン (**BROWSE** エンコーダーの下の「A」とある部分です):



TRAKTOR ソフトウェアウィンドウで以下を行います。

1. **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーを使用してブラウザツリーからプレイリストを選択します。**SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーボタンを押してそのフォルダを開きます。
2. **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーを使用して **Demo Tracks** プレイリストを選択します。**Demo Tracks** のプレイリストが表示されます (**Demo Tracks** プレイリストが見つからない場合は、ブラウザツリーの **Explorer** から開いてください)。

|             |                  |                |                 |
|-------------|------------------|----------------|-----------------|
| Preparation | Track Collection | All Tracks     | Demo Tracks     |
| History     | All Samples      | All Remix Sets | Demo Remix Sets |

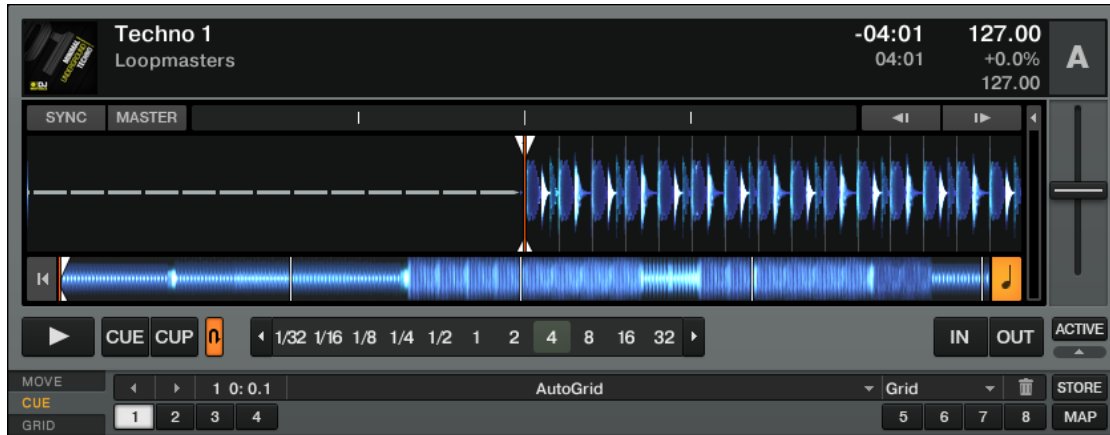
  

| #     | Cover Art | Title       | Artist      | Release |
|-------|-----------|-------------|-------------|---------|
| A ✓ 1 |           | Dubstep 1   | Loopmasters | μ       |
| B 2   |           | Dubstep 2   | Loopmasters | μ       |
| 3     |           | House 1     | Loopmasters | μ       |
| 4     |           | House 2     | Loopmasters | μ       |
| 5     |           | TechHouse 1 | Loopmasters | μ       |
| 6     |           | TechHouse 2 | Loopmasters | μ       |
| 7     |           | Techno 1    | Loopmasters | μ       |
| 8     |           | Techno 2    | Loopmasters | μ       |

3. **SHIFT** を放して **BROWSE** エンコーダを使用し、プレイリストの **Techno 1** を選択します。
4. トラックがハイライト表示されたら、コントローラーの **LOAD** ボタン A を押してトラックデッキ A にトラックをロードします。(トラックを Track Deck B にロードする場合は、コントローラーの **LOAD** ボタン B を押します)。



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



S2 を使用してトラックをロードするには、TRAKTOR のデッキにブラウザ、またはコンピュータのフォルダから直接トラックをドラッグアンドドロップすることも可能です。

## 4.1.2      トラックの再生

▶ トラックをロードしたら、左デッキの **PLAY** ボタンを押します。



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



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

## 各デッキごとのチャンネル

各デッキで再生しているオーディオはミキサー上の各チャンネルで更にコントロール可能です。デッキ A 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 (左ミキサーチャンネル) でコントロールします。



チャンネル A

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

### 4.1.3      トラック音声が聞こえない場合

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

- ▶ S2 の下部で、クロスフェーダーを一番左にしてください。



- ▶ 上にあるチャンネル A のチャンネルフェーダーを一番上まであげて下さい。



- ▶ Channel A のレベルメーターが反応します。反応していない場合は、左チャンネルの **HI**、**MID**、**LOW** と **FILTER** ノブが中央に調節してあるか確認し、チャンネルの上部にある **GAIN/FILTER** エンコーダーを押してチャンネルインプットのゲインを 0 dB にします。



- ▶ ミキサーの中央上部の **MAIN LEVEL** ノブが最低でも 12 時の方向よりも右に調節してあるか確認してください。



ソフトウェアのヘッダの TRAKTOR の **MAIN** レベルメーター、または S2 の **MAIN LEVEL** メーターが反応しているのに音声を確認できない場合は、S2 のメインアウトプットから PA 間での接続を順に確認してください。



## 4.2 曲のミックス

ここまでで TRAKTOR KONTROL S2 ([↑ 4.1, 最初のトラックを再生する参照](#))を操作して素早くトラックをロードし、トラックの再生ができるようになったはずなので、次に曲をミックスしてみましょう。ここからは、デジタル DJ が知っておくべきミックスの基本的操作を解説します。トラックの試聴、トラックの同期、ベストな位置からのトラックの再生、クロスフェーダーを使用したトラックのミックス方法について解説します。

### 必要条件

ここからの解説は、前述したチュートリアルの内容を把握しているものとします([↑ 4.1, 最初のトラックを再生する参照](#))。TRAKTOR KONTROL S2 は以下の状態となっています。

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

### 4.2.1 ミックスするトラックのロードと再生

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

1. [Demo Tracks](#) プレイリストで [Techno 2](#) を選択します。
2. LOAD ボタン B を押し、デッキ B にトラックをロードします。  
TRAKTOR ウィンドウでは、デッキ B にトラック情報と波形が表示されます。
3. コントローラーの右デッキの **PLAY** ボタンを押し、再生を開始します。

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

この時点では S2 のクロスフェーダーが左いっぱいの状態なので、デッキ B のトラックはまだスピーカーから確認することはできません。—それではゆっくりとデッキ B のトラックをミックスしてみましょう。

先に進む前に、S2 のフロントパネルにある **CUE MIX** ノブを真ん中にしてください。

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

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

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

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



CUE ボタン

- ▶ S2 で、チャンネル B の **CUE** ボタン（フェーダーの上にあります）を押します。

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

常時 S2 のフロントパネルにあるこの **CUE MIX** ノブを使用してヘッドフォン内でキュートラック（デッキ B）とメインミックス（デッキ A）のバランスを調整することが可能です。キュートラックを重点的に試聴する場合はノブを反時計回りに回し、メインミックスを聞く場合は、時計回りに回します。

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

## 4.2.3 トラック同士の同期

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



SYNC ボタンです。

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

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

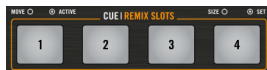
フロントパネルの **CUE MIX** ノブをゆっくり回すことで、デッキ A に同期した状態のミックストラック (デッキ B) をミックス内で確認することができます。

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

## 4.2.4 スタートポイントとしてキューポイントを設定する

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

TRAKTOR KONTROL S2 ではこのキューの為のポイントをマークすることができ、それらをキューポイントと呼びます。この機能でこれらのポイントを何度でも同じパフォーマンスで、または次の回のパフォーマンスでも使用することが可能となります。



4 つの使用していない状態の CUE/REMIXSLOTS ボタンです。

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

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

## キューポイントのビートへのスナップ

TRAKTOR の Snap 機能を使用すれば、ビートにあわせてキューポイントを正確に配置することにそれほど気をを使う必要はありません。Snap モードをオンにすると、トラック内に設置したキューポイントはそこから一番近いビートに移動するので、これによりこのポイントに直接何度でも戻ることができるようになります。Snap モードを起動するには、TRAKTOR のミキサーの **MAIN** ノブの下にある **S** ボタンを押します。(ミキサーを表示していない場合は、ユーザーインターフェイスの左上にあるドロップダウンメニューでミキサーレイアウトを選択します。このメニューは虫眼鏡シンボルの左にあります)。



TRAKTOR のマスターパネルにあるスナップモードインジケータボタン (S) です。

## トラック同士を揃える

両方のトラックを揃える作業は非常に簡単です。

1. デッキ B は再生させておいてください (PLAY ボタンが点灯した状態)。
2. 他のトラックのダウンビートを確認しながら先ほどダウンビートを配置した CUE/REMIXSLOTS ボタンを押します。

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

## ビートスティック

ここでも、ボタンを押すタイミングに細心の注意を注ぐ 必要はありません。デフォルトで TRAKTOR は両方のトラックのビートをマッチさせるので、突然の曲間移動でもビートマッチの状態を崩すことはありません。これは Quantize モードによるもので、マスターパネルの QUANT ボタン (Q) が点灯しているかで起動を確認することができます(以下図参照)。

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、CUE/REMIXSLOTS ボタンを押すことによる曲間移動)ビートマッチした状態となり、現在保たれている同期の状態を崩すことはありません。



Snap モードインジケータと Quantize モードインジケータは両方とも TRAKTOR のマスターディスプレイにあります。

### 4.2.5 備考ー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、**SHIFT + CUE** を押してトラックの最初にスキップします。

ではチュートリアルに戻ります。

## 4.2.6 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。

では TRAKTOR KONTROL S2 の EQ とフィルターを使用してみましょう。



EQ と FILTER ノブです。

- ▶ チャンネル B の EQ ノブを回してキュートラックの音声を確認してください。

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



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

トラックのミックス方法例は以下です。

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 S2 を使ったあなたの最初のミックスです!

## 4.2.7 全てを手で行う

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

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

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

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

### 最初のステップ

1. まずクロスフェーダーが右いっぱいとなっているか確認します。
2. Deck B のトラックがまだ再生している間に、**Demo Tracks** プレイリストから Deck A に **House 1** をロードします (**BROWSE** エンコーダーを使用してリスト内のトラックを選択し、LOAD ボタン A を押して Deck A にトラックをロードします)。
3. 左デッキの **PLAY** を押し、新しくロードしたトラックの再生を開始します。
4. 同じデッキで **SYNC** ボタンがオフの状態になっているか確認します。
5. ミキサーでチャンネル B フェーダーの上の **CUE** ボタンを起動解除し、チャンネル A を起動してヘッドフォンで新規追加した曲を試聴します (**CUE MIX** ノブを任意に調節してください)。

### テンポの調節

各デッキのテンポは **TEMPO** フェーダーで調節します。

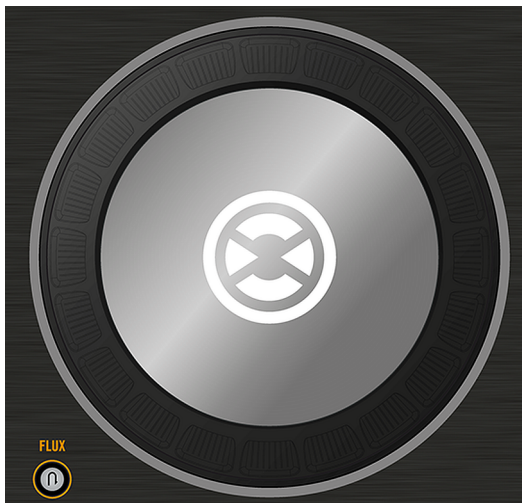


TEMPO フェーダーを使用してデッキのテンポを調節します。

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

## ジョグホイールによる手動キュー

ジョグホイールを使用して曲をミックスする場所を探すことも可能です。



S2 コントローラーの左ジョグホイールです。

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

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

## ビートのアライン

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

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

→ これでトラック同士が完全に同期します。



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

## 新規トラックのミックス

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

→ これが TRAKTOR KONTROL S2 を使ったあなたの最初のマニュアルミックスです!

手動によるビートマッチを習得するまでには時間がかかります。習得には集中して練習することが必要で、ここではその方法について詳しく解説はしません。練習あるのみです。



## 4.3 レベルの調整

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

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

### 4.3.1 セオリー

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

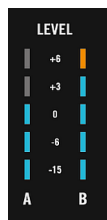
基本ルールは、シグナルのクリッピングを避けつつ、ダイナミックレンジをフル活用することです。これらを守るべき理由として、以下の二つがあります。

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

以上を理由に音量を最適な状態で保っておくことが重要です。

### 4.3.2 練習

音量調整の為に、S2 にはいくつかのレベルメーターとコントロール部を装備しています。各レベルメーターにはシグナルレベルを示す青い LED とクリッピングを示すオレンジの LED を備えています。



S2 の LEVEL メーターです。

上記したルールはこれらのメーターで以下のように反映されます。

- ▶ レベル調整の調節の上達には練習が不可欠です。音量が常に青色 LED の上部に留まるようにし、赤 LED には極力到達しないように心がけてください。

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

## 各チャンネルのレベルチェック

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



GAIN/FILTER エンコーダーは各チャンネルの上部にあります。

- ▶ チャンネルの **GAIN/FILTER** エンコーダーを調節し、音声は赤 LED に達することによるクリッピングを裂けつつ、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レベルに影響し、同じように設定した FX ユニットも音量に影響することを念頭において調節してください。これらの内容を変更する際には、そのつど **GAIN/FILTER** エンコーダーも調節してください。

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

## チャンネル同士のレベルを合わせる

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

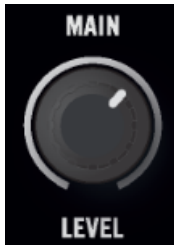
- ▶ キューしたチャンネルをミックスする前に、**GAIN/FILTER** ノブを調節してチャンネルメーターが現在スピーカーから流れている曲のチャンネルメーターと大体同じになるよう調節します。



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

## メインレベルの確認

全てのチャンネルから送信される各シグナルはチャンネルフェーダーとクロスフェーダーの位置に関係し、最終的に一つにまとまります。このミックスは TRAKTOR のメインアウトプットからメインセクションに送信されます。下の S2 の **MAIN LEVEL** ノブの図を参考にしてください。



S2 の MAIN セクションです。

TRAKTOR PRO 2 のヘッダにある **MAIN** レベルメーターで **MAIN LEVEL** ノブで調節する前のミックスレベルを確認することができます。このレベルを調節するには、TRAKTOR PRO のマスターパネルの **MAIN** レベルメーターの真下にある **MAIN** ノブを使用します（以下参照）。



TRAKTOR の MAIN メーターと MAIN ノブです。

- ▶ TRAKTOR のマスターパネルにある **MAIN** ノブを調節して、**MAIN** レベルメーターが赤いクリップ表示用 LED に到達しない程度にレベルが青表示 LED の上部を示すように調節します。

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

赤いクリッピング LED が点灯した場合、S2 の MAIN LEVEL を下げてもその音声自体が歪んでしまっているという意味はありません。



クリッピングやリミッティングが起きる場合は TRAKTOR の MAIN ノブを下げてください。



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

## 4.4 ループ機能 とキュー機能

ここまでで、基本的なミックス操作方法について学んだので、ここからは TRAKTOR KONTROL S2 のループ機能について解説します。

### 必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握しているものとします。TRAKTOR KONTROL S2 は以下の状態となっています。

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

### 4.4.1 ループの再生

S2 の各デッキには専用ループコントロールを装備しており、ジョグホイールの真下の LOOP セクションにあります。



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

## ループを既定のサイズにセットする

ではデッキ A にループを追加しましょう。

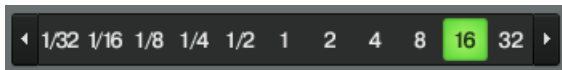


LOOP SIZE エンコーダーです。

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

→ この操作で自動的にループを追加します。

Loop size は TRAKTOR のループセクションの数値に対応します。



Loop Size ディスプレイです。

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



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

## 手動でループをセットする

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



LOOP IN と LOOP OUT ボタンです。

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

上記のチュートリアルで Snap モードについては解説済みです(↑[4.2.4, スタートポイントとしてキューポイントをセットする](#)参照)。このモードは Loop In と Loop Out Points にも影響するので、この設定で各ループポイントは自動的にビートに設置されます。



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

ループを手動で設定する際、TRAKTOR のループセクションで表示される Loop Size が実際のループサイズと合わない場合があります。

## ループの移動

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



LOOP MOVE エンコーダー

- ▶ ループを移動するには、LOOP MOVE エンコーダーを回します。

移動範囲も TRAKTOR のループセクションで表示しているループサイズに対応します。



ループを起動していない状態で LOOP MOVE エンコーダーを回すと、同じループサイズで前後に移動することができます。詳細は↑[7.3.2, テンポリセット](#)を参照してください。

## ループの保存

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



点灯していない CUE/REMIX SLOTS ボタンです。

ループの保存方法もほぼ同様です。

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



同じボタンが緑点灯します。

## ループの解除

現在のループを解除する場合は、以下の手順に従ってください。

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



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

### 4.4.2 ホットキューの使用

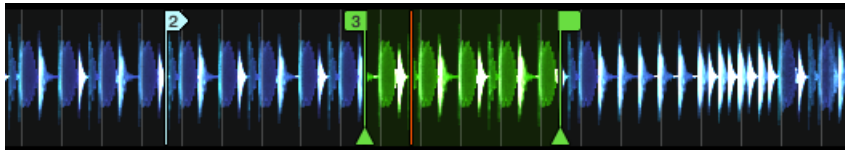
このチュートリアルと上記のチュートリアルで、ホットキューを使用してキューポイントとループを保存する方法を解説しました。ここではこれらの使用方法について更に掘り下げて解説します。



設定内容が異なる各 CUE/REMIX SLOTS ボタンです。

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

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



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

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

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

→ これでボタンの点灯が消えるはずです。

## 例

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

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

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

1. 次のトラックの再生を開始し、S2 の中央の任意のチャンネルの **CUE** ボタンを起動することでヘッドフォンで試聴できる状態にします。



2. 右デッキのループセクションの各コントロールを操作し、トラックのイントロ周辺で任意のループを設定します。
3. いいループが見つかったら、点灯していない **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押して保存し、ループを再生したままの状態にします。
4. ここまでを設定してから、例えば前述したようにループの低音成分をカットしておいて、ループのミックスを開始します([↑ 4.2.6, 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。参照](#))。
5. トラックが完全にフェードアウトする直前に、用意しておいたループを解除すればミックスが完了します。

## 4.5 ミックス内でサンプルを使用する



前章で紹介したように、TRAKTOR ソフトウェアでは 4 つのバーチャルデッキを用意しており、各デッキは Track Deck モード、Remix Deck モード、Live Input モードで 사용할 수 있습니다。S2 コントローラーの左右の物理デッキは TRAKTOR ソフトウェアの上部のデッキ A/B をコントロールします。S2 と共に使用することでこれらのデッキは常に Track Deck モードとなります。更に S2 にはソフトウェアのデッキ C/D をコントロールする為の **CUE/REMIX SLOTS** セクションを設けています。S2 と共に使用することでこれらのデッキは常に Remix Deck モードとなります。セットアップガイドを使って S2 コントローラーと TRAKTOR ソフトウェアの基本設定を行ってください。

S2 で TRAKTOR の Remix Decks C と D をコントロールするには、**CUE/REMIX SLOTS** セクションを Remix Deck モードにする必要があります。モード切替は **REMIX** ノブの下のア/B ボタンで行います。



REMIX セクションの A/B ボタンです。

**REMIX** ノブで両方の Remix Deck の音量をコントロールします。**CUE/REMIX SLOTS** セクションを Remix Deck モードにすると、Track Decks の Cue Points をコントロールする代わりに、Remix Deck C/D の上部 Sample Slots をボタン 1-4 でコントロールします。



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

Remix Deck を用いてサンプルをセットに取り入れることはもちろん、サンプルを取り込んで即座にトラックのリミックスを行うことができます。Remix Deck を使ってレイヤー可能な 8 クリップ分のトラックを操り、新しくトラックを組むことも可能です。では S2 から Remix Decks をコントロールする方法を解説します。



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

## 必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握しているものとします。TRAKTOR KONTROL S2 は以下の状態となっています。

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

### 4.5.1 コレクションからサンプルをロードする

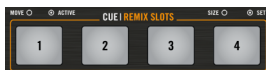
トラックコレクションから **REMIX SLOTS** にサンプルを直接ロードできます。

1. ミキサー中央の **REMIX** ノブの下に A ボタンを押します。



これによりコントローラーの **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを Remix Deck モードに切り替えます。A ボタンが点灯し、4 つの **CUE/REMIX SLOTS** ボタン 1-4 でソフトウェアの Remix Deck C の Sample Slot をコントロール可能となります。

2. **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーを使用してブラウザツリーから **Track Collection** フォルダを選択します。 **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーボタンを押してそのフォルダを開きます。
3. **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーを使用してブラウザツリーから **All Remix Sets** フォルダを選択します。 **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーボタンを押してそのフォルダを開きます。
4. **SHIFT** を押したまま **BROWSE** エンコーダーを使用してブラウザツリーから **Dirty Trap** フォルダを選択します。
5. **SHIFT** を放し、**BROWSE** エンコーダーを回してプレイリストの「C3 Bells #1」を選択します。
6. 左のデッキで **SHIFT** と **CUE/REMIX SLOTS** ボタンの一つを押し(ここでは最初のボタンを選択します)、このスロットにサンプルをロードします。



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

これでサンプルがロードされ、再生可能な状態となりました。

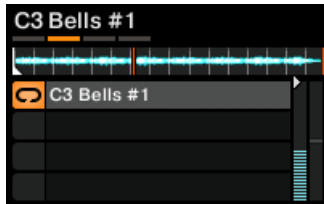
- TRAKTOR PRO では Remix Deck C の最初のサンプルスロットの上部サンプルセルにサンプルがロードされた状態となっているはずです。
- S2 では対応する **CUE/REMIX SLOTS** ボタンが薄く点灯し、サンプルがロードされた状態であり、音声が発音されていない状態を意味します。

## 4.5.2 サンプルのトリガー

薄く点灯した **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すことでサンプルをトリガーすることができます。

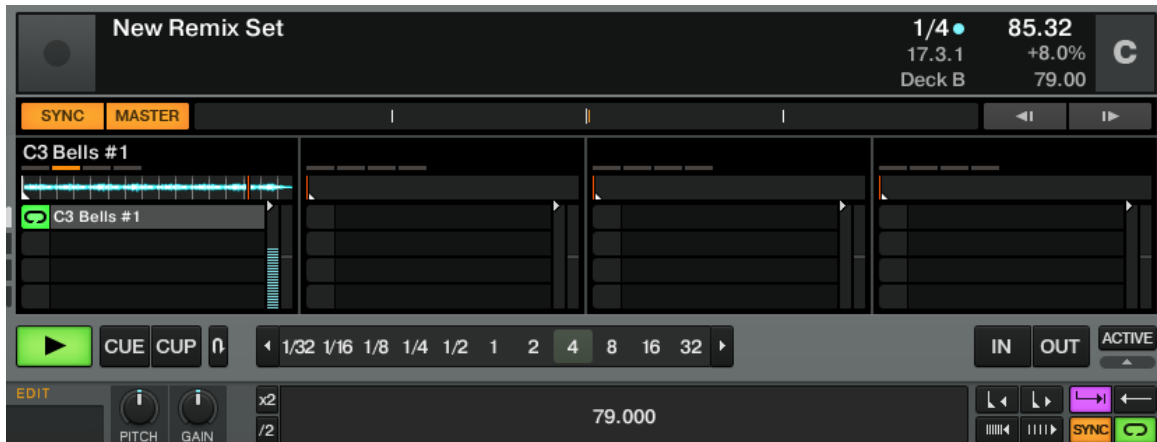
1. 薄く光っている **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押してサンプルをトリガーします。
2. ボタンをもう一度押すと、サンプルスロットをミュートします。ミュート解除するにはもう一度押します。
3. **SHIFT + CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すとサンプルが停止し、もう一度起動するとサンプルがスタート位置に戻ります。

