



NI NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

目次

1. 免責事項	1
2. TRAKTOR KONTROL S2 によるこそ!	2
2.1. マニュアル特定表記について	2
2.2. 各資料	3
2.3. 本資料内容	3
3. コンセプト	4
3.1. 自動トラック同期	5
3.1.1. Beatgrid	5
3.1.2. Tempo Master と Master Clock	5
3.1.3. 自動 Tempo Master アサイン	5
3.2. トラックコレクションについて	5
3.3. STEM ファイルの再生	6
4. TRAKTOR KONTROL S2 の設定	7
4.1. コンピューターに接続する	7
4.2. アクティブスピーカーの接続	8
4.3. ヘッドフォンの接続	9
4.4. 最後の準備	9
4.5. トラックコレクションに音楽をインポートする	11
5. TRAKTOR KONTROL S2 概要	12
5.1. デッキ (Decks)	12
5.2. Mixer	14
5.3. ミキサーチャンネル	16
5.4. フロントビュー	17
5.5. リアビュー	17
6. SYNC を用いて最初のトラックをミックスする	18
6.1. 必要条件	18
6.2. デッキ A にトラックをロードする	18
6.3. デッキ A の再生開始	19
6.4. デッキ B にトラックをロードする	20
6.5. トラックテンポの同期	20
6.6. 次のトラックの再生開始	21
6.7. 音声のミックス	21
7. チュートリアル	23
7.1. トラックのブラウズとロード	24
7.2. トラック再生コントロール	25
7.3. 音量調整	26
7.4. イコライザーの使用	26
7.5. トラックテンポの調節	27
7.6. トラックのキーのロック	27
7.7. ミキサーエフェクトの使用	28

7.8. キューポイントの使用方法	28
7.9. ループの再生	29
7.10. Snap Mode と Quantize Mode	30
7.11. Flux と Reverse モードの使用	31
7.12. CUE チャンネルを使用したトラックの試聴	32
7.13. Preparation List の使用	32
7.14. ミックスにサンプルの追加する	33
7.15. トラックの Beatgrids の修正	34
7.16. ジョグホイールを用いてトラックをミックスする	34
7.16.1. 必要条件	35
7.16.2. デッキ A にトラックをロードする	35
7.16.3. デッキ A の再生開始	36
7.16.4. デッキ B にトラックをロードする	37
7.16.5. 手動でトラックを同期する	38
7.16.6. ジョグホイールを用いて次のトラックのキュー出しを行う	41
7.16.7. 次のトラックのミックス	42
8. 環境設定 (Preferences)	43
9. マイクの使用	46
10. TRAKTOR KONTROL S2 をデフォルトオーディオインターフェイスとして使用する	47

1. 免責事項

この説明書に含まれる情報は、予告なしに変更され、Native Instruments GmbH の側で責任を意味するものではありません。この説明書で記述されているソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒体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。

“Native Instruments”、“NI” と、関連ロゴ(登録済み) は Native Instruments GmbH のトレードマークです。

Mac、macOS、GarageBand、Logic、iTunes は、米国、またはその他の国における、Apple Inc. の登録商標または商標です。

Windows、DirectSound は Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。

その他全てのトレードマークはその他の権利者が所有するもので、許可、及び承認が無いまま使用することはできません。

資料発行: Native Instruments GmbH、日本語訳 Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 3.0.2 (12/2018)

ハードウェアバージョン: TRAKTOR KONTROL S2 MK3

バグ探索に協力、ソフトの向上に貢献して下さったベータテストチームに感謝します。

2. TRAKTOR KONTROL S2 ようこそ!

TRAKTOR KONTROL S2 をお選びいただき、ありがとうございます。お客様のおかげでこのソフトウェア、ハードウェアの開発をさらに進めることができます。TRAKTOR KONTROL S2 は専用ハードウェア、DJ パフォーマンス用ソフトウェアの総称です。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/48 kHz オーディオインターフェイスを標準装備し、TRAKTOR PRO 3 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。

この資料ではミックス、同期、ループ操作に必要な情報を全て記載しています。TRAKTOR 操作に慣れている場合はこの資料は TRAKTOR KONTROL S2 の詳細機能を使用するためのガイドとして参照してください。

2.1. マニュアル特定表記について

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



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



感嘆符 (!) は内容の本質となる重要な情報を示します。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- ハードディスク、またはその他の記録媒体のパスは *イタリック* で表示されます。
- 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。
- 四角括弧は、コンピューターキーボードのキーを、例えば [Shift] + [Enter] のように記載する際に使用します。

ソフトウェア、ハードウェアの呼称

資料内では TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラーは **TRAKTOR KONTROL S2**、**S2 controller**、**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。

2.2. 各資料

Native Instruments は TRAKTOR KONTROL S2 に関する多くの情報源を用意しています。主な資料は以下となります。

- **TRAKTOR KONTROL S2 マニュアル:** このマニュアルでは TRAKTOR KONTROL S2 システムを起動、使用するための各ハードウェア、ソフトウェアの設定方法を記載しています。各チュートリアル内容を実際に行うことで、TRAKTOR KONTROL S2 を実際に使用しながら本製品の理解を深めることができます。
- **TRAKTOR PRO 3 マニュアル:** TRAKTOR ソフトウェアの全詳細については TRAKTOR PRO 3 マニュアルを参照してください。

2.3. 本資料内容

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。

- [コンセプト](#) 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。
- [TRAKTOR KONTROL S2 の設定](#) では TRAKTOR KONTROL S2 システムの設定方法と、TRAKTOR に音楽をインポートする方法を解説します。
- [TRAKTOR KONTROL S2 概要](#) 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。
- [SYNC を用いて最初のトラックをミックスする](#) はクイックスタートチュートリアルで、SYNC 機能を用いて最初のトラックをミックスする方法を解説します。
- [チュートリアル](#) では各チュートリアルを用意しており、コントローラーの各部の使用方法を解説しています。ジョグホイールを用いたトラックの手動による整理方法も解説しています。詳細は [ジョグホイールを用いてトラックをミックスする](#) を参照してください。
- [環境設定 \(Preferences\)](#) では TRAKTOR で Preferences を開く方法と、各オプションを用いて TRAKTOR KONTROL S2 をカスタマイズする方法を解説します。
- [マイクの追加](#) では TRAKTOR KONTROL S2 をスタジオ、またはライブ環境下で使用する為の各設定方法を解説します。
- [TRAKTOR KONTROL S2 をデフォルトオーディオインターフェイスとして使用する](#) では TRAKTOR KONTROL S2 のオーディオインターフェイスをコンピューターのデフォルトオーディオインターフェイスとして使用する方法を解説します。
- [Specification](#) 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。

3. コンセプト

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 ハードウェアコントローラーの各主要エリアを紹介、同時に TRAKTOR PRO ソフトウェアでの関連項目を紹介します。



TRAKTOR KONTROL S2 です。

(1) **デッキ**: トラックとサンプルをコントロールするには DJ ターンテーブルや CD プレーヤーと同等に機能するデッキを使用しますが、便利な追加機能を備えています。TRAKTOR では 4 つのバーチャルデッキを各デッキタイプ (Track Deck、Remix Deck、STEM Deck、Live Input) で使用することが可能です。

TRAKTOR KONTROL S2 には 2 つの物理デッキを搭載しています。S2 の左デッキではソフトウェアのデッキ A を、右デッキではソフトウェアのデッキ B をコントロールします。更に TRAKTOR のデッキ C と D を用いて S2 の **SAMPLE** モードを使用できます。

S2 はデッキ A と B でトラックデッキをコントロール、デッキ C と D で Remix Decks をコントロールできるように設計されています。ですからソフトウェアの上部デッキは常に Track Decks または STEM Decks である必要があり、下部デッキは常に Remix Decks である必要があります。

(2) **Mixer**: ミキサーを用いてデッキの音声をミックスします。ミキサーは TRAKTOR ソフトウェア、または TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーの中央部にあります。S2 のミキサーには ミキサーチャンネル A と B があり、ここでデッキ A と B の音声をコントロールします。各ミキサーチャンネルには音声、音量調節に用いる各コントロール部があり、コントロールした音声は **MASTER** アウトプットに送信されます。ミキサー中央部の **SAMPLE** ノブではデッキ C と D の音量をコントロールします。更にミキサーにはクロスフェーダーがあり、ミキサーチャンネル A と B のフェードをコントロールします。

3.1. 自動トラック同期

このセクションでは TRAKTOR の自動シンク機能の基本的内容を解説します。

TRAKTOR のキー機能として、トラックの自動同期機能が挙げられます。デッキにトラックをロードすると、**SYNC** 機能を用いることでトラックのテンポ同期を行うことができます。同期したトラックのテンポは Tempo Master のテンポマスターに同期するようになります。この機能が有効に機能するようにするために、TRAKTOR はトラックの Beatgrids からトラックのテンポとビートの情報を使用します。サンプルとテンポ情報を使用するエフェクトは自動的に現在の Tempo Master と同期します。

3.1.1. Beatgrid

TRAKTOR は同期時に有効なテンポ情報を活用するためにトラックを分析します。この分析でテンポ (BPM) とビートの位置を把握、これらが Beatgrid となります。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。

3.1.2. Tempo Master と Master Clock

Tempo Master はデッキ同期時の参照テンポとして機能します。デッキで **SYNC** 機能を有効にすると、TRAKTOR が Tempo Master にデッキを同期させるようになります。デッキ、または TRAKTOR の **Master Clock** が Tempo Master になりえます。Master Clock が Tempo Master である場合、全デッキが同期時に参照するグローバルテンポとなります。Tempo Master はミックス時に常に同じである必要はありませんが、常に一つの Tempo Master を使用します。

3.1.3. 自動 Tempo Master アサイン

Master Control パネルで **AUTO** モードを使用することで TRAKTOR 自動的に新規 Tempo Master をアサインするようになります。SYNC 機能を用いてトラックをミックスすると、現在のテンポマスターが停止、またはテンポマスターデッキを手動で停止すると、同期したデッキが自動的に新規 Tempo Master になります。これは Tempo Master に同期しているトラックがない状態になるまで継続的に有効になります。現在再生しているトラックを停止すると、自動的に Master Clock が新規 Tempo Master となります。この際 MASTER が Master Control パネルで点灯します。

デフォルトで **AUTO** モードは起動した状態となります。

3.2. トラックコレクションについて

トラックコレクションでは TRAKTOR で使用する全トラックを表示します。トラックコレクションではミックスで再生するために必要なトラックの管理、タグ付け、トラックの事前準備を行うことができます。

トラックコレクションを活用することでトラックのメタデータを確認することができ、トラックタイトル、アーティスト名、テンポ、ジャンル、キー等を確認することができます。トラックに関する TRAKTOR 専用情報も保存します。

