



NI NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

目次

1. 免責事項	1
2. TRAKTOR KONTROL S4 によろこそ!	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. S4 と TRAKTOR コントロールのコンセプト	4
3.2. Haptic Drive モード	5
3.3. Pad モード	5
3.4. 自動トラック同期	6
3.4.1. Beatgrid	6
3.4.2. Tempo Master と Master Clock	6
3.4.3. 自動 Tempo Master アサイン	6
3.5. トラックコレクションについて	6
3.6. Snap Mode と Quantize Mode	7
4. TRAKTOR KONTROL S4 の設定	8
4.1. コンピューターに接続する	8
4.2. アンプシステムへの接続	9
4.3. DJ ブース用にモニターを接続する	9
4.4. ヘッドフォンの接続	10
4.5. パワーサプライへの接続	10
4.6. 最後の準備	11
4.7. トラックコレクションに音楽をインポートする	13
5. TRAKTOR KONTROL S4 概要	14
5.1. デッキ (Decks)	16
5.1.1. ブラウズコントロール	18
5.1.2. パッドセクション	18
5.1.3. トラックと STEM ファイルの表示内容	20
5.1.4. リミックスデッキの表示内容	20
5.2. Mixer	21
5.2.1. ミキサーチャンネル	23
5.3. FX Unit	24
5.4. フロントパネルビュー	25
5.5. 3.1.2. リア・ パネル	25
6. 最初のトラックをミックスする	27
6.1. 必要条件	27
6.2. デッキ A にトラックをロードする	28
6.3. デッキ A の再生開始	29
6.4. デッキ B にトラックをロードする	29
6.5. トラックテンポの同期	31
6.6. 次のトラックの再生開始	31

6.7. 音声のミックス	31
7. チュートリアル	33
7.1. ブラウズとロード	34
7.2. 再生コントロール	35
7.2.1. トランスポートコントロールの使用	35
7.2.2. JOG モードでジョグホイールを使用する	36
7.2.3. ターンテーブルモードでジョグホイールを使用する	40
7.3. クロスフェーダーにミキサーチャンネルにアサインする	43
7.3.1. クロスフェーダーカーブの設定	44
7.4. レベルの調整	45
7.5. イコライザーの使用	47
7.6. CUE チャンネルの使用	48
7.7. テンポの調節	49
7.8. トラックのキーのロック	52
7.9. キューポイントの使用	54
7.10. ループの再生	56
7.11. Flux モードと Reverse モードの使用	58
7.12. MIXER エフェクトの使用	60
7.13. FX ユニットの使用	61
7.14. Preparation List にトラックを追加する	62
7.15. ブラウザでトラックを試聴する。	63
7.16. デッキフォーカスの切り替え	63
7.17. Remix Deck の使用	64
7.17.1. パターンレコーダーの使用	69
7.18. STEM デッキの使用	70
7.19. トラックの Beatgrids の修正	75
8. Preferences (環境設定)	77
9. 外部機器の使用	79
9.1. マイクの接続	79
9.2. ターンテーブルの使用	80
9.3. CD プレイヤーの使用	81
9.4. TRAKTOR でスクラッチ機能を起動する	81
9.5. S4 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する	82
10. TRAKTOR KONTROL S4 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	84

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: 3.1 (02/2019)

ハードウェアバージョン: TRAKTOR KONTROL S4 MK3

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

2. TRAKTOR KONTROL S4 ようこそ!

TRAKTOR KONTROL S4 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 S4 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 S4 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 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 S4 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 S4 ハードウェアコントローラーは **TRAKTOR KONTROL S4**、**S4 controller**、**S4** 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 S4 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 S4 マニュアル:** このマニュアルでは TRAKTOR KONTROL S4 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 S4 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 S4 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 S4 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 S4 の設定** では TRAKTOR KONTROL S4 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 S4 概要** では TRAKTOR KONTROL S4 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。
- **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。
- **Preferences (環境設定)** では TRAKTOR で Preferences を開く方法と、各オプションを用いて TRAKTOR KONTROL S4 をカスタマイズする方法を解説します。
- **外部機器の使用** では TRAKTOR KONTROL S4 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。
- **TRAKTOR KONTROL S4 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 S4 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。

3. コンセプト

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 の主なコンセプトと、TRAKTOR ソフトウェアの基本コンセプトについて解説します。

3.1. S4 と TRAKTOR コントロールのコンセプト

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 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。



S4 と TRAKTOR コントロールのコンセプトです。

(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 には 4 つのバーチャル デッキ(Decks)があります。S4 ハードウェアコントローラーの 2 台のデッキで TRAKTOR の 4 台のソフトウェアデッキ (各 A、B、C、D) をコントロールすることが可能で、S4 上の左デッキではソフトウェアのデッキ A と C をコントロールします。S4 の右デッキでソフトウェアのデッキ B と D をコントロールします。

(2) **Mixer**: ミキサーを用いてデッキの音声をミックスします。TRAKTOR ソフトウェア、または TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの中央部にあります。S4 のミキサーには 4 台のミキサーチャンネル A と B、C と D があり、ここでデッキ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。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音声をコントロールします。

(3) **FX Units**: S4 とソフトウェアインターフェイスの左右上部にある 2 つの FX ユニットを使用してミキサーチャンネル音声をさらに加工することができます。FX ユニットでは TRAKTOR の高品質エフェクトを使用することができます。S4 の左上にある FX ユニット 1 でソフトウェアの FX ユニット 1 をコントロールします。S4 の右上にある FX ユニット 2 でソフトウェアの FX ユニット 2 をコントロールします。

3.2. Haptic Drive モード

S4 のジョグホイールに対して 3 種類のモードを使い分けることができ、それを HAPTIC DRIVE MODE と呼びます。各 HAPTIC DRIVE MODE にはジョグホイール用の異なるコントロール機能を備えています。

- **JOG モード:** JOG モードでジョグホイールを回すことでトラックの再生をコントロールします。再生状態、トッププレートに触れる、または外縁に触れることで反応が変わります。JOG モードでジョグホイールを使用することでテンポバンドとナッジ、ビートのキュー、トラックのスクラッチ、トラックのシークができます。JOG ボタン、または Preferences でジョグホイールの反応度合いを調整することもできます。Preferences の Jog Wheel 項目でホイールのヘプティックフィードバックによるテンポ表示を起動することもできます。詳細は [JOG モードでジョグホイールを使用する](#) を参照してください。
- **TT モード:** JOG モードとともに TT モード (ターンテーブルモード) でトラックの再生をコントロールすることができます。このモードでは再生中にジョグホイールが回転するようになります。これでトラックを一般的なターンテーブルでの操作と同じように扱うことができるようになります。TT モードでジョグホイールを使用することでテンポバンドとナッジ、ビートのキュー、トラックのスクラッチ、トラックのシークができます。さらに回転速度を 33.3 または 45 回転 (毎分) に設定することができます。詳細は [ターンテーブルモードでジョグホイールを使用する](#) を参照してください。
- **GRID モード:** GRID モードで S4 のジョグホイールとキューチャンネルを用いることでビートグリッドを適正值に修正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。

3.3. Pad モード

デッキのパッドは 3 種類の異なるパッドモードで 사용할 ことができます。選択したパッドモードによって機能は以下ようになります。

- **HOTCUES モード** 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 Hotcues として保存/トリガーします。デッキ **A** と **B** では **HOTCUES** ボタンは青く点灯、デッキ **C** と **D** では **HOTCUES** ボタンはオレンジに点灯します。HOTCUES モードは Track Decks と STEM デッキのデフォルトモードです。ホットキューモード使用時の詳細は [キューポイントの使用方法 ループの再生](#) を参照してください。



リミックスデッキに HOTCUE モードはありません。リミックスデッキにフォーカスすると **HOTCUES** ボタンは無効となります。

- **SAMPLES モード:** SAMPLES モードでパッドでリミックスデッキのサンプルをコントロールします。パッド上列でサンプルスロットの最初のサンプルにアクセスします。デッキを Remix Deck にすると SAMPLES モードがデフォルト起動します。トラックデッキと STEM デッキで SAMPLES モードを起動することもできます。この方法で Remix Deck を起動することなくトラックデッキまたは STEM デッキでリミックスデッキを使用することができます。詳細は [Remix Deck の使用](#) を参照してください。

- **STEMS モード**: STEMS モードでパッドで STEM ファイル内の各 STEM パーツをコントロールできます。パッドで各 STEM パーツの音量、フィルターを制御することができます。STEMS モードは STEM デッキのみで使用することができます。S4 ではデッキ **A** と **B** の **STEMS** ボタンが青く点灯、S4 デッキ **C** と **D** の **STEMS** ボタンはオレンジに点灯します。詳細は [STEM デッキの使用](#) を参照してください。

3.4. 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。

3.4.1. 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。

3.4.2. 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。

3.4.3. 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。

3.5. 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。

3.6. 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 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。

スナップモードの使用の有無による例

必要に応じてこれらのモードを起動してください。以下は異なる仕様環境での使用例です。

- 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したい場合、または ホットキューを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 モードを有効にすると、**QUANT (Snap)** ボタンが明るく点灯します。Quantize モードを無効にすると、**QUANT (Snap)** ボタンが薄く点灯します。

Quantize モードの起動/起動解除方法は以下となります。

- **QUANT (Snap)** ボタンを押します。

Snap モードの起動/起動解除

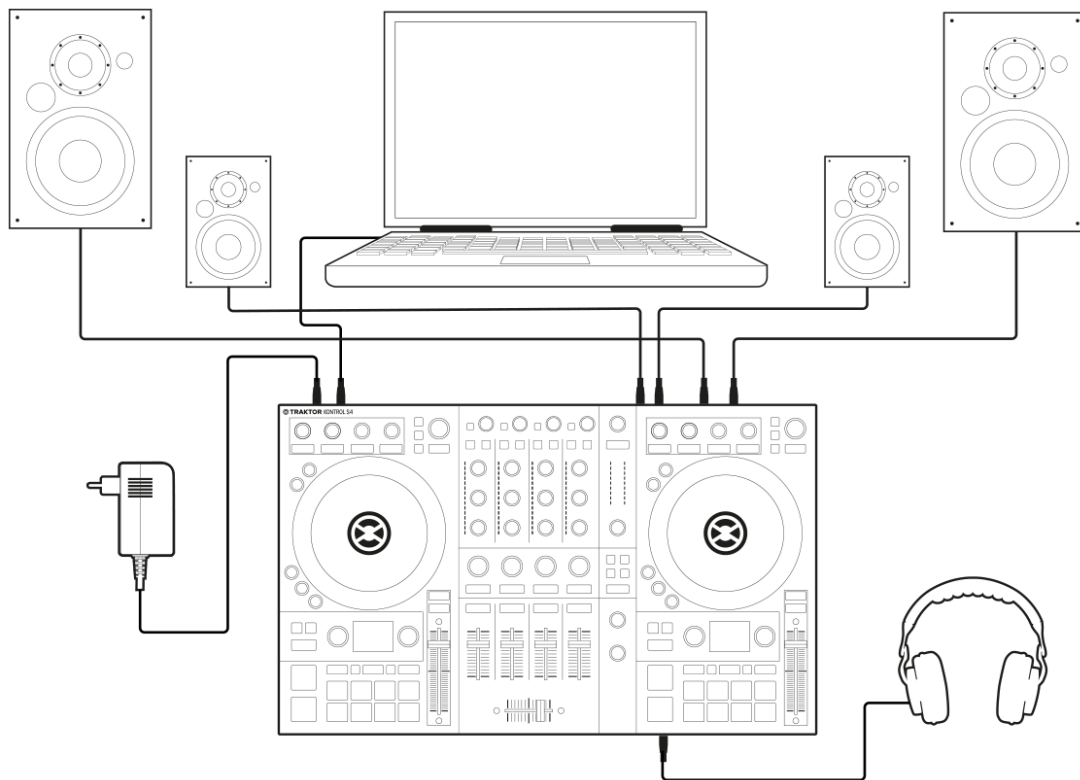
Snap モードの起動/起動解除方法は以下となります。

1. S4 で **SHIFT** を押したままにして二次機能にアクセスします。
Snap モードを無効にすると、**QUANT (Snap)** ボタンが薄く点灯します。Snap モードを有効にすると、**QUANT (Snap)** ボタンが明るく点灯します。
2. **SHIFT** を押したまま **QUANT (Snap)** ボタンを押すことで SNAP モードを起動/起動解除できます。