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



Loop モードのサンプル「C3 Bells #1」です。

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



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

- ▶ サンプルの用途に応じて Advanced Panel ( 上記スクリーンショット参照 ) の右下の Play Type ボタンをクリックしてサンプルを **One-shot** モードに切り替えます。

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



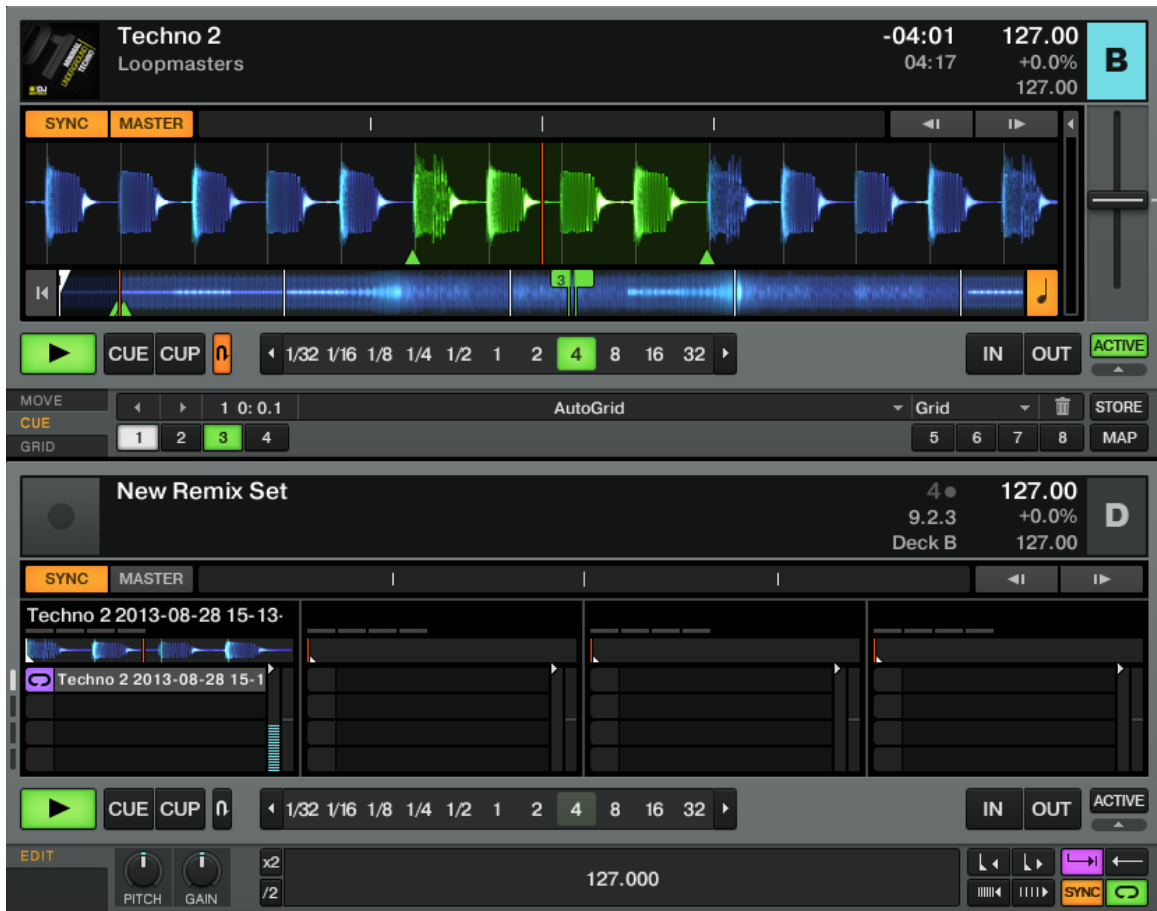
サンプルの再生を停止した後もう一度 **SHIFT + CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すとサンプルからサンプルスロットを削除します。

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

### 4.5.3      トラックデッキからのサンプリング

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

1. デッキ (TRAKTOR のデッキ B) で「Techno 2」をまだ再生しているか確認してください。再生していない場合は **PLAY** を押して再生を開始してください。トラックが終わりかけている場合は、**SHIFT + CUE** でトラックの最初に戻ってください。
  2. 右デッキで Remix Deck モードを起動するには、REMIX ノブの下での REMIX Mode ボタン (「B」とある部分です) を押します。
  3. [↑4.4, ループ機能 とキュー機能](#)で解説するようにループセクションのコントロール部を使用し、デッキ B でループを作成してください。
  4. 点灯していない **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押します。ここではボタン 1 を押します。
- これで Track Deck B で再生しているループを自動的にサンプルし、Remix Deck D の最初のサンプルスロットの上部サンプルセルにコピーします。



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

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

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



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

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



**CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押したときにループを再生していなくても、ソースデッキから音声を取り出しますが、現在再生している位置から抽出することとなります。ループは自動的に現在設定しているループサイズにカットされます (TRAKTOR で表示値を確認してください)。

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

## 4.5.4 サンプルの削除

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

次のチュートリアルは TRAKTOR のエフェクトに関する内容です。

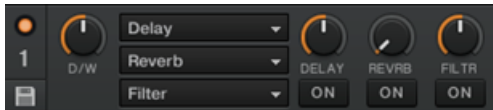


Remix Deck の詳細は TRAKTOR 2 マニュアルで確認してください。

## 4.6 FX の追加

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

TRAKTOR は強力なエフェクトセクションを装備しています。デフォルトで TRAKTOR には 2 つの異なる FX ユニットがあり、これらを各デッキに自由にアサインすることが可能です。これらの FX Units は S2 では各デッキの上にあります。



TRAKTOR の FX ユニットです。



S2 コントローラーの FX ユニットです。

## 必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を把握しているものとします。TRAKTOR KONTROL S2 は以下の状態となっています。

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

### 4.6.1 グループモード

TRAKTOR FX ユニットは 2 つのモード (Group モードと Single モード) で操作することができます。Group モードでは一つの FX ユニットで最大 3 種類の TRAKTOR 内蔵エフェクトを使用することができます。Single モードでは一つの FX ユニットで 1 種類のエフェクトを使用でき、コントロールノブを用いてそのエフェクトのパラメーターを詳細設定することが可能です。

まず Group モードについて解説します。ここでは S2 の左の FX Unit (FX1) に注目します。当然、右の FX も同様に機能します。

- ▶ FX ユニットの Group モードに設定するには、*Preferences > Effects > FX Panel Mode* と進み、ドロップダウンメニューから *Group* を選択します。



→ TRAKTOR ソフトウェアでは対応する FX Unit の上に 3 つのエフェクトスロットが設置されるはずです (上図参照)。

## 4.6.2 FX Unit の準備

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

1. **SHIFT** ボタンを押したまま FX On ボタン(FX Unit の左、**DRY/WET** ノブの下にあります) を押して 3 種のデフォルトエフェクトをロードします。



これで ディレイ、リバーブ、フランジャーがロードされました。

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



起動した FX ボタンは点灯します。

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



→ FX Unit を用いた音声処理の為に準備はこれで万全です。

### 4.6.3 デッキを FX ユニットにアサインし、FX 処理を施す

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



各チャンネルの FX アサインボタンです。

ここでは FX Unit 1 をデッキ B にアサインします。

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

→ これでデッキ B の音声は FX Unit 1 によって加工されます。



他のチャンネルを同じ FX Unit にアサインすることも可能です。例えばサンプルをロードしてあるデッキ C または D に FX を適用する場合でも、ソフトウェア上の任意のチャンネルで FX アサインボタン「1」を押せばアサイン完了となります。

### 4.6.4 FX ユニットのコントロール

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



FX ノブ 1-3 です

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

### スロット内での FX の交換

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

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

→ Gater が等間隔で音声をカットしているか確認してください。



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

## テンポと同調する FX

ここからは以下の手順に従ってください。

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

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



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

### 4.6.5 シングルモード (Single Mode)

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

ここでは S2 の右 FX Unit (FX2) のモードを変えます。

1. 右の FX Unit が Group モードとなっている場合は、*Preferences > Effects > FX Panel Mode* と進み、FX2 ドロップダウンメニューで *Single* を選択し、FX Unit をシングルモードに切り替えます。
2. **SHIFT** + FX On ボタンを押して FX Unit に単体の FX をロードします。**SHIFT** を押したまま FX On ボタンを押し、好みの FX を選択します。
3. 同じ FX On ボタンを押し(この時 **SHIFT** を押す必要はありません)、FX Unit 全部を起動します。FX On ボタンが点灯します。

- チャンネル B で右の FX Assign ボタン(「2」と表示)を押し、デッキ B にもこの FX Unit をアサインします。このチャンネルの左 FX Assign ボタンはオフの状態にしておくことで、追加した FX 効果を更にはっきりと確認できるでしょう。

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



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

## 4.6.6 FX UNIT のスナップショットの保存

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

- FX ノブとボタンを任意の設定にします。
  - ソフトウェア内の FX Unit の左下にあるディスクシンボルをクリックします。
- 次回エフェクトを起動すると、保存したパラメーターが復元されます。

## 4.7 同期 (Synchronization)

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

### 4.7.1 イントロダクション

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

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

これらの同期がなされる為には、TRAKTOR は同期するための指標となるメインテンポを必要とします。当社では、このテンポを**テンポマスター (tempo master)** と呼びます。

## テンポマスター

テンポマスターは TRAKTOR の全領域で有効となる同期用参照テンポとなります。使用状況によって TRAKTOR の内部クロック、トラックデッキ A/B のどちらかがマスターテンポとして機能します。テンポマスターは使用状況によって流動的に変化しますが、テンポマスターを同期の為に使用するというルールは変わりません。

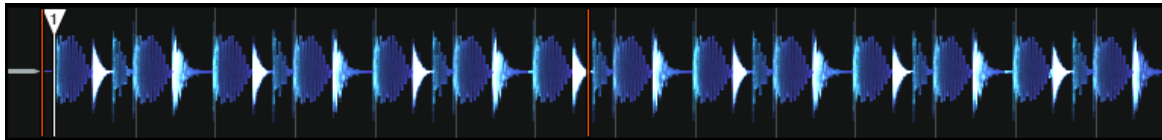
Track Deck でこの Sync 機能を起動する (SYNC ボタンを押します) と、このデッキのトラックは現在のテンポマスターに同期します。

以下がテンポマスターとして成り立ちます。

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

## ビートグリッド

Track Deck ビートとテンポ情報を供給する参照テンポとして成立するには、ロードしたトラックのビート特性が特定されている必要があります。ですから、トラックは TRAKTOR で分析し、BPM とビートの位置情報を特定する必要があります。この分析結果を当社では**ビートグリッド (Beatgrid)** と呼びます。各トラックはそれぞれ異なるビートグリッドを含んでいます。



トラックの波形とビートグリッドです(白い縦線がビートグリッドです)。

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

チュートリアル内で使用するトラックはあらかじめ分析されているのでテンポマスターとして安心して使用できる情報(ビートグリッド)を備えています。手持ちの曲に同期機能を効率よく適用するには、まずそれらのトラックを分析しておく必要があります。詳細は [↑3, 音楽ライブラリの準備章](#) を参照してください。ビートグリッドと、分析、トラックコレクションの詳細に関しては、別途の TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。

## 同期できるもの、できないもの

基本的にループモードで再生しているサンプルと、時間に関係する FX は常時自動的に現在のテンポマスターにシンクします。

各トラックデッキでは、例えば手動でビートマッチする場合 (↑4.2, 曲のミックス参照)、全くビートマッチをしない場合の為に自動シンク機能を無効にしておくことも可能です。

## 4.7.2 セットアップ例

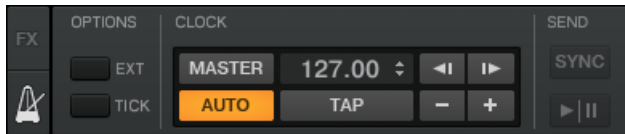
様々なデッキのセットアップを用いてミックスを作成することが可能で、例えばトラックデッキのみの使用、またはその下の Remix Deck を使用することも可能です。

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

### 自動的に TRAKTOR に決定させる - Auto モード

まず TRAKTOR の クロックに注目しましょう。

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



TRAKTOR のマスタークロックパネルです。

このマスタークロックパネルで起動したオートモード用 **AUTO** ボタンを確認することができます。



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

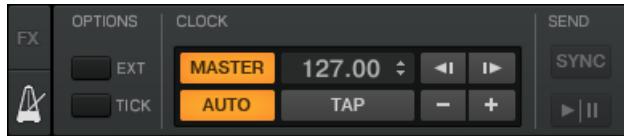
**AUTO** を起動すると、TRAKTOR は各トラックデッキの使用状況に応じて自動的にトラックデッキをテンポマスターとして設定します。この機能によって使用中にテンポマスターの指定に関して全く気にする必要がなくなるということです。



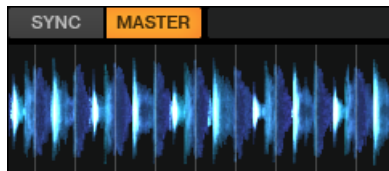
トラックデッキ上で全く再生を行っていない場合は、クロックがマスターとなり、これによってスピーカーから流れる FX や、ループの音声テンポが保たれます。

確認する場合は以下の通りです。

1. 再生しているデッキを停止します。  
TRAKTOR のマスタークロックパネルの **MASTER** インジケーターが点灯し、クロックが現在のテンポマスターであることを示します。



2. デッキ A と B に各トラックをロードします。
3. デッキ A の再生を開始します。これでデッキ A がテンポマスターとなり、TRAKTOR の左デッキディスプレイの **MASTER** ボタンが点灯します。



4. デッキ B を再生し、デッキ A のトラックに (手動、または自動シンク機能を用いて) ビートマッチさせます。
5. デッキ A を停止します。

→ これでデッキ B がテンポマスターとなり、TRAKTOR の左デッキディスプレイの **MASTER** ボタンがオフとなり、右デッキのインジケーターが点灯します。



Auto モードではミックスで新規トラックを使用する度に参照テンポを設定するので単一のテンポに縛られることがなくなります。同時に、FX と他のデッキも同期します。

手動+自動シンクの組み合わせによる演奏を模索している場合もやはり、ソフトウェアのクロックパネルにある **AUTO** を起動したままにし、必要であれば S2 にある各デッキ用 SYNC ボタンを使用できる状態にしておくとう便利でしょう。

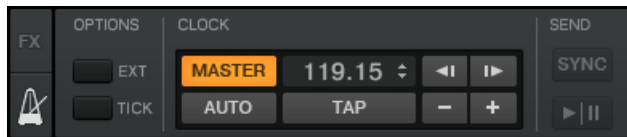
- SYNC を有効にすると、デッキはミックス中一定のテンポを保つようになります。
  - SYNC をオフにすると、トラックを追加する度にそのトラックのテンポがテンポマスターとなります。
- 手動で特定のデッキをテンポマスターとして指定することも可能です。

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

## テンポマスターとしてクロックを使用する

ビートシンクしたトラックのみを使用するミックスを行う場合、またはセット中同じ BPM を使用する場合は TRAKTOR のクロックをマスターテンポとして使用するこのモードの使用が最適です。設定方法は以下です。

1. TRAKTOR のクロックパネルで **AUTO** ボタンを無効にします。
2. クロックパネルの **MASTER** ボタンを起動してクロックをマスターテンポにします。  
するとクロックパネルは以下のような状態となります。



S2 で両方のデッキで SYNC ボタンを押し、同期機能を起動します。

これで瞬時に全デッキがクロックのテンポと同期します。その後 **MASTER** ボタンの右にある数値を設定することでクロックのテンポを任意の再生テンポに変更します(上図参照)。

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

→ 各デッキでもテンポが変化します。

いつでも S2 の任意のデッキで **SHIFT** + **SYNC** を押すことでそのトラックデッキをテンポマスターにすることが可能です。

## 4.7.3 同期用のその他のツール

同期に関連する機能であるその他の機能として、キーロック機能があります。

## スナップとクオンタイズ (Snap/Quantize) モード

Snap と Quantize モードについては [↑4.2, 曲のミックス](#) のチュートリアル内で既に紹介しました。

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



Both Snap と Quantize モードは TRAKTOR ソフトウェアインターフェイスのミキサー部にある各ボタンで有効/無効にします。



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

プレイスタイルに合わせて起動/起動解除してください。以下は設定例です。

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

## トラックのキーのロック

トラックの同期中にテンポを変えるとそれに合わせてトラックの音程も変化します。テンポの微調整であれば問題ではありません。しかし大きくテンポを変えた場合の音程変化によって、キックに迫力がなくなる、ボーカルが不自然に聞こえる、等の理由で曲の印象が異なってしまう場合があります。

To avoid this, TRAKTOR KONTROL S2 provides you with a Keylock feature that uncouples the tone from the tempo of a track:

- デッキ A と B にテンポが大きく異なるトラックをロードしてください。
- 両方のデッキを再生し、デッキ B をデッキ A に同期してください。  
デッキ B のトラックの音程が明らかに変化するはずです。
- ここで S2 の右デッキの **SHIFT + PLAY** を押します。このデッキの **KEYLOCK** 機能が起動します。

→ トラックの音程がオリジナルのピッチに戻ることで、トラックがオリジナルの雰囲気になくなります。In デッキセクションでは **KEYLOCK** インジケーターが点灯してそのデッキでキーロック機能が有効となっていることを表示します。:



DJ スタイルによってシンクの用途が異なる為、シンクセッティングに正解はありません。満足良く結果がでるセッティングをいろいろと試してください。

## 5 S2 で TRAKTOR DJ を操作する

TRAKTOR KONTROL S2 は iOS デバイス用 TRAKTOR DJ アプリ用に設計されています。このセクションでは TRAKTOR DJ app に対して S2 を使用する際の主要機能について解説します。ここで iOS デバイスとは iPad、iPhone、iPod touch の事を指します。



iPhone app は TRAKTOR DJ for the iPhone の事を指します。

S2 は現時点で以下の iOS デバイスに対応しています。

- iPhone 5c
- iPhone 5s
- iPhone 4
- iPhone 4S
- iPhone 5
- iPod touch (5 世代)
- iPod touch (4 世代)
- iPad 2
- iPad (3 世代)
- iPad (第 4 世代)
- iPad mini



iPad (第 4 世代)、iPad Mini、iPhone 5 で S2 を使用するには、Apple 社の Lightning-to-Dock アダプターが必要です。

### 5.1 TRAKTOR DJ 操作のための S2 の主要機能

このセクションでは iOS デバイスで TRAKTOR DJ アプリを使用する際の、S2 によるアプリの主要機能の操作について解説します。

#### 5.1.1 トラックのブラウズとロード

以下のチュートリアルを参照して S2 を用いて TRAKTOR DJ 内の音楽コレクションをブラウズし、トラックをロードする方法を習得してください。

1. **BROWSE** エンコーダーを押して TRAKTOR DJ 内の音楽ファイルツリーを表示します。

→ 音楽は **Songs**、**Playlists**、**Artists**、**Albums**、**Genre** の各カテゴリーで分類されています。

1. **Songs** で **BROWSE** エンコーダーをもう一度押してソングコレクションに移動します。
2. **BROWSE** エンコーダーを回してトラックコレクションを閲覧します。
3. **LOAD** ボタン **A** または **B** を押し、トラックをロードします。

→ TRAKTOR DJ の表示がデッキビューモードに切り替わります。S2 デッキの **LOAD** ボタンがオレンジに点灯し、トラックがロードされたことを表示します。

1. トラックを再生してください。
2. **BROWSE** エンコーダーをもう一度押すと(または **LOAD** ボタンを押すと) TRAKTOR DJ の他の曲のブラウズを開始することができます。
3. **BROWSE** エンコーダーを回して他のトラックをブラウズします。
4. トラックを選択して、**BROWSE** エンコーダーを押してください。

→ TRAKTOR DJ の **Recommended Tracks** が表示されます。app は Key/BPM 情報を元にこのお勧めリストを生成します。ツリーの階層を上層に戻すには、S2 の **SHIFT** ボタンを押しながら **BROWSE** エンコーダーを回します。各カテゴリーを表示するには (**Songs**、**Playlists**、**Artists**) **SHIFT** + **BROWSE** エンコーダーを押します。

1. 空いている S2 デッキに次のトラックをロードします。

### 5.1.2 デッキボリュームコントロールとクロスフェーダー

S2 で TRAKTOR DJ app をコントロールする場合、制御するデッキはデッキ **A** & **B** となります。S2 の **A** & **B** チャンネルフェーダーで、デッキ **A/B** のボリュームをコントロールします。クロスフェーダーを左一杯に切り、**A** のボリュームフェーダーが上がっている場合は、デッキ **A** の音声のみが聞こえます。クロスフェーダーを右一杯に切り、**B** のボリュームフェーダーが上がっている場合は、デッキ **B** の音声のみが聞こえます。

S2 のクロスフェーダーを操作すると、TRAKTOR DJ 上のクロスフェーダーも反応して動きます。チャンネルフェーダーも同様に反応します。



S2 のミキサーセクションと、対応する TRAKTOR DJ イコライザーセクションです。

TRAKTOR DJ のデッキ A は上部に、デッキ B は下部にあります。iPhone 用 TRAKTOR DJ ではデッキビュースライダーがデッキ A が上に、デッキ B が下にあることを示します。

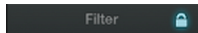
### 5.1.3 フィルターの使用

S2 の **GAIN/FILTER** エンコーダーの一次機能として、TRAKTOR DJ の対応するデッキの **Filter** エフェクトをコントロールする機能があります。使用方法は以下です。

- ▶ **GAIN/FILTER** エンコーダーを回します。右に回すと低域が減衰し、左に回すと高域が減衰します。**GAIN/FILTER** エンコーダーを右に回すと TRAKTOR DJ のフィルターも右に動き、左に回すとその逆となります。

TRAKTOR DJ デッキで **Filter** 画面を表示する方法は以下となります。

- ▶ TRAKTOR DJ デッキの Equalizer 画面で **Filter** セクションを指で操作することができます。



TRAKTOR DJ のフィルターです。

## 5.1.4 チャンネルゲインの調節

S2 の **GAIN/FILTER** エンコーダーの二次機能として、TRAKTOR DJ の対応するデッキのゲインレベルをコントロールする機能があります。ゲインレベルの調節方法は以下です。

- ▶ **SHIFT** を押しながら **GAIN/FILTER** エンコーダーを回します。時計回りに回すと、デッキで再生しているトラックのゲインレベルが上がります。逆に反時計回りに回すと、再生しているトラックのゲインレベル下がります。



チャンネル A のゲインレベルを調節しています。



**SHIFT** を押しながら **GAIN/FILTER** エンコーダーを押すことで、ゲイン値がリセットされます。

### 5.1.5 EQ の使用

S2 のチャンネル A または B のどちらかの EQ ボタンを押すことで、TRAKTOR DJ の [Equalizer](#) セクションを確認することができます。S2 を使用して TRAKTOR DJ デッキ用 [Equalizer](#) 画面を表示する方法は以下となります。

- ▶ チャンネル A または B にある FX ボタン [2](#) を押します。

→ 各 TRAKTOR DJ デッキ用 [Equalizer](#) ドローワーが表示されます



TRAKTOR DJ の Equalizer 画面です。



チャンネル A の LOW EQ を左に回すと、TRAKTOR DJ の Equalizer が反応します。

## 5.1.6 ヘッドフォンキュー

**CUE VOL** ノブは S2 のフロントパネルにあり、ヘッドフォンアウトプット音量を設定します。**CUE MIX** ノブでメインミックスのみを聞く、キュー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。