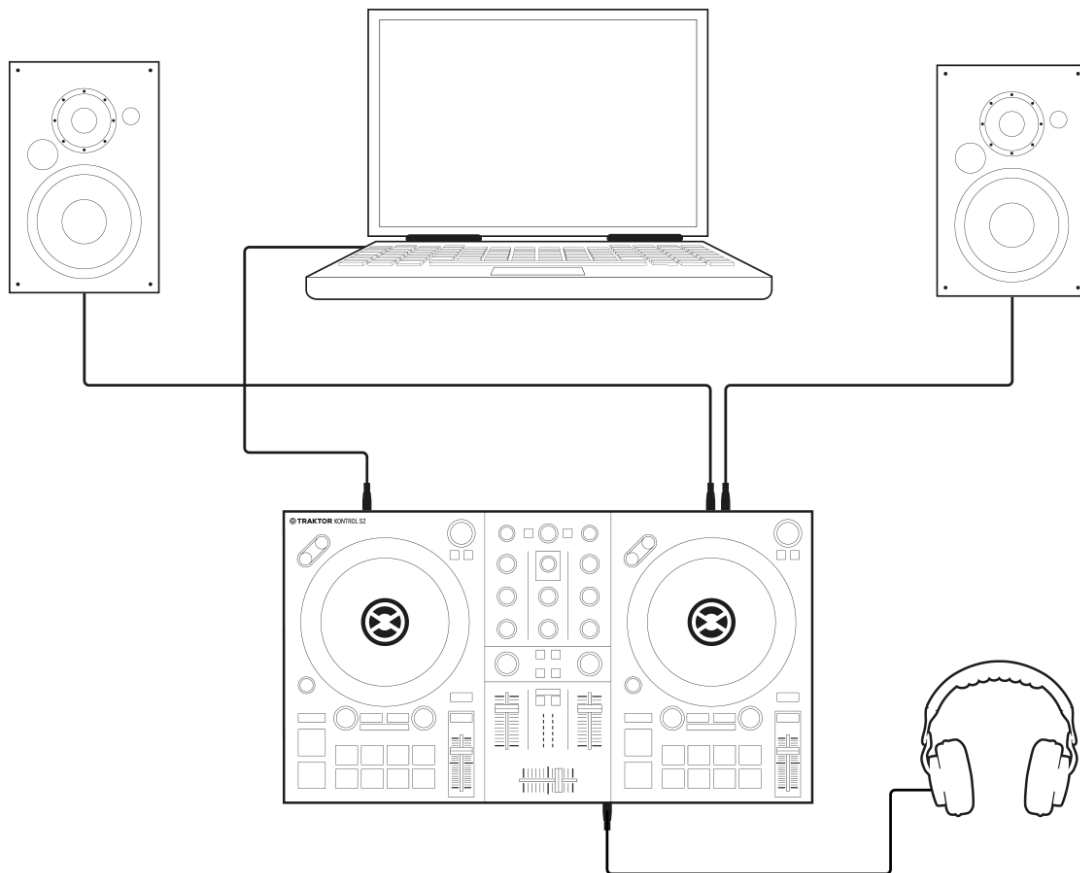
3.3. STEM ファイルの再生

基本的に S2 は Track Decks を用いてトラックを操作できるように設計されています。ですがデッキに STEM ファイルをロードして使用することも可能です。この場合 TRAKTOR のデッキは STEM デッキに切り替わり、各 STEM の波形を表示、追加コントロールを表示するようになります。S2 では STEM ファイルを通常のトラックと同様にコントロールできますが、通常の STEM ファイル使用時の機能のすべてが制御できる状態にはなりません。

4. TRAKTOR KONTROL S2 の設定

このセクションでは NATIVE ACCESS を用いて TRAKTOR PRO 3 ソフトウェアをインストールしてあることを前提に S2 を使用開始できる状態にするまでの各設定方法の解説を進めます。インストールが済んでいない場合は、[Registering and Installing a Native Instruments Product using NATIVE ACCESS](#) に進んで指示に従ってインストールを行ってください。

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 の設定方法を解説します。全ての機器の接続を終えると以下のような見た目になります。

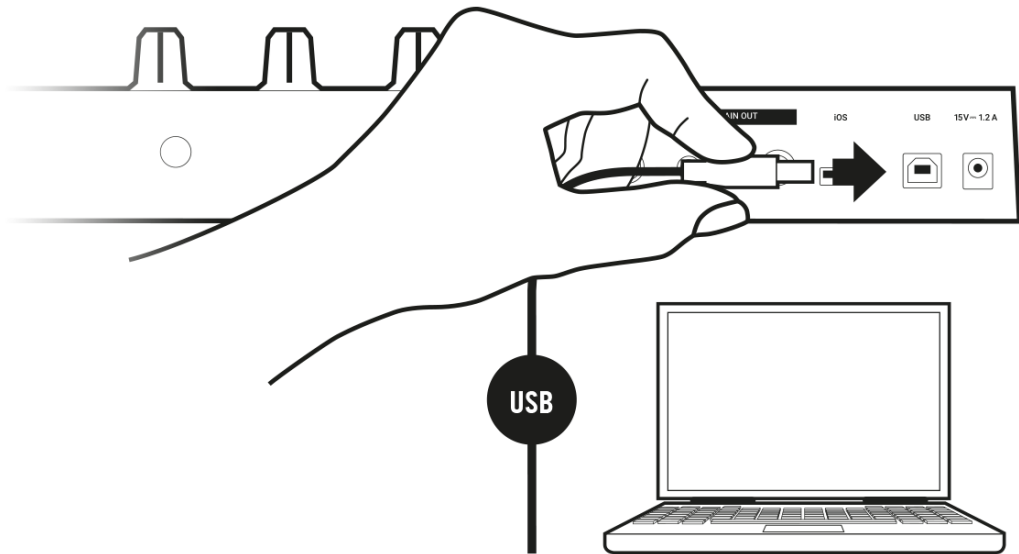


TRAKTOR KONTROL S2 セットアップです。

4.1. コンピューターに接続する

TRAKTOR KONTROL S2 をコンピュータに接続する方法は以下です。

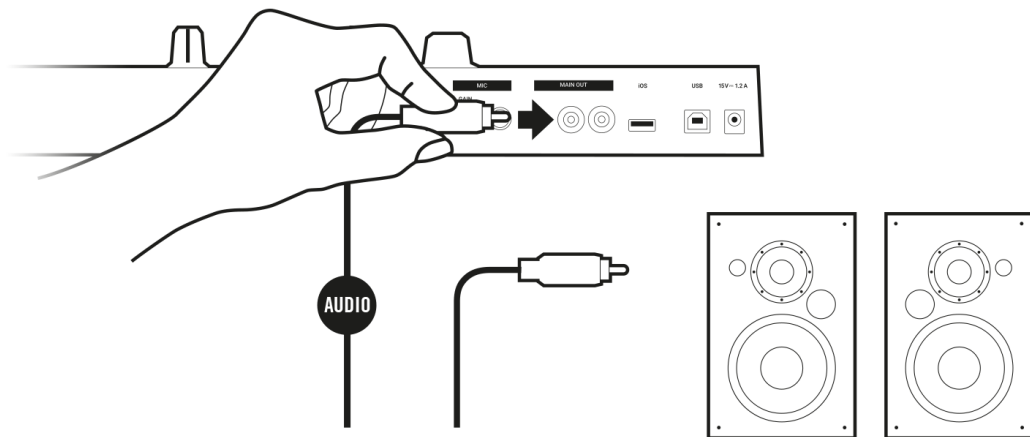
1. USB ケーブルの機器用端子を TRAKTOR KONTROL S2 の背面にある USB ソケットに接続します。
2. USB ケーブルのコンピュータ接続用端子 (平らなほうの端子です) をコンピュータの USB 2.0 ポート(またはそれ以上のポート) に接続します。

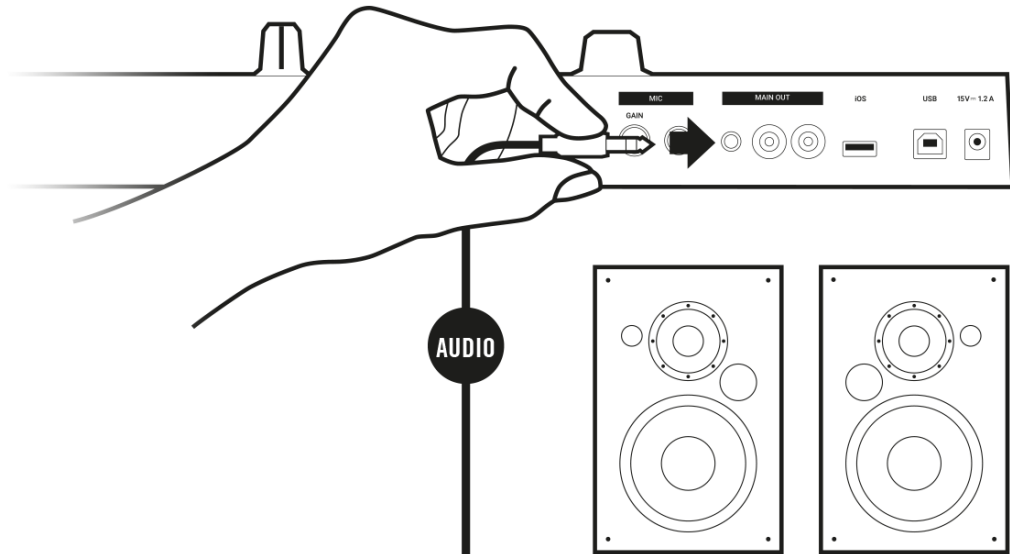


4.2. アクティブスピーカーの接続

TRAKTOR KONTROL S2 をパワーアンプやアクティブスピーカーに接続する方法は以下です。

- TRAKTOR KONTROL S2 のリアパネルにある **MAIN OUT RCA** (または 3.5 mm) アウトプットと、使用しているアンプシステムのインプットを適切なケーブルを用いて接続してください。





4.3. ヘッドフォンの接続

ヘッドフォンを TRAKTOR KONTROL S2 に接続する方法は以下です。

- TRAKTOR KONTROL S2 のフロントパネルにある **PHONES OUT** 端子 (3.5 mm用) にヘッドフォンを接続します。

4.4. 最後の準備

TRAKTOR KONTROL S2 システムの設定を終えたら、機器のスイッチを入れます。以下の手順で行うことを推奨します。

機器の起動と TRAKTOR の起動

1. S2 で **MASTER** ノブを用いて音量を最小にし、ヘッドフォン用 **VOL** ノブも最小にします。
2. アンプシステム (アクティブスピーカー、またはパワーアンプとパッシブスピーカー) のスイッチを入れてください。
3. コンピュータを起動します。
4. デスクトップで Traktor 3 アプリケーションアイコンをダブルクリックし、TRAKTOR を起動します。

TRAKTOR ソフトウェアが開きます。

以前の TRAKTOR バージョンからデータをインポートする

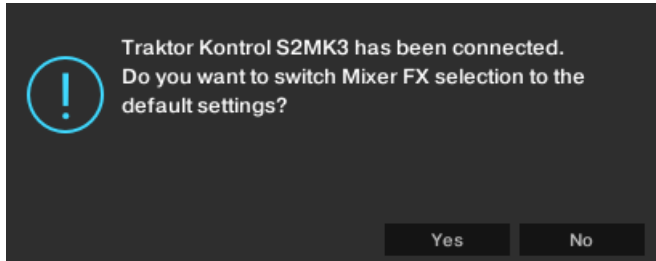
TRAKTOR を初回起動する際、TRAKTOR はシステム内に以前の TRAKTOR バージョンがある場合そのバージョンを認識する仕様となっています。この場合 TRAKTOR は既存のユーザーコンテンツをユーザーフォルダの新規フォルダにデータをインポートするか質問します。このインポートの際、既存のデータ内容が変更されることはありません。

既存の TRAKTOR インストールバージョンからデータをインポートする方法は以下となります。

- **Yes** をクリックします。
データがインポートされます。

TRAKTOR デフォルト設定への切り替え

S2 とともに TRAKTOR を初回起動する際、TRAKTOR が Mixer FX セレクション内容をデフォルトの状態に戻すか質問します。これは S2 を設計上の意図通りに使用する際に必要となります。