4. TRAKTOR KONTROL S4 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 S4 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 S4 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。

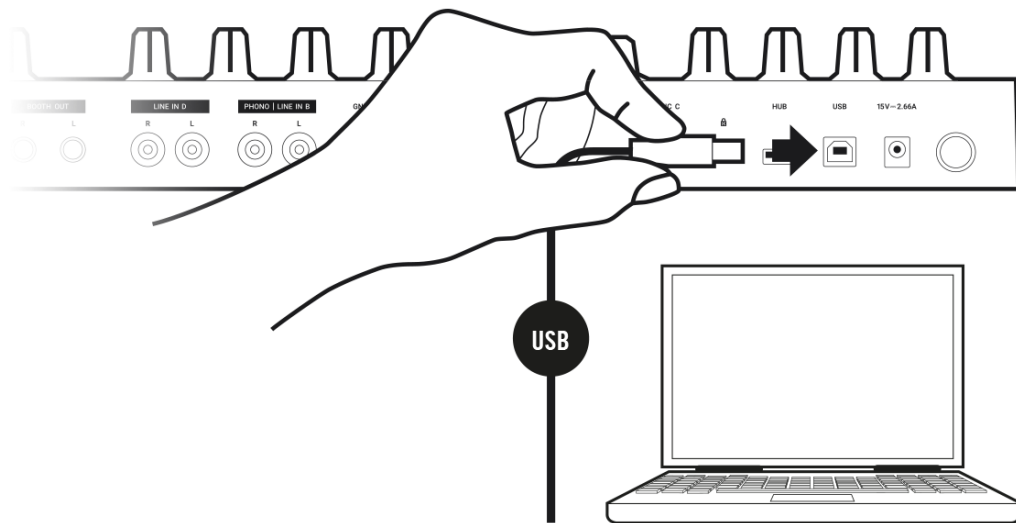


TRAKTOR KONTROL S4 セットアップです。

4.1. コンピューターに接続する

TRAKTOR KONTROL S4 をコンピュータに接続する方法は以下です。

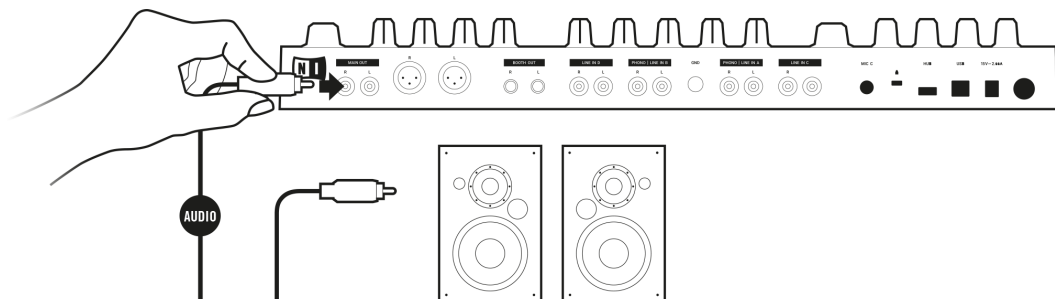
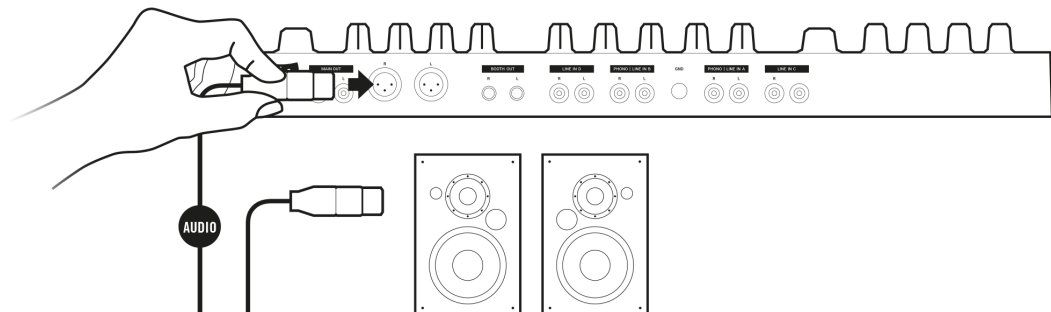
1. USB ケーブルの機器用端子を TRAKTOR KONTROL S4 の背面にある USB ソケットに接続します。
2. USB ケーブルのコンピューター接続用端子をコンピューターの USB 2.0 以降のポートに接続します。



4.2. アンプシステムへの接続

TRAKTOR KONTROL S4 をアンプシステムやアクティブスピーカーに接続する方法は以下です。

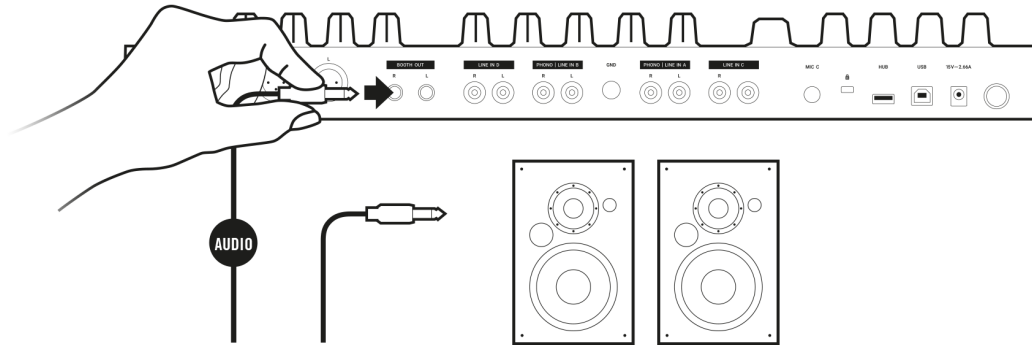
- TRAKTOR KONTROL S4 のリアパネルにある **MAIN OUT** XLR/RCA アウトプットと、使用しているアンプシステムのインプットを適切なケーブルを用いて接続してください。



4.3. DJ ブース用にモニターを接続する

TRAKTOR KONTROL S4 を DJ ブース用にモニタースピーカーや、セカンドパワーアンプに接続する方法は以下です。

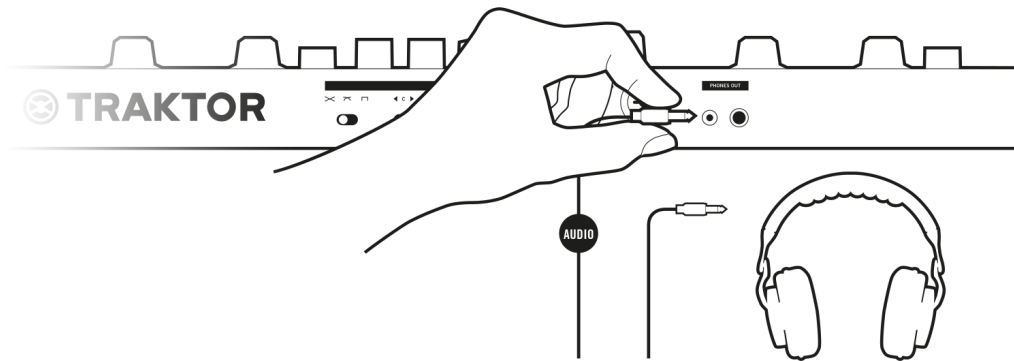
- TRAKTOR KONTROL S4 のリアパネルにある **BOOTH OUT** アウトプットと、使用しているモニターシステムのインプットを適切なケーブルを用いて接続してください。



4.4. ヘッドフォンの接続

ヘッドフォンを TRAKTOR KONTROL S4 に接続する方法は以下です。

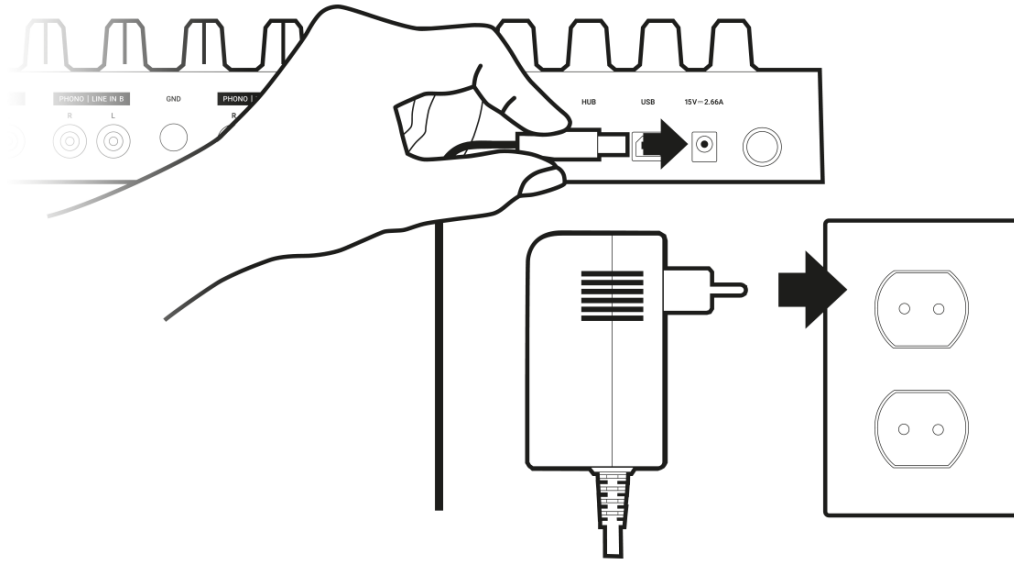
- TRAKTOR KONTROL S4 のフロントパネルにある **PHONES OUT** 端子 (1/4" または 1/8" 端子を使用) にヘッドフォンを接続します。



4.5. パワーサプライへの接続

TRAKTOR KONTROL S4 を電源部に接続する方法は以下となります。

1. 電源ケーブルの機器用端子を TRAKTOR KONTROL S4 の背面にあるパワーソケットに接続します。
2. パワーサプライユニットを電源接続部に接続します。



4.6. 最後の準備

TRAKTOR KONTROL S4 システムを設定し終えたら、S4 を使用する前に最終的な準備を行う必要があります。まず機器のスイッチを入れ、TRAKTOR が S4 に対応するように設定する必要があります。

機器の起動と TRAKTOR の起動

機器の電源を入れます。以下の手順で行うことを推奨します。

1. S4 で **MASTER** ノブと **BOOTH** ノブ音量を最小にし、ヘッドフォン用 **VOL** ノブも最小にします。
2. アンプシステムの電源を入れます。
3. コンピュータを起動します。
4. S4 の電源を入れます。
5. デスクトップで TRAKTOR 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