S2 のフロントパネルにあるヘッドフォンインプットと CUE コントロールです。

ヘッドフォンでのトラックキューは以下のように行います。

1. 各デッキ A と B にトラックをロードします。
  2. 両方のデッキで **PLAY** ボタンをクリックし、再生を開始します。
  3. **CUE MIX** ノブを真ん中に回します。
  4. **CUE VOL** ノブを調節してヘッドフォンのボリュームを快適な状態に設定します。
  5. チャンネルフェーダーを上げ、クロスフェーダーを使用して各トラックが再生されるか確認してください。
  6. チャンネル A にクロスフェーダーを切り、デッキ A のトラックのみが聞こえる状態にします。同時にチャンネル B のチャンネルボリュームフェーダーを下げきります。
  7. **CUE** ボタン B を押します。
- ボタンが点灯し、デッキ B がキューチャンネルに送信され、ヘッドフォンで試聴可能な状態となります。これでキューが機能しているので、クロスフェーダーを動かしてもデッキ B を聞くことができるようになります。

1. **CUE** ボタン B をもう一度押してキューを解除し、**CUE** ボタン A を押します。
- クロスフェーダーを動かしてもデッキ A のトラックを聞くことができるようになります。これはデッキ A のキューが機能しており、更に **CUE MIX** ノブが中心に位置しているためです。
1. **CUE** ボタン A と B を押して両方起動します (点灯します)。
  2. **CUE MIX** ノブを左一杯に回します。
  3. ここで 2 つの **CUE** ボタンをオンオフと切り替えてください。両方の **CUE** ボタンがオフ (点灯していない場合) の場合、ヘッドフォンで音声を確認することができなくなります。

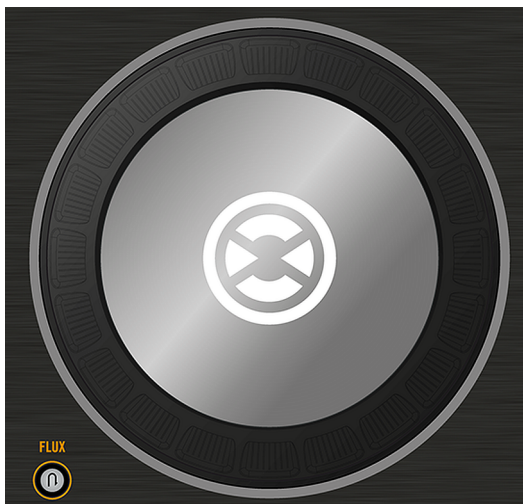


4. では両方のキューボタンをオフの状態にしてください。
5. **CUE MIX** ノブを右一杯に回します。チャンネルフェーダーが上がっている場合は、ヘッドフォンでメインミックスを確認することができます。

チャンネルフェーダーの両方が下がっている場合、ヘッドフォンで音声を確認することはできません。

1. クロスフェーダーを動かし、ヘッドフォンキューでメインミックスを確認してください。  
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することとなります。

## 5.1.7 デッキコントロール



S2 のジョグホイールです。

S2 のジョグホイールでスクラッチ、キューポイント検索、トラックテンポの手動設定、まき戻し、トラックのシークや、サーチが行えます。

### トラックシーク

TRAKTOR DJ でトラックをシークする方法は以下です。

1. ジョグホイールのトッププレートを押しまわし、トラックをシーク (再生開始に最適な場所を見つける、等) します。

2. キュー出しする場所が定まったらその位置でホイールを押したままにしておき、他のトラックのダウンビートに合わせて手を放します。

デッキ A はその場所から再生を開始します。

ジョグホイールでベストなキューポイントを探す前に、(PLAY ボタンを押すことで) 再生をとめておくこともできます。

- ▶ ポイントが決まったら、ジョグホイールを放しても、曲は止まった状態なのでこのポイントを逃すことはありません。他のトラックのダウンビートに合わせて、左デッキの PLAY を押してください。

## ストライプナビゲーション

TRAKTOR DJ デッキでトラックを再生しているときに、ストライプナビゲーション (Stripe Navigation) を行うことができます。この機能で再生位置を変えることなく視覚的にトラックを確認し、トラックの任意の位置に移動することができます。ストライプナビゲーションを起動する方法は以下となります。

- ▶ 再生しているデッキで、SHIFT + ジョグホイールを押しまわします。

→ これで視覚的にトラックをナビゲートすることができます。

トラックの任意の位置に移動する方法は以下となります。

- ▶ CUE ボタンを押します。

ストライプナビゲーション機能を解除する方法は以下です。

- ▶ ループ MOVE エンコーダーを押します。

## 手動ミックス

S2 を使って TRAKTOR DJ のデッキを通常のターンテーブルと同じように使用することも可能です。

SYNC モードをオフにし、ジョグホイールを操作してテンポを微調整します。これは手動ビートマッチングに慣れている DJ のための機能です。

SYNC モードと KEYLOCK をオフにして、Pitch Bend を行うことも可能です。



FLUX モードを起動し、ジョグホイールによるスクラッチと HotCue ボタンの活用によるプレイを探求してみるのもいいでしょう。

## TEMPO フェーダーの使用

S2 で Track Deck のテンポを手動でコントロールすることで TRAKTOR DJ のトラックテンポをコントロールすることができます。現在再生しているトラックのテンポを変更することで TRAKTOR DJ のグローバルテンポが変更します。デフォルトではトラックを再生すると **TEMPO** フェーダーでの設定値で再生されます。TEMPO フェーダーはデフォルトでテンポを 8% 変更することが可能です。トラックによってはこの設定値を大きく超えるテンポで変更したい場合もあることでしょう。そういった場合の設定値の変更方法は以下となります。

1. トラックの速度を速くするか、遅くするかにより、S2 の **TEMPO** フェーダーを可動域の最後の位置まで移動することで、次の速度段階に設定することができます。
2. **SHIFT** を押したまま **TEMPO** フェーダーを中心の位置に戻します。**SHIFT** ボタンを放すと、BPM を更に調節することが可能となります。更に変更する場合は、同じ方法を繰り返します。



TRAKTOR DJ で可能なテンポレンジ変更値は 8%/12%/25%/50% です。

## 5.2 トランスポートセクションの使用

S2 のトランスポートセクションは S2 の両側のジョグホイールの下に設けてあります。左のトランスポートセクションで TRAKTOR DJ のデッキ A をコントロールし、右セクションでデッキ B をコントロールします。S2 のトランスポートセクションでコントロールできる内容は以下です。

- 再生 (& Keylock) 機能
- キュー (& Restart)
- HotCues
- Loop 機能
- Move 機能
- デッキ同期 (& BeatGrid モード) 機能
- Flux モード機能

このセクションではトランスポートセクションの各ボタンの機能について解説します。また、TRAKTOR DJ app 使用時の RGB ボタンの反応についても解説します。

### 5.2.1 PLAY ボタン

各 **PLAY** ボタンを押すことで対応する TRAKTOR DJ デッキを再生します。トラックが再生中の場合、**PLAY** ボタンを押すとデッキを一時停止します。

S2 の **PLAY** ボタンで再生を開始すると、ボタンが緑に点灯します。

## Keylock

TRAKTOR DJ デッキのキーロック (Keylock) 機能は TRAKTOR DJ デッキで **SHIFT** + **PLAY** を押すことで起動します。

### 5.2.2 CUE ボタン

S2 の **CUE** ボタン機能は TRAKTOR DJ では以下のように機能します。トラック再生時は、**CUE** ボタンを押すとその地点にキューマーカを設置し、トラックを停止します。再生を続けると保存したキューポイント付近から再生を開始します。

### 5.2.3 SYNC (MASTER) ボタン

S2 の **SYNC** ボタンでトラックのテンポを、現在 TRAKTOR DJ で再生しているトラック (MASTER) のテンポ (BPM) に自動的に同期します。その時 S2 の **SYNC** ボタンはオレンジに点灯します。

TRAKTOR DJ 使用時にデッキが半同期の状態になる場合があります。これはデッキの BPM があっても、位相が合っていない場合のことを示します。以下は例です。

- 2 トラックを再生中、スクラッチを行い (**FLUX** ボタンを起動していない状態で) 手を放した場合。
- 2 トラックが同期しているが、キューポイントをタイミングを無視して使用した場合、

TRAKTOR DJ デッキが半同期の状態。TRAKTOR DJ デッキの **SYNC** シンボルが赤く点灯し、対応する S2 **SYNC** ボタンがオレンジに点滅します。

**SYNC** 機能のリセットは以下の方法で行います。

- ▶ S2 の点滅する **SYNC** ボタンを押します。

→ これでトラックが同期します。S2 の **SYNC** ボタンの点滅が止み、TRAKTOR DJ の **SYNC** は緑に点灯します。

## BeatGrid Edit モード

**SHIFT** + **SYNC** を押すことで TRAKTOR DJ 対応するデッキで BeatGrid Edit モードが起動します。このモード時にはトラックの Beatgrid を手動で以下のように調節できます。

- ジョグホイールを回して波形とグリッドの位相を合わせる。
- HotCues 1-4 を使用して正確なダウンビートを選択することも可能です。
- ループ **MOVE** エンコーダーでトラックを 4 ビートにあわせることも可能です。

## 5.2.4 FLUX ボタン

TEMPO フェーダーの上にある **FLUX** ボタンを押すことでデッキに対して TRAKTOR DJ の Flux Mode を使用することが可能となります。Flux モードでトラックのフレーズ感を損なうことなくキューポイント間やループを移動することができるようになります。

## 5.2.5 HotCue ボタン

HotCue ボタンは S2 のトランスポートセクションの **CUE/REMIX SLOTS** エリアの一部として設置してあります。各 **CUE/REMIX SLOTS** エリアには 4 つのホットキューボタン (1-4) があります。これらの RGB バックライトボタンは TRAKTOR のキューボタンの色に対応しています。

- 青: キューポイント
- 緑: ループ
- 黄: ロード
- オレンジ: フェードイン/アウト
- 白: グリッドマーカー



TRAKTOR DJ は Beat Grid の位置を HotCue ポイントとして保存します。多くのトラックに白いホットキューボタンが設定されるのはこのためです。



TRAKTOR DJ の Loop Slicer 使用時は S2 のホットキューボタン 1-4 でスライスをコントロールし、モードが起動している間は緑に点灯します。「ループの使用」セクションを参照してください。



TRAKTOR DJ の Freeze Mode 使用時は S2 のホットキューボタン 1-4 でスライスをコントロールし、モードが起動している間は青に点灯します。Move エンコーダー/Freeze モードの使用に関するセクションを参照してください。



保存したキューポイントやループ等を削除するには、**SHIFT** ボタンを押しながら削除したい HotCue ボタンを押します。するとボタンが消灯します。

## HotCue ポイントの設定

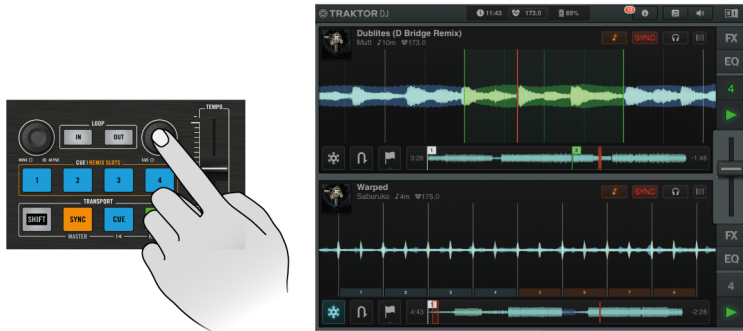
S2 を使用して新規 HotCue を作成する方法は以下です。

- ▶ バックライトがついていない HotCue ボタンの一つを押します。

→ 選択した HotCue ボタンが青く点灯します。

## 5.2.6 ループの使用

手動で **LOOP IN/OUT** ボタンを設定、またはループ **SIZE** エンコーダーでループサイズを選択、エンコーダーを押して設定することで、S2 上で TRAKTOR DJ のループ機能を使用できます。



ループ **SIZE** エンコーダーを使用して TRAKTOR DJ のループをトリガーします。

## S2 を使用したループの保存

トラックで設置したループが気に入っているなら、S2 で保存することも可能です。

- ▶ ループモードを起動し、バックライトがついていない HotCue ボタンを押します。
- 選択された HotCue ボタンが緑に点灯し、ループがそこに保存されます。

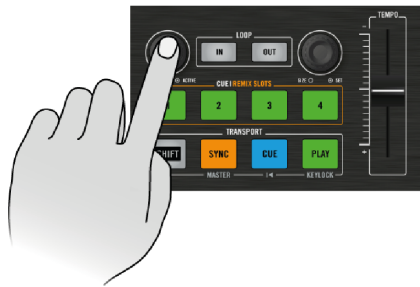


保存したキューポイントやループ等を削除するには、**SHIFT** ボタンを押しながら削除したい HotCue ボタンを押します。するとボタンが消灯します。

## Loop Slicer モード

1. 以下のインストラクションで TRAKTOR DJ の Loop Slicer の設置方法を習得してください。
2. 選択したデッキで、ループ **SIZE** エンコーダーまたは **LOOP IN/OUT** ボタンを使用して手動で設定したループを用いて、ループを起動します。
3. ループ **MOVE** エンコーダーを押して TRAKTOR DJ の Loop Slicer モードを連動させます。

→ これで TRAKTOR DJ は選択したループサイズ値を使ってスライスを作成するようになります。S2 の 4 つのホットキューボタンは緑に点灯し、Loop Slicer を起動している間はスライスをトリガーできます。



1. Loop Slicer 時に各 Hotcue ボタンを使用し、どのような結果を得られるか試してください。



TRAKTOR DJ の Loop Slicer モードで HotCue ボタン 4 をトリガーしています。



Loop Slicer モード時に MOVE エンコーダーを回すことで、ループのスタートポイントを移動することができます。左右に動かすことでループのスタートポイントを移動します。エンコーダーを押しながら回すことでループを 1 小節ごと移動させることができます。



Loop Slicer Mode で緑の Hotcue ボタンをトリガーする際に Loop Encoder を回すことでどんな結果を得られるか試してください。

## 5.2.7 ループ MOVE エンコーダーの使用

ループ **MOVE** エンコーダーは TRAKTOR DJ 使用時にいくつかの役割を果たします。エンコーダーのデフォルトモードはトラック内の Beatjump です。左に回すとトラックの先を移動し、右に回すと曲の先に進みます。

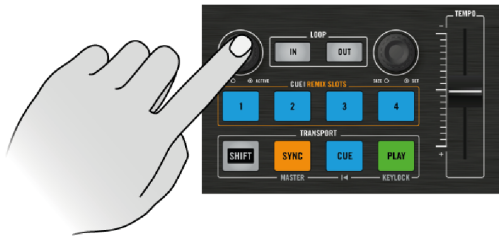
### 波形ズーム

**SHIFT** + S4 のループ **MOVE** エンコーダーの一つを回すことで対応する TRAKTOR DJ デッキの波形を拡大表示します。左右に回すことでトラックデッキがズームイン、アウトします。



## Freeze モード

S4 のループ **MOVE** エンコーダーの一つを押すことで対応する TRAKTOR DJ デッキの Freeze モードが起動します。TRAKTOR DJ は Freeze Mode エリアをスライス (Slices) に分割します。対応する S4 セクションの Hotcue ボタン 1-4 は青表示されるようになり、TRAKTOR DJ の Slices 1-4 に対応します。

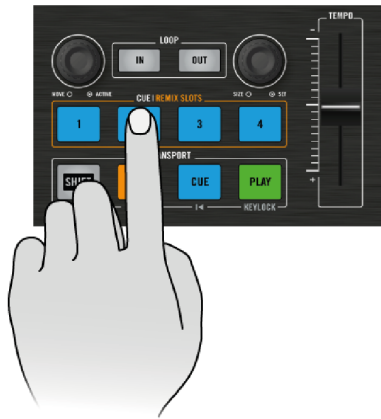


ループ MOVE エンコーダーを押すことで TRAKTOR DJ の Freeze モードと連動します。



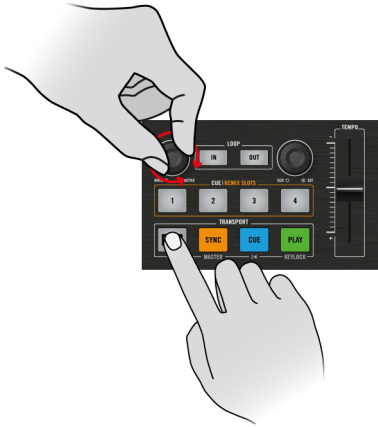
Loop Slicer モードとは違い、Freeze Mode を起動すると Freeze モードセクションにプレイバックマーカーがあれば再生を続けます。

Freeze モードは再生しているトラックで現在表示しているセクションに対して機能し、各セクションはキューポイントとしてトリガーすることができます。Freeze Mode のキューポイントはトラックのセクションとなります。



Freeze Mode でホットキューボタン 2 をトリガーしています。

Freeze Mode セクションのスケールと各キューセクションは使用している表示スケールによって設定されます。現在表示しているトラックのスケール調節は **SHIFT** を押しながらループ **MOVE** エンコーダーを回すことで行います。左右に回すことでトラックデッキがズームイン、アウトします。このレベルでは各キックやハイハット、スネアをトリガーすることが可能となります。



SHIFT を押しながらループ MOVE エンコーダーを回すことで TRAKTOR DJ の表示スケールを調節します。

Freeze Mode でループ **MOVE** エンコーダーを回すことでアサインの調整を行うことができます。

- ▶ ループ **MOVE** エンコーダーを回すと、アサインのグループサイズによって Freeze アサインが移動します。ループ **MOVE** エンコーダーを押しまわすことで 1 単位のアサインサイズでアサインが移動します。

## 5.3 FX の使用

このセクションは TRAKTOR DJ のエフェクトの使用方法を解説します。以下のチュートリアルを参照して S2 を用いたエフェクトの使用方法を習得してください。



TRAKTOR DJ にはエフェクト用に 3 つのバンクを設けてあり、それぞれ 8 個のエフェクトを収納しています。

### 5.3.1 デッキのエフェクトディスプレイの表示

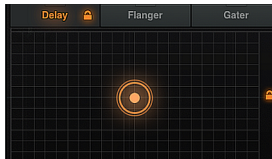
S2 を使用して TRAKTOR DJ のデッキのエフェクトディスプレイを表示する方法は以下です。

- ▶ チャンネルセクション A または B 上部にある FX ボタン **1** を押します。

→ TRAKTOR DJ のエフェクトディスプレイがデッキに応じて表示されます。このエフェクトの上部は 3 つのエフェクトを含んでいます。それぞれバンクから現在有効なエフェクトを表示しています。



各エフェクトを TRAKTOR DJ エフェクトバンクから選択するには、TRAKTOR DJ 内で手動で切り替える必要があります。各エフェクトセクションを押して、ドロップダウンメニューを表示、8 つの選択肢から任意のものを選んでください。



TRAKTOR DJ のエフェクトディスプレイセクションです。

### 5.3.2 S2 の FX セクションの使用

S4 には 2 つの FX セクションがあり、それぞれジョグホイールの上にあります。ここで FX ボタン (1-3) を押して TRAKTOR DJ のエフェクトを起動します。対応する FX ノブを操作することで各パラメーターをコントロール (TRAKTOR DJ の X 軸) し、DRY/WET ノブ (TRAKTOR DJ では Y 軸となります) でエフェクト量を調節します。

### エフェクトのトリガーとコントロール

S2 の FX ボタン (1-3) (FX 1 または FX 2 セクションにあります) のどれかを押すと、対応する TRAKTOR DJ エフェクトと連動します。ボタンを押すと、オレンジに点灯します。TRAKTOR DJ のエフェクト画面では、対応する FX バンクがオレンジに点灯します。

以下のチュートリアルを参照して S2 で TRAKTOR DJ のエフェクトをコントロールする方法を習得してください。

1. デッキ A にトラックをロードして再生してください。
2. チャンネル A 上部の FX ボタン 1 を押して TRAKTOR DJ のエフェクト画面を表示してください。
3. TRAKTOR DJ で一番左のバンクで Delay を選択してください。
4. S2 の FX 1 セクション (上部左) で FX ボタン 1 を押してください。  
ボタンがオレンジに点灯します。再生しているトラックにもディレイがかかります。

5. FX ノブ 1 を左右どちらかに回してください。  
TRAKTOR DJ を見ると、FX ノブの動きに応じて TRAKTOR DJ の X 軸が動くのが確認できます。  
FX ノブを右に動かすと、Delay エフェクト用 X 軸が反応します。
6. エフェクトを起動したまま、DRY/WET ノブを右に動かします。  
Delay エフェクト効果が増します。この動きは TRAKTOR DJ のエフェクト画面の Y 軸に反映されます。

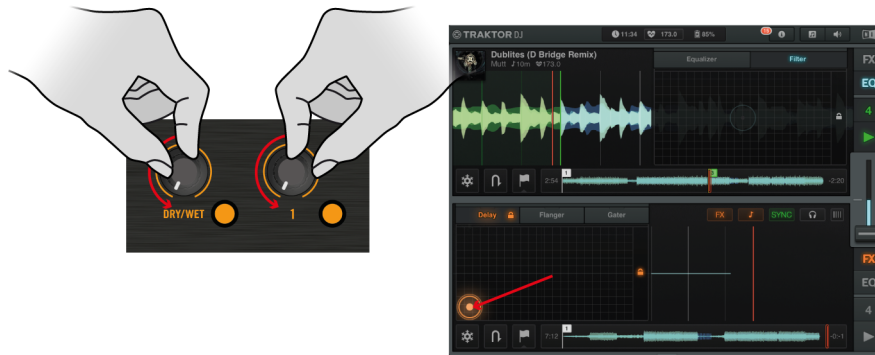


7. では FX ノブ 1 を右いっぱい回します。



Delay エフェクト量が増します。エフェクト画面も反応します。

8. では両方のノブを左に回してください。エフェクト効果が薄れるのが確認できます。



9. では FX ボタン 2 と 3 を押し、3 つの FX 全部を起動します。  
3 つの FX ボタンがオレンジに点灯し、再生しているトラックに TRAKTOR DJ の 3 つのエフェクトがかかります。
10. DRY/WET ノブを回すことで選択した 3 つ全てのエフェクトを操作でき、TRAKTOR DJ の Y 軸が連動します。