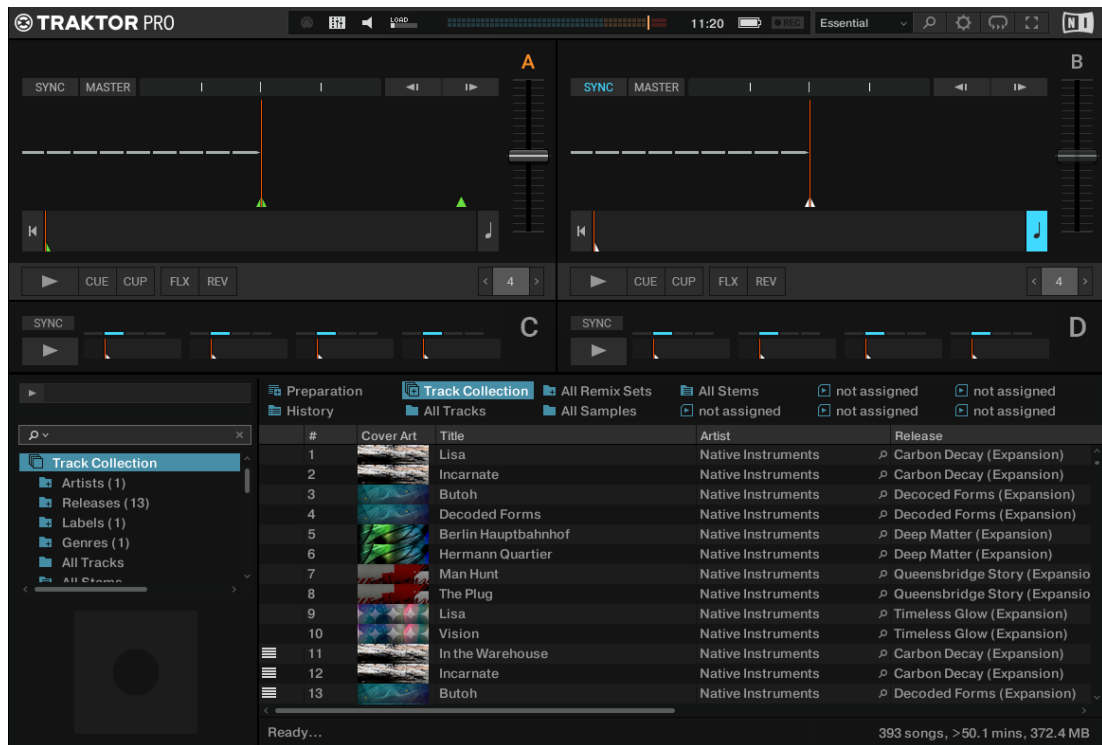
TRAKTOR は Mixer FX セレクションをデフォルトに戻すか質問します。

- **Yes** をクリックします。
Mixer FX 内容がデフォルトの状態となります。

Setup Wizard による TRAKTOR の設定

TRAKTOR のインストール後の初回起動時に Setup Wizard ダイアログが表示されます。Setup Wizard で何回かクリックすることで簡単にソフトウェアの設定を行うことができます。S2 で TRAKTOR をコントロールできる状態にするには、以下の動作を行います。

1. **WELCOME** ページで **Next** をクリックします。
2. **DECK LAYOUT** ページで S2 でコントロールするデッキ内容を設定、例えば **2 Track Decks + 2 Remix Decks** を選択します。
3. **Next** をクリックして次に進みます。
SUMMARY ページでここまで行った TRAKTOR の設定内容を表示します。
4. **Finish** をクリックして設定を終えます。
Essential レイアウトを採用した状態の TRAKTOR ウィンドウが表示されます。



4.5. トラックコレクションに音楽をインポートする

TRAKTOR のトラックコレクションに音楽を取り込む一番簡単な方法はドラッグアンドドロップです。

- コンピューターの各場所から音楽をドラッグし、TRAKTOR のブラウザツリーの **Track Collection** にドロップします。

TRAKTOR が音楽ファイルのメタデータを分析し、Track Collection にファイルを保管します。

5. TRAKTOR KONTROL S2 概要

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S2 の全コントロール部と各端子について解説します。



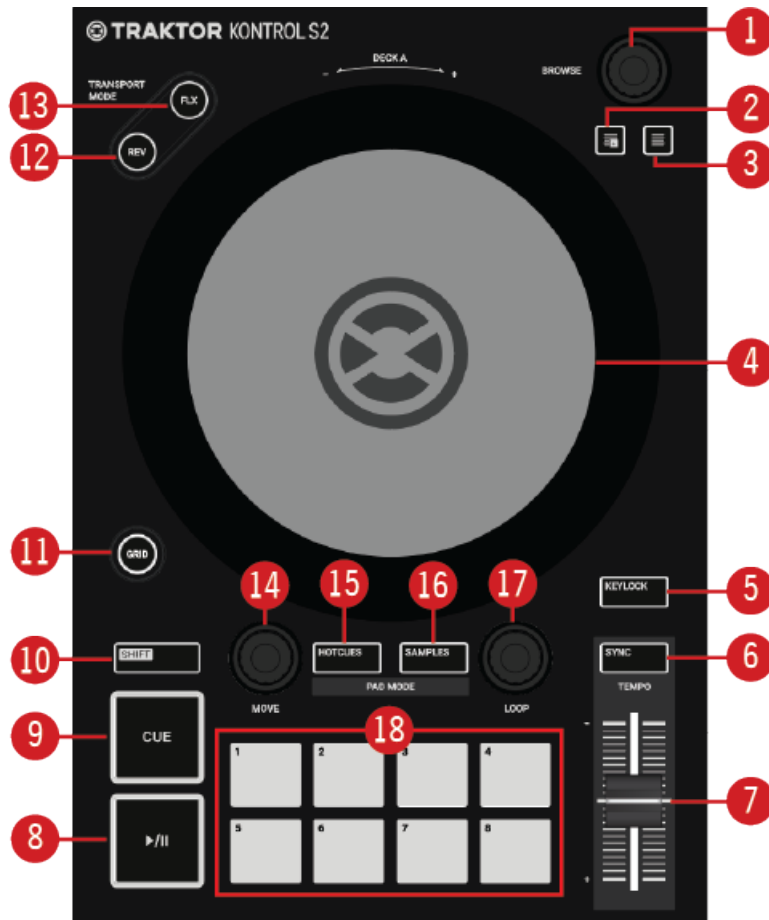
TRAKTOR KONTROL S2 です。

(1) **Decks:** TRAKTOR KONTROL S2 には 2 つのデッキがあります。デッキでトラックとサンプルをコントロールします。S2 の左デッキでソフトウェアの Track Deck A、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。更に TRAKTOR の Remix Decks C と D をコントロールできます。詳細は [デッキ \(Decks\)](#) を参照してください。

(2) **Mixer:** ミキサーを用いてデッキの音声をミックスします。ミキサーにはミキサーチャンネル A と B があり、ここでデッキ A と B の音声をコントロールします。各ミキサーチャンネルには音声、音量調節に用いる各コントロール部があり、コントロールした音声は **MASTER** アウトプットに送信されます。ミキサー中央部の **SAMPLE** ノブではデッキ C と D の音量をコントロールします。更にミキサーにはクロスフェーダーがあり、ミキサーチャンネル A と B のフェードをコントロールします。詳細は [Mixer](#) と [ミキサーチャンネル](#) を参照してください。

5.1. デッキ (Decks)

TRAKTOR KONTROL S2 は TRAKTOR デッキをコントロールするための 2 つの物理デッキを搭載しています。各デッキは以下のコントロール部を搭載しています。



S2 デッキです。

(1) **BROWSE エンコーダー**: TRAKTOR のブラウザをナビゲートし、**BROWSE** エンコーダーを回すことでトラックリストのトラックを選択します。**BROWSE** エンコーダーを押すことでデッキに選択したトラックをロードします。

(2) **Preparation ボタン**: Preparation List にトラックリストで選択したトラックをリストアップします。Preparation list でミックスに用いる各トラックを準備することができます。

(3) **BROWSE View ボタン**: TRAKTOR ソフトウェア上でブラウザを最大化します。

(4) **Jog Wheel**: ジョグホイールはトラックトランスポート用の詳細コントロールを備えています。通常 CD またはターンテーブルと同様にジョグホイールを手動で操作することで直に再生中の曲を止める、または微妙にずらしたり、スクラッチを行うことができます。さらにトラックのビートグリッドを修正することも可能です。

(5) **KEYLOCK**: デッキのキーロックを起動します。Keylock を起動すると、デッキのトラックテンポを変更しても、トラック自体の音程が保たれたままとなります。

(6) **SYNC**: テンポマスターにデッキが同期します。

(7) **TEMPO フェーダー**: デッキのトラックテンポを手動調節します。**TEMPO** フェーダーは Absolute モード、または Relative モードで使用することができます。デッキがテンポマスターと同期している場合、**TEMPO** フェーダーは無効となります。

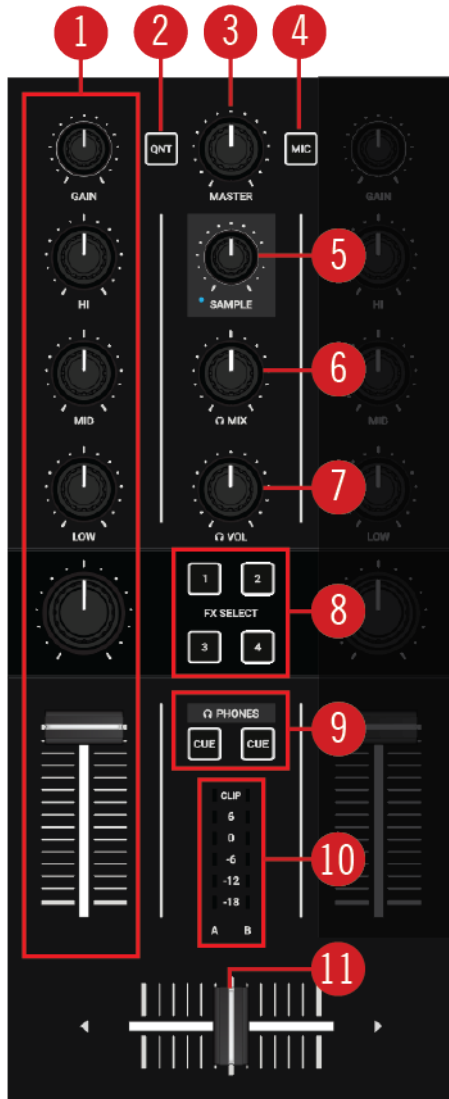
(8) **Play/Pause**: デッキを再生、停止します。

(9) **CUE**: デッキが停止している場合は、Floating Cue Point の位置からトラック再生が開始されます。再生中は Cue Point に再生位置が移動します。

- (10) **SHIFT**: **SHIFT** ままにすることで S2 の二次機能を使用できるようになります。
- (11) **GRID**: Beatgrid Adjust モードを起動します。このモードでロードしたトラックに対して Jog Wheel でビートグリッドを修正できるようになります。
- (12) **REV ボタン**: Flux モード時にトラックを逆再生します。
- (13) **FLX ボタン**: デッキの Flux モードを起動します。
- (14) **MOVE エンコーダー**: トラック内をジャンプし、ループ再生ができるようになります。ループを起動すると、**MOVE** エンコーダーでトラック内のループを前後に移動できるようになります。
- (15) **HOTCUES ボタン**: **HOTCUES** モードを起動します。起動すると、Cue Points と Loops を起動させるための 8 つのパッドを使用できるようになります。
- (16) **SAMPLES ボタン**: **SAMPLES** モードを起動します。起動すると、Remix Decks **C** または **D** のサンプルスロットの最初の 4 つのサンプルを 8 つのパッドで 사용할 ことができるようになります。
- (17) **LOOP エンコーダー**: ループの起動/起動解除、ループサイズの変更を行います。
- (18) **パッド**: 現在のパッドのモードによって操作内容が以下のように変わります。
 - **HOTCUES** モードではパッドはトラックと STEM ファイルのキューポイントとループをトリガーします。
 - **SAMPLES** モードの場合は、パッドで起動すると、Remix Decks **C** と **D** のサンプルスロットの最初の 4 つのサンプルセルをパッドで 사용할 ことができるようになります。