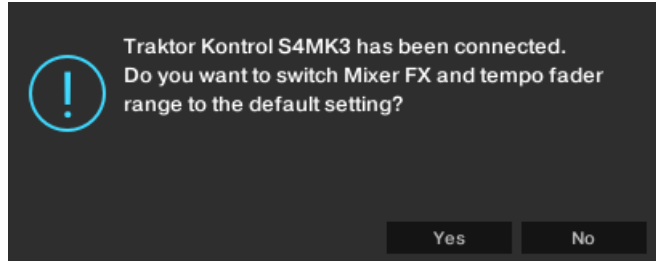
TRAKTOR を初回起動する際、TRAKTOR はシステム内に以前の TRAKTOR バージョンがある場合そのバージョンを認識する仕様となっています。この場合 TRAKTOR は既存のユーザーコンテンツをユーザーフォルダの新規フォルダにデータをインポートするか質問します。このインポートの際、既存のデータ内容が変更されることはありません。

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\\\\\\\\

S4 とともに TRAKTOR を初回起動する際、TRAKTOR が Mixer FX セレクションとテンポフェーダーレンジ内容をデフォルトの状態に戻すか質問します。これは S4 を設計上の意図通りに使用する際に必要となります。



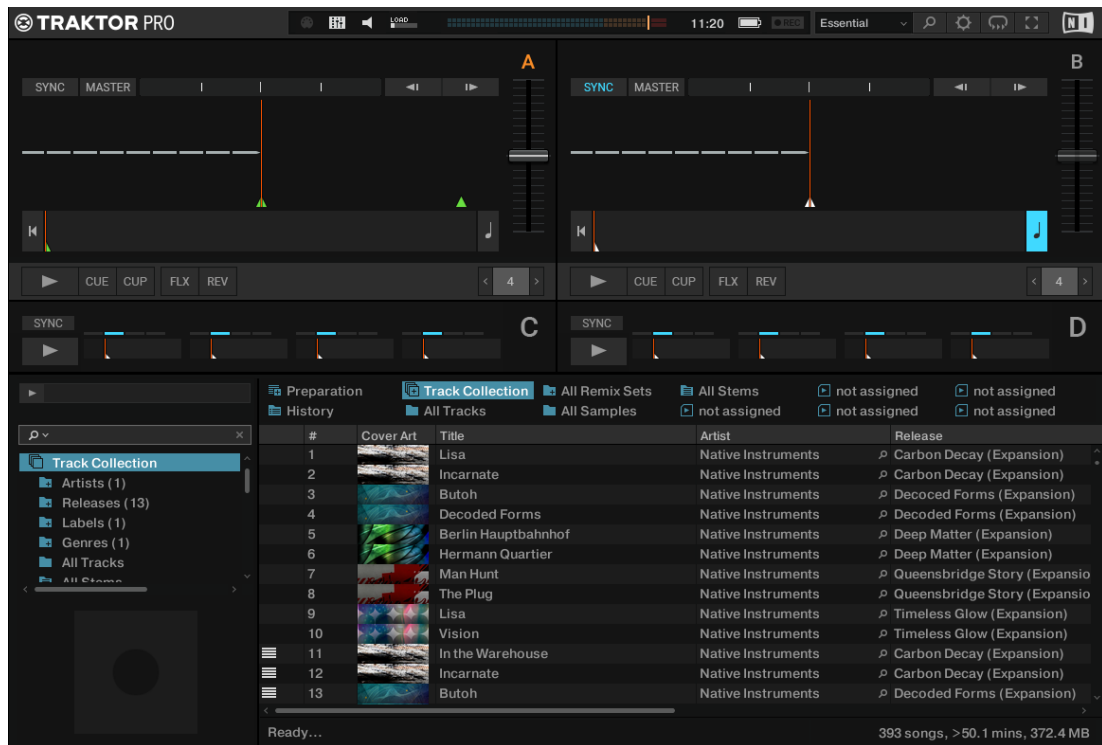
TRAKTOR は Mixer FX と TEMPO フェーダーレンジをデフォルト値に戻すか質問します。

- **Yes** をクリックします。
Mixer FX と **TEMPO** フェーダーレンジがデフォルト値に戻ります。

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。S4 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 S4 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。



4.7. 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 S4 概要

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 の全コントロール部と各端子について解説します。



TRAKTOR KONTROL S4 概要

(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。

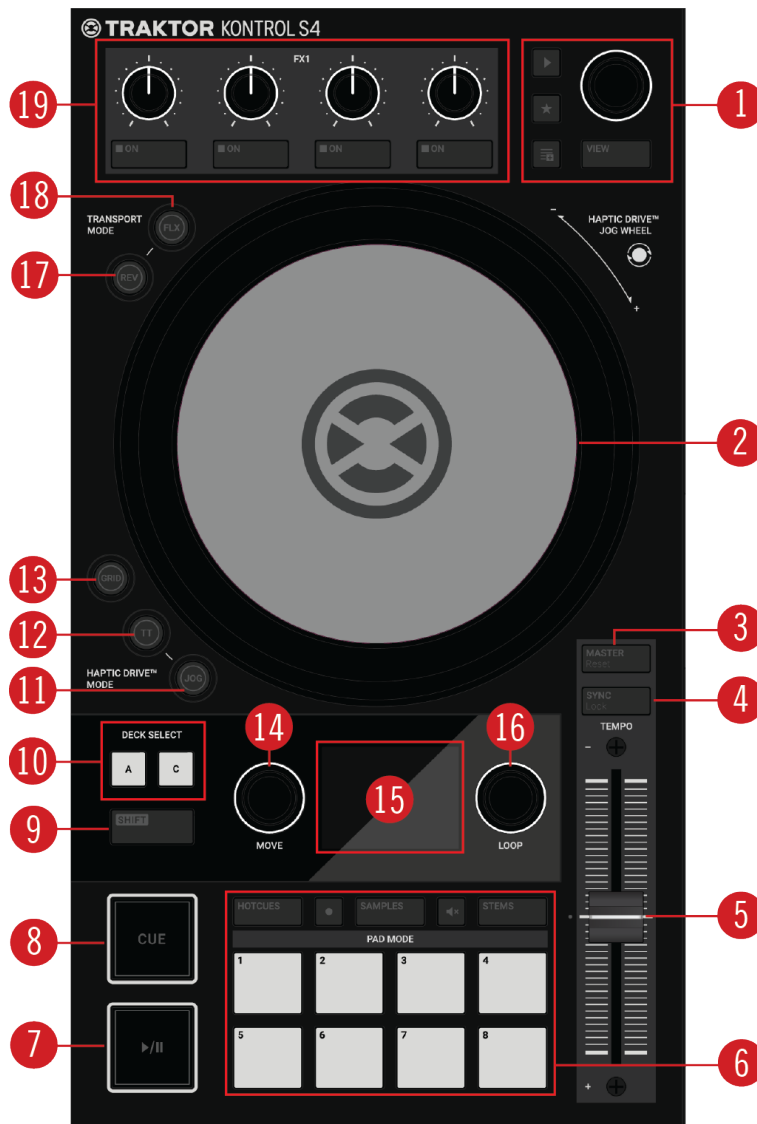
TRAKTOR には 4 つのバーチャル デッキ(Decks) があります。S4 ハードウェアコントローラーの 2 台のデッキで TRAKTOR の 4 台のソフトウェアデッキ (各 **A**、**B**、**C**、**D**) をコントロールすることが可能で、S4 上の左デッキではソフトウェアのデッキ **A** と **C** をコントロールします。S4 の右デッキでソフトウェアのデッキ **B** と **D** をコントロールします。詳細は [デッキ \(Decks\)](#) を参照してください。

(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 **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](#) を参照してください。

(3) **FX Units:** S4 とソフトウェアインターフェイスの左右上部にある 2 つの FX ユニットを使用してミキサーチャンネル音声をさらに加工することができます。FX ユニットでは TRAKTOR の高品質エフェクトを使用することができます。S4 の左上にある FX ユニット 1 でソフトウェアの FX ユニット 1 をコントロールします。S4 の右上にある FX ユニット 2 でソフトウェアの FX ユニット 2 をコントロールします。詳細は [FX Unit](#) を参照してください。

5.1. デッキ (Decks)

TRAKTOR KONTROL S4 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。



S4 デッキです。

(1) **ブラウズコントロール**: ブラウズコントロールでトラックコレクション内の検索、トラックのロード、トラックのプレビュー、プレイリストの準備を行います。詳細は [ブラウズコントロール](#) を参照してください。

(2) **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。ジョグホイールの LED リングは再生状態を示します。詳細は [JOG モードでジョグホイールを使用する](#) と [ターンテーブルモードでジョグホイールを使用する](#) を参照してください。

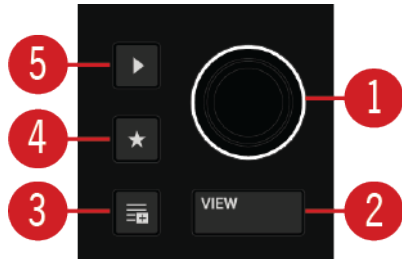
(3) **MASTER (Reset) ボタン**: デッキをテンポマスターにします。SHIFT ボタンを使用することでソフトウェアの **TEMPO** フェーダー位置をリセットします。詳細は [テンポの調節](#) と [自動トラック同期](#) を参照してください。

- (4) **SYNC (Lock)**: テンポマスターとなったデッキに同期します。**SHIFT** と **SYNC (Lock)** 該当するデッキの **TEMPO** フェーダーをロックします。詳細は [テンポの調節](#) と [トラックのキーのロック](#) を参照してください。
- (5) **TEMPO フェーダー**: デッキのトラックテンポを手動で調節します。**TEMPO** フェーダーは Absolute モード、または Relative モードで 사용할 수 있습니다。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。デッキがオリジナルのテンポで再生されている場合は、現在の **TEMPO** フェーダーの位置とは独立し、LED が青く点灯します。デッキテンポがオリジナルテンポよりも速い、または遅い場合は、LED は無灯となります。テンポがデッキで固定されている場合は、LED は赤く点灯します。詳細は [テンポの調節](#) を参照してください。
- (6) **Pad セクション**: パッドを用いてキューポイントとループを保存、トリガーすることができ、サンプルと STEM ファイルをコントロールすることができます。個々の機能は選択したパッドモードと選択したデッキの種類によって異なります。詳細は [パッドセクション](#) を参照してください。
- (7) **Play/Pause**: デッキを再生、停止します。再生中はボタンが明るい緑に点灯します。詳細は [トランスポートコントロールの使用](#) を参照してください。
- (8) **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。詳細は [トランスポートコントロールの使用](#) を参照してください。
- (9) **SHIFT**: **SHIFT** ままにすることで S4 の二次機能を使用できるようになります。
- (10) **DECK SELECT ボタン**: TRAKTOR 左デッキ A/C の切り替え、TRAKTOR 右デッキ B/C の切り替えに用います。詳細は [デッキフォーカスの切り替え](#) を参照してください。
- (11) **JOG ボタン**: ジョグホイールの **JOG** モード (Jog Wheel モード) を起動します。詳細は [JOG モードでジョグホイールを使用する](#) を参照してください。
- (12) **TT ボタン**: ジョグホイールの **TT** モード (ターンテーブル モード) を起動します。詳細は [ターンテーブルモードでジョグホイールを使用する](#) を参照してください。
- (13) **GRID ボタン**: ジョグホイールを使用して現在のトラックのビートグリッドを修正するために **GRID** モードを起動します。詳細は [トラックの Beatgrids の修正](#) を参照してください。
- (14) **MOVE エンコーダー**: トラック内をジャンプします。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。さらに **SHIFT** を使用してサンプルと STEM パーツの音量を調節できます。詳細は [トランスポートコントロールの使用](#) と [ループの再生](#) を参照してください。
- (15) **マルチカラーディスプレイ**: マルチカラーディスプレイで再生時間とループ設定内容、トラック名称、アーティスト名等のトラック情報を確認することができます。詳細は [トラックと STEM ファイルの表示内容](#) と [リミックスデッキの表示内容](#) を参照してください。
- (16) **LOOP エンコーダー**: ループの起動/起動解除、またはループサイズの変更を行います。さらに **SHIFT** でサンプル、STEM パーツのフィルターパラメーターを調節できます。詳細は [ループの再生](#) を参照してください。
- (17) **REV ボタン**: Flux モード時にトラックを逆再生します。**REV** ボタンを押すと、自動的に Flux が起動、**REV** ボタンを押している間は有効になります。詳細は [Flux モードと Reverse モードの使用](#) を参照してください。
- (18) **FLX ボタン**: デッキの Flux モードを起動します。詳細は [Flux モードと Reverse モードの使用](#) を参照してください。