## 6 ハードウェア 概観

この章ではコントローラーセクションと関連するソフトウェア上の各コントロール部の概要を紹介します。

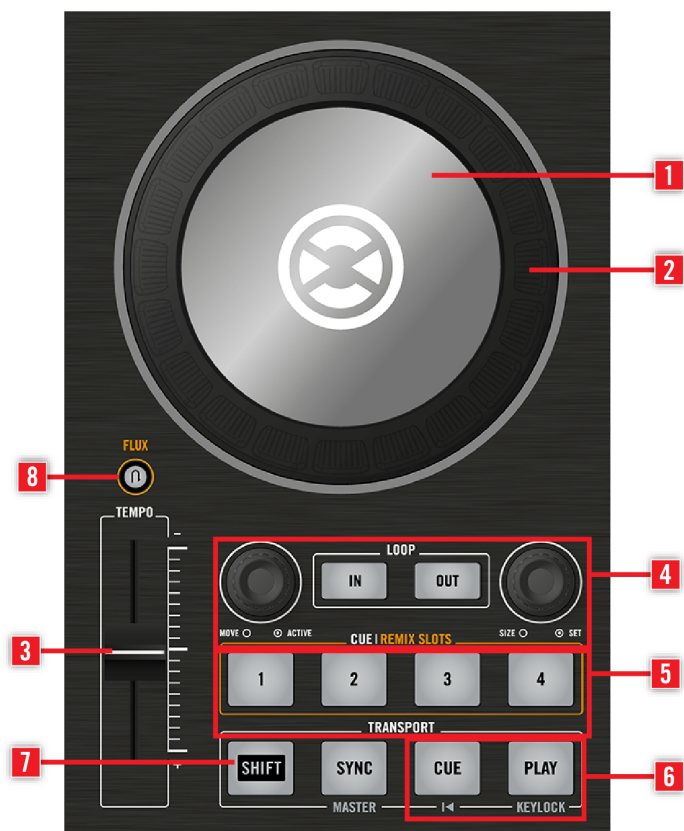
### 6.1 トップパネル - メインエリア

このセクションではコントローラーのトップパネルエリア各部の紹介及び、ソフトウェア上での関連項目について紹介します。

#### 6.1.1 デッキ (Decks)

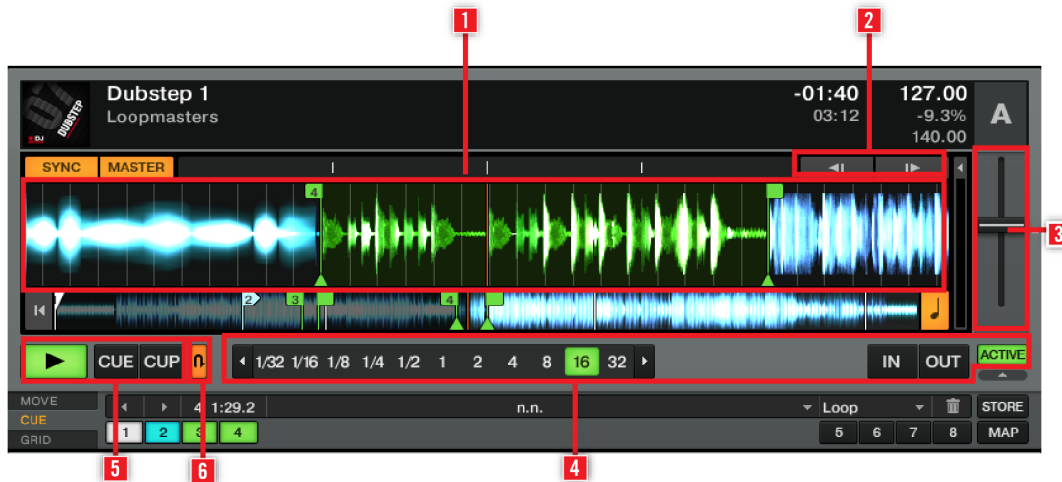
TRAKTOR KONTROL S2 には 2 つの物理デッキを搭載しています。これらのデッキで常に TRAKTOR ソフトウェアのトラックデッキ A/B をコントロールします。また、これらのデッキを専用モードを起動して使用することで、TRAKTOR の Remix Deck C/D を **CUE/REMIX SLOTS** セクションでコントロールすることも可能です。対応するモードは Remix Deck モードといい、各デッキの 4 つの **CUE/REMIX SLOTS** ボタンで Remix Deck の Sample Slots をコントロールします。(CUE/SAMPLES セクションのモードに関しては [↑ 7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用](#)を参照してください)。まとめると、以下のようになります。

- S2 の左デッキで TRAKTOR の上部にあるトラックデッキ A をコントロールします (Remix Deck モードでは Remix Deck C をコントロールします)。
- S2 の右デッキで TRAKTOR の上部にあるトラックデッキ B をコントロールします (Remix Deck モードでは Remix Deck D をコントロールします)。



S2 コントローラーのデッキ A です。





TRAKTOR デッキコントロール用の関連コントロール部分です。

TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーの各デッキには以下のコントロール部があります。

- 多機能ジョグホイールのトッププレート (1) と外輪部 (2) で各操作を行います。
- **Tempo ユニット** (3) で再生スピードを調節します。
- **Loop セクション** (4) でループの設定、編集を行います。
- **CUE/REMIX SLOTS セクション** (5) デキューポイントの設定とキュー出し操作を行います ( [↑ 7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用参照](#) )。
- **PLAY**、**CUE** ボタン (6) です。
- 各デッキには **SHIFT ボタン** (7) があり、押したまま他のコントロール部を操作することで通常とは異なる機能を果たします ( [↑ 7.1.3, SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス参照](#) )。
- **FLUX ボタン** (8) を押すことで TRAKTOR の Flux モードが起動します。



デッキの多くのコントロール部は必要に応じてカスタマイズ可能です。 詳細は [↑ 8, TRAKTOR KONTROL S2 のカスタマイズ](#) 章を参照してください。

## 2 種類のオーディオ素材- 2 種類のデッキ



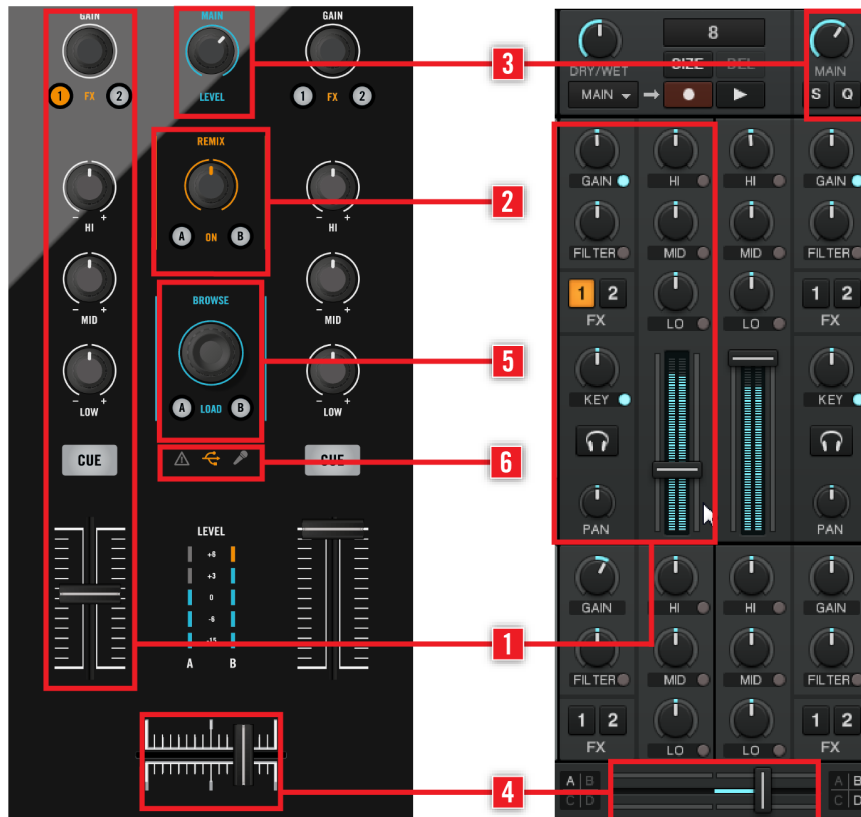
まず初めに、TRAKTOR ソフトウェアには 4 つのバーチャルデッキがあり、各デッキは Track Deck モード、Remix Deck モード、Live Input モードで使い分けられることができる非常に柔軟なシステムとなっています。TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーを用いることでソフトウェアの上段デッキ A/B は常に Track Decks となり、下段のデッキ C/D は Remix Decks として機能します。別途のセットアップガイドを使って S2 コントローラーと TRAKTOR ソフトウェアの基本設定を行ってください。

デッキでは異なる 2 種類のオーディオ素材を扱うことが可能で、それぞれ異なるデッキを使用します。

- **Tracks:** トラックは ハードディスクにデジタルファイル形式を用いて収納された曲の事を指します。例えば通常の DJ プレイではトラックの選曲順をあらかじめ準備することがあり、通称としてプレイリスト (**Playlist**) と呼ぶことがあります。トラックを操作するデッキを**トラックデッキ(Track Decks)** といいます。S2 を使用する場合、TRAKTOR のデッキ A/B は常時トラックデッキモードで操作します。
- **Samples:** サンプルは通常の曲と比べ、比較的小さいオーディオ素材の事を指します。サンプルの音声内容はトラックと異なる点はありませんが、相違点としてはそのサイズと、使用用途で、サンプルは一般的にはトラックと比べて非常に小さく、ミックス中に断片的に追加されるものとして多用されます。特にライブリミックスでサンプルは非常に効果的に機能します。サンプルを扱うデッキを **Remix Decks** といいます。各 Remix Deck にはサンプルに関連した全機能を備えた 4 つの **Sample Slots** があり、それぞれのスロットに最大 16 のサンプルを装備することができます。S2 を使用する場合、TRAKTOR のデッキ C/D は常時 Remix Deck モードで操作します。

### 6.1.2 ミキサー (Mixer)

ミキサー (**Mixer**) は TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーと TRAKTOR PRO 2 ウィンドウの中央部にあります。



S2 コントローラーと TRAKTOR のミキサーです。

ミキサーはメインチャンネル (**main channels**、1) で、オーディオシグナルは上記の 2 つのデッキからここに送信されます。各デッキごとにチャンネルが装備してあります。ですのでチャンネルはデッキと同様に A から B で表記してあります。更に **Remix Deck channel** (2) があり、TRAKTOR の Remix Decks C と D のボリュームをコントロールします。コントロールはミキサー中央部の **REMIX** ノブを使用します。

他の DJ ミキサーと同様に、ミキサーの使用目的は各チャンネルの音量調整をすることと、チャンネルの周波数帯域調整を行うこと、必要であればメイン出力前に FX ユニット ([↑6.1.3, FX ユニット \(FX Units\)](#)参照) に音声を送り、その後最終的にメインセクション (**Main セクション**、**3**) に音声を送信され、その音声が観客に届きます。もちろんミキサーには**クロスフェーダー (4)** 各チャンネルの途切れることのないミックスを実現します。

TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラーのミキサーには、一般的な DJ ミキサーには搭載していない機能が盛り込まれています。例えばブラウズエンコーダー (**BROWSE エンコーダー**、**5**) を使用すれば、プレイリスト内を素早く閲覧できますし、各インジケータとスイッチを備えたマスターディスプレイ (**Master Display**、**6**) で各情報とオプションを確認することができます。ミキサーセクションの全コントロール部の詳細に関してはセクション [↑7.7, ミキサーの使用](#) を参照してください。

TRAKTOR KONTROL S2 の物理インプットとアウトプットを扱うミキサー関連のコントロール部はそれぞれ S2 のフロントパネル、リアパネルに備えてあります (以下のセクション [↑6, ハードウェア 概観](#)参照)。

## 6.1.3 FX ユニット (FX Units)

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



TRAKTOR KONTROL S2 の FX Unit 1 です。



TRAKTOR の FX Unit 1 です。

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

ハードウェア上では TRAKTOR KONTROL S2 にもまた 2 つの FX Units (コントローラーでは FX1 と FX2 と表記されます)があり、ソフトウェア内の FX ユニットに対応します。

FX ユニットの各コントロール部の詳細はセクション [↑7.8, FX ユニットの使用](#)を参照してください。

TRAKTOR の環境設定で更に 2 つ FX ユニットを追加、起動することも可能です。 4 つの FX ユニットを使用することで FX ルーティング内容が変更します。 詳細はセクション

## 6.2 リアパネル

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 のリアパネルにある全ソケットとコントロール部を解説します。 フロントパネルと共に、ここでは TRAKTOR KONTROL S2 で他の機材(ヘッドフォン、マイク等)を使用する為、またはシステムを起動する為の各部を備えています。



TRAKTOR KONTROL S2 のリアパネルです。

(1) **MIC セクション**: TRAKTOR KONTROL S2 にマイクを接続する為のマイク端子です。 詳細は [↑6.2.1, MIC セクション](#)を参照してください。

(2) **OUTPUTS セクション**: TRAKTOR KONTROL S2 とメインミキサー、またはアンプシステムに接続する為の端子です。 詳細は [↑6.2.2, OUTPUTS セクション](#)を参照してください。

(3) **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。

(4) **POWER セクション**: 詳細は [↑6.2.3, POWER セクション](#)を参照してください。

### 6.2.1 MIC セクション

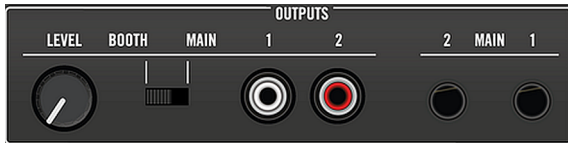


**GAIN ノブ:** マイクのゲインを調整します。

**MIC ソケット:** Microphone インプット (jack 1/4")

## 6.2.2 OUTPUTS セクション

**OUTPUTS** セクションには TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーのメインアウトプット用端子を備えています。



リアパネルの OUTPUTS セクションです。

**LEVEL ノブ:** **BOOTH/MAIN** スイッチを **BOOTH** にした場合、ここで RCA のアウトプットゲインを調節します。

**BOOTH/MAIN スイッチ:** スイッチを **BOOTH** にして RCA のアウトプットボリュームをミキサーの **MAIN** ボリュームノブの代わりに **GAIN** コントロールノブでコントロールします。 **MAIN** モードで RCA と 1/4" ソケットの両方をミキサー上部の **MAIN** ボリュームノブでコントロールします。

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

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

## 6.2.3 POWER セクション

**POWER** セクションには S2 をコンピュータと電源に接続する端子と、**ON/OFF** スイッチがあります。



リアパネルの POWER セクションです。

**USB 端子**：ここで S2 を USB ケーブルを介してコンピュータ、または Native Instruments iOS ケーブルを用いて iOS デバイスに接続します。



可能であれば、コントローラーには S2 ボックス内に同封してある USB ケーブルを使用してください。低品質の USB ケーブルを使用すると情報伝達精度が下がり、最終的に S2 のパフォーマンスが下がります。

**電源コネクタ**：ここに電源ケーブルを接続します。

**ON/OFF スイッチ**：機器の電源をここでオン/オフします。

## 6.3 フロントパネル

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 のフロントパネルにある全ソケットとコントロール部を解説します。S2 のフロントパネルにはミックスに必要な要素を備えています。



TRAKTOR KONTROL S2 のフロントパネルです。

**ヘッドフォン端子(PHONES)**：キューチャンネルのステレオアウトプットです(jack 1/4")。ここにヘッドフォンを接続します。

**ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL)**：ヘッドフォンの音量をここで調節します。

**ヘッドフォンミックスノブ(CUE MIX)**：マスターアウトとキューチャンネル音量バランスをここで調節します。

**MIC ENGAGE スイッチ**：スイッチを入れてマイクチャンネルを起動します。マイク端子はリアパネルにあります (↑6.2.1, MIC セクション参照)。



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

## 6.4 コントロール部の種類

TRAKTOR KONTROL S2 には各種コントロール部があり、ここではそれらを簡単に紹介します。

### 6.4.1 各ボタン



S2 の (これは CUE/REMIX SLOTS ボタン 2 です) ボタンです。

**各ボタン** は TRAKTOR KONTROL S2 の随所に設置されています。ボタンの性質は以下 3 種です。

- いくつかのボタンはボタンを押すことでその機能します (「**trigger**」 動作です) 例えば **CUE/REMIX SLOTS** ボタンがその一つで、**CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すと、このボタンで設定した再生位置から再生を開始します。
- いくつかのボタンはもう一度押すことでボタンの性質が変わり、(「**トグル/toggle**」 アクション) 例えば **PLAY** ボタンは一度押すことでトラックを再生し、もう一度押すことでトラックが停止します。
- いくつかのボタンはボタンを押し続けることで機能します (「**ゲート/gate**」 または 「**ホールド/hold**」 アクション)。特に **SHIFT** ボタンはその性質だけを持つボタンです (以下参照)。

TRAKTOR KONTROL S2 の全ボタンは LED を備えており、使用状況を提示します。基本的に LED はボタンの現在の状態を示しますが、各ボタンによってその意味は異なります。詳細は各ボタンを解説する各セクションで確認してください。

### SHIFT ボタン

各機能をトリガーする代わりに、SHIFT ボタン (各デッキにあります) は TRAKTOR KONTROL S2 上の他のコントロール部の機能を変更する為に機能し、それらのコントロール部の二次機能を起動します。



**SHIFT** ボタンに関する詳細はセクション [↑ 7.1.3, SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス](#) を参照してください。



## 6.4.2 各ノブ



S2 のノブです。

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

## 6.4.3 エンコーダー

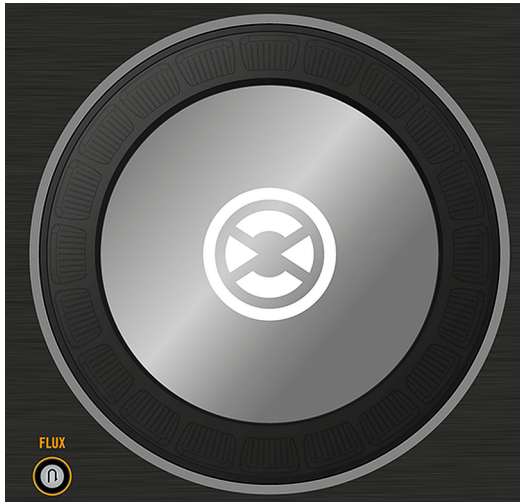


S2 のエンコーダーです。

**各エンコーダー** はエンドレスロータリーコントロールで、白いリングがついています。ノブを回すことでソフトウェアの現在のパラメーター値に沿って値を変更します。全てのエンコーダーは値を詳細設定できる使用となっています。

他にも押すことで他の機能を果たすロータリーエンコーダーもあります。

#### 6.4.4 ジョグホイール



S2 のジョグホイールです。

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

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

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

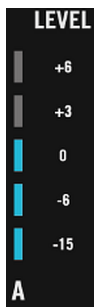
## 6.4.5 各フェーダー



S2 のフェーダーです。

**フェーダー** は可動範囲に制限があるリニアコントロール部です。フェーダーは全て絶対値を設定する為のものです (TEMPO フェーダーは例外となる場合があります。↑[7.3, テンポユニットの使用参照](#))。

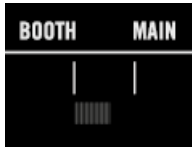
## 6.4.6 各メーター、各インジケーター



メーターです。

**各インジケーター、各メーター**は単体、または複数の LED によるもので、TRAKTOR KONTROL S2 システム内の各状態とレベルをリアルタイムに提示します。

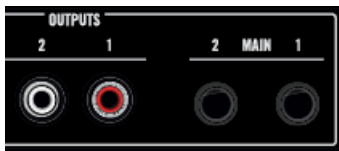
## 6.4.7 各スイッチ



スイッチです。

**各スイッチ**はリアパネルのみにあります。これらのスイッチで TRAKTOR KONTROL S2 を起動したときの基本的なオプションをコントロールします。

## 6.4.8 各ソケット



S2 のリアパネルにある RCA メインアウトプットソケットです。

**ソケット** はリアパネル、フロントパネルのみにあります。これらのソケットで各種ケーブルを (USB、オーディオ、MIDI、等) TRAKTOR KONTROL S2 に接続します。

## 7 ハードウェアコントロールリファレンス

この章では S2 コントローラーの各セクションの操作方法について解説します。コントローラーに関して不明な点がある場合、特定の操作方法を確認したい場合は、この章の内容を参照してください。

この章では TRAKTOR KONTROL S2 の実際の操作を中心に解説を進めます。もちろん S2 上での操作は瞬時に TRAKTOR に反映します。TRAKTOR ソフトウェアの全機能詳細に関しては、TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。



↑ 13. 付録 C – クイックリファレンス章のクイックリファレンスでは S2 の各コントロール部の基本機能を解説しています。

### 7.1 基本知識として

#### 7.1.1 S2 コントローラーの基本構造

以下のセクションではコントローラーの各セクション (例えば LOOP セクション、または **CUE/REMIX SLOTS** セクション等) の操作方法詳細を紹介しています。まずは各コントローラーの構造を把握し、コントローラーの使用方法を理解する際に役立ててください。

基本的に、TRAKTOR KONTROL S2 には左右 2 台のデッキとミキサーがあり、これらはコントローラーの中央に位置しています。デッキで TRAKTOR ソフトウェアのトラックデッキ A と B をコントロールします。更に Remix Deck モードではコントローラーの **CUE/REMIX SLOTS** セクションで TRAKTOR の Remix Deck C と D をコントロールします。

ミキサーの 2 つのメインミキサーチャンネルでトラックデッキ A/B をコントロールします。3 つ目の **REMIX** チャンネルで TRAKTOR の Remix Deck C/D のボリュームをコントロールします。

S2 をサンプル再生が可能な 2 つのデッキとミキサーを備えた従来の DJ ミックス用セットアップとしてとらえてください。

更に専用ゲインコントロール付マイクチャンネルも搭載しています。このチャンネルは直接 S2 のメインアウトに送信され、このマイク機能は S2 をコンピュータに接続していない状態でも使用することが可能です。

#### 7.1.2 TRAKTOR の各デッキ、Track Deck、Remix Deck について

TRAKTOR ソフトウェアには A から D までのバーチャル デッキ (Decks) があります。各デッキで各モード (TRAKTOR ではデッキフレイバーと呼びます) を使用することができ、モードは Track Deck モード、Sample Deck モード、Live Input モードとなっています (詳細は ↑ 6.1.1, **デッキ (Decks)** を参照してください)

い)。モードを活用することで TRAKTOR をカスタマイズ可能な柔軟なシステムとして使用することができます。しかし TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーを用いる場合、ソフトウェアの上段デッキ A/B は常に Track Decks となり、下段のデッキ C/D は常に Remix Decks として機能します。別途のセットアップガイドを使って S2 コントローラーと TRAKTOR ソフトウェアの基本設定を行ってください。

### 7.1.3 SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス

SHIFT ボタン (S2 の各デッキに付属) は TRAKTOR KONTROL S2 の各コントロール部の “変更ボタン” として機能します。言い換えると、このボタンと他のボタンを同時に使用することで、各ボタンの二次機能にアクセスします (コンピュータのキーボードにある [Shift] キーと同じです)。



SHIFT ボタンです。

- ▶ 各コントロール部の二次機能にアクセスするには各コントロール部を押す前に **SHIFT** ボタンを押したままにしておきます。

左右デッキと FX ユニットのコントロール部では **SHIFT** は **SHIFT** ボタンを押した場所のデッキ、FX ユニットに機能します。

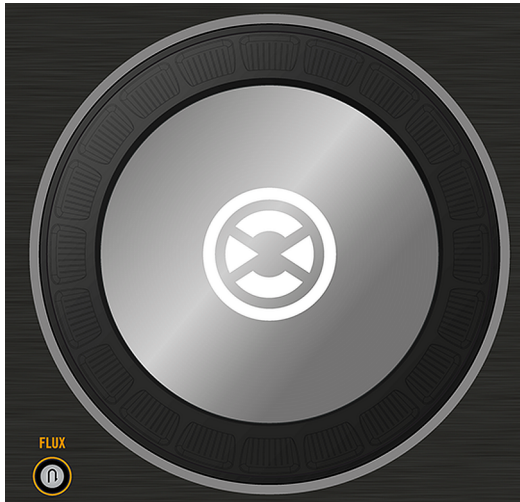
ミキサーでは両側にある **SHIFT** ボタンのどちらを押してもミキサーの二次機能にアクセスします。

資料によってはこの二次機能を「シフトレイヤー/Shift layer」として表現する場合があります。



トラックデッキでは、**SHIFT** ボタンでデッキのテンポを指定することも可能です。詳細は [↑ 7.6.3, SHIFT ボタン](#) を参照してください。