5.2. Mixer

ミキサーを用いてデッキの音声をミックスします。ミキサーは TRAKTOR KONTROL S2 コントローラーの中央部にあり、以下のコントロール部があります。



ミキサー (Mixer)です。

- (1) **Mixer チャンネル A と B:** 各ミキサーチャンネル A と B でデッキ A と B の音声を受信します。各ミキサーチャンネルには音声の周波数帯域と音量調節に用いる各コントロール部があり、コントロールされた音声は **MASTER** アウトプットに送信されます。詳細は [ミキサーチャンネル](#) を参照してください。
- (2) **QNT:** Quantize モードと Snap モードを起動、起動解除します。詳細は [Snap Mode](#) と [Quantize Mode](#) を参照してください。
- (3) **MASTER ノブ:** マスターボリュームレベルを調節します。
- (4) **MIC ボタン:** マスターシグナルにマイクチャンネル音声を送信します。
- (5) **SAMPLE ノブ:** Remix Deck C と D の音量をまとめて調節します。
- (6) **CUE MIX コントロール:** ヘッドフォンに送信される Master アウトプットシグナルと CUE チャンネルシグナルのバランスを調整します。
- (7) **CUE VOL コントロール:** CUE チャンネルのボリュームを調節します。
- (8) **Mixer FX SELECT ボタン:** 各 Mixer FX を選択しミキサーチャンネルの Mixer FX Amount ノブでコントロールします。

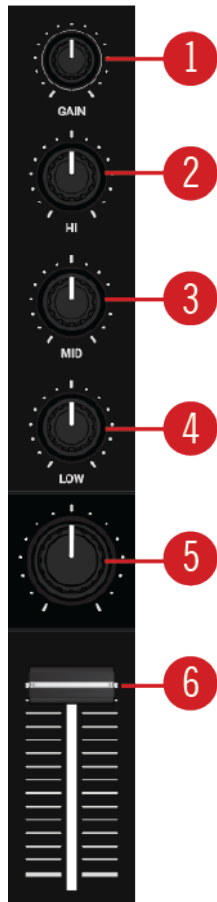
(9) **CUE ボタン**: ミキサーチャンネルの音声を CUE チャンネルに送信し、ミックスの準備を行ったり、現在マスターから出力されているトラックに合うトラックを試聴したりします。

(10) **Channel Level Meter**: ミキサーチャンネルの GAIN レベルをここで確認します。青い LED が光ると音量のクリッピングがないことを示し、赤く LED が光る場合は音声にクリッピングが生じていることを意味します。詳細は [音量調整](#) を参照してください。

(11) **Crossfader**: ミキサーチャンネル A と B の音声を徐々にフェードさせ、次の曲とミックスさせます。クロスフェーダーを左右どちらかに完全に切ると反対側の音声は完全に聞こえなくなります。クロスフェーダーを動かすとマスターアウトプットでは各曲がフェーダーの動きに合わせてフェードイン/アウトします。真ん中にすると、トラックのどちらも完全に聞こえる状態となります。

5.3. ミキサーチャンネル

各ミキサーチャンネル A と B がデッキ A と B の音声を受信します。各ミキサーチャンネルで入力音声の音量を調節、また各周波数帯域を制御します。ミキサーチャンネルは以下のコントロール部を搭載しています。



ミキサーチャンネル

(1) **GAIN ノブ**: チャンネルフェーダーを通過する前に、各デッキの入力音声の音量を調節します。

(2) **HI ノブ**: 音声の高周波数帯域を加減調節します。

(3) **MID ノブ**: 音声の中周波数帯域を加減調節します。

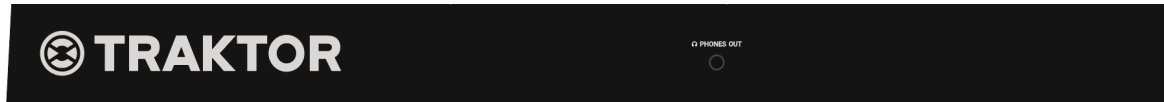
(4) **LOW ノブ**: 音声の低周波数帯域を加減調節します。

(5) **Mixer FX Amount ノブ**: Mixer FX Amount ノブで Mixer FX を音声に適用する量を設定します。中央に調節することで Mixer FX の効果が無くなります。

(6) **チャンネルフェーダー**: 音声クロスフェーダーに送信される前にミキサーチャンネルの音量を調節します。

5.4. フロントビュー

S2 のフロントパネルには CUE チャンネル用 **PHONES OUT** 端子があります。ここでステレオ 1/4" ジャックを用いてヘッドフォンを接続します。



フロントビューです。

5.5. リアビュー

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。



リアビューです。

(1) **ケンジントンロックスロット**: ここでケンジントンロックを施錠し、S2 の盗難防止に役立てます。

(2) **MIC GAIN**: 入力マイク音声の音量を調節します。

(3) **MIC 1/4" 端子**: 1/4" ジャックを用いてマイクを接続します。

(4) **MAIN OUT 1/8" 端子**: S2 をアクティブスピーカーに接続します。

(5) **MAIN OUT RCA R / L**: S2 をパワーアンプに接続します。

(6) **iOS**: iOS 機器対応を見越した iOS 用端子です。

(7) **USB**: 専用 USB ケーブルでコンピューターに S2 を接続します。

(8) **パワーサプライソケット**: 別売りオプションである Native Instruments パワーサプライ(Native Instruments オンラインショップで購入可) をここに接続します。

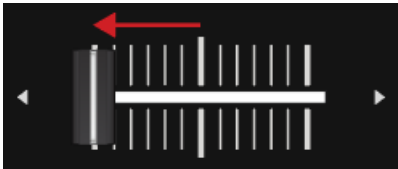
6. SYNC を用いて最初のトラックをミックスする

このセクションでは **SYNC** 機能を用いてデッキ A とデッキ B のトラックをミックスします。この方法ではまだジョグホイールやヘッドフォンを使用する必要はありません。更に繊細なミックスを行う際にはジョグホイールとヘッドフォンを使用します ([ジョグホイールを用いてトラックをミックスする](#) 参照)。

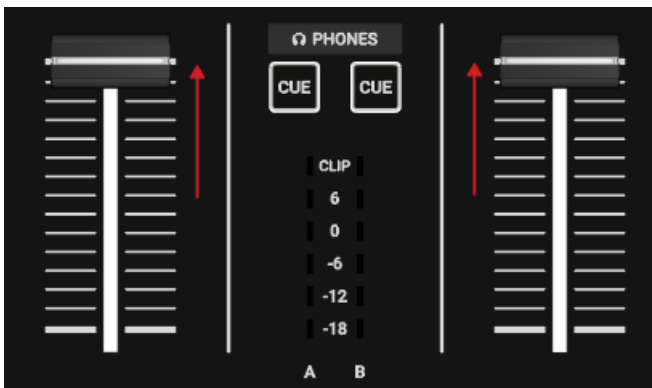
まずデッキ A から B のミックスに必要な各コントロール部を調節し、ミックスの準備をします。その後デッキ A にトラックをロードし、トラックのミックスを行います。

6.1. 必要条件

1. クロスフェーダーを左いっぱいに動かします。



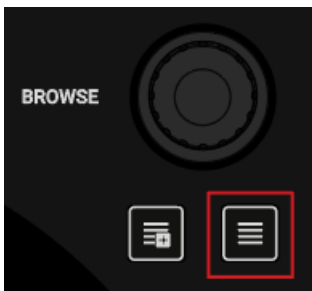
2. チャンネルフェーダー A/B を上げ切ります。



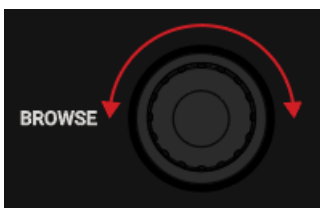
3. **MASTER** ノブを中央の 0.0 dB にします。
4. オーディオシステムまたはアクティブスピーカーの音量を最小にします。

6.2. デッキ A にトラックをロードする

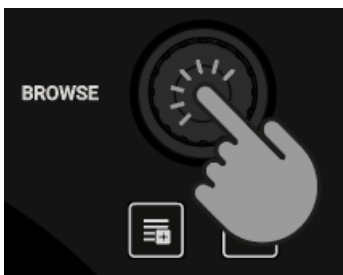
1. **Browser View** ボタンを押してソフトウェアでブラウザを最大表示します。



2. **BROWSE** エンコーダーを回してトラックまたはデモトラックを選択、ここでは Native Instruments の **Berlin Hauptbahnhof** を選択します。

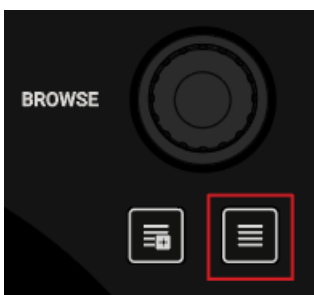


3. **BROWSE** エンコーダーを押してデッキにトラックをロードします。



TRAKTOR がトラックのテンポを分析、Beatgrid と波形を作成します。

4. **Browser View** ボタンをもう一度押してブラウザを最小化します。



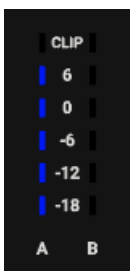
6.3. デッキ A の再生開始

デッキ A の再生を開始します。

1. デッキ A のプレイ/停止ボタンを押します。



波形が動き出し、左ミキサーチャンネル A の Channel レベルメーター用 LED が反応します。



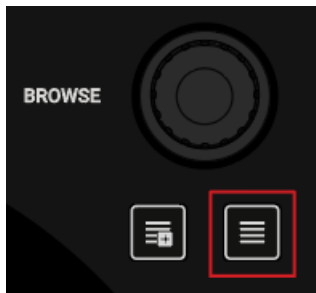
2. オーディオシステムまたはアクティブスピーカーの音量を徐々に上げ、最適な音量にします。これでスピーカーで音声を確認できる状態となります。

6.4. デッキ B にトラックをロードする

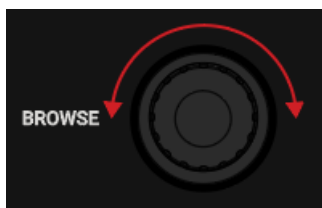


ミックスしたい次のトラックのテンポは現在再生しているトラックのテンポに近い方がより自然になるでしょう。

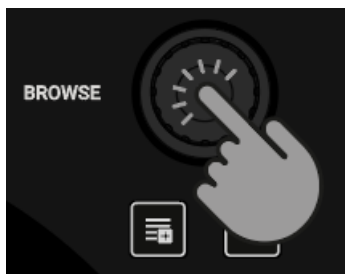
1. **Browser View** ボタンを押してソフトウェアでブラウザを最大表示します。



2. **BROWSE** エンコーダーを回してトラックまたはデモトラックを選択、ここでは Native Instruments の **Lisa** を選択します。



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

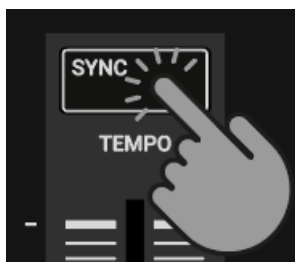


TRAKTOR がトラックのテンポを分析、Beatgrid と波形を作成します。

6.5. トラックテンポの同期

各トラックのテンポを同期させる方法は以下となります。

- デッキ B の **SYNC** ボタンを押します。



デッキ B のトラックテンポが現在再生されているトラックのテンポと同期し、ソフトウェアのデッキヘッダでも同じテンポの値が表示されます。デッキ B の SYNC ボタンが点灯します。