(19) **FX ユニット**: FX ユニットで TRAKTOR ソフトウェアの FX ユニットの各エフェクトパラメーターをコントロールします。各デッキに FX ユニットがあり、各ミキサーチャンネルにアサインすることができます。FX Unit 1 は左デッキ、FX Unit 2 は右デッキにあります。詳細は [FX Unit](#) を参照してください。

5.1.1. ブラウズコントロール

ブラウズコントロールでトラックコレクション内の検索、トラックのロード、トラックのプレビュー、プレイリストの準備を行います。



ブラウズコントロールです。

(1) **Browse エンコーダー**: **Browse** エンコーダーを回してトラックリスト内のトラックを選択し、**Browse** エンコーダーを押してデッキに選択したトラックをロードします。**Browse** エンコーダーを用いてプレビュープレイヤーで再生しているトラックのシークを行うこともできます。SAMPLES モードでは **Browse** エンコーダーを回すことでサンプルスロット内の他のサンプルを選択することもできます。詳細は [ブラウズとロード](#) と [ブラウザでトラックを試聴する](#)。を参照してください。

(2) **VIEW ボタン**: TRAKTOR ソフトウェアのブラウザを最大/最小表示します。詳細は[ブラウズとロード](#)を参照してください。

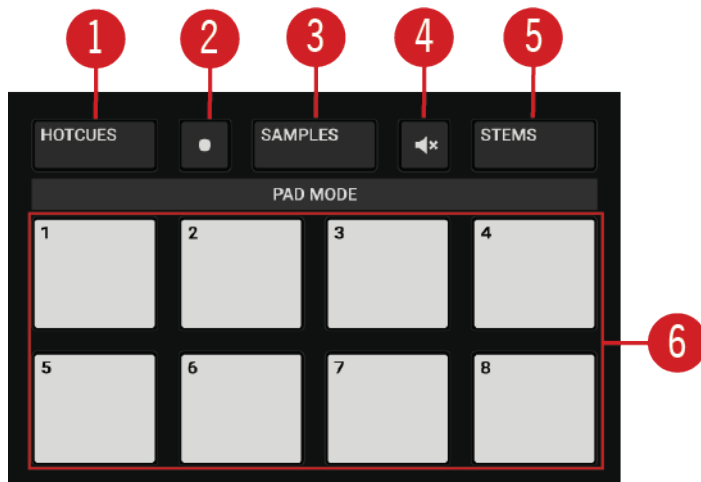
(3) **Preparation List ボタン**: Preparation List にトラックをアサインします。詳細は [Preparation List にトラックを追加する](#)を参照してください。

(4) **Star ボタン**: このボタンを押すと Browse エンコーダーがお気に入り (Favorites) を選択します。詳細は[ブラウズとロード](#)を参照してください。

(5) **Preview Player**: TRAKTOR のブラウザのプレビュープレイヤーにトラックをロードし、再生します。詳細は[ブラウザでトラックを試聴する](#)。を参照してください。

5.1.2. パッドセクション

パッドを用いてキューポイントとループ、サンプルを保存、トリガーすることができ、また STEM ファイルをコントロールすることもできます。個々の機能は選択したパッドモードと選択したデッキの種類によって異なります。



パッドセクションです。

(1) **HOTCUES ボタン**: **HOTCUES** モードを起動します。このモードでパッドを用いてトラック内にキューポイントとループを保存、トリガーすることができます。デッキ **A** と **B** では **HOTCUES** ボタンは青く点灯、デッキ **C** と **D** では **HOTCUES** ボタンはオレンジに点灯します。**HOTCUES** モードは Track Decks と STEM デッキのデフォルトモードです。詳細は [キューポイントの使用](#) 方法と [ループの再生](#) を参照してください。



リミックスデッキに **HOTCUE** モードはありません。リミックスデッキにフォーカスすると **HOTCUES** ボタンは無効となります。

(2) **Record ボタン**: リミックスデッキのパターンレコーダーを起動します。パターンレコーダー (Pattern Recorder) でサンプル演奏のシーケンスを録音することができます。詳細は [パターンレコーダーの使用](#) を参照してください。

(3) **SAMPLES ボタン**: **SAMPLES** モードを起動します。**SAMPLES** モードはデッキを Remix Deck として起動することで使用できます。起動していない場合、**SAMPLES** ボタンは無灯の状態となります。詳細は [Remix Deck の使用](#) を参照してください。

(4) **Mute ボタン**: STEM デッキの STEM パーツ、またはリミックスデッキのサンプルをミュート/ミュート解除します。詳細は [Remix Deck の使用](#) と [STEM デッキの使用](#) を参照してください。

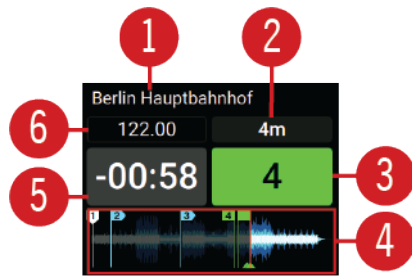
(5) **STEMS ボタン**: **STEMS** デッキで **STEM** モードを起動します。パッドを用いて **STEM** ファイルの個々の **STEM** パーツ の音量とミュートの各設定を行います。**STEMS** モードは **STEM** デッキのみで使用できます。詳細は [STEM デッキの使用](#) を参照してください。

(6) **パッド**: 使用するパッドモードによって 8 個のパッドには以下の機能が備わります。

- **HOTCUES** モードではパッドはトラックデッキと **STEM** デッキ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 Remix Decks の最初の 4 つのサンプルセルをパッドで使えるようになります。
- **STEMS** モードではパッドで各 **STEM** パーツ の音量とミュートをコントロールできます。

5.1.3. トラックと STEM ファイルの表示内容

HOTCUES モード、または STEMS モードを起動すると、以下の内容が表示されます。

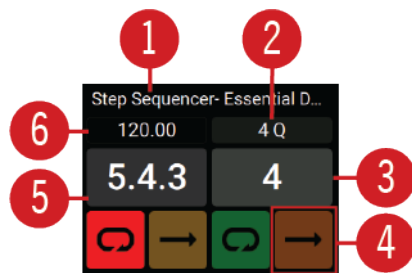


トラックと STEM ファイルの表示内容です。

- (1) **Track title:** ロードしたトラック、または STEM ファイルの名称を表示します。
- (2) **Key value:** トラック、または STEM ファイルのキーを表示します。
- (3) **Loop indicator:** 選択したループサイズを表示します。ループを起動するとループインジケータが緑にハイライト表示されます。
- (4) **Waveform:** トラックまたは STEM ファイルの波形を表示します。保存したキューポイントは白と青で表示され、保存したループは緑で表示されます。移動する赤のマーカは現在の再生ヘッド位置を示します。
- (5) **Remaining Track time:** トラック、または STEM ファイルの残り時間を示します。
- (6) **Current Track Tempo:** トラック、または STEM ファイルの現在のテンポを示します。

5.1.4. リミックスデッキの表示内容

デッキが Remix Deck が、SAMPLES モードを起動している場合、以下の内容が表示されます。



リミックスデッキの表示内容です。

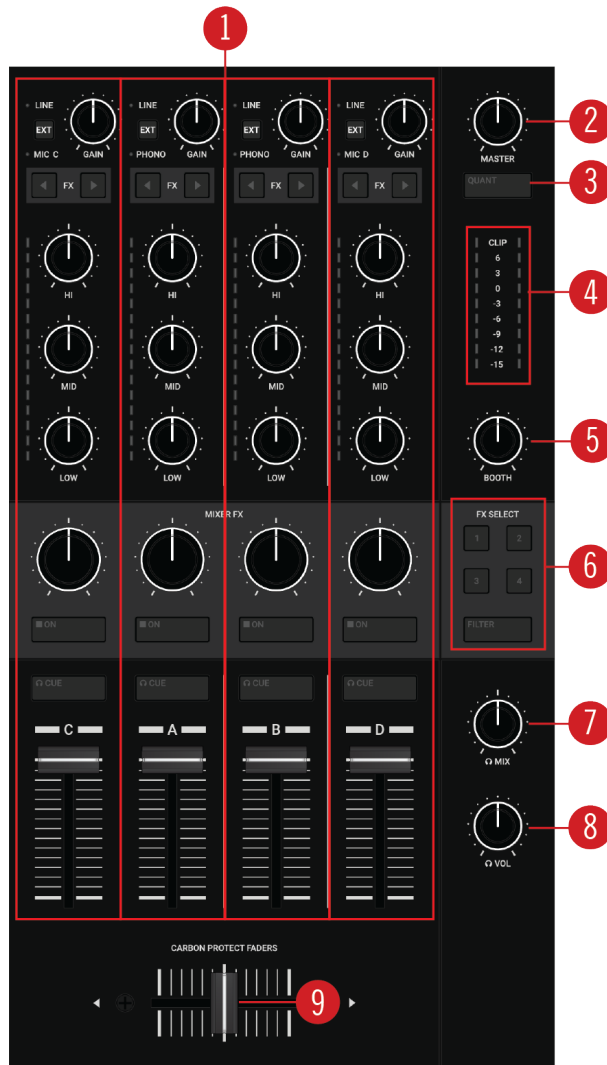
- (1) **Remix Set title:** ロードした Remix Set のタイトルを表示します。
- (2) **Quantize value:** Remix Deck のクオンタイズ値を表示します。クオンタイズモードを起動している場合、ここが青くハイライト表示されます。
- (3) **Loop indicator:** 選択したループサイズを表示します。ループを起動するとループインジケータが緑にハイライト表示されます。
- (4) **Play Type indicator:** サンプルセルのサンプルがワンショット、またはループサンプルであるかを示します。と、
- (8) **Beat Counter:** Remix Deck のデッキテンポディスプレイビートカウント Remix Deck の現在の内部ビートカウント位置を表示します。同期とクオンタイズ機能はこの値を参照します。

(6) **Remix Deck Tempo:** Remix Deck の現在のテンポを示します。

詳細は [Remix Deck の使用](#) を参照してください。

5.2. Mixer

TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの中央部分に位置し、ミキサーでは各デッキ音声を受信します。各デッキごとにチャンネルが装備してあります。ミキサーの使用目的は各チャンネルの音量調整をすることと、チャンネルの周波数帯域調整を行うこと、必要であればメイン出力前に FX ユニットに音声を送り、その後マスターアウトプットに音声が送信され、その音声が観客に届きます。ミキサーにはクロスフェーダーを搭載しているので、各チャンネルのスムーズなミックスに役立てることができます。