## 7.2 ジョグホイールの使用



ジョグホイール(図は右デッキです)です。

ジョグホイールにはトラックの再生に関わるいくつかの機能を備えています。

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

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

ジョグホイールはその他の機能も備えています。

- 起動しているループ上で **LOOP IN** または **LOOP OUT** ボタンを押しながらジョグホイールを動かすと、各ループインポイント (Loop In Point) またはループアウトポイント (Loop Out Point) を調節することが可能となります。詳細については、セクション [↑7.3.2, テンポリセット](#) を参照してください。

- 更に FX コントロールまたはフィルターコントロールの際にジョグホイールを活用可能です。詳細はセクション [↑8.2.1, S2 コントロールオプション](#) を参照してください。

## 7.3 テンポユニットの使用

TEMPO フェーダーでデッキのテンポをコントロールします。

### 7.3.1 テンポフェーダー



TEMPO フェーダーとテンポリセットボタンです。

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



テンポフェーダーの調整幅は *Preferences > Transport > Tempo* で変更可能です。ソフトウェアデッキのテンポフェーダーと S2 の TEMPO フェーダーはここでの設定値に対応します。

### アブソルートモード (Absolute Mode)

デフォルトで TEMPO フェーダーはアブソルートモードとなっています。このモードで S2 上で TEMPO フェーダーを動かすと、フェーダー情報が 1:1 でソフトウェアのデッキのテンポフェーダーに伝達され、ソフトウェアのテンポフェーダーをコントロールすることとなります。

Absolute モードではソフトウェアのデッキのテンポは以下の方法でソフトウェアのデッキのテンポを変更しない限り、S2 の TEMPO フェーダー位置に対応します。

- そのデッキで **SYNC** を起動し、ソフトウェアデッキ上で他のテンポに同期した場合。テンポマスターではないデッキで **SYNC** を起動すると、デッキのテンポをフェーダーで手動コントロールすることはできなくなります (フェーダー機能はソフト、ハードの両方で無効の状態となります)。
- ソフトウェアでテンポフェーダーを移動した場合。



## リレティブ (Relative) モード

TEMPO フェーダーをリレティブモードに切り替えることも可能です。このモードでハードウェアの TEMPO フェーダーでの操作内容は S2 のフェーダーの位置とは関係なくソフトウェアのデッキ上のテンポフェーダーに対応します。このモードで TEMPO はデッキ同期時、デッキの切り替え時に対応するようになります。Relative モードを起動するには、*Preferences > TRAKTOR KONTROL S2 > S2 Control Options > Tempo Faders* と進みます。詳細は [↑8.2.1, S2 コントロールオプション](#) を参照してください。

## 7.3.2 テンポリセット

TRAKTOR デッキをオリジナルのテンポにリセットする方法は以下です。

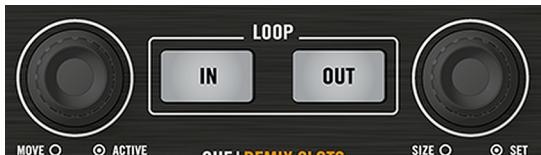
- ▶ S4 で **SHIFT** + 対応する **FLUX** ボタンを押します。

→ フォーカスデッキのテンポが 0 % となり、**TEMPO** フェーダーが無効の状態となります。

テンポを固定することでコントローラーのテンポフェーダーは無効の状態となりますが、トラックのテンポは他のデッキと同期する (**SYNC** を起動してください) ことで変動しますし、ソフトウェア上でテンポを変更することでも変動します。**TEMPO** フェーダーを再度起動する方法は以下です。

- ▶ S4 で **SHIFT** + 対応する **FLUX** ボタンを押します。

## 7.4 LOOP セクションの使用



ループ・セクションです。

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

## 7.4.1 LOOP IN と LOOP OUT ボタンです。



LOOP IN と LOOP OUT ボタンです。

**LOOP IN** と **LOOP OUT** ボタンで再生トラックのフローティングループ(浮動ループ、Floating Loop)を手動設定します。

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



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

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



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

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

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

これらの操作はフローティングループに直接影響します(元々のループの設定には影響しません)。ですから、これらの変更したループを後でも使用したい場合は、この設定を保存する必要があります。例えばこの操作は点灯していない **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すことで保存できます(セクション [↑ 7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用](#)参照)。



オートループモードに切り替えると、**LOOP IN** と **LOOP OUT** ボタンの別機能が起動します。  
*Preferences > TRAKTOR KONTROL S2 > S2 Control Options > Loop Buttons* と進んで設置を行ってください。詳細は [↑ 8.2.1, S2 コントロールオプション](#)を参照してください。

### 7.4.2      ループ MOVE エンコーダー



ループ MOVE エンコーダー

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

| LOOP MOVE エンコーダー  | No Loop active   | Loop active                                       |
|-------------------|--|---|
| 回す                | 現在のループのサイズ (TRAKTOR のループコントロールセクションの数値です) でビートジャンプ (Beatjump) します。 | 現在のループのサイズ (TRAKTOR のループコントロールセクションの数値です) で移動します。 |
| <b>SHIFT</b> + 回す | 1-ビート単位でビートジャンプします。  | 1-ビート単位でループが移動します。                                |
| 押す                | ループを起動します (トラックの現在、または次のループが起動します)。                                | ループを停止します。  |

これらの操作はフローティングループに直接影響します (元々のループの設定には影響しません)。ですから、これらの変更したループを後でも使用したい場合は、この設定を保存する必要があります。例えばこの操作は点灯していない **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すことで保存できます (セクション [↑ 7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用参照](#))。

### 7.4.3      ループ SIZE エンコーダー



ループ SIZE エンコーダーです。

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

| LOOP SIZE エンコーダー | No Loop active   | Loop active      |
|------------------|--|------------------|
| 回す               | 次に設定するフローティンググループ用にループサイズ (ビート単位) を設定します。選択したループサイズは TRAKTOR のループコントロールセクションで確認できます。 | ループのサイズを半分/倍にする。 |
| 押す               | 選択したループサイズで現在の再生位置に新規フローティンググループを設置、起動します。   | ループを停止します。       |



TRAKTOR ソフトウェアのトラックデッキのループサイズディスプレイです。



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

これらの操作はフローティンググループに直接影響します (元々のループの設定には影響しません)。ですから、これらの変更したループを後でも使用したい場合は、この設定を保存する必要があります。例えばこの操作は点灯していない **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すことで保存できます (セクション [↑ 7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用](#)参照)。

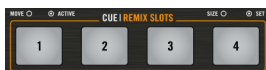
## 7.5 CUE/REMIX SLOTS セクションの使用

モードによっては S2 の各 **CUE/REMIX SLOTS** セクションの 4 つの **CUE/REMIX SLOTS** ボタンは以下の機能をコントロールします。

- TRAKTOR のトラックデッキ A/B (キューモード) 用キューポイントです。
- Remix Deck C/D (Remix Deck モード) のサンプルスロットです。

Track Deck と Remix Deck に関しては [↑ 6.1.1, デッキ \(Decks\)](#)を参照してください。

### 7.5.1 Cue モード



Cue モードではホットキュースロットとなる 4 つの CUE/SAMPLES ボタンです。

Cue モードでこのボタンはデッキのホットキューロットとして機能します。ホットキューで配置、保存したキューポイント、またはループに瞬時に移動することが可能です。

## CUE の状態

以下は TRAKTOR が Track Deck の場合です。各 **CUE/REMIX SLOTS ボタン**の RGB 配色はロットの現在の状態を示します。

| CUE ボタン | ホットキューロットの状態                                    |
|---------|---|
| 無点灯     | ホットキューロットが空です。                                  |
| ブルー     | そのホットキューロットはキューポイントを含んでいます。                     |
| グリーン    | ホットキューロットはループを含んでいます。                           |
| イエロー    | ホットキューロットは Load Marker を含んでいます。                 |
| オレンジ    | ホットキューロットは Fade-In または Fade-Out Marker を含んでいます。 |
| ホワイト    | ホットキューロットは Grid Marker を含んでいます。                 |

## ホットキューロットにキューポイント、またはループを保存する。

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

- 再生位置が有効なループの外である場合、キューポイントが保存されます。すると、対応する **CUE/REMIX SLOTS** ボタンが青く点灯します。
- 再生位置が起動したループ内であれば、このループがホットキューロットに保存されます。すると、対応する **CUE/REMIX SLOTS** ボタンが緑に点灯します。



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

## 設定したホットキューへの移動

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

## ホットキュースロットの削除

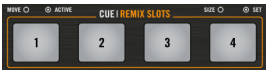
ホットキュースロットの内容を削除するには、**SHIFT** を押しながら削除する **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押します。削除が終わると、ボタンの LED ライトが消えます。

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


## 7.5.2      Remix Deck モード

Remix Deck モードで **CUE/REMIX SLOTS** ボタンは TRAKTOR ソフトウェア の Remix Deck C/D の 4 つのサンプルスロットとして機能します。 サンプルスロットで現在ロードしているトラックをサンプリング、またはブラウザからサンプルをロード、再生します。 コントローラーデッキの **CUE/REMIX SLOTS** セクションを Remix Deck モードに切り替える方法は以下となります。

- ▶    コントローラーの中央部にある **REMIX** ノブの下各 Remix Deck ボタン (**A/B**) を押します。 Remix Deck モードボタンが点灯し、関連する **CUE/REMIX SLOTS** セクションが Remix Deck モードとなったことを示します。



4 つの CUE/REMIX SLOTS ボタンは Remix Deck モード時の Remix Deck の 4 つの Sample Slots に対応します。



Remix Deck のコンセプトに関してはセクション [↑ 6.1.1, デッキ \(Decks\)](#) を参照してください。 Remix Deck の各使用例を解説したセクション [↑ 4.5, ミックス内でサンプルを使用する](#) もあわせて確認してください。

## CUE/REMIX SLOT の状態

各 **CUE/REMIX SLOTS** ボタンの LED はサンプルスロットの現在の状態を示します。

| CUE/REMIX SLOTS ボタン | Remix Slot の状態                 |
|---------------------|--------------------------------|
| 無点灯                 | 空の Sample Slot です。             |
| 薄く点灯                | サンプルはロードされた状態で停止、又はミュートされています。 |
| 点灯                  | サンプルがロードされ、再生しています。            |

## 現在のトラックからサンプリングする。

デッキにトラックがロードしてあれば、そのデッキの **CUE/REMIX SLOTS** ボタン(空のスロット)を押すことでトラックからサンプルを直接サンプリングすることが可能です。サンプルは現在の再生位置からサンプリングされます。

- 現在の再生位置が起動しているループ内である場合は、サンプルはそのループのコピーとなります。サンプルの再生位置もループ内の再生位置と同じとなります。
- 現在の再生位置が起動しているループの外である場合は、サンプルは現在の位置から再生します。サイズは選択したループサイズによって決まります (TRAKTOR の Loop Size Display で設定値を確認可能です。↑7.4.3, ループ SIZE エンコーダー参照)。

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



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



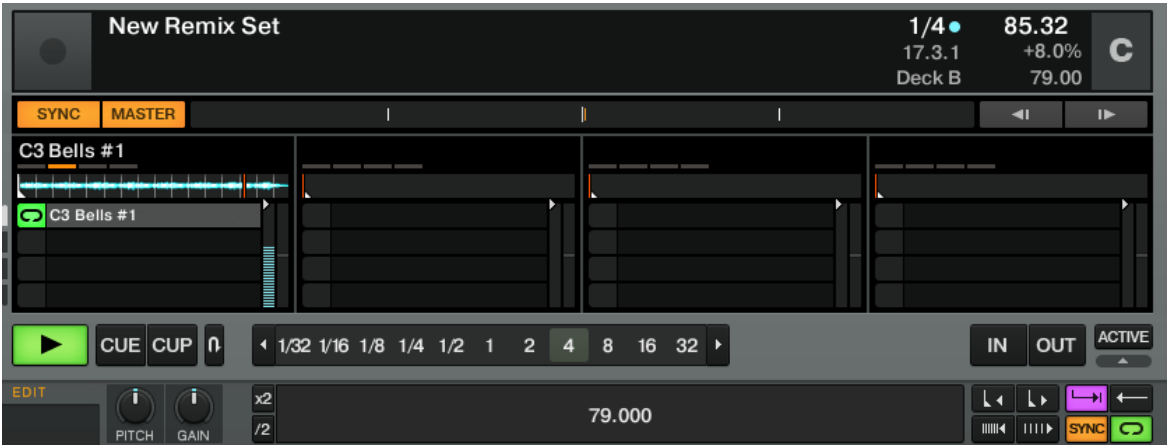
ロードしてあるトラックからサンプリングし、メインミックスで 3 回サンプルを再生すると、そのサンプルは自動的にコレクションに保存されます。

## プレイリストからサンプルをクイックロードする

**SHIFT** を押したまま点灯していない **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押すと、現在起動しているプレイリストからそのサンプルスロットに選択したサンプルをロードします。

## ループ、ワンショットモードによるプレイバックコントロール

サンプルをサンプルスロットにロードすると、**CUE/REMIX SLOTS** ボタンでそのサンプルの再生コントロールが可能となります。機能内容はサンプルの再生モード (ループまたはワンショット) により異なります。Remix Deck の Advanced Panel でサンプル再生タイプの設定を行うことができます。Advanced Panel はデッキレイアウトによって表示される場合とされない場合があり、デッキ上部の境界線を何回かダブルクリックしてレイアウトの表示内容を変更して Advanced Panel を表示します。



詳細パネル ( Advanced Panel ) を備えた状態の Remix Deck です。右下で Play Type ボタンにカーソルを当てており、ここで現在選択している Sample Cell の再生モード ( One-shot と Loop モード ) を切り替えます。

Advanced Panel の右下の Play Type ボタンをクリックしてサンプル再生モードを Loop か One-shot モードのどちらかにします。

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

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

ループモード ( **Loop モード** ) ではサンプルをループ再生します。 **CUE/REMIX SLOTS** ボタンは以下のように機能します。



| 再生状態         | CUE/REMIX SLOTS ボタン  |
|--------------|--|
| サンプルが停止した状態  | ここを押して再生を開始します。  |
| サンプルを再生している。 | 押すことでサンプルをミュート/ミュート解除します。<br><b>SHIFT</b> + と関連するボタンを押して再生を停止し、サンプルの冒頭部分に再生開始位置が移動します。 |

### サンプルの削除

停止しているサンプルスロットの内容を削除するには **SHIFT** と削除対象となる **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押します。 サンプルスロットのサンプルを再生している場合は、**SHIFT** + **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押して再生を停止します。 この動作をもう一度行くと、サンプルスロットが削除され、LED が無効の状態となります。

## 7.6 Transport Control Area の使用

### 7.6.1 CUE と PLAY ボタン



CUE と PLAY ボタン

デッキの下の **CUE** と **PLAY** 各ボタンはデッキで常用するコントロール部です。

### CUE ボタン

**CUE** ボタンの各機能は以下です。

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

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

## PLAY ボタン

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

**SHIFT + PLAY** でデッキのキーロックを起動/解除します。キーロックを起動すると、デッキディスプレイで **KEYLOCK** インジケーターが点灯します (キーロック機能に関しては TRAKTOR 2 マニュアルと [↑ 4.7.3, 同期用のその他のツール](#)を参照してください)。

## 7.6.2 SYNC ボタン



SYNC ボタンです。

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

同期機能を使用すると、アブソルートモード(デフォルト)の場合、TEMPO フェーダーが無効の状態となります。詳細は [↑ 7.3, テンポユニットの使用](#)を参照してください。

**SHIFT + SYNC** でデッキがテンポマスター (tempo master) となり、このデッキのテンポが他のデッキ、または各 FX の参照テンポとなります。デッキをテンポマスターとして設定すると、TRAKTOR の対応するデッキセクションの **MASTER** ボタンが点灯します ([↑ 4.7, 同期 \(Synchronization\)](#) 参照)。

## 7.6.3 SHIFT ボタン



SHIFT ボタンです。

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

この機能はデッキの種類とは関係なく、常に使用可能です。詳細はセクション [↑ 7.1.3, SHIFT ボタンによる二次機能へのアクセス](#)を参照してください。

## ビートのタッピング

トラックデッキの **SHIFT** を何回か押し (タッピングといいます)、トラックのビートグリッドを修正する為のツールとして活用します。

これにより S2 のトラックのビートグリッドを修正できます。

## 7.7 ミキサーの使用



S2 の中央にあるミキサーです。

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 のミキサーの基本操作について解説します。



クイックリファレンス [↑13.1](#), [クイックリファレンス](#) ではミキサーの各コントロール部についての基本機能を解説しています。

## ミキサー概観

ミキサーは 2 つのメインチャンネルを装備しており、各チャンネルで特定のデッキ音声をコントロールします。チャンネル A、B でそれぞれデッキ A、B (S2 の左右デッキ) をコントロールします。

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

- TRAKTOR KONTROL S2 の左チャンネルで TRAKTOR PRO 2 の左トラックデッキ (Deck A) のシグナルをコントロールします。
- TRAKTOR KONTROL S2 の右チャンネルで TRAKTOR PRO 2 の右トラックデッキ (Deck B) のシグナルをコントロールします。

更に Remix Deck モードを使用する場合、TRAKTOR の Remix Deck C/D 両方の音量をコントロールします。

## シグナルフロー

デッキシグナルは S2 のメインアウトプットに出力されるまでに以下の場所を通過します。

1. まずチャンネル最上部の GAIN エンコーダーを通過します。
2. そこから EQ とフィルターセクションを通過します。
3. FX ユニットを起動し、デッキをそこにアサインしてある場合は、フィルターセクションを通過します。
4. FX ユニットからチャンネルフェーダーを通過、クロスフェーダーに送信されます。
5. クロスフェーダーを通過した後シグナルは MAIN セクションに到達し、これがアウトプット出力となります。

### 7.7.1 GAIN/FILTER エンコーダー



GAIN/FILTER エンコーダーです。

**GAIN/FILTER** エンコーダー は S2 で TRAKTOR PRO、または TRAKTOR DJ app を使うかで異なる性質を持ちます。

TRAKTOR PRO を使用する場合、**GAIN/FILTER** エンコーダーでチャンネルフェーダーに送る前に、各デッキからのシグナルのインプットレベルを調節します。

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



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

以下はデッキのインプットを 0 db にリセットする方法です。

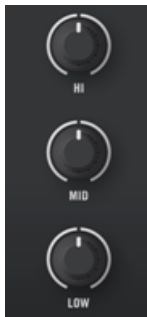
- ▶ **GAIN/FILTER** エンコーダーを押します。

**GAIN/FILTER** エンコーダーの二次機能は TRAKTOR デッキのフィルターコントロール機能です。

- ▶ **SHIFT** を押しながら **GAIN/FILTER** エンコーダーを回します。右に回すと低域が減衰 (HPF) し、左に回すと高域が減衰 (LPF) します。

TRAKTOR DJ で **GAIN/FILTER** エンコーダーを使用する方法に関しては [↑5.1.3, フィルターの使用](#) を参照してください。

## 7.7.2 EQ ノブ



各 EQ ノブです。

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

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



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

## 7.7.3 FX アサイン・ボタン



FX アサインボタンです。

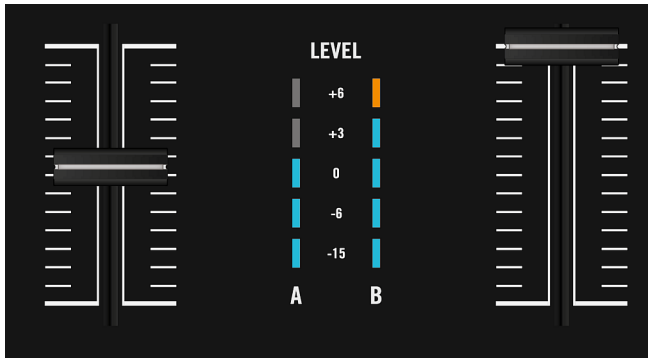
**GAIN/FILTER** エンコーダーの下にある FX アサインボタン (“1” と “2”と表記) でチャンネルと対応するデッキを任意の FX ユニット (通常のレイヤー) とどちらかのクロスフェーダーサイドにアサインします (シフトレイヤー)。

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



S2 の FX ユニット詳細はセクション [↑7.8, FX ユニットの使用](#)を参照してください。

## 7.7.4 チャンネルフェーダーとチャンネルレベルメーター



チャンネルフェーダーとレベルメーターです。

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

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

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

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



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

## 7.7.5 クロスフェーダー



クロスフェーダーです。

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

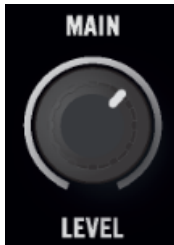


TRAKTOR の環境設定 (Preferences) でクロスフェーダーの性質を変更することが可能です。詳細は TRAKTOR 2 マニュアルを参照してください。



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

## 7.7.6 MAIN セクション



ミキサーのメインセクションです。

メインセクションでミックス全体の音声をモニター、調整することが可能です。この部分はミックスが観客の耳に届く直前の、S2 の音量最終コントロール部です。

## 7.7.7 ヘッドフォンキューボタン



ヘッドフォンキューボタンです。

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

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



ヘッドフォン **CUE** ボタンは使用中点灯します。

**CUE MIX** 機能の使用方法に関しては [↑4.2.2, 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。

## 7.7.8 マスターディスプレイ



マスターディスプレイ

マスターディスプレイには TRAKTOR KONTROL S2 システムの各情報を表示します。

### アラートインジケーター



アラートインジケーターです。

トアラートインジケーターは基本的に TRAKTOR KONTROL S2 システムに問題が生じた場合に表示されます。TRAKTOR のメインボリュームノブ、またはヘッドフォンボリュームノブの設定が低すぎる場合、CPU メーターが高すぎる場合、ラップトップの電源アダプターが接続されていない等の場合にこのインジケーターが点滅します。

### USB インジケーター



USB インジケーターです。

USB インジケーターは S2 とコンピュータ間の USB 接続情報を提示します。このインジケーターは常に表示します。点滅した場合は、接続に問題がある、またはドライバに問題があることを意味します。

- ▶ S2 を使用する前に、USB インジケーターが常に表示された状態であるか確認してください。

## マイクログフォンインジケーター



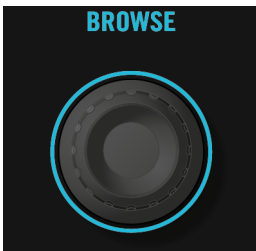
マイクログフォンインジケーターです。

マイクログフォンインジケーターはマイクログフォンチャンネルが起動したときに点灯します。コントローラーのフロント部にある **MIC ENGAGE** ボタンを押してマイクログフォンチャンネルを有効/無効にします。



MIC セクションの詳細は [↑6.2.1, MIC セクション](#) を参照してください。

### 7.7.9 Browse エンコーダー(BROWSE) と Load ボタン (A と B)



BROWSE エンコーダーです。



Load ボタン (A/B)

**BROWSE** エンコーダーと **LOAD** ボタンは TRAKTOR KONTROL S2 のトラックまたはサンプルのブラウズ、コピーに使用します。操作方法は [↑7.9, ブラウズとロード](#) を参照してください。

### 7.7.10 Remix Deck ノブと Mode ボタン (A/B)



Remix Deck ノブと Mode ボタン (A/B) です。

**REMIX** ノブで TRAKTOR の Remix Deck C/D をコントロールします。Remix Deck モードを起動するには、Mode ボタン、またはデッキの **CUE/REMIX SLOTS** セクションの下のモードボタン **A** または **B** を押します。任意のデッキの **CUE/REMIX SLOTS** セクションでトラックデッキをコントロールするか、TRAKTOR の Remix Deck C/D をコントロールするか設定します。キューモードと Remix Deck モードに関しては [↑7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用](#) を参照してください。

## 7.8 FX ユニットの使用

S2 の FX ユニット 1 と 2 で TRAKTOR の FX ユニットをコントロールすることが可能です。ソフトウェアの FX ユニットの全てのコントロールは S2 でも使用できます。