6.6. 次のトラックの再生開始

デッキ A のトラックの再生終了時間を見計らって、次のトラックの再生を開始します。

- 再生するにはデッキ B の再生/停止ボタンを押します。



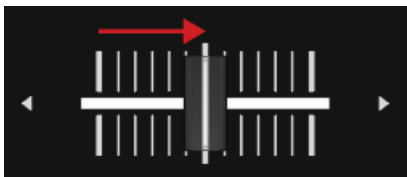
波形が動き出し、ミキサーチャンネル B の Channel Volume メーター用 LED が反応します。デッキ A とデッキ B のトラックが同期します。



6.7. 音声のミックス

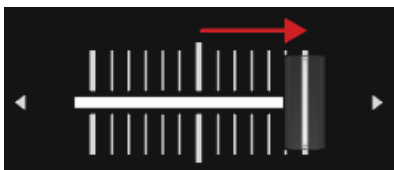
ではミキサーチャンネル B の音声をマスターシグナルにミックスしてみましょう。

1. クロスフェーダーを徐々に中央部に向かって動かし、様子を見てください。



ミキサーチャンネル B のトラック音声マスターシグナルにミックスされていきます。

2. デッキ A のトラックが終わりに合わせて、クロスフェーダーを徐々に右端に動かしていきましょう。



ミキサーチャンネル A の音声はゆっくりマスター音声からフェードアウトします。これでミキサーチャンネル B の音声のみが確認できます。

デッキ **A** の再生を終えると、デッキ **B** が自動的に Tempo Master となり、次のトラック同期に対応するようになります。

7. チュートリアル

このセクションのチュートリアルでは S2 の各機能について解説します。以下のリストはリンクを含むチュートリアルの概要を紹介します。

- **トラックのブラウズとロード**: TRAKTOR にトラックをインポートすると、S2 でミックスに必要なトラックを探すことができますようになります。デッキにトラックをロードすると TRAKTOR はトラックを分析し、テンポとキーを算出します。この分析で TRAKTOR は Beatgrid と Waveform を作成します。この情報は Track Collection の各トラックに保管されます。詳細は [トラックのブラウズとロード](#) を参照してください。
- **トラック再生のコントロール**: S2 でトランスポートコントロールとジョグホイールを使用することでトラックの再生をコントロールすることができます。詳細は [トラック再生コントロール](#) を参照してください。
- **音量の調節**: ミキサーでトラックの音量を制御、及びイコライザーでトラックの各周波数帯域を調節できます。詳細は [音量調整](#) と [イコライザーの使用](#) を参照してください。
- **テンポの調節**: TEMPO フェーダーを用いてデッキのテンポを手動調節します。TEMPO フェーダーには 2 つのモードがあります。詳細は [トラックテンポの調節](#) を参照してください。
- **トラックキーのロック**: トラックのテンポを調節する際、ピッチも変化します。Keylock を使用することでピッチを変更することなくトラックテンポを変更できるようになります。詳細は [トラックのキーのロック](#) を参照してください。
- **Mixer FX の使用**: Mixer FX を用いて音声を変化させることもできます。詳細は [ミキサーエフェクトの使用](#) を参照してください。
- **キューポイントの使用**: パッドに保存したホットキューを使用することでトラックの各位置に移動することができます。詳細は [キューポイントの使用](#) を参照してください。
- **ループの使用**: トラックを延長する、またはトラックの特定の場所を繰り返し再生させるには S2 のループ機能を活用します。詳細は [ループの再生](#) を参照してください。
- **Snap Mode と Quantize Mode**: 正確に Cue Points と Loops を配置し同期したままジャンプできるようにするには、Snap モードと Quantize モードを用意します。詳細は [Snap Mode と Quantize Mode](#) を参照してください。
- **Flux と Reverse モードの使用**: Flux モードと Reverse モードでホットキューとループ使用時に機能するパラレル再生ヘッドを起動させます。パラレル再生ヘッドはループ等の使用時に現在再生しているトラック内の再生位置情報を失わず、トラックの既存の尺に対応します。詳細は [Flux と Reverse モードの使用](#) を参照してください。
- **CUE チャンネルを用いたトラックの試聴**: CUE チャンネルのミキサーの対応するコントロール部でトラックを試聴し、次のトラックの調整を行います。詳細は [CUE チャンネルを使用したトラックの試聴](#) を参照してください。
- **Preparation List の使用**: TRAKTOR のブラウザで次のミックスを準備することができます。S2 には専用コントロール部があり、Preparation List に簡単にトラックを追加することができます。詳細は [Preparation List の使用](#) を参照してください。
- **ミックスにサンプルを追加する**: Remix Decks C と D で最初の 4 つのループまたはワンショットサンプルをトリガーすることでトラックをリミックスすることができます。詳細は [ミックスにサンプルの追加](#) を参照してください。
- **トラックの Beatgrids の修正**: SYNC 機能が起動しているのに再生しているトラックが同期しない場合は、Beatgrids が正しく設定されていない場合が挙げられます。S2 では Beatgrids を手動調整することができます。詳細は [トラックの Beatgrids の修正](#) を参照してください。

- ・ **ジョグホイールを使用したトラックのミックス**: このチュートリアルではジョグホイールとヘッドフォン CUE チャンネルを使用して 2 つのトラックを手動でミックスします。詳細は [ジョグホイールを用いてトラックをミックスする](#) を参照してください。

7.1. トラックのブラウズとロード

S2 で TRAKTOR 内の音楽を簡単にブラウズすることができます。デッキで **BROWSE** コントロールを使用する際、TRAKTOR のブラウザを最大表示し、Track List、Favorite フォルダ、Playlists 内をナビゲートして任意のトラックをロードします。

トラックリストでトラックを選択する

TRAKTOR ブラウザの Track List でトラックを選択する方法は以下となります。

- ・ **BROWSE** エンコーダーを回してトラックリスト内をスクロールし、トラックを選択します。

デッキにトラックをロードする

選択したデッキに選択したトラックをロードする方法は以下となります。

- ・ デッキの **BROWSE** エンコーダーを押します。
デッキにトラックがロードされます。

デッキにトラックを始めてロードすると、TRAKTOR はトラックを分析してテンポを算出、ビートグリッドと波形を作成します。Preferences で分析状況を他のコンテキストに切り替えることができます。

選択したトラックまたは STEM ファイルによってデッキの種類が切り替わります。

TRAKTOR でブラウザを最大表示する

TRAKTOR でブラウザを最大表示する方法は以下となります。

1. **Browser View** ボタンを押します。
TRAKTOR のブラウザが最大化します。
2. **Browser View** ボタンをもう一度押して TRAKTOR のブラウザを最小化します。

Favorite Folder の選択

TRAKTOR のブラウザ上部にはブラウザのお気に入り (favorite) フォルダがあり、例えば **All Tracks** または **Preparation** が該当します。S2 の **BROWSE** コントロールでお気に入りフォルダを選択します。

- ・ **SHIFT +** を押しながら **BROWSE** エンコーダーを回すことで他のお気に入りフォルダを選択します。
Track List の内容が随時切り替わります。

SHIFT を使用してお気に入りフォルダを選択する代わりにブラウザツリーをスクロールしてサブフォルダを選択します。この機能を使用するには、ブラウザの性質を Preferences の **TRAKTOR S2 MK3** ページの **SHIFT** を設定します。

7.2.トラック再生コントロール

S2 の Transport Controls と Jog Wheels でトラックの再生性質をコントロールします。このセクションではトラックの各再生方法と CUE チャンネルでのトラックの試聴方法を解説します。

再生開始/停止

ロードしたトラックの再生開始方法は以下となります。

- 再生/停止ボタンを押します。

再生停止方法は以下です。

- 再生/停止ボタンをもう一度押します。

トラック再生の待機

ジョグホイールを使用してターンテーブルのレコードに対して行う場合と同じように再生を待機させることができます。

- ジョグホイールのトップパネルに手を添え、音を止めます。
トラックの再生位置はその場でとどまります。
- 手を放すと再生が始まります。

トラックのスクラッチ

ジョグホイールを使用してトラックのスクラッチを行うこともできます。

- ジョグホイールのトッププレートに手を添え、ホイールを動かすことでスクラッチできます。
この動作でスクラッチ音声を再現できます。
- 手を放すと再生が始まります。

トラック内でのシーク

ジョグホイールでトラックの任意の位置をシークすることができます。

- ジョグホイールのトッププレートに手を添え、ホイールを動かします。
ジョグホイールを回すことでトラックの前後に素早く移動します。

さらに大きくトラック内をシークする方法は以下です。

- SHIFT** を押しながらジョグホイールを動かします。

CUE ボタンを使用したトラックのキュー

- CUE** ボタンを押したままにすると、Floating Cue Point からトラックが再生され続けます。
- CUE** ボタンから指を放すと再生位置が Cue Point に戻り再生が停止します。
- CUE** ボタンを押し続けた状態で再生ボタンを押すとそのまま再生が続けられます。

7.3. 音量調整

トラックのミックス時に両方のトラックの音量をほぼ同じにすることでミックスをより自然に行うことができます。そのためにミキサーチャンネルへの入力音声の音量を GAIN 調節し、MASTER アウトプットに出力される音声の音量を調節する必要があります。

入力オーディオシグナル用に GAIN レベルを調節する

入力音声の音量を調節するには **GAIN** ノブを使用します。

- **GAIN** ノブを調節し、LED 表示が **0 dB** から **6 dB** に留まるようにします。

チャンネル音量の調整

ミキサーチャンネルの音量を調節する方法は以下です。

- チャンネルフェーダーを上下に動かします。

MASTER アウトプットレベルの調整

MASTER ボリュームを調節する方法は以下です。

- **MASTER** ノブを左右方向に回します。



聴覚に支障を来たすことがないようにスピーカー、またはパワーアンプでの音量は常に適切なレベルに設定する必要があります。

7.4. イコライザーの使用

イコライザーを用いてミックス中にトラックの音声を調節することができます。例えばトラックの低域成分を減衰しておき、他のトラックの低域成分を強調し、リズム感の違和感をなくす、といったことが可能となります。または中域成分を少しだけ強調し、ボーカル成分を際立たせることができます。

EQ ノブ音声の低、中、高周波数帯域をそれぞれ調整します。

音声から各帯域成分を減衰する

- **EQ** ノブを反時計回りに回すことで各周波数帯域成分を減衰します。
EQ ノブを左方向に完全に回し切ることで音声からその周波数帯域成分が完全に減衰されます。



EQ を使用して周波数帯域を下げ切ることで、2 曲を同時に鳴らすことで生じるクリッピングを防ぐことにもつながります。

音声の各帯域成分を強調する

- **EQ** ノブを時計回りに回すことで各周波数帯域成分を強調します。

トラックのキュー出しを行う際にイコライザーを使用し、トラックのテンポを手動で合わせる場合に便利に活用できます。例えば次のトラックの高、中域を削っておくことでベースラインでミックスすることができます。

7.5. トラックテンポの調節

トラックテンポ調整に **SYNC** を使う代わりに、デッキのテンポは **TEMPO** フェーダーで手動調整することができます。 **TEMPO** は Relative モードと Absolute モードを使用することができます。デフォルトで **TEMPO** フェーダーは Relative モードです。

リレティブモード

このモードで S2 デッキの **TEMPO** フェーダーの位置はソフトウェアのデッキのテンポフェーダーの位置とは関係なくテンポを調節することができます。Relative モードでトラックをロードすると、ソフトウェアデッキのテンポフェーダーが中心の位置にリセットされ、トラックはもともとのテンポで再生できる状態となります。S2 デッキでテンポフェーダーを操作すると、ソフトウェアデッキのテンポフェーダーも反応して動きます。

アブソルートモード (Absolute Mode)

テンポフェーダーを Absolute モードに切り替えることも可能です。このモードで S2 上で **TEMPO** フェーダーを動かすと、フェーダー情報がそのまま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。