ミキサー (Mixer) です。

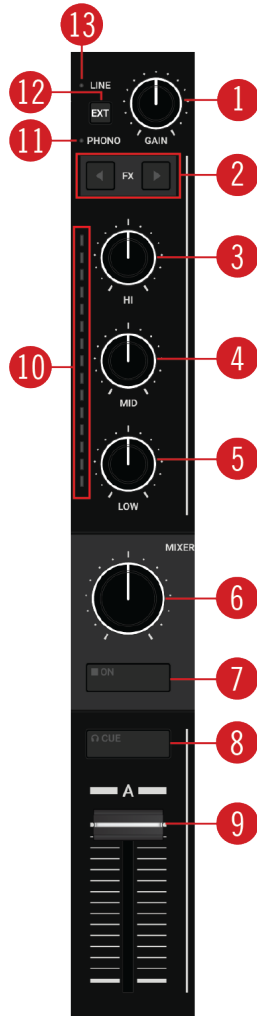
(1) **Mixer チャンネル A, B, C, D:** 各ミキサーチャンネルでデッキの音声を受信します。各ミキサーチャンネルには音声の周波数帯域と音量調節に用いる各コントロール部があり、コントロールされた音声は **MASTER** アウトプットに送信されます。各ミキサーチャンネルは個々の FX ユニットにアサインできます。詳細は [ミキサーチャンネル](#) を参照してください。

(2) **MASTER ノブ:** MASTER シグナル音量を調節します。詳細は [レベルの調整](#) を参照してください。

- (3) **QUANT:(Snap) ボタン**: 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。
- (4) **Master Level Meter**: 現在の Master Output 音量を視覚的に表示します。青い LED はヘッドルームよりも下の値を示します。赤い LED はシグナルのクリッピングを示します。黄色い LED は音声クリッピング直前のヘッドルーム内で収まっている音声であることを示します。
- (5) **BOOTH ノブ**: DJ モニター用ブースアウトプットシグナルの音量を調整します。詳細は [レベルの調整](#) を参照してください。
- (6) **MIXER FX SELECT ボタン**: ミキサーチャンネルの **MIXER FX** で使用したい **MIXER FX** を選択します。詳細は [MIXER エフェクトの使用](#) を参照してください。
- (7) **MIX ノブ**: ヘッドフォンでの MASTER シグナルと CUE チャンネル音声のバランスを設定します。詳細は [CUE チャンネルの使用](#) を参照してください。
- (8) **VOL ノブ**: CUE チャンネルの音量を設定します。詳細は [CUE チャンネルの使用](#) を参照してください。
- (9) **Crossfader**: ミキサーチャンネルの左右クロスフェーダーにアサインしてある音声のミックス具合を調節します。クロスフェーダーの両端で任意の音声完全にカットされます。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。詳細は [クロスフェーダーにミキサーチャンネルにアサインする](#) を参照してください。

5.2.1. ミキサーチャンネル

各ミキサーチャンネルがデッキ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。4つの各ミキサーチャンネルを外部音声用に使うこともできます。ミキサーチャンネル A と B には **PHONO** があり、ターンテーブルを接続できる仕様となっており、ミキサーチャンネル C と D ではマイクを使用できます。ミキサーチャンネルは以下のコントロール部を備えています。



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。詳細は [レベルの調整](#) を参照してください。
- (2) **FX Assign ボタン**: これらのボタンでミキサーチャンネルに FX ユニットを個々にアサインすることができます。詳細は [FX ユニットの使用](#) を参照してください。
- (3) **HI ノブ**: 音声の高周波数帯域を加減調節します。詳細は [イコライザーの使用](#) を参照してください。
- (4) **MID ノブ**: 音声の中周波数帯域を加減調節します。詳細は [イコライザーの使用](#) を参照してください。
- (5) **LOW ノブ**: 音声の低周波数帯域を加減調節します。詳細は [イコライザーの使用](#) を参照してください。

(6) **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。詳細は [MIXER エフェクトの使用](#) を参照してください。

(7) **MIXER FX ON ボタン**: 各ミキサーチャンネルの **MIXER FX** を起動/起動解除します。詳細は [MIXER エフェクトの使用](#) を参照してください。

(8) **CUE ボタン**: ミキサーチャンネル音声を **CUE** チャンネルにルーティングします。詳細は [CUE チャンネルの使用](#) を参照してください。

(9) **チャンネルフェーダー**: 音声がかロスフェーダーと **MASTER** ボリュームノブ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。詳細は [レベルの調整](#) を参照してください。

(10) **Channel Level Meter**: チャンネルレベルメーターは現在のチャンネル音量を視覚的に表示します。青い LED はヘッドルームよりも下の音量値を示します。赤い LED はシグナルのクリッピングを示します。黄色い LED は音声がかリッピング直前のヘッドルーム内で収まっている音声であることを示します。

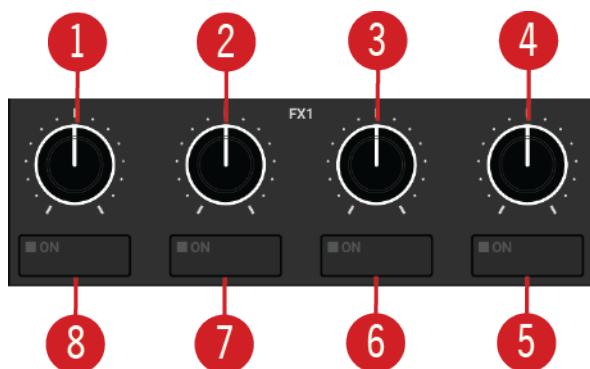
(11) **MIC C** または **D / PHONO LED**: ミキサーチャンネル上に外部音声入力がある場合は、**A** と **B** で **PHONO LED** が点灯しターンテーブルのフォノ音声を受信します。ミキサーチャンネル上に外部入力がある場合は **C** と **D** で **MIC LED** が点灯し、マイク音声を受信します。詳細は [外部機器の使用](#) を参照してください。

(12) **EXT ボタン**: ミキサーチャンネルの外部音声受信用切り替えスイッチです。詳細は [外部機器の使用](#) を参照してください。

(13) **LINE LED**: ミキサーチャンネルが外部ライン音声を入力できる状態であることを示します。詳細は [外部機器の使用](#) を参照してください。

5.3. FX Unit

S4 の FX Units 1 と 2 で TRAKTOR ソフトウェアで選択した FX ユニットのエフェクトパラメーターをコントロールします。FX ユニットは各ミキサーチャンネルにアサインできます。



FX Unit 1 コントロールです。

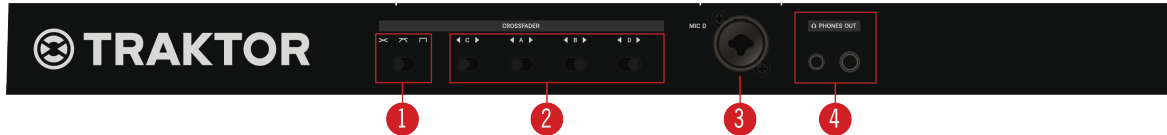
(1) – (4) **FX ノブ 1 – 4**: TRAKTOR ソフトウェアで選択した FX ユニットの各エフェクトパラメーターを調節します。

(5) – (8) **FX ON ボタン 1 – 4**: TRAKTOR ソフトウェアで選択した FX ユニットの各エフェクトパラメーターを起動/起動解除します。

FX Unit の使用方法に関しては [FX ユニットの使用](#) を参照してください。

5.4. フロントパネルビュー

フロントパネルにはクロスフェーダーにアサインするミキサーチャンネル用コントロールと、ヘッドフォンとマイク用端子を備えています。



フロントパネルです。

(1) **Crossfader Curve セレクター**: クロスフェード用の音声フェードカーブを設定します。詳細は [クロスフェーダーにミキサーチャンネルにアサインする](#) を参照してください。

(2) **Crossfader Assignment selectors C、A、B、D**: ミキサーチャンネルをクロスフェーダーの左右両端アサインします。セレクターを中央にセットすることでミキサーチャンネルのアサインを解除することもできます。詳細は [クロスフェーダーにミキサーチャンネルにアサインする](#) を参照してください。

(3) **MIC D**: XLR 端子を用いてマイクをミキサーチャンネル **D** に接続します。詳細は [マイクの接続](#) を参照してください。

(4) **PHONES OUT 1/8" と 1/4"**: でヘッドフォンを接続します。ヘッドフォンを 2 つ接続すると、ヘッドフォンの最大音量が減衰します。

5.5. 3.1.2. リア・ パネル

リアパネルには S4 とコンピューターを接続する端子、電源用端子、外部機器用端子があります。



リアパネルです。

(1) **MAIN OUT RCA R / L**: アンバランスド RCA ケーブルを用いて S4 をパワーアンプに接続します。

(2) **MAIN OUT XLR R / L**: バランスド XLR ケーブルを用いて S4 をパワーアンプに接続します。

(3) **BOOTH OUT 1/4" R / L**: バランスド 1/4" ケーブルを用いて DJ ブース用パワーアンプと S4 を接続します。

(4) **LINE IN D RCA R / L**: ラインレベル音源、例えば CD プレイヤーと ミキサーチャンネル **D** を RCA ケーブルを用いて接続します。

(5) **PHONO / LINE IN B RCA R / L**: ターンテーブル等のフォノ音源を RCA ケーブルを用いてミキサーチャンネル **B** に接続します。

(6) **GND**: **GND** (グラウンド) スクリューにターンテーブルのグラウンド線を接続し、ライン音声との音声差を軽減します。

(7) **PHONO / LINE IN A RCA R / L**: ターンテーブル等のフォノ音源を RCA ケーブルを用いてミキサーチャンネル **A** に接続します。

- (8) **LINE IN C RCA R / L:** ラインレベル音源、例えば CD プレイヤーと ミキサーチャンネル **C** を RCA ケーブルを用いて接続します。
- (9) **MIC C:** 1/4" 端子を用いてマイクをミキサーチャンネル **C** に接続します。
- (10) **ケンジントンロックスロット:** S4 をケンジントンロックで施錠して盗難から防ぎます。
- (11) **USB HUB:** 他の TRAKTOR コントローラーや USB-ハブ等の USB 機器をこの端子で接続します。
- (12) **USB 端子:** 専用 USB ケーブルで S4 をコンピューターに接続します。
- (13) **PSU 端子:** 専用 Native Instruments 電源を S4 に接続します。
- (14) **Power switch:** S4 のオンオフです。

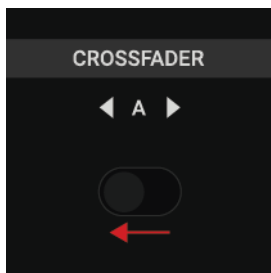
6. 最初のトラックをミックスする

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。

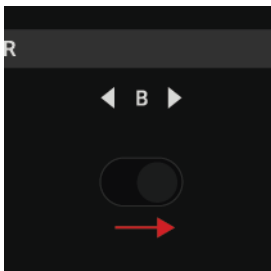
まずデッキ **A** からデッキ **B** のミックスに必要な各コントロール部を調節し、ミックスの準備をします。その後デッキ **A** にトラックをロードし、トラックのミックスを行います。

6.1. 必要条件

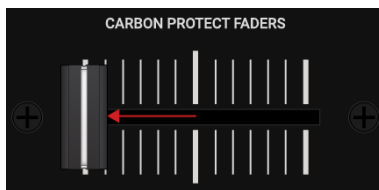
1. 左のクロスフェーダーアサインメントセレクター **A** にミキサーチャンネル **A** をクロスフェーダーの左にアサインします。



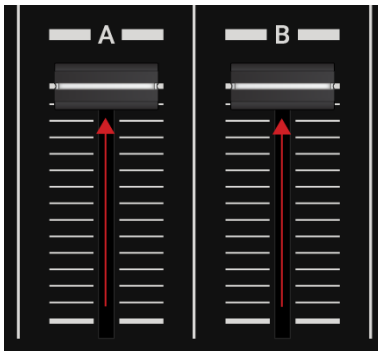
2. 左のクロスフェーダーアサインメントセレクター **B** にミキサーチャンネル **B** をクロスフェーダーの右にアサインします。