S2 の左 FX ユニットです。

- (1) FX On ボタン
- (2) FX DRY/WET ノブ
- (3) FX ノブ 1
- (4) FX ノブ 2
- (5) FX ノブ 3
- (6) FX ボタン 1
- (7) FX ボタン 2
- (8) FX ボタン 3

7.8.1 シングルモードとグループモード

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

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

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

モード設定は TRAKTOR で *Preferences > Effects > FX Panel Mode* と進みます。

7.8.2 FX ユニットリファレンス

以下のリストは FX ユニットの各コントロール機能を表示しています。

| コントロール部       | シングルモード (Single Mode)   | グループモード (Group mode)  |
|---------------|---|---|
| FX オンボタン      | 通常は FX ユニット全体を起動/起動解除します (起動すると点灯します)。<br><b>SHIFT</b> を使用して FX リストから FX を選択します ( <i>Preferences &gt; Effects &gt; FX Pre-Selection</i> と進んで設定します)。 | 通常は使用しません。<br><b>SHIFT</b> との併用で、3 種の FX をロードします ( <i>Preferences &gt; Traktor Kontrol S2 &gt; S2 Control Options &gt; Direct FX 1-3</i> )。 |
| FX DRY/WET ノブ | ドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。   |   |

| コントロール部    | シングルモード (Single Mode)  | グループモード (Group mode)  |
|------------|--|---|
| FX ノブ 1-3  | FX パラメーター 1-3 (FX により内容が変化します)。  | 1 番目、2 番目、3 番目の FX 用パラメーターです。   |
| FX ボタン 1-3 | FX ボタン 1: 全 FX パラメーターをデフォルト値にリセットします。<br>FX ボタン 2 と 3: FX によって内容が変化します (起動により点灯)。<br><b>SHIFT</b> + ボタンで既存の FX をロードします ( <i>Preferences &gt; Traktor Kontrol S2 &gt; S2 Control Options &gt; Direct FX 1-3</i> で内容を設定します)。 | FX スロット 1-3 を起動/起動解除 (スロットが起動すると点灯します)。<br><b>SHIFT</b> + ボタンで FX リストの次の FX をスロットにロードします ( <i>Preferences &gt; Effects &gt; FX Pre-Selection</i> で設定します)。 |

## FX ユニットをチャンネルにアサインする。

FX ユニットは各チャンネルにアサイン可能で、デッキのシグナルを加工することができます。アサインは任意のチャンネルで FX アサインボタンを使用します。

TRAKTOR の環境設定で更に 2 つ FX ユニットを追加、起動することも可能です。 4 つの FX ユニットを使用することで FX ルーティング内容が変更します。

## 7.9 ブラウズとロード

S2 にはトラックとサンプルを探して任意のデッキ、またはサンプルスロットにロードする為のいくつかの手段があります。



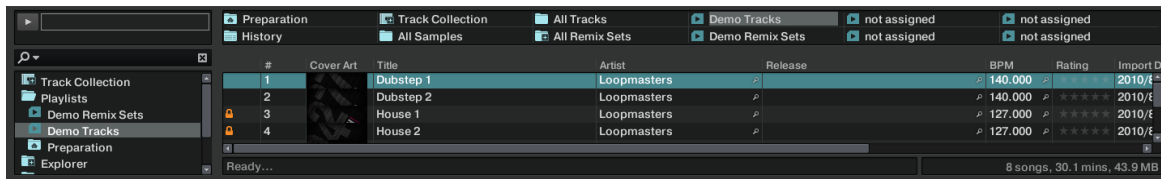
クイックリファレンス ↑ 13.3, **FX ユニットクイックリファレンス**ではブラウズ、ロード、コピーに関する基本機能を解説しています。

## トラックとサンプルのブラウズ

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



- この動作で TRAKTOR ブラウザがスクロールするか確認してください。



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

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

- ▶ 選択したトラック、またはサンプルをデッキにロードするには BROWSE エンコーダーの下の LOAD ボタン A または B を押します。



例えば SHIFT + 空のサンプルスロットがある **CUE/REMIX SLOTS** ボタンを押して選択したサンプルをそのサンプルスロットにロードします (Remix Deck モードを起動している場合)。詳細は [↑ 7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用](#) を参照してください。

## 7.10 Native TRAKTOR モードと MIDI モード

TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーでは TRAKTOR モードと MIDI モードの 2 つを使い分けることができます。

### 7.10.1 Native Traktor モード

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

Native Traktor モードでは TRAKTOR KONTROL S2 が USB を介して (Native Instruments 独自の NHL プロトコルを使用することで、TRAKTOR KONTROL S2 のノブの動きを MIDI に変換) 直接 TRAKTOR とやりとりします。

### 7.10.2 MIDI モード

MIDI モードで TRAKTOR KONTROL S2 を MIDI コントローラーとして使用することができます。

MIDI モードで TRAKTOR KONTROL S2 は バーチャル MIDI ポートから、TRAKTOR KONTROL S2 ドライバによる MIDI データのみをホストコンピュータのオペレーションシステムに伝達します。



S2 を MIDI モードで使用する際は、TRAKTOR の S2 環境設定（Preferences）で [Enable MIDI mode via Shift + Shift](#) チェックボックスにチェックを入れる必要があります。



S2 の環境設定（preferences）の MIDI Mode セクションです。

- ▶ では TRAKTOR KONTROL S2 を用いて MIDI モードと TRAKTOR モードを切り替える方法を解説します。
- ▶ S2 の一方のデッキで **SHIFT** を押したままもう一方のデッキの **SHIFT** を押します。

→ MIDI モードを起動すると、**SHIFT** ボタンが点灯します。

TRAKTOR KONTROL S2 の MIDI プロパティ（例えば MIDI チャンネルや個々のコントロールの CC ナンバー）をカスタマイズするには、Controller Editor を使用します。コントローラーエディター(Controller Editor)は TRAKTOR KONTROL S2 インストール過程で既にインストール済みのはずです。コンピュータに Controller Editor が無い場合は TRAKTOR KONTROL S2 のインストールディスクでインストールしてください。



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



## 8 TRAKTOR KONTROL S2 のカスタマイズ

TRAKTOR KONTROL S2 はカスタマイズ可能な DJ システムです。各機能は自分の好みの設定にカスタマイズ可能で、カスタマイズ可能な部分は、オーディオ設定、デッキ、ミキサー、トランスポートコントロール、ソフトウェア全体のレイアウト、FX、ブラウザ、ファイル管理機能です。

TRAKTOR KONTROL S2 のカスタマイズをパフォーマンス中に行うのは得策ではないので、これらのカスタマイズ作業は全てソフトウェア内で完結するようにしてあります。これにより、ライブ中アクシデントによる設定変更を防ぐこともできます。

### 8.1 環境設定ウィンドウ

TRAKTOR KONTROL S2 カスタム設定の殆どは**環境設定ウィンドウ**で行います。



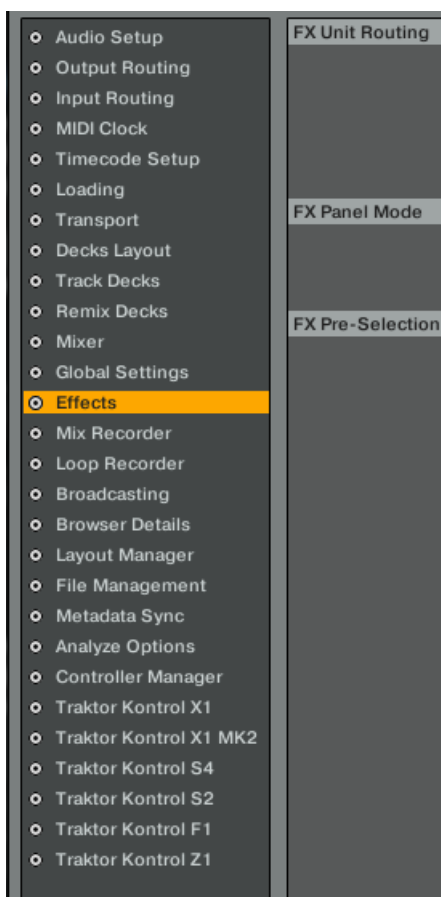
TRAKTOR ウィンドウの右上にある環境設定ボタンです。

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



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

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



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

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

## 8.2 S2 コントロール部の設定と環境設定

このセクションでは、TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーのトップパネルにあるコントロール部の設定について解説します。次のセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 を使用する際に大切な設定について解説します。



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

環境設定ウィンドウの S2 専用設定ページは [TRAKTOR KONTROL S2](#) です。

- ▶ 環境設定ウィンドウで [TRAKTOR KONTROL S2](#) を押し、TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーの設定ページを開きます。



TRAKTOR KONTROL S2 設定ページです。

このページの各設定項目は [S2 Control Options](#)、[Restore Default](#)、[Calibration](#)、[LEDs](#) となっています。

## 8.2.1 S2 コントロールオプション

環境設定にある [TRAKTOR KONTROL S2](#) ページの [S2 Control Options](#) セクションで TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーを好みの設定に調整してください。以下はこれらのセッティングに関する内容です。

## Direct FX 1-3

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



Direct FX 1-3 セッティングです。



Single モードでは **SHIFT** + FX ボタン 1、**SHIFT** + FX ボタン 2、または **SHIFT** + FX ボタン 3 を押し、選択した Direct FX を各 FX スロットにロードします。Group モードでは **SHIFT** + FX On を押して 3 つの Direct FX を各 FX スロットにロードします。詳細は [↑ 7.8, FX ユニットの使用](#) を参照してください。

## Loop Buttons

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



Loop Buttons セッティングです。



ループセクションでトラックのループを操作します。詳細は [↑ 7.3.2, テンポリセット](#) を参照してください。

オプションは以下となっています。

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

- ループ起動時に LOOP IN ボタンを押すとループが半分に、LOOP OUT ボタンを押すと倍になります。

## Tempo Faders

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



Tempo Faders セットアップです。



TEMPO フェーダーはセクション [↑ 7.3, テンポユニットの使用](#) で解説しています。

- **Absolute** (デフォルト): S2 のテンポフェーダーの位置を変更するとソフトウェアデッキのテンポフェーダーがその位置を追従します(セクション [↑ 7.3, テンポユニットの使用](#) 参照)。
- **Relative**: このモードで S2 の TEMPO フェーダーでの操作内容はハードウェアのフェーダーの位置とは関係なくソフトウェアのデッキ上のテンポフェーダーに対応します。この機能はデッキのテンポを他の方法で変更した場合(デッキを他のテンポに同期した場合、デッキフォーカスを変更した場合、ソフトウェアでテンポを変更した場合等)便利です。
  - これでアクシデントにより TEMPO フェーダーを触ってしまったとしてもテンポが大きく変わることはありません。
  - Tempo Offset ボタンは Absolute モードの機能と同等です。TEMPO フェーダーのテンポ可変幅を調整することも可能です。テンポオフセットボタンの両方が点灯していない状態でこのボタンを押すと、レンジを上下に調整できます(例、デフォルト値  $\pm 6\%$  では  $6\%$  変化します)。ソフトウェアデッキのテンポフェーダーも動作に追従します。
  - Absolute のように *SHIFT* を押しながらフェーダーを動かすことで、ソフトウェアのデッキテンポを変更することなく TEMPO フェーダーの位置を変更することができます。これによりソフトウェア上のテンポレンジ幅をカバーできるだけに留まらず、この幅を大きく超えてデッキテンポ可変幅  $\pm 100\%$  を使用することが可能となります (*Preferences > Transport > Tempo* での設定幅による)。当然ソフトウェアのテンポフェーダーレンジを越えると、ここでの表示内容はデッキテンポとは関係ないものとなります。マウスでソフトウェアフェーダーを動かすことで、デッキテンポはソフトウェアのフェーダー位置に戻ります。

## ジョグホイール

[Disable Jog Wheel Push](#) チェックボックスにチェックを入れると、ジョグホイールのスクラッチ操作を行っても反応しなくなります。このオプションは緊急の場合、またはトラックの再生中にスクラッチを行わない場合に使用します。

## LED メーター

LED メーターでは TRAKTOR の内蔵ミキサー内の VU (Volume Units) メーターを表示します。オプションを Master または PGM にすることでハードウェアの VU メーターの表示内容を切り替えます。

- **Master:** このオプションにすると、LED メーターはマスターバスの現在の出力状況を表示します。
- **PGM (デフォルト):** このオプションにすると、LED メーターはデッキ A/B の現在の PFL (プレフェーダーレベル) を表示します。

## 8.2.2 デフォルト復元 (Restore Default)

[Restore Default](#) セクションには [Restore](#) ボタンがあるのみです。



Restore ボタンです。

このボタンを押すと、TRAKTOR KONTROL S2 をデフォルトの状態に戻す前に、確認メッセージが表示されます。

- ▶ [Yes](#) をクリックして TRAKTOR KONTROL S2 をデフォルトの状態に戻します。 [No](#) を押すと、何も変更することなく環境設定ウインドウに戻ります。

→ Yes を押すことで 全ての TRAKTOR KONTROL S2 設定がデフォルトの状態となります。これで TRAKTOR KONTROL S2 をフレッシュな状態から始めることができます。



Setup Wizard を使用してデッキとコントローラーの設定をいつでも再設定することが可能です。TRAKTOR のアプリケーションメニューバー(フルスクリーンモード以外でこのバーが表示されます)にある *Help* メニューから *Start Setup Wizard* を選択してください。Setup Wizard に関してはセクション [↑ 8.4, セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) を参照してください。

## 8.2.3 Calibration (キャリブレーション)

**Calibration** セクションで S2 の各ノブとフェーダーをキャリブレーション(校正)し、各コントロール部を最適な状態に調整します。



Calibration セクションです。

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

- **FX Knobs:** FX ユニットの FX DRY/WET ノブと FX ノブ 1-3 のキャリブレーションを実行します。
- **EQ Knobs:** ミキサーの全てのチャンネルの EQ、FILTER ノブのキャリブレーションを実行します。
- **Faders:** TEMPO とチャンネルフェーダーをキャリブレーションします。
- **Crossfader:** ミキサーのクロスフェーダーのキャリブレーションを実行します。
- **Jogwheel:** チャンネル A/B 用ジョグホイールのキャリブレーションを行います。

## 8.2.4 LED

**LED** セクションには S2 の全 LED の明るさを調節する為の 2 つのスライダーがあります。

- **On State Brightness:** On の状態の LED の明るさを調節します。
- **Off State Brightness:** Off の状態(薄く点灯)の LED の明るさを調節します。

## 8.3 その他の設定項目

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 の反応に影響するその他の TRAKTOR 環境設定について解説します。

### 8.3.1 デッキの種類の変更

TRAKTOR を S2 コントローラーと共に使用する際にデッキの種類を切り替えることは推奨しません。TRAKTOR と S2 コントローラーを使用する際にはデッキ A/B をトラックデッキモードに、デッキ C/D は Remix Deck モードにしておく必要があります。



↑6.1.1, デッキ (Decks) で解説したように、TRAKTOR KONTROL S2 でデッキ C/D をコントロールすることが可能です。しかしデッキ C と D は Remix Decks にしておく必要があります。設定は *Preferences > Decks Layout > Deck Flavor* と進んで行います。



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

このセクションでは各メニューが各デッキと連動しています。

- ▶ 下段デッキの種類を変更するには、各メニューをクリックして (C または D) ドロップダウンメニューから Remix Decks を選択します。環境設定 (Preferences) ウィンドウの下部にある [Close](#) を押して設定内容を適用します。

Setup Wizard を起動してデッキを基本設定の状態にリセットすることも可能です。Setup Wizard を使用すると、TRAKTOR の設定を全てデフォルトの状態に戻してしまうので注意してください。Setup Wizard の詳細はセクション↑8.4, [セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) で確認してください。

### 8.3.2 インプットルーティングの調整

TRAKTOR KONTROL S2 のオーディオインプットは TRAKTOR ソフトウェアに完全対応しています。オーディオインプットは TRAKTOR 内の任意の場所にルーティングすることが可能です。ルーティング方法は 2 通りで、Setup Wizard を使用する方法と、TRAKTOR の環境設定を使用する方法があります。

#### セットアップウィザードの使用

TRAKTOR KONTROL S2 の設定は Setup Wizard を使用するのが一番簡単でしょう。デッキ設定のどれかを選択することで自動的にルーティングが施されるので、オーディオルーティングを気にする必要がなくなります。

Setup Wizard を使用すると、TRAKTOR の設定を全てデフォルトの状態に戻してしまうので注意してください。Setup Wizard の詳細はセクション↑8.4, [セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#) で確認してください。

## 8.4 セットアップウィザード (Setup Wizard)

セットアップウィザード (Setup Wizard) で簡単に TRAKTOR KONTROL S2 の設定を行うことができます。Setup Wizard で以下の 2 つを行います。

- ここでは基本設定となるデッキ設定を選択することで、自動的にオーディオルーティングを行います。
- これにより TRAKTOR KONTROL S2 の全設定をデフォルトの状態にリセットします。

Setup Wizard の起動方法は以下です。

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

または

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



セットアップウィザード (Setup Wizard)

Setup Wizard のメニューは一つで、ここで以下の設定内容の一つを選択します。選択肢は *2 Track Decks* (デフォルト)、*2 Track Decks + 2 Remix Decks*、*4 Track Decks*、*2 Track Decks + 2 Live Inputs* です。

各デッキ設定内容は名称が示す通りです。

TRAKTOR KONTROL S2 からは *2 Track Decks + 2 Remix Decks* 設定によるコントロールが可能となります。

- ▶ メニューで任意のデッキ設定を選択し、**Finish** を押して設定内容を適用、(または **Cancel** をクリックして設定内容を変更せずに Setup Wizard を終了します)。TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーを使用する際には、*2 Track Decks + 2 Sample Decks* 設定を使用します。
- Setup Wizard が選択したデッキ設定を実行し、オーディオルーティングとその他の TRAKTOR 設定をデフォルト値にリセットします。

## 9 S2 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 S2 は高品質 24-bit/96 kHz オーディオインターフェイスを内蔵しています。コンピュータの性能と使用用途に合わせてオーディオインターフェイスの設定を調整してください。

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

### 9.1 Mac OS X の設定

Mac OS X では各音楽アプリケーションごとに S2 オーディオインターフェイスの設定を設定することが可能です。TRAKTOR では以下のように設定を行って下さい。

- ▶ *Preferences > Audio Setup* と進んで S2 オーディオインターフェイスの設定画面に進みます。

ここで TRAKTOR KONTROL S2 のオーディオインターフェイスの設定を行います。セッティングは 2 通りあります。

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



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

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



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

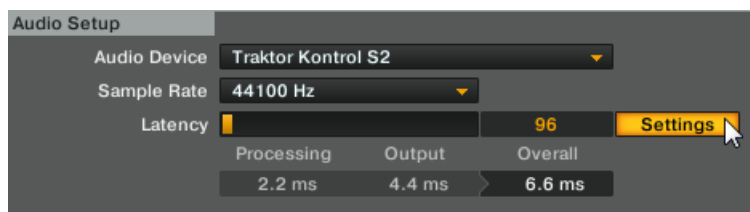
## 9.2 Windows での設定: コントロールパネル

Windows で TRAKTOR KONTROL S2 オーディオインターフェイスの設定は Traktor Kontrol S2 コントロールパネルで行います。コントロールパネルは S2 コントローラー用ドライバと共に TRAKTOR KONTROL S4 のインストールの際にインストールされているはずです。このセクションでは Traktor Kontrol S2 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。

### 9.2.1 コントロールパネルを開く

コントロールパネルを開く方法はいくつかあります。

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



- ▶ デスクトップからは *Start > Programs > Native Instruments > TRAKTOR KONTROL S2 > TRAKTOR KONTROL S2 Control Panel* と進みます。

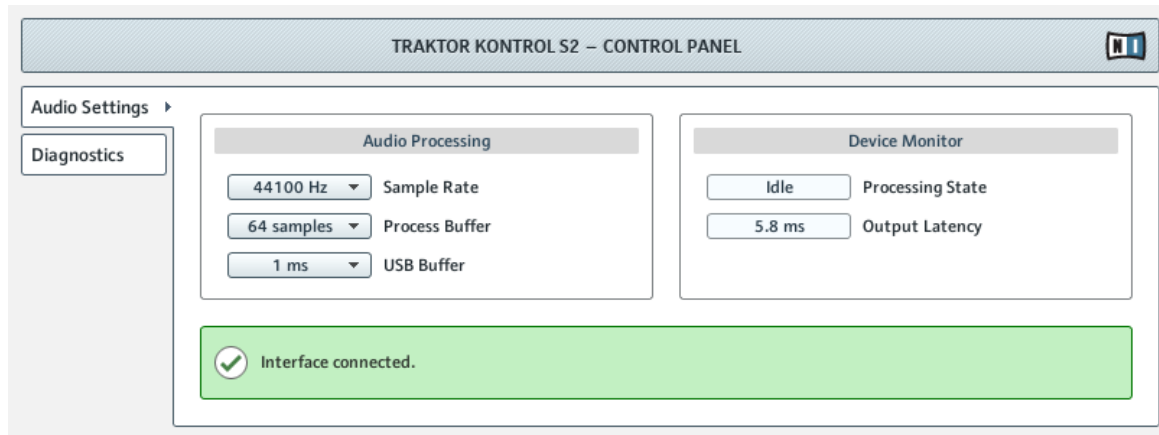
以下がコントロールパネルです。

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

- ▶ 左のタブをクリックしてコントロールパネルを開きます。

## 9.2.2 Audio Settings ページ

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



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

Audio Settings ページには 2 つのセクションがあります。

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

### Audio Processing セクション

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

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



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

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



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

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

## Device Monitor セクション

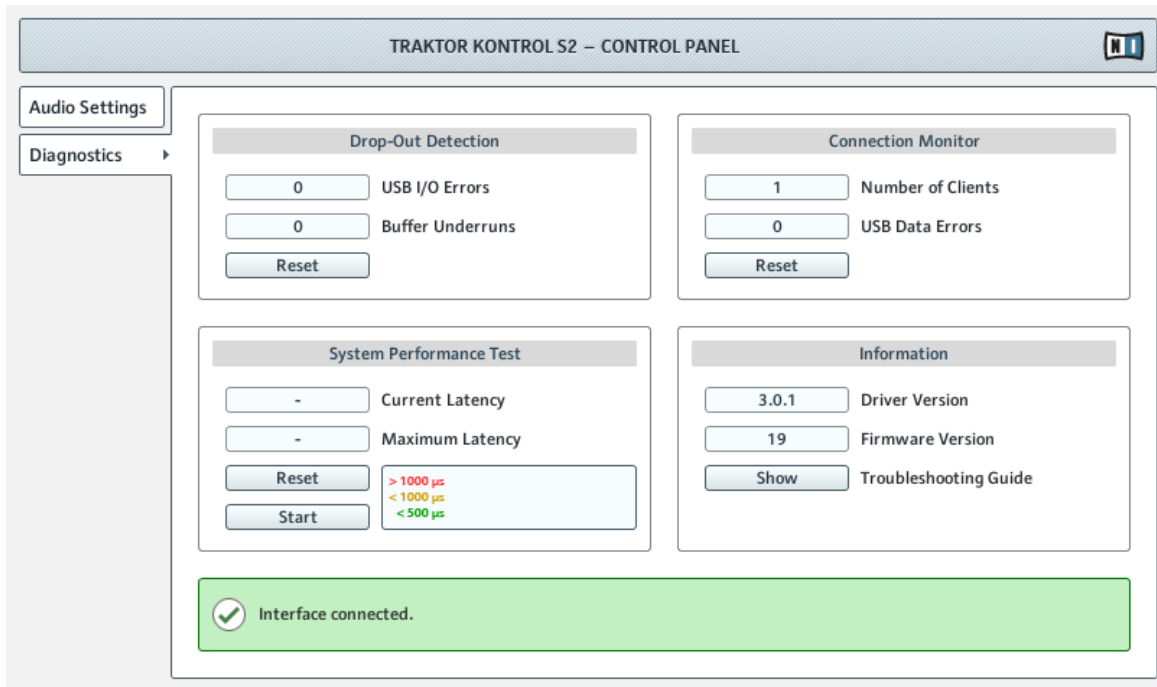
Device Monitor セクションには 2 つのディスプレイがあります。

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

TRAKTOR KONTROL S2 の使用の際にはインプットレイテンシーも生じることもお考えください。アウトプットレイテンシー値はコントローラーのボタンを押してアウトプットされるまでの、レイテンシー全体を表示するわけではありません。全レイテンシーはアウトプットレイテンシーの約 2 倍となります。

### 9.2.3 Diagnostics ページ

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



TRAKTOR KONTROL S2 – CONTROL PANEL

Audio Settings

Diagnostics

**Drop-Out Detection**

0 USB I/O Errors

0 Buffer Underruns

Reset

**Connection Monitor**

1 Number of Clients

0 USB Data Errors

Reset

**System Performance Test**

- Current Latency

- Maximum Latency

Reset

Start

> 1000  $\mu$ s  
< 1000  $\mu$ s  
< 500  $\mu$ s

**Information**

3.0.1 Driver Version

19 Firmware Version

Show Troubleshooting Guide

Interface connected.