TEMPO フェーダーモードは TRAKTOR Preferences の **Kontrol S2 MK3** ページで変更することができます。

7.6. 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あわせてトラックの音程も変化します。トラックのテンポを遅くすると音程が下がり、テンポを早くするとピッチが高くなります。テンポの微調整であればさほど問題ではありませんが、大きくテンポを変えた場合の音程変化によって曲の印象が異なってしまう場合があります。

これを避けるために、S2 の **KEYLOCK** 機能を用いてトラックの音程が変化しないようにします。その後 **TEMPO** フェーダーを動かしてテンポを変更してもトラックの音程が変わることが無くなります。

以下はトラックのキーのロック方法です。

1. デッキにトラックをロードします。
2. **TEMPO** フェーダーの位置を中央にします。
3. デッキで **KEYLOCK** ボタンを押し、トラックのキーを固定します。
4. **TEMPO** フェーダーを動かしてトラックのテンポを変更します。
トラックのテンポは変わりますが音程が変わることはなくなります。

7.7. ミキサーエフェクトの使用

Mixer FX (ミキサー FX) はグループエフェクトで、Mixer FX Amount ノブを使用してミキサーチャンネルの音声に適用します。 **FX SELECT** ボタンを使用してあらかじめ設定した 4 種のミキサーエフェクトを選択します。

- **Filter:** **FX SELECT 1** ボタンが赤く点灯します。
- **Reverb:** **FX SELECT 2** ボタンが緑に点灯します。
- **Dual Delay:** **FX SELECT 3** ボタンが青く点灯します。
- **Flanger:** **FX SELECT 4** ボタンが赤く点灯します。

Filter Effect の他にも各 Mixer FX には個別のエフェクトと Filter Effect があります。FX Amount ノブを回す方向によってローパス/ハイパスフィルターとして使用することができます。

Mixer FX の選択

Mixer FX を選択する方法は以下となります。

- Mixer FX を追加したい場所で **FX SELECT** ボタンを押します。
FX SELECT ボタンが明るく点灯し、Mixer FX が選択されたことを示します。

音声に Mixer FX を適用する

音声にローパスフィルターと Mixer FX を適用する方法は以下となります。

- Mixer FX Amount ノブを時計回りに回します。

音声にハイパスフィルターと Mixer FX を適用する方法は以下となります。

- Mixer FX Amount ノブを真ん中に回します。

7.8. キューポイントの使用法

トラックミックス時の基本テクニックとして次のトラックの特定の位置からミックスを始める方法があり、例えばビートの起点からトラックを再生します。トラックの特定の位置からミックスを始めることをキュー出しといいます。S2 はこのキューを設定しておくことができ、キューポイントと呼ばれるこれらの位置にジャンプすることができます。キューポイントとホットキューはデッキのパッドに保存することができます。これで瞬時に各キューポイントに移動できるようになります。

HOTCUES モードの起動

キューポイントを使用するには HOTCUES モードにする必要があります。

- **HOTCUES** ボタンを押すことで選択したデッキの HOTCUES モードを起動します。

ホットキューとしてキューポイントを保存する

ホットキューとしてキューポイントを保存する方法は以下となります。

- トラックの任意の位置でパッドを押します。

現在の再生位置にキューポイントが設置され、パッドにホットキューとして保存されます。
パッドは青く点灯します。

再生中のデッキでキューポイントトリガーする

再生中のデッキでキューポイントトリガーする方法は以下となります。

- 青いパッドを押します。
再生位置が保存したキューポイントに移動し、再生がそこから始まります。

停止中のデッキでキューポイントトリガーする

停止中のデッキでキューポイントトリガーすると以下の性質が見られます。

- 青く点灯したパッドを押し続けると、パッドを押し続けている間は保存したキューポイントの位置から再生し続けます。
- パッドから指を放すと再生位置が Cue Point に戻り再生が停止します。
- 青く点灯したパッドを押し続けた状態で再生ボタンを押すと通常再生になります。

キューポイントの削除

キューポイント (ホットキュー) の削除方法は以下となります。

- **SHIFT** を押しながら青く点灯したパッドを押します。
ホットキューが削除され、トラックからキューポイントが削除されます。パッドは無灯となります。

7.9. ループの再生

ループで音声を繰り返し再生します。ループ機能を用いることでトラックをリミックス、または延長し、トラック間の移行をよりスムーズにします。このセクションでは S2 でループを使用する方法を解説します。ループを起動する他に、デッキのパッドを使用してループをホットキューとしてトラック内に保存することもできます。この機能で頻繁に使用するループに簡単に移動することが可能です。

ループの起動

ループの起動方法は以下です。

1. **LOOP** エンコーダーを押します。
ループが起動します。これで選択したループ値でループ再生されるようになります。波形でループは緑に表示されます。再生ヘッドがループの終点にたどり着くと、再生ヘッドが Loop In ポイントに戻ります。ループを起動している間はループ再生を続けます。
2. ループを解除するには、**LOOP** エンコーダーをもう一度押します。
再生内容が通常再生に戻ります。

ループサイズの変更

ループサイズはループ起動/起動解除中に変更することができます。

- **LOOP** エンコーダーを左右方向に回します。
起動したループのループサイズが切り替わり、Loop Control バーの値も切り替わります。

ループを起動していない場合は、**LOOP** エンコーダーでループサイズのみが切り替わります。

ホットキューとしてループを保存する

ホットキューとしてループを保存する方法は以下となります。

1. **LOOP** エンコーダーを押してループを起動します。
2. 点灯していないパッドを押します。
トラックでホットキューとしてループが保存されます。パッドが緑に点灯します。

保存したループのトリガー

保存したループをトリガーする方法は以下となります。

- 緑に点灯したパッドを押します。
ループが起動します。再生位置が保存した Loop In ポイントに移動し、選択したループサイズでループ再生されます。

トラック内でループを移動する

起動/起動解除に関わらずトラック上でループを移動させることができます。

- **MOVE** エンコーダーを左右方向に回します。
これで選択したループサイズを保ちながらトラック上でループを移動させることができます。

保存したループの削除

ホットキュー及びトラックから保存したループを削除する方法は以下となります。

- **SHIFT** を押しながら緑に点灯したパッドを押します。
ホットキューとトラックからループが削除されます。パッドは無灯となります。

7.10. Snap Mode と Quantize Mode

Snap モードと Quantize モードはキューポイントとループ、トラック内のジャンプにおいて重要なモードです。

- **Snap mode:** Snap モードを起動すると、ループやキューポイントが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:** Quantize モードを起動すると、ループ、キューポイント、その他の任意の位置にジャンプしてもビートに同期したままとなります。

SNAP モードの使用例

必要に応じてこれらのモードを起動してください。以下はその使用例です。

- ループをビートに確実に合わせて設定したい場合は Snap モードを使用します。

- ビートとは関係なく、ボーカルの起点にキューポイントを設置したい場合は Snap モードを解除します。
- 同期するトラックに完全にマッチさせたい場合は Quantize モードを使用します。
- トラックやサンプルを任意のタイミングで再生、トリガーしたい場合は Quantize モードを解除します。

Quantize モードの起動/起動解除

Quantize モードを起動すると、**QNT** ボタンが明るく点灯します。Quantize モードを解除すると、**QNT** ボタンが無灯の状態となります。

Quantize モードの起動/起動解除方法は以下となります。

- S2 で **QNT** ボタンを押します。

Snap モードの起動/起動解除

Snap モードの起動/起動解除方法は以下となります。

1. S2 で **SHIFT** を押したままにして二次機能にアクセスします。
Snap モードを起動すると、**QNT** ボタンが明るく点灯します。Snap モードを解除すると、**QNT** ボタンが無灯の状態となります。
2. **SHIFT** を押したまま **QNT** ボタンを押すことで SNAP モードを起動/起動解除できます。

7.11. Flux と Reverse モードの使用

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やループに移動することができます。このモードはタイムラインベースのトランスポート技術を用いており、TRAKTOR のトランスポートコントロールと連動してタイムライン上での移動がなかったものとして制御されます。言い換えると、TRAKTOR がループ、またはキューポイントにジャンプしていてもこの機能によってバーチャルプレイヘッドはそのまま再生を続ける、ということになります。

Loop または Cue Point がある Hotcue があるパッドを放すと、この再生ヘッドの位置から再生を開始します。ループが長くなるほどプレイヘッドの位置は先に進むので、パッドを放すとその分曲は先に進んだ状態で元に戻ります。バーチャル Flux モードタイムラインは波形ビューでは緑のプレイヘッドで表示されます。

Flux モードの拡張機能が Reverse モードです。Flux モード使用時に Reverse モードを使用すると、トラックを逆再生することができます。バーチャルプレイヘッドはそのまま再生を続けます。

Flux モードの使用

選択したデッキで Flux モードを起動する方法は以下となります。

1. 選択したデッキで **FLX** ボタンを押します。
Flux モードが起動します。バーチャルプレイヘッドはそのまま再生を続けます。
2. ホットキューがあるパッドを押し続けます。
再生位置が保存したキューポイントまたはループに移動し、再生がそこから始まります。
3. パッドを放します。
再生位置が時間軸上で本来再生される位置に移動します。

Reverse モードの起動

Reverse モードを起動する方法は以下となります。

1. 選択したデッキで **REV** モードボタンを押します。
トラックの逆再生が開始されます。バーチャルプレイヘッドはそのまま再生を続けます。
2. **REV** ボタンを押したまま、保存したホットキューがあるパッドを押したままにします。
再生位置が保存したキューポイントまたはループに移動し、逆再生がそこから始まります。
3. **REV** ボタンを放します。
Flux モードで起動したバーチャルプレイヘッドの位置に対応してその場所から再生を始めます。



Reverse モードを起動することで Flux モードも起動します。

7.12. CUE チャンネルを使用したトラックの試聴

S2 の **CUE** チャンネルと S2 にヘッドフォンを接続することで次のトラックを試聴、次のミックスの準備を行うことができます。ミキサーチャンネル **A** と **B** の **CUE** ボタンを押すことでミキサーチャンネル **A** と **B** の音声を **CUE** チャンネルに送信することができます。 **CUE** チャンネルの音声は S2 のヘッドフォンアウトプットに出力されます。

ヘッドフォンのトラックを試聴する方法は以下となります。

1. まずヘッドフォンを接続します。
2. **CUE** チャンネルにルーティングしたいミキサーチャンネルの **CUE** ボタンを押します。
これでミキサーチャンネルの音声をヘッドフォンで試聴することができます。
3. **VOL** ノブと **MIX** ノブを回すことでボリュームとキュー、マスターミックスシグナルを調整し、ヘッドフォンの音声を任意の音量にします。

7.13. Preparation List の使用

TRAKTOR のブラウザの Preparation List で次のミックス用に各トラックをリストアップしておくことができます。TRAKTOR では Track List 選択したトラックにタグ付けすることでリストアップします。これでトラックが Preparation List に表示されるようになります。ブラウザで Preparation List を選択すると、Preparation List にある全トラックが表示されます。S2 では S2 デッキの Preparation List ボタンを押すことで Track List から Preparation List にトラックを追加します。

Preparation List にトラックを追加する

Preparation List にトラックを追加する方法は以下となります。

1. **BROWSE** エンコーダーを回してトラックリストのトラックを選択します。
2. デッキで Preparation List ボタンを押します。
これでトラックが Preparation List に表示されるようになります。TRAKTOR のトラックリストにダイヤのアイコンが表示され、トラックが Preparation List に追加されたことを示します。

Preparation List の表示

Preparation List を表示する方法は以下となります。

- **SHIFT** を押したままにして **BROWSE** エンコーダーを押すことでブラウザで Preparation List を選択することができます。