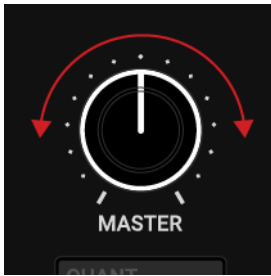
3. クロスフェーダーを左いっぱいに動かします。



4. チャンネルフェーダー **A**、**B** を上げ切ります。



5. **MASTER** ノブを中央にします。



6. **BOOTH** ノブを中央にします。

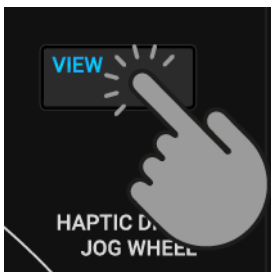


7. オーディオシステムまたはアクティブスピーカーの音量を最小にします。

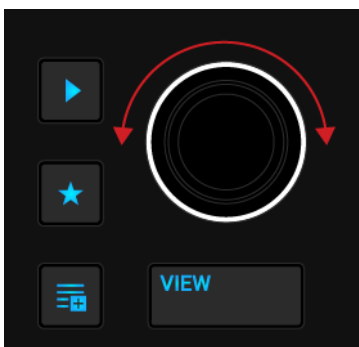
6.2. デッキ A にトラックをロードする

デッキ A にトラックをロードします。

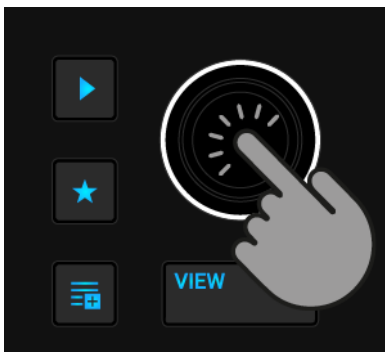
1. **DECK SELECT** ボタン A を押し、デッキ A を左 S4 デッキにフォーカスします。
DECK SELECT ボタン A とデッキ LED が青く点灯します。
2. **VIEW** ボタンを押してソフトウェアのブラウザを最大表示します。



3. ブラウズ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。

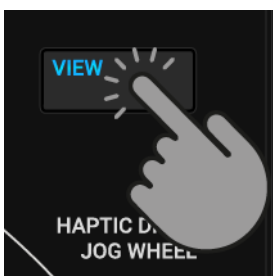


4. ブラウズエンコーダーを押し、デッキに選択したトラックをロードします。



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

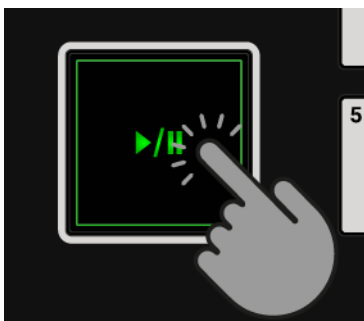
5. **VIEW** ボタンを押してソフトウェアのブラウザを最小表示にします。



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. 左 S4 デッキの再生/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。

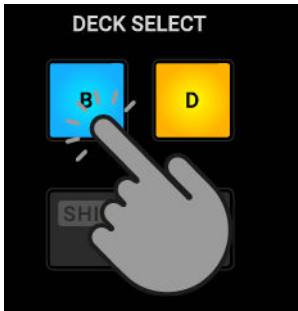
6.4. デッキ B にトラックをロードする

デッキ **B** に次に再生するトラックをロードする方法は以下となります。



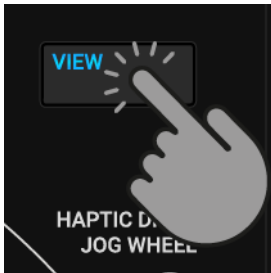
ミックスしたい次のトラックのテンポは現在再生しているトラックのテンポに近い方がより自然になるでしょう。

1. **DECK SELECT** ボタン **B** を押し、デッキ **B** を右 S4 デッキにフォーカスします。

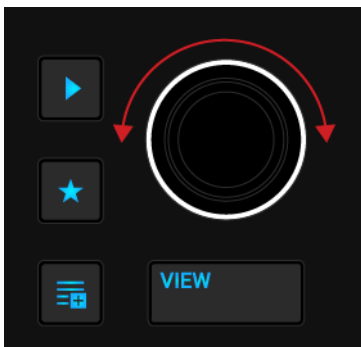


DECK SELECT ボタン **B** とデッキ LED が青く点灯します。

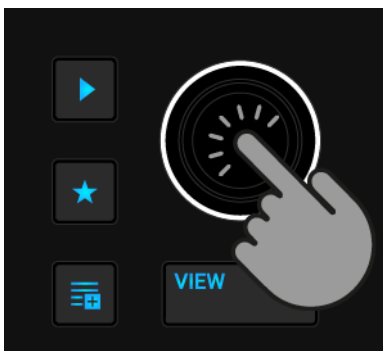
2. **VIEW** ボタンを押してソフトウェアのブラウザを最大表示します。



3. ブラウズ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。

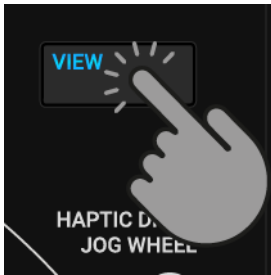


4. ブラウズエンコーダーを押してデッキにトラックをロードします。



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

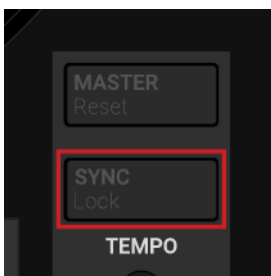
5. **VIEW** ボタンを押してソフトウェアのブラウザを最小表示にします。



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。

- 右 S4 デッキの **SYNC (Lock)** ボタンを押します。

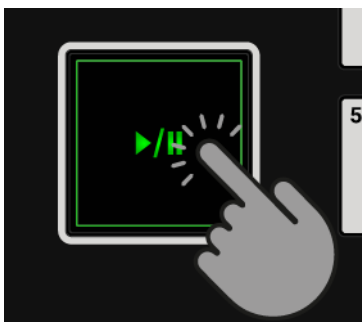


デッキ B のトラックテンポが現在再生されているトラックのテンポと同期し、ソフトウェアのデッキヘッドでも同じテンポの値が表示されます。右 S4 デッキの **SYNC (Lock)** ボタンが点灯します。

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。

- 右 S4 デッキの再生/停止ボタンを押し、デッキ B の再生を開始します。

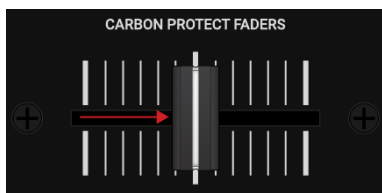


波形が動き出し、ミキサーチャンネル B の Channel Volume メーター用 LED が反応します。デッキ A とデッキ B のトラックが同期します。

6.7. 音声のミックス

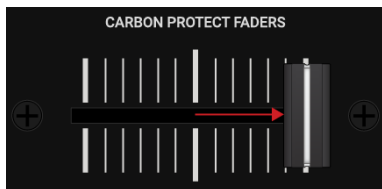
ではミキサーチャンネル B の音声をマスターシグナルにミックスしてみましょう。

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** のトラック音声が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行ってください。



ミキサーチャンネル **A** の音声が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 S4 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、S4 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 [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**: S4 の各モード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 [再生コントロール](#)、JOG モードでジョグホイールを使用すると [ターンテーブルモードでジョグホイールを使用する](#) を参照してください。
- **クロスフェーダーの調節**: ミキサーチャンネルをクロスフェーダーのどちらかにルーティングすることができ、クロスフェーダーカーブを設定することができます。詳細は [クロスフェーダーにミキサーチャンネルにアサインする](#) を参照してください。
- **デッキフォーカスの切り替え**: 各 S4 デッキで 2 つの TRAKTOR デッキをコントロールします。デッキセレクトボタンでどのデッキをフォーカスするか決定します。詳細は [デッキフォーカスの切り替え](#) を参照してください。
- **音量の調節と EQ の使用**: 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 [レベルの調整](#) 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 [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 と FX ユニットを用いて音声を変化させることもできます。詳細は [MIXER エフェクトの使用](#) と [FX ユニットの使用](#) を参照してください。
- **キューポイントとループの使用**: 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。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 S4 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 モードをしよう意します。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 モードと Reverse モードの使用](#) を参照してください。
- **トラックのプレビュー**: ブラウザのプレビュープレイヤーでデッキにトラックをロードすることなくトラックを試聴することができます。ミキサーの CUE チャンネルと各コントロールで次のトラックを試聴する前にトラックを試聴し、ミックスに合うように調整することができます。詳細は [ブラウザでトラックを試聴する](#) と [CUE チャンネルの使用](#) 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。S4 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 にトラックを追加する](#) を参照してください。
- **Working with Remix Decks:** Remix Decks でサンプルを再生、ミックスに追加します。Pattern Recorder を起動してサンプラーとして再生するシーケンスを録音することもできます。詳細は [Remix Deck の使用](#) を参照してください。
- **STEM デッキの使用:** STEM デッキで STEM パーツを含む STEM ファイルを再生することができます。STEM デッキで各 STEM パーツをコントロールします。詳細は [STEM デッキの使用](#) 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。S4 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。

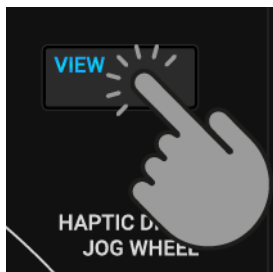
7.1. ブラウズとロード

S4 で TRAKTOR トラックコレクション内の音楽を簡単にブラウズすることができます。デッキでブラウズコントロールを使用する際、TRAKTOR のブラウザビューを表示し、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。

ブラウザビューの最大、最小化

ブラウザを用いて TRAKTOR 内の音楽を簡単にブラウズすることができます。TRAKTOR でブラウザを最大表示する方法は以下となります。

1. **VIEW** ボタンを押します。



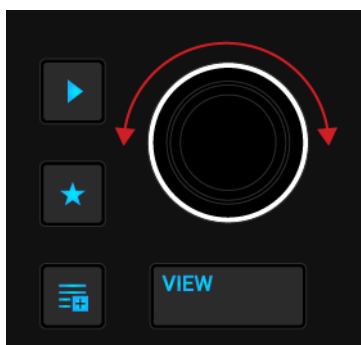
TRAKTOR のレイアウトがブラウザビューに切り替わります。

2. **VIEW** ボタンをもう一度押して TRAKTOR のブラウザビューを閉じます。

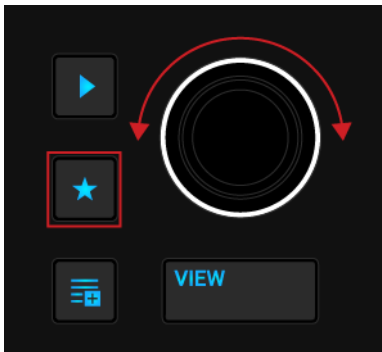
トラック検索

デッキにトラックをロードする場合は以下の方法をとります。

1. ブラウズ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。



2. **Star** ボタンを押しながら 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。

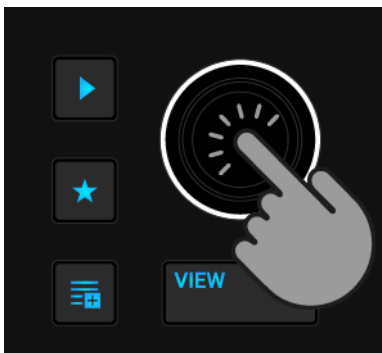


トラックリストでは選択したフォルダ内容を表示します。

デッキにトラックをロードする

デッキに選択したトラックをロードします。

- ブラウズ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。選択したトラックによってデッキの種類が切り替わります。