Diagnostics ページを表示した状態のコントロールパネルです。

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

Diagnostics ページには 3 つのセクションがあります。

- **Drop-Out Detection:** USB I/O エラーと、検出されたバッファアンダーラン (underruns) を表示します。
- **Connection Monitor:** クライアント-ドライバコネクションと、検出された USB データエラーを表示します。
- **System Performance Test:** パフォーマンステストを行いレイテンシー値を計測します。



- **Information:** ドライバとファームウェアのバージョンを表示します。トラブルシューティングへのリンクもあります。

## Drop-Out Detection セクション

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

- **USB I/O Errors:** USB のインプット/アウトプットエラーを表示します。**USB I/O Errors** の数値はシステムのオーバーロード回数を表示します。
- **Buffer Underruns:** バッファアンダーラン (Buffer underruns) はオーディオバッファを正確に処理できなかった場合に生じます。扱いきれない程のバックグラウンド処理が行われている場合、オーディオドライバとして機器を使用する音楽プログラム内の CPU 負荷が高すぎる場合にこのアンダーランが生じます。
- **Reset:** このボタンをクリックしてエラーカウントをリセットします。

## Connection Monitor セクション

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

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

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

- **Current Latency:** 下の **Start** ボタンをクリックして現在のレイテンシー値を表示します。
- **Maximum Latency:** 最新の計測情報から検出した最高値を表示します。
  - **Reset** のクリックは **Start** を始めてクリックしたときとどうとの機能を果たします。テスト過程をリセットし、新規テストを行います。
  - **Stop** をクリックするとテストが終了します。**Maximum Latency** 値は表示されたままとなります。

## Information セクション

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

- **Driver Version:** ドライバのバージョンをここで確認します。

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

## 9.3 S2 をデフォルトオーディオアウトプットインターフェイスとして使用する

使用しているコンピュータの全ての音声再生用に TRAKTOR KONTROL S2 を使用するには、本機器をデフォルトオーディオインターフェイスとして設定する必要があります。

### 9.3.1 Windows

Windows 7（以降）で TRAKTOR KONTROL S2 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 > Sound* と進みます。
2. [Playback](#) タブを選択します。
3. 機器リストで *TRAKTOR KONTROL S2* を選択し、[Set Default](#) をクリックします。
4. [Recording](#) タブを選択します。
5. 機器リストで *TRAKTOR KONTROL S2* 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。

### 9.3.2 Mac OS X

Mac OS X で TRAKTOR KONTROL S2 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 S2* を選択します。
4. [Output](#) タブをクリックして [Choose a device for sound output](#) リストから *TRAKTOR KONTROL S2* を選択します。
5. [Input](#) タブをクリックして [Choose a device for sound input](#) リストから *TRAKTOR KONTROL S2* 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。

## 10 トラブルシューティングとヘルプ

この章ではよくあるトラブルの解決法を解説しています。TRAKTOR KONTROL S2 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。

### 10.1 TRAKTOR が起動しない

1. TRAKTOR KONTROL S2 の動作環境を確認してください。ここで必要最低条件を満たしている場合でも、高次機能 (例 キーロック、FX) の使用の際に支障をきたす場合があります。RAM 容量を増やすことでこの問題を大幅に回避可能です。
2. 最新の TRAKTOR バージョンを使用しているか確認してください。
3. クリックしたアプリケーションのエイリアス、またはショートカットが有効なものか確認してください。
4. コンピュータを再起動してください。他のオーディオインターフェイスとコンピュータで使用している周辺機器等の接続をはずしてください。
5. TRAKTOR KONTROL S2 のルートフォルダにある **collection.nml** ファイルを名称変更し、実質コレクションが無い状態で TRAKTOR を再起動し、名称変更したコレクションを再インポートしてください。ルートフォルダの詳細に関しては TRAKTOR マニュアルを参照してください。

### 10.2 ハードウェアに関する問題

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーに問題がある場合にまずチェックしておくべき項目を連ねておきます。

#### 10.2.1 ベーシック

当たり前のことばかりですが、まず以下の項目をチェックしてください。

- TRAKTOR KONTROL S2 を USB ケーブルを用いてコンピュータに接続しているか確認してください。
- コントローラーのスイッチ (リアパネルの ON/OFF) をオンの状態にしてください。

#### 10.2.2 USB とドライバの問題

TRAKTOR KONTROL S2 が接続しており、オンの状態であることを確認してから、機器の中央部にあるマスターディスプレイ (Master Display) の USB インジケーターが点灯するか確認してください。



マスターディスプレイの USB インジケータです。

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

- TRAKTOR KONTROL S2 は USB 2.0 を使用する機器で、USB 1.0/1.1 ポートを使用することはできません。
- 程度の悪い USB ケーブルはオーディオの接続問題の原因となる可能性があります。正式な USB ロゴ表示のあるケーブルを使用してください。短いケーブルが有効な場合もあります。
- Windows: ドライバを正しくインストールしているか確認してください。 TRAKTOR KONTROL S2 コントロールパネルがあるか確認することで(セクション [↑ 9.2.1, コントロールパネルを開く](#) 参照)ドライバの有無を確認することが可能です。 コントロールパネルが見つからない場合はドライバをインストールしていない可能性が高いです。 この場合別のセットアップガイドで解説するように TRAKTOR KONTROL S2 インストールディスクを用いてドライバをインストールしてください。

## 10.2.3 ドライバのアップデート

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

## 10.2.4 USB に関連する電源の問題

S2 の使用の際は外部電源と共に内蔵電源供給ユニットを使用することを強く推奨します。USB 接続による電源のみで S2 を使用することは可能ですが、ヘッドフォンの出力は低減し、全ての LED も通常より暗く点灯します。

外部電源を使用できない場合は、以下の点に注意してください。

- この USB 2.0 ポートは最小電力を (500 mA) を必要とします。 コンピューターによっては USB 2.0 の使用必要条件を満たさないで USB 2.0 を使用することが出来ません。 この場合、機器を有効に作動させるための電力が無いという趣旨のメッセージが現れます。 このまま TRAKTOR KONTROL S2 を使用すると、雑音が生じる、または完全に作動しない場合もあります。
- 以上を行っても問題が改善されない場合は、TRAKTOR KONTROL S2 以外の全ての USB 機器の接続をはずして動作確認を行ってください。

- 使用しているコンピュータが十分なバス電源を供給しない場合は、TRAKTOR KONTROL S2 を外部電源供給機能付 USB 4 ハブに接続してください。ハブに他のデバイスを接続することは、使用できる電源の総量が減少する場合があるので避けた方がいいでしょう。
- これらの弱点を解消するには、S2 に外部供給電源を接続するのが一番です。



S2 を iOS デバイスの TRAKTOR DJ に対して使用する場合、Native Instruments iOS ケーブルで充電することができます。

### 10.2.5 TRAKTOR KONTROL S2 をラップトップで使用する。

始めに、使用しているコンピュータにオーディオドロップアウトがなく、リアルタイムオーディオ処理に適しているかを確認してください。TRAKTOR KONTROL S2 のコントロールパネルには動作を確認する為の便利なツールがあります。詳細は [↑9.2.2, Audio Settings ページ](#) 章で確認してください。

一般的に共有メモリグラフィックカードをラップトップに使用することは推奨されていません。オーディオソフトウェアの処理を円滑に行うには十分なメモリと的確な処理精度が必要です。

ラップトップをライブ用に使用するには、以下の点を確認してください。

- ラップトップをバッテリーのみで使用すると、パワーマネジメントシステムがバッテリーを節約し、CPU のクロックレートを遅くすることがあるので、バッテリーのみの使用は推奨しません。
- 演奏中に使用しない機器は外して下さい。(例、プリンター、スキャナー等)。使用しない機器を外すことで音楽ソフトに対する処理能力が向上します。
- ラップトップにはオーディオ処理を妨げるネットワークアダプターや、ワイヤレス LAN カード等の内蔵デバイスが装備されていることが多々あります。これらの機器も TRAKTOR KONTROL S2 を使用している時は、無効にしておく必要があります。

## 10.3 ジョグホイールトッププレートがゆるい

TKS2 のジョグホイールの交換は簡単です。大きな衝撃や移動中の激しい振動でジョグホイールがゆるくなったり、コントローラーから外れてしまう場合があります。

ジョグホイールは簡単に取り付けを行うことが可能です。以下がその方法です。

1. トッププレートの接続ピンをジョグホイール取り付け部のクリップにあてがいます。
2. 片手でホイールのゴムのリム部を持ちます。
3. もう一方の手でジョグホイールの丸い中心部にプレートを押し、プレートを左回ししてピンをクリップに固定します。

正しくはめ込むことができると、ホイールは再び固定されます。それでもまだゆるい場合は、もう一度同様の作業を行ってください。ジョグホイールのトッププレートの取り付け、取り外しを行った後はキャリブレーションを行うことを推奨します。ジョグホイールのキャリブレーションに関しては、TRAKTOR 2 documentation フォルダにある Jog Wheel Calibration Guide を参照してください。ガイドは本来 TRAKTOR KONTROL S4 用のものですが、ジョグホイールのキャリブレーション方法は全く同じです。

## 10.4 TRAKTOR がクラッシュする

ランタイム中にクラッシュする場合は、Native Instruments のテクニカルサポートチームに連絡、クラッシュログを提出してください。クラッシュログは以下のフォルダにあります。

- Windows: `|My Documents|Native Instruments|Traktor 2|Crashlogs|`
- Mac OS X: `Users/~/.Library/Logs/CrashReporter/`

## 10.5 ヘルプ

### 10.5.1 ナレッジベース / リードミー / オンラインサポート

- ▶ サービスセンター (Service Center) アプリケーションを起動して右上隅にあるサポート ([Support](#)) ボタンをクリックします。ここには Native Instruments オンラインナレッジベース (**Online Knowledge Base**) と オンラインサポートフォーム (**Online Support Form**) へのダイレクトリンクを用意しています。

オンラインナレッジベースでは Native Instruments 製品の有用な情報をまとめており、また Native Instruments 製品を使用する際に生じる問題の解決の糸口となるヒントを多数用意しています。

問題をナレッジベースで解決できない場合は、オンラインサポートフォーラムを使用して Native Instruments のテクニカルサポートチームに相談することも可能です。オンラインサポートフォームで使用しているハードウェア、ソフトウェアについてお答えください。ここでの情報は今後サポートチームが問題発生時に効率よく対応する為の資料となります。

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

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

新規ソフトウェア、またはソフトウェアをインストールした場合、Readme ファイルに資料に含まれていない最新情報を書き添えてある場合があります。テクニカルサポートにコンタクトする前に Readme をお読みください。

## 10.5.2 フォーラム

Native Instruments ユーザーフォーラムでは他のユーザーやフォーラムの中心人物となるフォーラムの専門家と製品について直接会話することが可能です。

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

## 10.6 アップデート

問題に直面した場合は、まずソフトウェアのアップデートを確認、ダウンロードし、インストールすることをお勧めします。アップデートは頻繁に起きる問題を解決、ソフトを向上させる為に定期的に行います。ソフトウェアのバージョン番号は Native Instruments 各アプリケーションの [About](#) ダイアログで表示可能です。このダイアログはユーザーインターフェイスの右上隅の NI ロゴをクリックしても開くことができます。更にインストールしてある全 Native Instruments アプリケーションのバージョン番号はサービスセンターの [製品一覧](#) ページでも確認することができます。アップデートはサービスセンターの [アップデート](#) ページ、または 以下当社ウェブサイトから行うことも可能です。

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

## 11 付録 A – 一般的な設定

この付録では TRAKTOR KONTROL S2 を他の機器に接続する方法を段階的に説明します。  
TRAKTOR KONTROL S2 のフロント、リアパネルにある各端子とコントロール部の詳細に関してはセクション [↑6.2](#), [リアパネル](#)と [↑6.3](#), [フロントパネル](#)を参照してください。  
これらの設定内容を使用するにはまず TRAKTOR KONTROL S2 をコンピュータに正しくインストールしてから行ってください。インストールの詳細に関しては別途のセットアップガイドを参照してください。  
ここではまず基本的なセットアップを紹介します。その後各設定応用例について解説します。

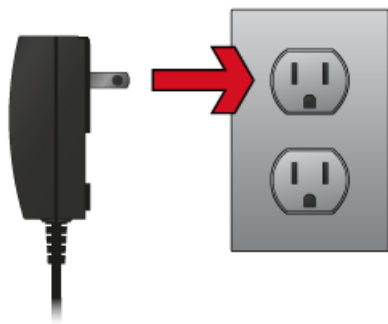
### 11.1 TRAKTOR KONTROL S2 基本設定

この設定が最も一般的な例です。この設定はセットアップガイドでも解説しており、殆どのチュートリアルで使用する設定内容です。

この設定には S2、コンピュータ、ヘッドフォン、アンプシステムが必要となります。

#### パワーサプライの接続

1. 同封してある電源部を使用国のコネクターを使用して電源プラグに差し込みます。





2. 電源部を S2 のリアパネルの電源供給コネクタ(POWER) に接続します。



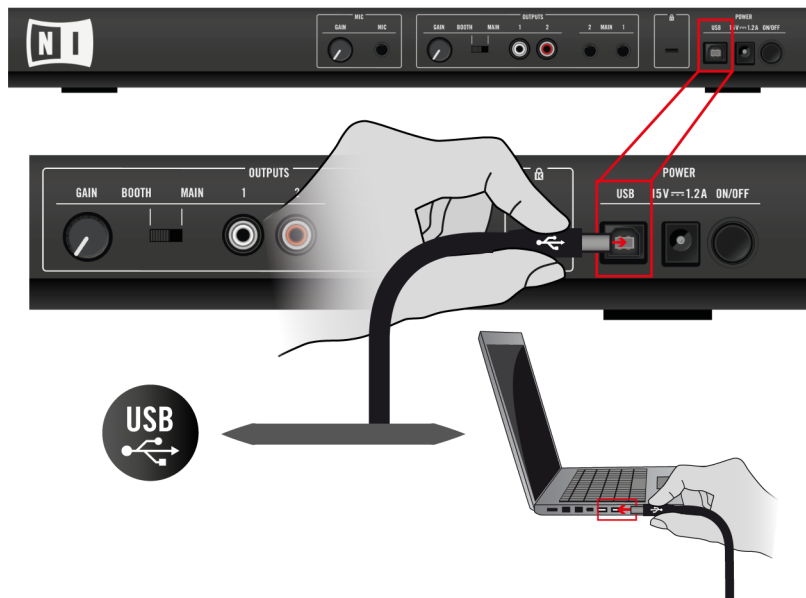
S2 の使用の際は外部電源と共に内蔵電源供給ユニットを使用することを強く推奨します。USB 接続による電源のみで使用することは可能ですが、ヘッドフォンの出力は低減し、全ての LED も通常より暗く点灯します。更に使用機器が USB 電源に関連した問題にさらされる場合があります(セクション [↑ 10.2.4, USB に関連する電源の問題](#)参照)



旧型の TRAKTOR KONTROL S2 Mk1 電源部を使用すると、S2 Mk2 デバイスに十分に電源を供給できません。

## USB を使用して S2 をコンピュータに接続する

- ▶ USB 2.0 ケーブルの一方を S2 のリアパネルにある USB 端子に接続、もう一方の端子をコンピュータの USB 2.0 ポートに接続します。



TRAKTOR KONTROL S2 は USB 2.0 を使用する機器で、USB 1.0/1.1 ポートを使用することはできません。

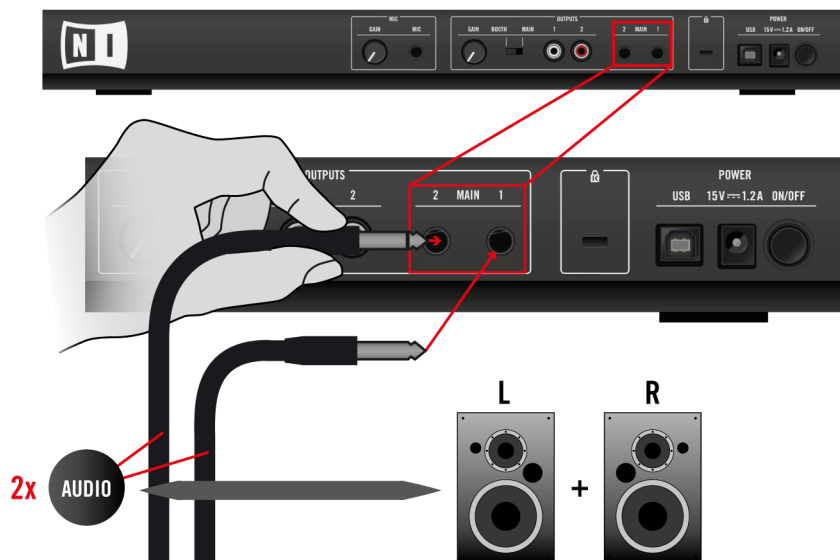
## 全てのボリュームコントロール部を下げる

- ▶ オーディオケーブルを接続する前に、S2 とアンプシステムの全てのボリュームノブを下げてください。これで聴覚にダメージを与えるようなノイズ等の発生を事前に防ぎます。



## メインアウトプットをアンプシステムに接続する

- ▶ S2 のリアパネルの メインアウトプット 1/2 用 1/4" 端子(バランスド) または RCA 端子(アンバランスド) からそれぞれのケーブルを用いてアンプシステム、またはスピーカーに接続します。



## PHONES 端子(フロントパネル)にヘッドフォンを接続する

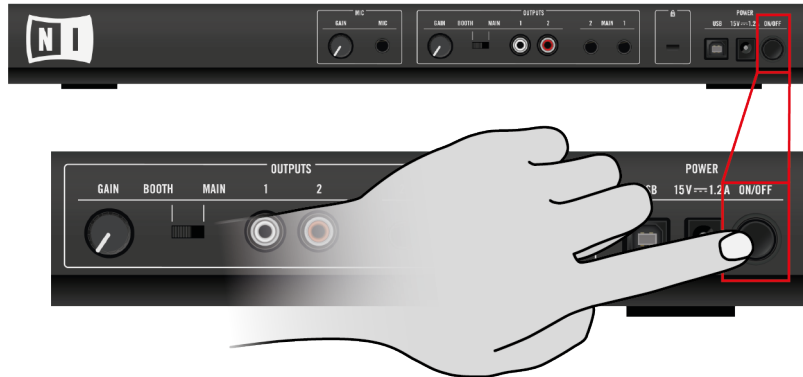
- ▶ S2 のフロントパネルで、ヘッドフォンをヘッドフォン端子(PHONES)に接続します。



ヘッドフォンを接続する際は常に、ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) を最小にしてから行ってください。ヘッドフォンボリュームを最小値にするには CUE VOL を反時計回りに回しきってください。その後音声を再生して徐々に CUE VOL ノブを右に回すことで音量を上げて適切な音量にしてください。

## S2 の起動

1. S2 のリアパネルの ON/OFF スイッチで機器を起動します。



2. コントローラーのトップパネルを確認してください。LED が点滅した後、マスターディスプレイの USB インジケータが点滅し、完全に起動すると点灯した状態となります。これでコンピュータが S2 を認識したことになります。

USB インジケータが点滅し続ける場合は、USB 接続、またはドライブに問題があります。セクション [↑ 10.2, ハードウェアに関する問題](#)を参照して問題の解決に役立ててください。

## TRAKTOR の起動

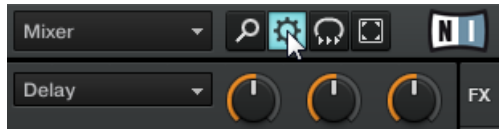
TRAKTOR ソフトウェアを起動するには、例えばデスクトップのエイリアス、またはショートカットをダブルクリックします。TRAKTOR ウィンドウが開きます。

## TRAKTOR のデッキの種類を設定する

ここで解説するように手動でデッキの種類を設定する代わりに、Setup Wizard のメニューで *2 Track Decks + 2 Remix Decks* を選択して **Finish** をクリックすることで自動的に設定を行うことも可能です。Setup Wizard を使用すると、TRAKTOR の設定を全てデフォルトの状態に戻してしまうので注意してください。Setup Wizard の詳細はセクション [↑ 8.4, セットアップウィザード \(Setup Wizard\)](#)で確認してください。

TRAKTOR ソフトウェアで、下段のデッキ C と D を Remix Deck にします。

1. TRAKTOR のヘッダの環境設定ボタンをクリックして環境設定ウインドウを開きます。



2. *Preferences > Decks > Deck Flavor* と進み、C/D のメニューで *Remix Deck* を選択します。



3. 環境設定 (Preferences) ウインドウの下部にある **Close** を押して設定内容を適用します。

## ノート

- S2 のトップパネルの中央部にある **MAIN LEVEL** ノブとメーターを使用して全体のアウトプットレベルを調節します。



- S2 フロントパネルの各 **CUE VOL** と **CUE MIX** ノブでヘッドフォンのボリューム調整と、キューシグナルとマスターシグナルの音量バランスをコントロールします。



## 11.2 マイクの追加

上記の基本設定にマイクを追加し、TRAKTOR KONTROL 2 の AUX チャンネルで使用方法を解説します。

この設定を行う前に、セクション [↑ 11.1, TRAKTOR KONTROL S2 基本設定](#) で解説した設定を完了させてください。

## MIC 端子にマイクを接続する



MIC 端子と GAIN ノブです。

マイクを接続する前に、MIC 端子の隣の **GAIN/FILTER** ノブが下がりきっているか確認してください。

1. S2 のリアパネルの一番左のマイクセクションにあるマイク端子に (MIC)マイクを接続します。
2. S2 のフロントパネルの左側にある **MIC ENGAGE** ボタンを押します。
3. S2 のリアパネルにあるマイク用 GAIN ボリュームコントロールを徐々に上げます。