7.14. ミックスにサンプルの追加する

このセクションでは S2 でサンプルをコントロールし、ミックスにサンプルを追加するために TRAKTOR を設定する方法を解説します。このために TRAKTOR デッキ **C** と **D** を起動し、Remix Decks にする必要があります。これで S2 から Remix Decks のサンプルスロットの最初のサンプルセルにアクセスできるようになります。S2 で Remix Decks **C** と **D** を使用できる状態になっていない場合はこのセクションでその方法を解説します。以下の内容を解説します。

- ステップ 1 - TRAKTOR でデッキ **C** と **D** を起動する
- ステップ 2 - TRAKTOR でデッキタイプを Remix Deck にする
- ステップ 3 - サンプル、または Remix Sets をロードする
- ステップ 4 - サンプルのコントロール

ステップ 1 - TRAKTOR でデッキ **C** と **D** を起動する

デッキ **C** と **D** を起動する

1. TRAKTOR の環境設定 (preferences)ダイアログを開きます。
2. **Decks Layout** ページを選択します。
3. **Deck Layout** で **Show C & D** を選択します。
デッキ **C** と **D** が TRAKTOR に表示されます。

ステップ 2 - TRAKTOR でデッキタイプを Remix Deck にする

TRAKTOR でデッキタイプを Remix Deck にする方法は以下となります。

1. デッキ **C** のデッキフォーカスをクリックしてコンテキストメニューを開きます。
2. **Remix Deck** を選択します。
デッキタイプが Remix Deck に切り替わります。
3. デッキ **D** も Remix Deck にしたい場合は同じ動作を繰り返します。

ステップ 3 - サンプル、または Remix Sets をロードする

Remix Deck にサンプルをロードする方法は以下となります。

1. TRAKTOR のブラウザツリーで **Track Collection** フォルダのプラスアイコンをクリックして内容を拡張します。
2. サブフォルダ **All Samples** を表示してトラックリストの全サンプルを表示します。
3. トラックリストからサンプルを Remix Deck のサンプルスロットの最初のサンプルセルにドラッグアンドドロップします。
サンプルがロードされます。パッド 1 から 4 がサンプルの色を反映します。

All Remix Sets フォルダから Remix Set をロードすることもできます。この場合 Sample Slots には最初のサンプルがロードしてある必要があります。

ステップ 4 - サンプルのコントロール

Remix Deck のロードしたサンプルを操作する方法は以下となります。

1. デッキで **SAMPLES** ボタンを押します。
2. パッド 1 から 4 を押して各サンプルをトリガーします。
サンプルが再生されます。Samples または One-Shot Samples の再生中はパッドが明るく点灯し、**SAMPLE** ノブの隣の LED が点灯します。
3. **SAMPLES** ノブを回してサンプルチャンネルの音量を調節します。
4. 白く点灯したパッド 5 から 8 を押すことで各サンプルをミュート/ミュート解除します。
ミュートされたサンプルがあるパッドは薄く点灯します。

7.15. トラックの Beatgrids の修正

トラックが複雑なリズム、または平均的なリズムを用いていない場合、TRAKTOR が算出した Beatgrid に誤差が生じる場合があります。この場合 **SYNC** 機能を用いたビートマッチが非常に困難になります。この Beatgrids の誤差は S2 の GRID モードを使用して修正できる場合があります。

ビートグリッドのチェック

選択したトラックの Beatgrid を確認する方法は以下となります。

1. デッキにトラックをロードします。
2. **PLAY** を押し、トラックの再生を開始します。
3. デッキに対応するミキサーチャンネルの **CUE** ボタンを押します。
4. そのデッキの **GRID** ボタンを押し、Beatgrid のティック音声を起動します。
トラックのビートと Beatgrid によるビートティックが聞こえるようになります。両方のティックのタイミングが合っていない場合は Beatgrid 設定に誤りがあることを意味します。

Beatgrid の修正

Beatgrid 設定の修正方法は以下となります。

1. **GRID** ボタンを押しながらジョグホイールを左右方向に少し回すことで Beatgrid が前後に移動します。
ジョグホイールを回すことで Beatgrid を調整、ビートティックとトラックのビートがマッチするように修正します。
2. **GRID** を放します。
トラックの Beatgrid が修正され、トラックに保存されます。

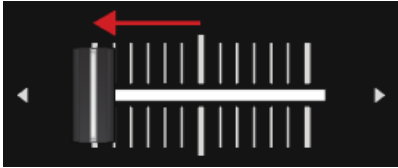
7.16. ジョグホイールを用いてトラックをミックスする

このセクションではジョグホイールとヘッドフォンを用いてデッキ A と B のトラックをミックスする方法を解説します。まずデッキ A から B のミックスに必要な各コントロール部を調節し、ミックスの準備をします。その後デッキ A にトラックをロードし、トラックのミックスを行います。

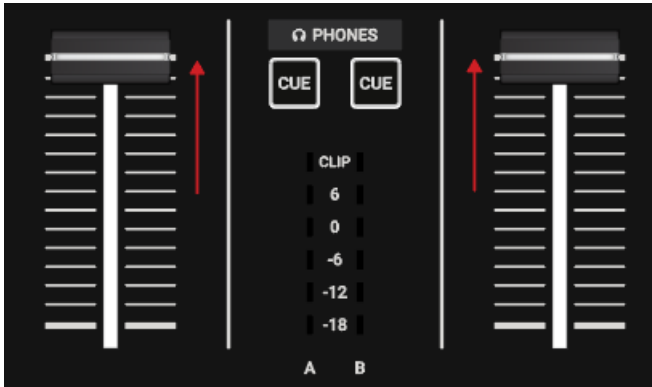
7.16.1. 必要条件

最初のトラックのミックスを始める前に、S2 のミキサーを準備する必要があります。

1. クロスフェーダーを左いっぱいに動かします。



2. チャンネルフェーダー A、B を上げ切ります。

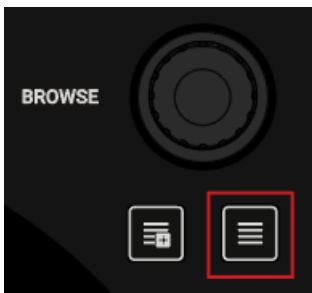


3. **MASTER** ノブを中央にします。
4. オーディオシステムまたはアクティブスピーカーの音量を最小にします。

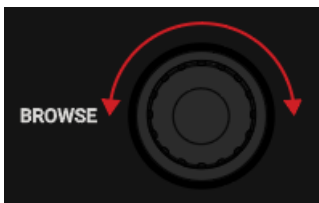
7.16.2. デッキ A にトラックをロードする

デッキ A にトラックをロードする方法は以下となります。

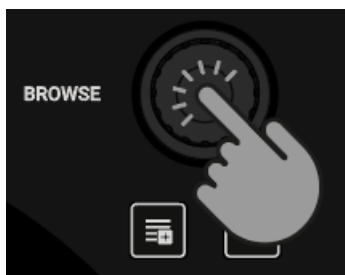
1. **Browser View** ボタンを押してソフトウェアでブラウザを最大表示します。



2. **BROWSE** エンコーダーを回してトラックリストのトラックまたはデモトラックを選択、ここでは Native Instruments の **Berlin Hauptbahnhof** を選択します。

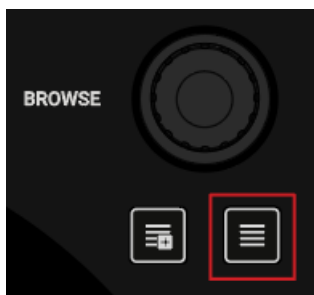


3. **BROWSE** エンコーダーを押してデッキにトラックをロードします。



TRAKTOR がトラックのテンポを分析、Beatgrid と波形を作成します。

4. **Browser View** ボタンをもう一度押してブラウザを最小化します。



7.16.3. デッキ A の再生開始

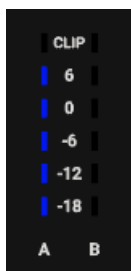
デッキ A のトラックの再生方法は以下となります。

1. デッキ A のプレイ/停止ボタンを押します。



波形が動き出し、左ミキサーチャンネル A の Channel レベルメーター用 LED が反応します。

2. **GAIN** ノブを回してミキサーチャンネルのゲインを調節し、LED が 0 dB と 6 dB の間を示すようにします。



3. オーディオシステムまたはアクティブスピーカーの音量を徐々に上げ、最適な音量にします。これでスピーカーで音声を確認できる状態となります。

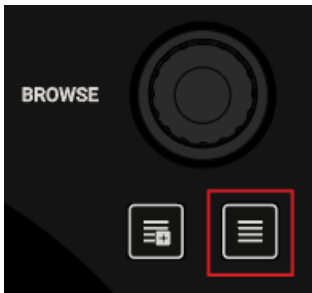
7.16.4. デッキ B にトラックをロードする

デッキ B にトラックをロードする方法は以下となります。

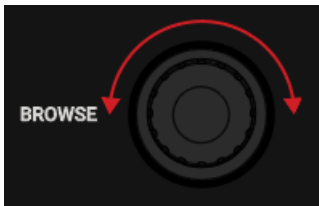


選択する次のトラックのテンポは、現在再生しているトラックのテンポに近い方がより自然になるでしょう。

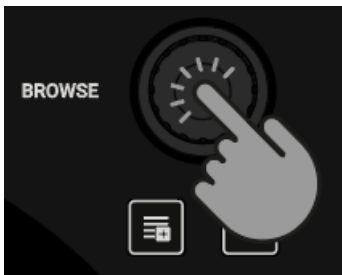
1. **Browser View** ボタンを押してソフトウェアのブラウザを最大表示します。



2. **BROWSE** エンコーダーを回してトラックリストのトラックまたはデモトラックを選択、ここでは Native Instruments の **Lisa** を選択します。

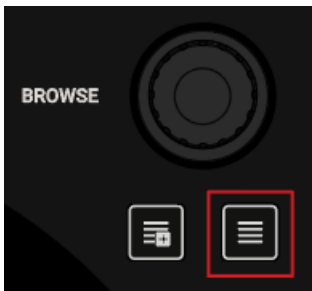


3. **BROWSE** エンコーダーを押してデッキにトラックをロードします。

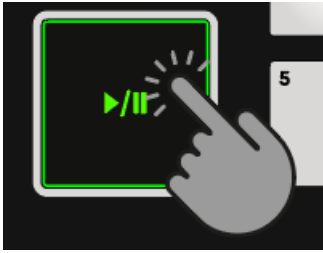


TRAKTOR がトラックのテンポを分析、Beatgrid と波形を作成します。

4. **Browser View** ボタンをもう一度押してブラウザを最小化します。



5. 再生するにはデッキ B の再生/停止ボタンを押します。



波形が動き出し、ミキサーチャンネル **B** の Channel Volume メーター用 LED が反応します。

7.16.5. 手動でトラックを同期する

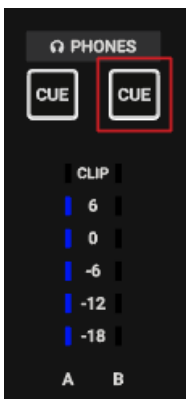
手動でトラック同士を同期させるには各ステップがあります。まずミキサーチャンネル **B** でボリュームを最適に調整し、ミキサーチャンネル **A** の音量とのバランスをとる必要があります。その後 2 番目のトラックのテンポを今なっているトラックのテンポに合わせます。

ミキサーチャンネル **B** の音声を CUE にルーティングし、次のトラックを試聴、音量を調節します。その後再生しているトラックのテンポに合わせて次のトラックのテンポを **TEMPO** フェーダー、またはジョグホイールを用いて調節します。