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。

7.2. 再生コントロール

S4 の Transport Controls と Jog Wheels でトラックの再生をコントロールします。このセクションではトラック再生の各動作について触れ、さらに CUE チャンネルでのトラックの試聴と次のトラック再生の準備について解説します。

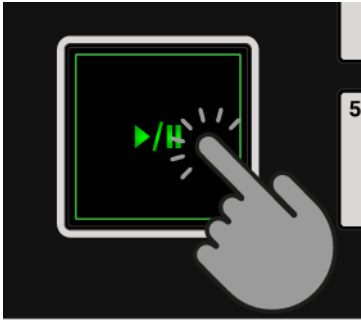
7.2.1. トランスポートコントロールの使用

トランスポートコントロールでトラックの再生、停止トラックのキューをコントロールします。

再生の開始/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。

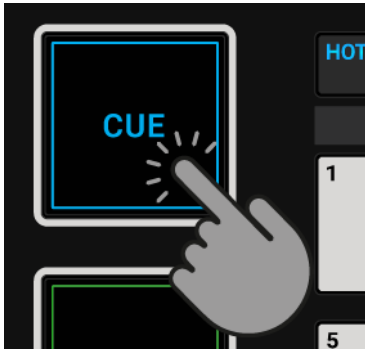


再生停止方法は以下です。

- 再生/停止ボタンをもう一度押します。

CUE ボタンを使用したトラックのキュー

CUE ボタンには以下の機能があります。



- CUE ボタンを押したままにすると、CUE ボタンを押している間は浮動キューポイントから再生を続けます。
- 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。

7.2.2. JOG モードでジョグホイールを使用する

このセクションでは JOG モードでジョグホイールを使用する際の各操作について解説します。JOG モードでジョグホイールを用いてテンポバンドとナッジ、ビートのキューとスクラッチトラックのシークができます。JOG モードでのトップパネルのタッチ感度機能は無効化することができます、ジョグホイールの回転抵抗値も設定することができます。

JOG モードの起動

JOG モードを起動する方法は以下となります。

- デッキの JOG ボタンを押します。



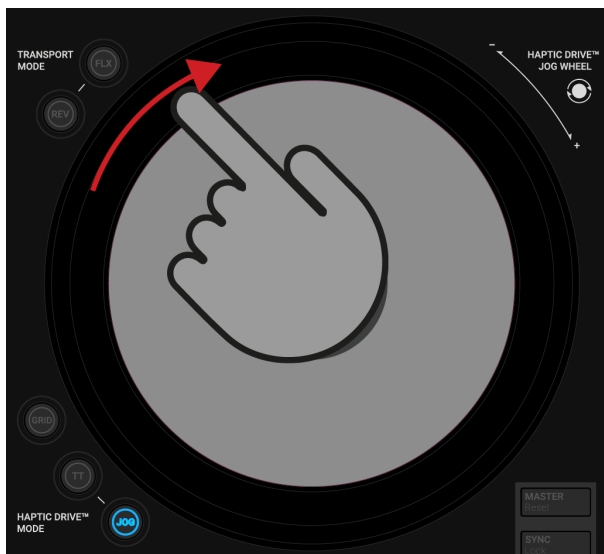
フォーカスしているデッキの色に応じて **JOG** ボタンが光ります。

テンポの微調整

ジョグホイールを使用して手動でデッキのテンポを微調節して同期の状態を修正することもできます。

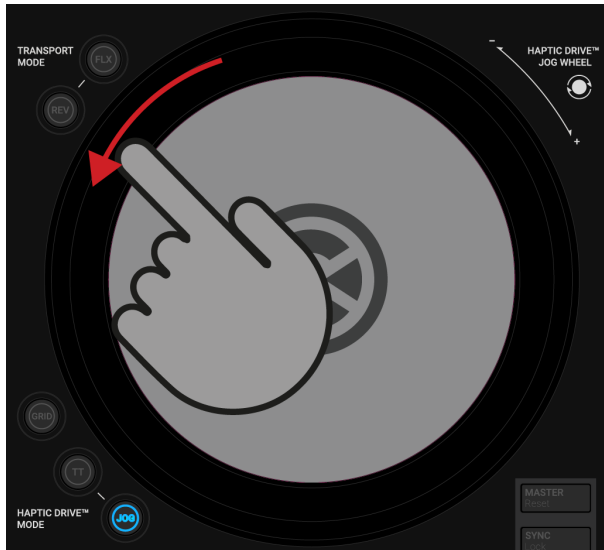
デッキテンポの微調整の方法は以下です。

- ジョグホイールの外縁を時計回りに回すことで一時的にトラックのテンポを速くします。外縁を回すのをやめるとデッキのテンポが元に戻ります。



デッキテンポの微調整の方法は以下です。

- ジョグホイールの外縁を反時計回りに回すことで一時的にトラックのテンポを遅くします。外縁を回すのをやめるとデッキのテンポが元に戻ります。

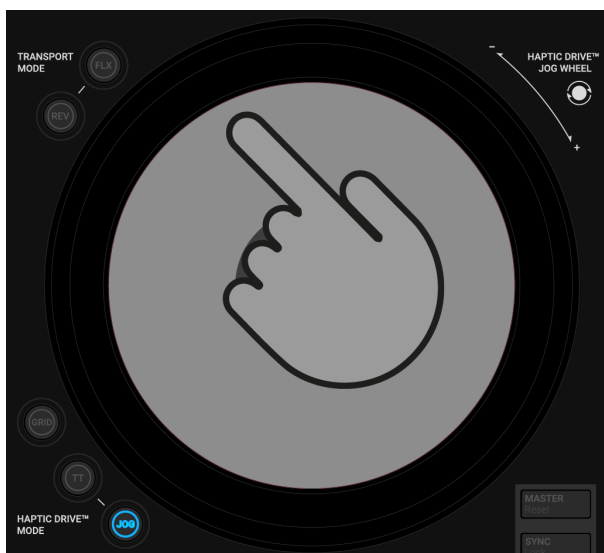


Preferences で **Ticks when Nudging** オプションを選択すると、ジョグホイールの外縁使用時にテンポが刻まれるのが確認できるようになります。このオプションは **JOG** モードのみで使用できます。詳細は [Preferences \(環境設定\)](#) を参照してください。

キューとスクラッチ

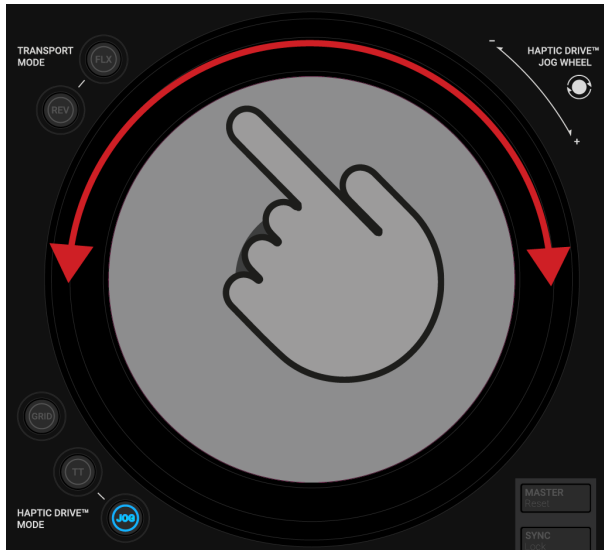
ジョグホイールでトラックをホールドし、ビートに合わせたキューやスクラッチを行うことができます。

1. ジョグホイールのトップパネルに手を添えます。



再生がホールドの状態になります。トッププレートから手を放すと、元の再生状態に戻ります。

2. ジョグホイールのトッププレートに手を添えてジョグホイールを時計回り/反時計回りに動かし、ビートに合わせてキューします。



3. ジョグホイールのトッププレートに手を添えてジョグホイールをビートに合わせて時計回り/反時計回りに動かし、スクラッチします。

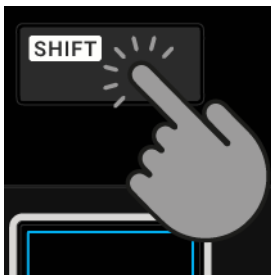


Preferences で **Enable Haptic Hotcues** オプションを選択すると、トッププレートによるキューポイントとループマーカーのキュー出しの際にプレートがタッチフィードバックに対応するようになります。詳細は [Preferences \(環境設定\)](#) を参照してください。

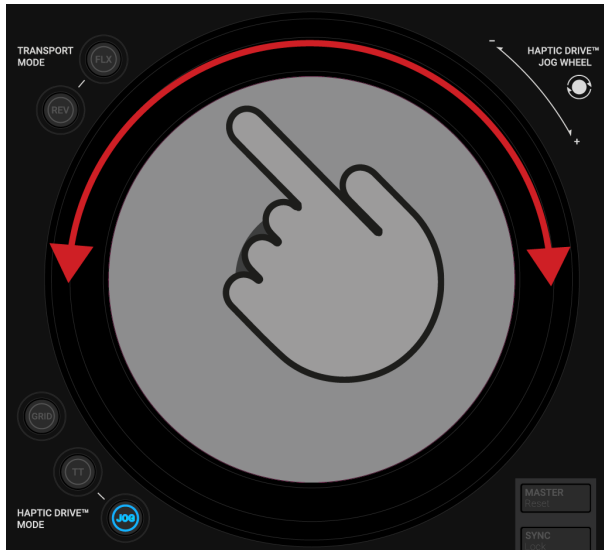
素早いシーク

ジョグホイールでトラックの任意の位置を素早くシークすることができます。

1. **SHIFT** を押したままにして S4 の二次機能にアクセスします。



2. **SHIFT** を押しながらジョグホイールを回すことでトラック内を素早くシークします。



トッププレートのタッチ感度機能の解除

JOG モードでのトップパネルのタッチ感度機能は無効化することができます。これによりトップパネルをトラックテンポの微調整（ベンドとナッジ）のみに使用できるようになります。

タッチ感度を解除する方法は以下です。

- **JOG** ボタンを押します。
JOG ボタンが赤くなり、トップパネルのタッチ感度機能が解除されたことを示します。**JOG** ボタンをもう一度押すと、タッチ感度機能が起動します。

トッププレートのタッチ感度機能を解除すると、バックスピン機能が使用できなくなります。また、Preferences の haptic feedback オプションも適用されなくなります。

ジョグホイールの反発度合いの調整

ジョグホイールの反発度合いは以下のように設定します。

1. **JOG** ボタンを押したままジョグホイールを時計回りに回すことでジョグホイールの反発性が高くなります。
 ジョグホイールのテンションが上がります。
2. **JOG** ボタンを押したままジョグホイールを反時計回りに回すことでジョグホイールの反発性が低くなります。
 ジョグホイールのテンションが下がります。
3. ジョグホイールの具合を調節し終わったら **JOG** ボタンを放します。

この度合いは Preferences で設定することもできます。

7.2.3. ターンテーブルモードでジョグホイールを使用する

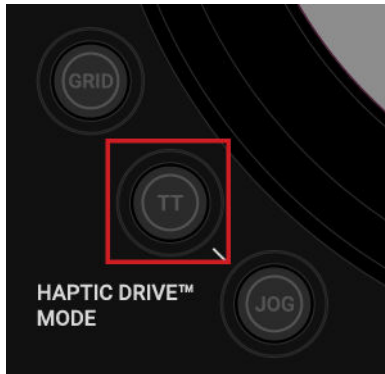
このセクションではターンテーブルモードでジョグホイールを使用する際の各操作について解説します。TT モード(ターンテーブルモード) でジョグホイールは一般的な DJ ターンテーブルのように機能します。TT モードを起動するとトラックの再生中はジョグホイールが回るようになります。

Preferences でジョグホイールのベースの回転速度を調整することができます。詳細は [Preferences \(環境設定\)](#) を参照してください。