## 12 付録 B – 技術情報

ここには TRAKTOR KONTROL S2 の技術仕様を掲載しています。

### 12.1 技術仕様書

#### ジャックと端子

- モノ 6.3 mm (1/4 inch) フォン プラグ用 1 インプットジャック (MIC)
- 6.3 mm (1/4 inch) TRS (バランスド) フォノ プラグ用 2 アウトプットジャック (MAIN OUT 1/2)
- モノ (アンバランスド) RCA プラグ用 2 アウトプットジャック (MAIN OUT 1/2)
- ゲインコントロールとミュートボタン付きマイクインプット
- ステレオ 6.3mm (1/4 inch) フォノプラグ用 1 ヘッドフォンジャック
- 1 盗難防止スロット
- 1 USB 2.0 Type B
- 1 パワーサプライコネクター

### 12.2 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。

## 13 付録 C – クイックリファレンス

この付録では、TRAKTOR KONTROL S2 各部のコントロール部の基本機能をクイックリファレンスとして記載しています。ここでコントローラーの基本機能を簡潔に紹介します。各コントロール部の詳細に関しては [↑6, ハードウェア 概観](#) 章を参照してください。

### 13.1 クイックリファレンス



[↑7, ハードウェアコントロールリファレンス](#) 章でコントロール各部の詳細を確認してください。

| コントロール部                          | 機能  |
|----------------------------------|---|
| Remix モードボタン A/B<br>(REMIX ノブの下) | CUE/REMIX SLOTS ボタンで Remix Deck モードに切り替えます。Remix Deck モードが起動すると点灯します。CUE/REMIX SLOTS セクションモードの詳細は <a href="#">↑7.5, CUE/REMIX SLOTS セクションの使用</a> を参照してください。               |
| ロードボタン A/B (BROWSE エンコーダーの下)     | 通常は各デッキに選択したトラックをロードする機能を果たします。<br>SHIFT と共に使用すると、反対側のトラックデッキの内容をデッキにコピーします。<br>ジョグホイールのトップパネルを押すと光ります。   |
| ジョグホイール                          | 外輪に触れることでテンポベンド機能を使用できます。<br>トッププレートでスクラッチします。<br>SHIFT + トッププレートでトラック内を素早く移動します。<br>ループ中に LOOP IN / LOOP OUT ボタンのどちらかを押しながらジョグホイールをまわすことで各ループイン/ループアウトポイントを微調整することができます。 |
| テンポフェーダー                         | デッキのテンポを調節します。<br>SHIFT と併用することでテンポを変更することなくフェーダーの位置を移動することができます。   |
| FLUX ボタン                         | ここを押すと TRAKTOR の Flux モードを起動します。<br>SHIFT + FLUX でデッキテンポをリセットします。   |

| コントロール部          | 機能  |
|------------------|---|
| LOOP IN ボタン      | <p>現在の再生位置にフローティングキューポイント(浮動キューポイント)を再生を停止することなく設定します。フローティングキューポイントは LOOP OUT ボタンを押すことでループインポイントに変化します (以下参照)。</p> <p>再生内容が起動しているループ内である場合は、LOOP OUT も点灯します。</p> <p>ループを起動している状態でここを押し続けるながらジョグホイールを操作することでループインポイント (Loop In Point) を調節することができます。</p>                               |
| LOOP OUT ボタン     | <p>ループアウトポイント (Loop Out Point) を現在の再生位置に設置し、先ほど設置したフローティングキューポイントとこのループアウトポイントによるフローティングループを起動します。</p> <p>ループを起動している場合、再生位置がループ内である場合は LOOP IN と共に点灯し、起動しているループの外を再生している場合はこのボタンのみが点灯します。</p> <p>ループを起動している状態でここを押し続けるながらジョグホイールを操作することでループアウトポイント (Loop Out Point) を調節することができます。</p> |
| LOOP MOVE エンコーダー | <p>設定したループを解除します。</p> <p>ループを起動した状態で、ここを回すとループがステップ単位で移動します。SHIFT + 回す動作でループを 1 ビート単位で移動します。</p> <p>ループを起動していない状態で、ここを回すと選択したループサイズ (値はソフトウェアのループコントロール部で確認できます) でトラックが移動します。SHIFT + 回す動作で 1 ビート単位で移動します。</p>   |
| LOOP SIZE エンコーダー | <p>押すことでループを起動/起動停止します。選択したループサイズで現在の再生位置にフローティングループを設置、自動的にループを起動します。</p> <p>ループを起動していない状態で回すと、次のフローティングループ用のループサイズをビート単位で選択することができます。ループサイズはソフトウェアのループコントロール部で確認できます。</p> <p>ループを起動した状態で回すと、現在のループのサイズを半分/倍にします。</p>  |
| PLAY ボタン         | <p>再生を開始/停止します。再生中はボタンが点灯します。</p> <p>SHIFT + PLAY でキーロックを起動、起動解除します(ソフトウェアのループイン、ループアウトボタンの真上にある KEYLOCK インジケーターが点灯します)。</p>  |
| CUE ボタン          | <p>デッキの再生中にこのボタンを押すと、フローティングキューポイント (Floating Cue Point) にジャンプして停止します。</p> <p>デッキを停止している状態でこのボタンを押すと、新規フローティングキューポイントを設置します。CUE ボタンを押している間トラックはその位置からの再生を続けます。ボタンを放すと、配置したフローティングポイントに戻り停止します。</p> <p>SHIFT と CUE でトラックの最初に戻ります。</p>  |

| コントロール部   | 機能  |
|-----------|---|
| SYNC ボタン  | テンポマスターへの同期機能を起動/解除します (シンクを起動すると点灯します)。SHIFT と SYNC でデッキをテンポマスターとしてセットします (デッキディスプレイの MASTER インジケーターが点灯します)。SHIFT を押したまま SYNC を 1 秒以上押すと、ビートグリッドが現在のシンク参照内容を元にビートグリッド (Beatgrid) をマッチさせます。 |
| SHIFT ボタン | このボタンを押し続けることで他のコントロール部の二次機能にアクセス可能となります。<br>5 回以上タップすることでトラックのビートグリッドを修正します。   |

## 13.2 ミキサークイックリファレンス



BROWSE エンコーダーの解説は [↑ 13.3, FX ユニットクイックリファレンス](#) を参照してください。



[↑ 7](#), [ハードウェアコントロールリファレンス](#) 章でコントロール各部の詳細を確認してください。

### 13.2.1 メインセクションクイックリファレンス

| コントロール部       | 機能                          |
|---------------|-----------------------------|
| MAIN LEVEL ノブ | S2 のメインアウトプットに送信する音量を調節します。 |

### 13.2.2 チャンネル/クロスフェーダークイックリファレンス

| コントロール部        | 機能   |
|----------------|--|
| GAIN エンコーダー    | 回すとそのチャンネルのインプットゲインレベルを調節します (チャンネルフェーダーと MAIN ボリュームコントロールより前の段階の音量設定です)。押すことでインプットゲインを 0 dB にリセットします。         |
| FX アサインボタン 1/2 | 通常は FX Unit 1/2 にチャンネルをアサインします。<br>(4 つの FX ユニットの使用方法については <a href="#">セクション ↑ 7.8, FX ユニットの使用</a> を参照してください。) |

| コントロール部                      | 機能   |
|------------------------------|--|
| 高周波数帯域ノブ (High-frequency、HI) | シグナルの高周波数帯域を調整します。   |
| 中周波数帯域ノブ (Mid-frequency、MID) | シグナルの中周波数帯域を調整します。   |
| 低周波数帯域ノブ (Low-frequency、LOW) | シグナルの低周波数帯域を調整します。   |
| ヘッドフォンキューボタン (CUE)           | プレフェーダーシグナルをキューチャンネル(ヘッドフォン)に送信します。  |
| チャンネルフェーダー                   | チャンネルのレベルをコントロールします。   |
| チャンネルメーター                    | チャンネルのプレフェーダーレベルを視覚的に表示します。<br>青表示でシグナルがクリッピングしていないことを意味します。<br>赤表示はシグナルがクリッピングしていることを意味します。 |
| クロスフェーダー                     | 両側から送信している音声のミックスバランスを調節します。   |

### 13.2.3 マスターディスプレイクイックリファレンス

| コントロール部     | 機能  |
|-------------|---|
| アラートインジケーター | 問題が生じると点滅します。メインボリュームノブ、またはヘッドフォンボリュームノブがソフトウェア上で低すぎる場合、CPU 負荷が高すぎる場合、ラップトップパワーサプライが接続されていない時にここが点滅します。 |
| USB インジケーター | ドライバが正常に起動すると点灯します。<br>点滅する場合は、接続に問題がある、またはドライバに問題があることを意味します。  |
| MIC インジケーター | マイクroフォンインプット音声がある場合は点灯します。   |

## 13.3 FX ユニットクイックリファレンス



セクション ↑ 7.8, [FX ユニットの使用](#)でコントロール各部の詳細を確認してください。

| コントロール部       | シングルモード (Single Mode)   | グループモード (Group mode)   |
|---------------|---|--|
| FX オンボタン      | 通常は FX ユニット全体を起動/起動解除します (起動すると点灯します)。SHIFT を使用して FX リストから FX を選択します ( <i>Preferences &gt; Effects &gt; FX Pre-Selection</i> と進んで設定します)。  | 通常は使用しません。SHIFT との併用で、3 種の FX をロードします ( <i>Preferences &gt; TRAKTOR KONTROL S2 &gt; S2 Control Options &gt; Direct FX 1-3</i> )。                   |
| FX DRY/WET ノブ | ドライ/ウェットシグナルバランスを調節します。   |  |
| FX ノブ 1-3     | FX パラメーター 1-3 (FX により内容が変化します)。   | 1 番目、2 番目、3 番目の FX 用パラメーターです。  |
| FX ボタン 1-3    | FX ボタン 1: 全 FX パラメーターをデフォルト値にリセットします。<br>FX ボタン 2 と 3: FX によって内容が変化します (起動により点灯)。<br>SHIFT + ボタンで既存の FX をロードします ( <i>Preferences &gt; TRAKTOR KONTROL S2 &gt; S2 Control Options &gt; Direct FX 1-3</i> で内容を設定します)。 | FX スロット 1-3 を起動/起動解除 (スロットが起動すると点灯します)。<br>SHIFT + ボタンで FX リストの次の FX をスロットにロードします ( <i>Preferences &gt; Effects &gt; FX Pre-Selection</i> で設定します)。 |

## 13.4 ブラウズ、ロード、コピークイックリファレンス



セクション ↑7.9, [ブラウズとロード](#)でコントロール各部の詳細を確認してください。

| コントロール部                      | 機能  |
|------------------------------|---|
| ロードボタン A/B (BROWSE エンコーダーの下) | 通常は各デッキに選択したトラックをロードする機能を果たします。SHIFT と共に使用すると、反対側のトラックデッキの内容をデッキにコピーします。ジョグホイールのトップパネルを押すと光ります。   |
| BROWSE エンコーダー                | 回すことで、プレイリスト内をスクロールします。<br>SHIFT + 回す動作で、ブラウザツリー内をスクロールします。<br>SHIFT + 押す動作でブラウザツリーのフォルダを展開、最小化します。<br>押すことでブラウズモードを起動/停止します。<br>押しながら回すことでプレイリストを 10 個飛ばしながら移動します。 |

# 索引

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

Absolute (prefs) [130]

Absolute モード [100]

Analysis [57]

Audio Processing (Control Panel) [138]

Audio Settings (コントロールパネル) [138]

Auto Loop (prefs) [129]

Beatgrid [57]

Beatjumps [103]

BPM [60]

BROWSE エンコーダー

Quick Loading [122]

Channel [87]

CUE ボタン [30] [116]

FX Assign ボタン [114]

HI ノブ [113]

LOW ノブ [113]

MID ノブ [113]

Clock

テンポマスターとして設定する [59]

パネル [58]

Collection [19]

Connection Monitor (Control Panel) [141]

Controller Editor [124]

Crossfader [33]

CUE MIX ノブ [30] [91]

Cue Points

Floating Cue Point [102]

CUE VOL ノブ [91]

Cue チャンネル [30]

Cue ポイント

設定と保存 [31]

CUE ボタン (Deck)

on Track Decks [109]

CUE ボタン (Mixer) [116]

CUE/REMIX SLOTS [104]

Cue の状態 [105]

Remix Deck Mode [106]

キューまたはループポイントの保存 [105]

キューモード [105]

サンプルのクイックロード [107]

サンプルの取り込み [107]

ホットキューの削除 [106]

CUE/SAMPLES ボタン [43]

Deck [83]

flavor [86] [133]

Device Monitor (Control Panel) [139]

Direct FX 1-3 (prefs) [129]

Distortion [40]

Drop-Out Detection (Control Panel) [141]

DRY/WET ノブ (FX Unit) [56]

EQ [113]

トラックミックスでの使用 [33]

FILTER ノブ

トラックミックス [33]

Flavor (Deck) [86] [133]

Floating Cue Point [102]

Floating Loop [102]

FLUX モード [73]

Front パネル I

- 
- Microphone Volume ノブ (MIC VOL) [91]
  - FX**
    - loading (Group mode) [54]
    - loading (Single mode) [55]
    - デフォルト [53]
    - テンポシンク [55]
    - 同期 [57]
  - FX Assign ボタン** [114]
  - FX Unit**
    - DRY/WET ノブ [56]
    - Group モード [120]
    - Quick Reference [161]
    - Single モード [120]
    - コントロール [54]
    - スナップショット [56]
    - チャンネルへのアサイン [54]
  - FX ユニット** [88]
    - リファレンス [119]
  - FX をチャンネルにアサインする** [54]
  - GAIN エンコーダー** [38]
  - GAIN/FILTER エンコーダー** [112]
  - Group モード** [120]
    - FX Dry/Wet バランスの調節 [56]
  - Hardware Control Reference** [97]
  - Headphones 端子 (PHONES)** [153]
  - HI ノブ** [113]
  - Information (コントロールパネル)** [141]
  - iTunes** [21]
  - iTunes から音楽をインポートする** [21]
  - Knowledge Base** [146]
  - Latency** [136]
  - LEDs (prefs)** [132]
  - Loop Buttons (prefs)** [129]
  - LOOP IN ボタン**
    - on Track Decks [102]
  - Loop mode** [48] [108]
  - Loop MOVE encoder**
    - on Track Decks [103]
  - LOOP MOVE エンコーダー**
    - トラックデッキ [42]
  - Loop Out Point** [102]
  - LOOP OUT ボタン**
    - on Track Decks [102]
  - Loop Size Display** [41]
  - Loop SIZE エンコーダー**
    - on Track Decks [103]
    - トラックデッキ [41]
  - Loop セクション**
    - トラックデッキ [40]
  - Looped モード** [57]
  - Loops**
    - activating/deactivating [103]
    - Floating Loop [102]
    - サイズの調節 [103]
    - トラック内での設定 [41]
  - LOW ノブ** [113]
  - MAIN OUT セクション** [90]
  - Main セクション** [88]
  - MAIN ノブ (software)** [39]
  - Main レベル** [39]
  - Master ディスプレイ**
    - アラートインジケーター [117]
  - MIC VOL ノブ** [91]
  - Microphone Volume ノブ (MIC VOL)** [91]
  - MID ノブ** [113]
  - MIDI モード** [123]
  - Mixer** [86]
    - channel [87]
-



- 
- Main セクション [88]
  - Quick Reference [160]
  - Mixing**
    - 自動シンクの使用 [29]
  - ON/OFF スイッチ** [91] [154]
  - One-shot mode** [48]
  - Online Support Form** [146]
  - Output Latency** [139]
  - OUTPUTS Section**
    - BOOTH/MAIN Switch [90]
  - OUTPUTS セクション**
    - Level ノブ [90]
    - MAIN アウトプット [90]
    - MAIN/BOOTH アウトプット [90]
  - PHONES ソケット** [91]
  - PHONES 端子** [153]
  - PLAY ボタン (Deck)**
    - on Track Decks [109]
  - Playlist** [86]
    - ブラウズ [122]
  - POWER セクション** [90]
  - Preferences**
    - Audio Setup page (Windows) [137]
    - TRAKTOR KONTROL S2 page [127]
  - Preferences ボタン** [125]
  - Process Buffer (コントロールパネル)** [139]
  - Processing State (コントロールパネル)** [139]
  - QUANT ボタンとインジケーター** [32]
  - Quantize モード** [32] [60]
  - Quick Loading**
    - サンプル [121]
    - トラック [121]
  - Quick Overview** [16]
    - Decks [17]
    - FX ユニット [18]
    - Mixer [18]
  - Quick Reference** [158]
    - FX Unit [161]
    - Loading, copying [162]
    - Mixer [160]
  - Quick-loading**
    - トラック [24]
  - Relative (prefs)** [130]
  - Relative モード** [130]
  - Remix Deck** [45]
    - concept [86]
  - Remix Decks** [16] [86]
  - Remix Mode ボタン** [119]
  - REMIX ノブ** [119]
  - S2 からのコピー** [121]
  - S2 からのブラウズ** [121]
  - S2 からのロード** [121]
  - S2 とラップトップの使用** [145]
  - S2 のキャリブレーション** [132]
  - Sample Rate**
    - Mac OS X [136]
    - Windows [138]
  - Sample Slot** [47] [86]
  - Samples** [45]
    - capturing from a track [49]
    - playback mode [48]
  - Scratching**
    - on a track [99]
  - Seeking through a track** [99]
  - Settings ボタン (prefs)** [137]
  - Setup Wizard** [133]
  - SHIFT ボタン**
    - タッピング [111]
-

Single モード [120]

Snap モード [42] [50] [60]

Switching between Deck flavors [133]

SYNC button

on Track Decks [110]

SYNC ボタン

トラックデッキ [59]

Tempo

自動調整(Sync) [30]

手動調節 [34]

Tempo bending

on Track Decks [99]

Tempo Faders (prefs) [130]

Tempo master

Track Deck の設定 [60]

Tempo Offset ボタン (OFFSET)

in Relative mode [130]

Tempo Reset [101]

TEMPO フェーダー [100]

Absolute モード [100]

Relative モード [130]

Tempo マスター

Track Deck の設定 [110]

Track

info [26]

Track Collection [19]

Track Deck [46]

Track Decks [16] [86]

TRAKTOR Clock

テンポマスターとして設定する [59]

TRAKTOR クロック [58]

TRAKTOR モード [123]

TRAKTOR をデフォルト S2 設定にリセットする [133]

TRAKTOR DJ [63]

Filters [65]

Freeze Mode [77]

FX [79]

iOS 互換性 [63]

Loop Slicer [74]

Loops [74]

Stripe Navigation [70]

Tempo Faders [71]

Transport Section [71]

波形のズーム [76]

TRAKTOR DJ 操作のための主要機能

デッキボリュームコントロールとクロスフェーダー [63]

TRAKTOR KONTROL S2 コントローラー

メインエリア [83]

TRAKTOR KONTROL S2 のカスタマイズ [125]

Troubleshooting [143]

USB インジケーター [117] [144]

USB の問題 [143]

USB 端子 [91] [150]

一般的な設定 [148]

音楽のインポート [19]

音楽ファイル [19]

音楽フォルダ [19]

音程 (トラック) [61]

各チャンネルのシグナルフロー [112]

環境設定

Audio Setup ページ (Mac OS X) [136]

環境設定(Preferences) [125]

環境設定アイコン [125]

基本設定 [148]

技術仕様 [157]

曲のインポート [19]

互換性 [15]

資料

Setup Guide [13]

TRAKTOR 2 マニュアル [13]

マニュアル [13]

読む順序 [14]

手動キュー [35]

手動ループ (prefs) [129]

選択

トラック [24]

端子

MIC [156]

PHONES [153]

USB [91]

電源 [148]

電源コネクタ [91]

電源供給コネクタ [149]

動作環境 [15]

同期 [56]

波形 [44]

歪み [37]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

アップデート [147]

アラートインジケータ [117]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ  
インプットルーティング [133]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ  
エフェクト [88]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

オーディエンス [37]

オーディオインターフェイス [136]

オフセット

手動修正 [36]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

キーロック [61]

キャリブレーション [132]

キュー [31] [40]

キューポイントの保存 [31]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

クイックリファレンス [158]

クリッピング [37] [40]

クロスフェーダー [116]

クロック [58]

クロックのテンポ設定 (BPM) [60]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ケンジントンロックスロット [89]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

コントロールパネル

Audio Settings ページ [138]

Diagnostics ページ [140]

コントロールパネル(Control Panel) [137]

コントロール各部

ジョグホイール [94]

各エンコーダー [93]

各スイッチ [96]

各ノブ [93]

各フェーダー [95]

各ボタン [92]

各メーター [95]

コントロール部の種類

SHIFT ボタン [92]

SHIFT ボタン & 二次機能 [98]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

サンプル [86]

サンプルの停止と頭出し [48]

トリガー [48]

ロード [46]

再生 [48]

サンプルの削除 [109]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ジョグホイール

トッププレート [36]

トラックデッキ [99]

外枠 [36]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

スナップショット (FX Unit) [56]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ソケット [96]

PHONES [91]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ダイナミックレンジ [37]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

チャンネル [26]

シグナルフロー [112]

フェーダー [115]

メーター [115]

チャンネルに FX をアサインする [114]

チャンネルフェーダー [115]

チャンネルメーター [115]

チュートリアル [23]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

デフォルト FX [53]

デフォルトオーディオインターフェイスとして

S2 を使用する [142]

デフォルト設定の再現 [131]

テンポベンド

トラックデッキ [36]

テンポマスター [56]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ドライバの問題 [143]

トラック [86]

ロード [23]

再生 [23]

トラックデッキ

コンセプト [86]

トラックでループを設定する。 [41]

トラックの再生 [23]

トラックの最初に戻る [33]

トラックの同期

オートシンクの使用 [30]

マニュアル操作 [34]

トラック同士を揃える [32]

トラック内のループ設定 [101]

トラブルシューティング

無音 [27]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ナビゲート

選択したループサイズによるトラック [42]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ  
ノイズレベル [37]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ  
ビート

マニュアルアライン [36]

ビートマッチ

マニュアル操作 [34]

ビートマッチング

クオンタイズ [31]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

フェイズオフセット(修正) [36]

フェーダー

TEMPO [100]

チャンネル [115]

プレビュープレイインジケター [118]

フロントパネル [91]

ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) [91]

ヘッドフォンミックスノブ (CUE VOL) [91]

ヘッドフォン端子(PHONES) [91]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ヘッドフォンキュー

CUE MIX [68]

ヘッドフォンキューボタン [116]

ヘッドフォンボリュームノブ (CUE VOL) [91]

ヘッドフォンミックスノブ (CUE MIX) [30] [91]

ヘッドフォンを使用したミックスの準備 [30]

ヘッドフォン端子(PHONES) [91]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ホットキュー [43]

削除 [44]

保存 [31] [43]

ホットキューの削除 [44]

ホットキューの保存 [31] [43]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

マイクロフォン [155]

マイク端子 (MIC) [156]

マスターディスプレイ [117]

USB インジケーター [117] [144]

プレビュープレイインジケーター [118]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ミキサー

チャンネル [26]

マスターディスプレイ [117]

メインセクション [116]

リファレンス [112]

ミックス

マニュアル操作 [34]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

メインアウトプット 1/2 [152]

メインセクション [116]

メーター

チャンネル [115]

メトロノームアイコン [58]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ユーザーフォーラム [147]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

リアパネル [89]

MAIN OUT セクション [90]

POWER セクション [90]

リミッター [40]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ループ

サイズの調整 [101]

サイズの調節 [41]

トラック内での設定 [41] [101]

ループの解除 [43]

ループの保存 [43]

移動 [42] [101]

ループサイズの変更 [41]

ループセクション

トラックデッキ [101]

ループの移動 [42] [101]

ループの解除 [43]

ループの保存 [43]

ループ機能 [40]

アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

レイテンシー [139]

レベル

調整 [37]

レベルメーター [37]

レベル調整 [37]



アイコン[\*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;  
か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;  
て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;  
み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ロード

サンプル [\[46\]](#)

トラック [\[23\]](#)