トラックの音量を調節する

トラックの音量を調節する方法は以下となります。

1. まずヘッドフォンを接続します。
2. ミキサーチャンネル **B** の **CUE** ボタンを押します。



3. **GAIN** ノブを回してミキサーチャンネルの **GAIN** を調節し、ミキサーチャンネル **A** の音量に合わせます。



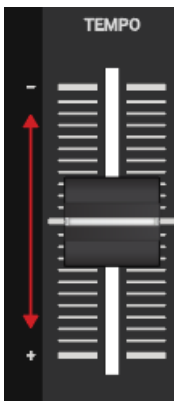
4. **VOL** ノブと **MIX** ノブを回すことでボリュームとキュー、マスターミックスシグナルを調整し、ヘッドフォンの音声を任意の音量にします。



トラックテンポの調節

ソフトウェアデッキの Deck Headers は現在のトラックのテンポを表示します。デッキ **B** のテンポをデッキ **A** のテンポに合わせる方法は以下となります。

1. テンポを速くしたい場合は **TEMPO** フェーダーを下げます。
2. テンポを遅くしたい場合は **TEMPO** フェーダーを上げます。



テンポ調節時のチェック

トラック間のミックスを行う前にテンポがマッチしているか確認する方法があります。

1. デッキ **B** のジョグホイールのトップパネルに手を添え、音を止めます。



トラックの再生位置はその場でとどまります。

2. ジョグホイールに手を添えながら回すことで、ヘッドフォンでビートが確認できる位置まで再生ヘッドを動かします。



3. ジョグホイールを左方向に回し、再生ヘッドをそのビートの直前に移動し、ジョグホイールに手を添えたまま待機します。
4. トラックのビートと同時にジョグホイールから手を放します。
タイミングが合えばトラック同士が同期した状態で再生されます。デッキのフェイズメーターを確認することでデッキ B が速いか、遅いかを確認することができます。メーターが動かなければトラックが同期していることを意味します。トラックが同期していない場合は以下の方法で調整します。

テンポの微調整

トラックが同期していない場合は以下の方法でトラックのテンポを調整します。

1. トラックのテンポを少しだけ早くする場合は、ジョグホイールの外縁に触れ、少しだけ時計回りに回します。同時に **TEMPO** フェーダーを少しだけ下げます。



2. トラックのテンポを少しでも遅くする場合は、ジョグホイールの外縁に触れ、少しでも反時計回りに回します。同時に **TEMPO** フェーダーを少しでも上げます。



3. トラックが同期するまで同様の動作を繰り返します。

7.16.6. ジョグホイールを用いて次のトラックのキュー出しを行う

トラックが同期したら、ヘッドフォンとジョグホイールを用いて次のトラックをフェードインさせるタイミングを探します。

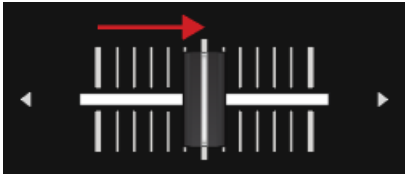
1. ジョグホイールのトップパネルに手を添え、音を止めます。
トラックの再生位置はその位置でとどまります。
2. トッププレートに手を添えながらジョグホイールを時計回りに回し、トラック内をシークします。
ジョグホイールを回すと再生ヘッドも移動します。
3. 大きく曲をシークする場合は **SHIFT** を押しながらジョグホイールを回します。
再生ヘッドが大きく動くようになります。
4. 任意の位置を見つけたら、ジョグホイールを左方向に回して再生ヘッドをそのビートの直前に移動し、ジョグホイールに手を添えたまま待機します。

5. トラックのビートと同時にジョグホイールから手を放します。
タイミングが合えばトラック同士が同期した状態で再生されます。必要であればジョグホイールの外縁に触れてテンポを微調整します。

7.16.7. 次のトラックのミックス

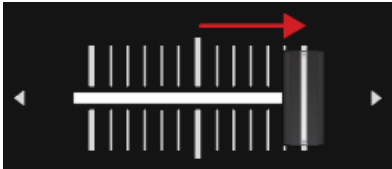
ここまででクロスフェーダーを用いてメインミックスを行えるようになります。

1. クロスフェーダーを徐々に中央部に向かって動かしてください。



ミキサーチャンネル **B** のトラック音声は MASTER シグナルにミックスされていきます。

2. デッキ **A** のトラックが終わりに合わせて、クロスフェーダーを徐々に右端に動かして行ってください。



ミキサーチャンネル **A** の音声はゆっくりマスター音声からフェードアウトします。これでミキサーチャンネル **B** の音声のみが確認できます。

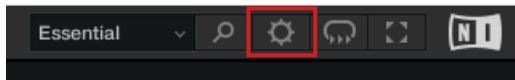
8. 環境設定 (PREFERENCES)

このセクションでは TRAKTOR の Preferences ダイアログを解説し、**Traktor S2 MK3** ページの各オプションについて解説します。TRAKTOR で Preferences ダイアログを開くと、S2 コントローラー専用ページを見つけることができます。このページは S2 をカスタマイズするための各オプションを用意しています。

TRAKTOR Preferences にアクセスする

TRAKTOR の環境設定 (preferences) にアクセスする方法は以下です。

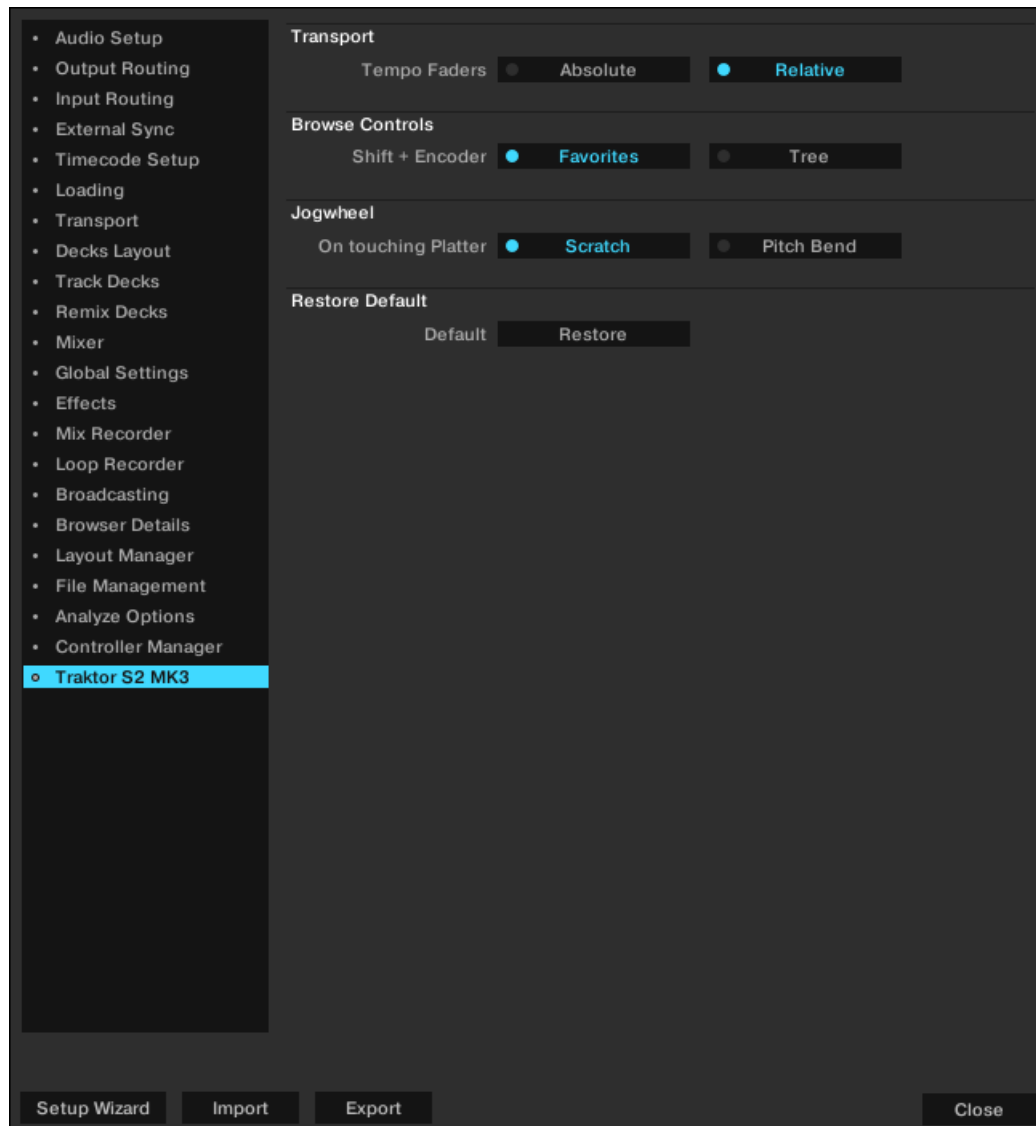
1. TRAKTOR のヘッダで Preferences ボタンをクリックします。



Preferences ダイアログが開きます。

2. **Traktor S2 MK3** ページを選択します。

Preferences - Traktor S2 MK3 ページです。



Preferences - Traktor S2 MK3 ページです。

Transport (トランスポート)

- **Tempo Faders:** TEMPO フェーダーの性質を設定します。
 - **Absolute** モードでトラックテンポは自動的にトラックロード時の TEMPO フェーダーの位置に合わせて調節されます。
 - **Relative** モードでトラックロード時にトラックテンポは現在の TEMPO フェーダーの位置とは関係なくトラックのオリジナルテンポを適用します。

ブラウズコントロール

- **Shift + Encoder:** ブラウザ使用時の **SHIFT** と **BROWSE** エンコーダー両方を使用する際の性質を設定します。
 - **Favorites** を選択すると、Favorites 内をナビゲートできるようになります。
 - **Tree** を選択すると、Browser Tree 内をナビゲートできるようになります。

Jogwheel (ジョグホイール)

- **On touching Platter:** トラック再生中にジョグホイールのトッププレートに触れる際の性質を設定します。
 - **Scratch** を選択すると、トラック再生を止め、トラックのスクラッチができるようになります。
 - **Pitch Bend** を選択すると、ジョグホイールのトッププレート、またはプレートの外縁に触れることでトラックテンポを調整することができるようになります。これはトッププレートに触れても再生が継続することを意味します。

デフォルト値の復元

- **Default:** S2 をデフォルト値に戻します。

9. マイクの使用

S2 にマイクを接続してボーカルを追加することもできます。S2 のリアパネルにある **MIC** インプットに 1/4" コネクター仕様のマイクケーブルを接続してください。 **MIC GAIN** ノブでマイクの音量を調節します。以下は S2 にマイクを導入する方法です。

1. S2 のリアパネルの **MIC** インプットにマイクを接続します。
2. S2 のリアパネルにある **MIC GAIN** ノブを回して適切なマイク音量に調節します。
3. S2 の **MIC** ボタンを押して MASTER シグナルにマイク音声を追加します。
MASTER シグナルにマイク音声が増加されると **MIC** ボタンが明るく点灯します。
4. **MIC** ボタンをもう一度押すことで MASTER シグナルへのマイク音声のルーティングを解除します。
MASTER シグナルからマイク音声が増加されると **MIC** ボタンが薄く点灯します。

10. TRAKTOR KONTROL S2 をデフォルトオーディオインターフェイスとして使用する

使用しているコンピューター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。

Windows

Windows 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 > Preferences > System と進みます。
2. Sound 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. Sound タブで Input までスクロールします。
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. ダイアログを閉じます。
TRAKTOR KONTROL S2 が使用しているコンピューターのデフォルトオーディオインターフェイスとして設定されます。

macOS

macOS 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 ドロップダウンメニューでアラートと効果音再生機器として 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。
TRAKTOR KONTROL S2 が使用しているコンピューターのデフォルトオーディオインターフェイスとして設定されます。