ターンテーブルモードの起動

ターンテーブルモードを起動する方法は以下となります。

- デッキで TT ボタンを押します。



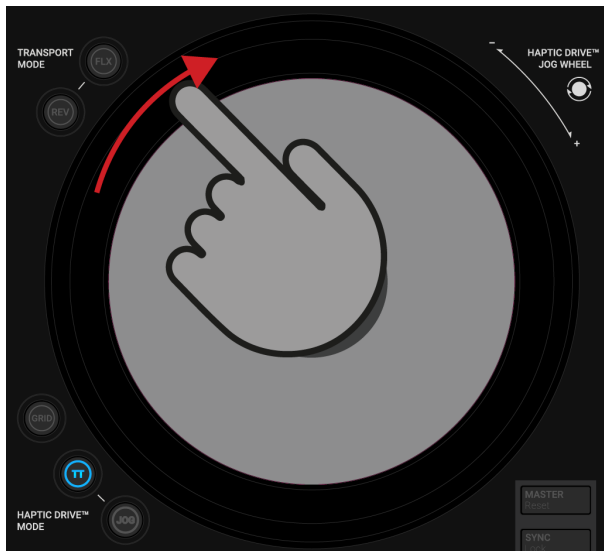
フォーカスしているデッキの色に応じて TT ボタンが光ります。

テンポの微調整

デッキ再生中にジョグホイールを使用して一時的にトラックのテンポを変更して調整することができます。これはトラック同期を手動で行う際の方法です。

デッキテンポの微調整の方法は以下です。

- ジョグホイールの外縁を時計回りに回すことで一時的にトラックのテンポを速くします。外縁を回すのをやめるとジョグホイールとデッキが元のテンポに戻ります。



デッキテンポの微調整の方法は以下です。

- ジョグホイールの外縁に触れることでジョグホイールの回転とトラックのテンポを一時的に遅くします。外縁に触れるのをやめるとジョグホイールとデッキが元のテンポに戻ります。



キュー、シーク、スクラッチ

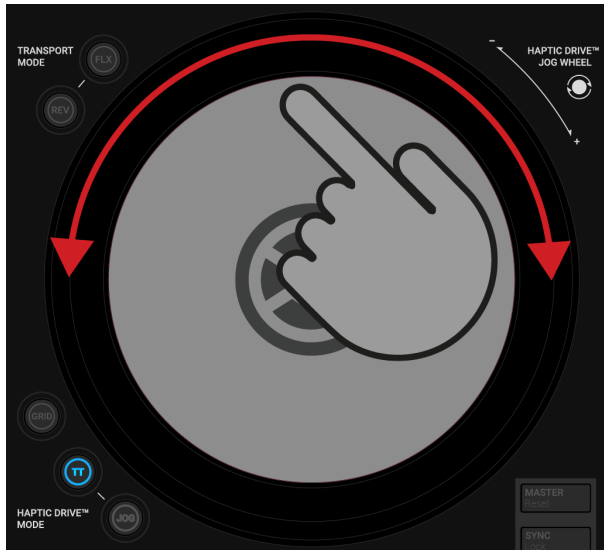
ジョグホイールでビートに合わせたキュー出しやスクラッチを行うことができます。

1. ジョグホイールのトップパネルに手を添えます。



ジョグホイールの回転とトラックの再生が停止します。

2. ジョグホイールのトッププレートに手を添えてジョグホイールを時計回り/反時計回りに動かし、ビートに合わせてキューまたはトラック内をシークします。



3. ジョグホイールのトッププレートに手を添えてジョグホイールをビートに合わせて素早く時計回り/反時計回りに動かし、スクラッチします。
トッププレートから手を放すと、ジョグホイールとデッキが元の再生状態に戻ります。



Preferences で **Enable Haptic Hotcues** オプションを選択すると、トッププレートによるキューポイントとループマーカのキュー出しの際にトッププレートがタッチフィードバックに対応するようになります。詳細は [Preferences \(環境設定\)](#) を参照してください。

7.3. クロスフェーダーにミキサーチャンネルにアサインする

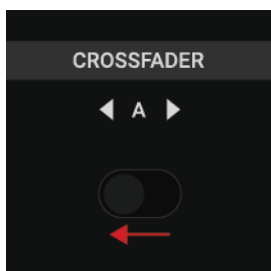
クロスフェーダーを用いて、ミキサーチャンネルの音声をミックスします。各ミキサーチャンネルをクロスフェーダーの両端にアサインすることができます。クロスフェーダーを使用しない場合は、クロスフェーダーから各ミキサーチャンネルのアサインを解除し、演奏時の誤操作を回避します。

またクロスフェーダー使用時に音声のフェードカーブを設定することができます。

ミキサーチャンネルのアサイン

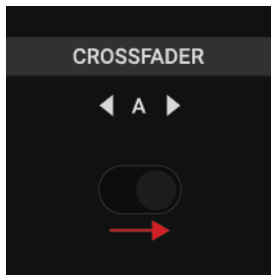
各ミキサーチャンネル用にフロントパネルにクロスフェーダーアサインセクターがあります。ミキサーチャンネル左クロスフェーダーにアサインする方法は以下となります。

- 左の対応するミキサーチャンネル用クロスフェーダーアサインセクターを設定します。



ミキサーチャンネル右クロスフェーダーにアサインする方法は以下となります。

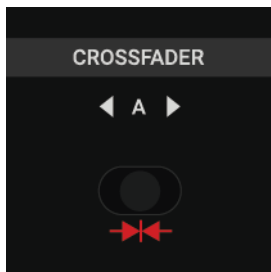
- 右の対応するミキサーチャンネル用クロスフェーダーアサインセクターを設定します。



ミキサーチャンネルのアサイン解除

クロスフェーダーからミキサーチャンネルのアサインを解除する方法は以下となります。

- 中央の対応するミキサーチャンネル用クロスフェーダーアサインセクターを設定します。



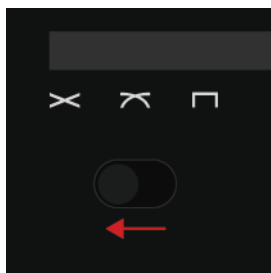
7.3.1. クロスフェーダーカーブの設定

フロントパネルにあるクロスフェーダーカーブセクターでクロスフェーダーの性質を設定することができます。設定値はコンスタント、スムーズ、シャープとなります。

- **Constant:** この設定でクロスフェーダーは一定の割合でミキサーチャンネル音声をミックスします。
- **Smooth:** この設定でクロスフェーダーはスムーズにミキサーチャンネル音声をミックスします。
- **Sharp:** この設定でクロスフェーダーは反対にあるミキサーチャンネル音声を即座にミックスします。両方の音声は各場所でフルボリュームとなります。

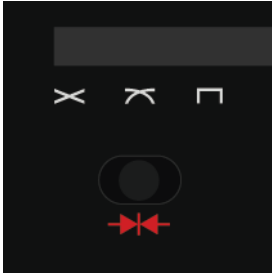
クロスフェーダーのコンスタントカーブを使用する場合は以下の設定を行います。

- クロスフェーダーカーブセクターの位置を左にします。



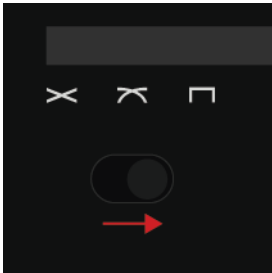
クロスフェーダーのスムーズカーブを使用する場合は以下の設定を行います。

- ・ クロスフェーダーカーブセクターの位置を中央にします。



クロスフェーダーのシャープカーブを使用する場合は以下の設定を行います。

- ・ クロスフェーダーカーブセクターの位置を右にします。



7.4. レベルの調整

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。同時に音量は大きすぎず、小さすぎない最適の状態に保つ必要があります。そのためにはミキサーチャンネルに入力される音声を設定し、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。

入力オーディオ信号用にレベルを調節する

ミキサーチャンネルの **GAIN** ノブで入力オーディオ信号のレベルを設定します。入力レベルの調節時には Channel Volume Meter で音量を確認してください。

ミキサーチャンネルの入カ信号の調整方法は以下となります。

- ・ 各 **GAIN** ノブを回すことで入力信号を Channel Volume Meter で確認し、クリッピング手前、かつヘッドルーム内に収まる音量に設定します。

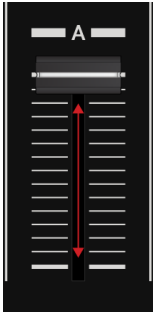


出力ミキサーチャンネルレベルの調節

ミキサーチャンネルのチャンネルフェーダーで、MASTER アウトプットにミキサーチャンネル音声を送信する際に、最大音量を制御します。

ミキサーチャンネル出力音声を調節する方法は以下となります。

- 対応するチャンネルフェーダーを調節します。



出力音量が設定されます。チャンネルフェーダーを上げ切ると、入力値と出力値が同じになります。

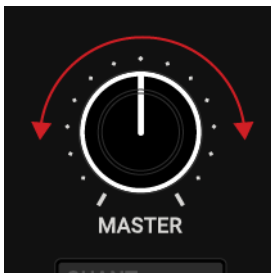
チャンネルフェーダーを使用してクロスフェーダーを使用しないで音声のミックスを行うこともできます。

MASTER アウトプットレベルの調整

MASTER アウトプットの段階ではミキサーチャンネルからの音声を受信します。MASTER アウトプットの **MASTER** ノブで行います。

MASTER 出力レベル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。

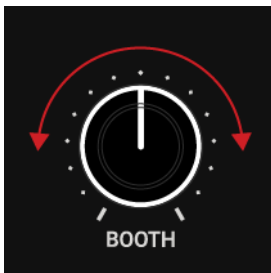


MASTER 出力レベルが調整されます。

BOOTH アウトプットレベルの調整

BOOTH アウトプットの段階でも **MASTER** 出力と同様にミキサーチャンネルからの音声を受信します。BOOTH アウトプットの **BOOTH** ノブで行います。

- **BOOTH** ノブを左右方向に回します。



BOOTH 出力レベルが調整されます。



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。

7.5. イコライザーの使用

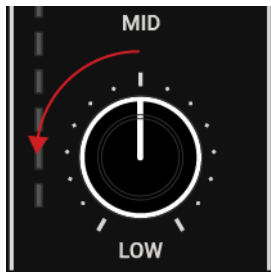
イコライザーで音声の各帯域を調節し、例えばヴォーカルやリードを強調します。別の一般的な使用方法としてミックストラックの例えばトラックの低域成分を減衰しておき、他のトラックの低域成分を保つことでリズム感の違和感をなくす、といったことが可能となります。

EQ ノブ音声の低、中、高周波数帯域をそれぞれ調整します。

音声の各帯域成分を減衰する

音声から帯域成分を強調する方法は以下です。

- 各 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。

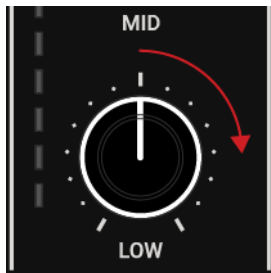


周波数帯域を減衰することで2曲を同時に鳴らすことで生じるクリッピングを防ぐことにもつながります。

音声の各帯域成分を強調する

音声から帯域成分を強調する方法は以下です。

- 各 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。



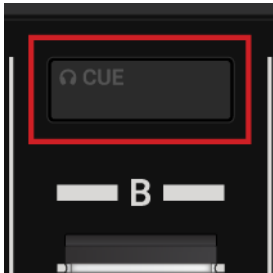
7.6. CUE チャンネルの使用

ミキサーの CUE チャンネルを使用してヘッドフォンでトラックを試聴します。各ミキサーチャンネルには **CUE** ボタンがあり、音声を CUE チャンネルにルーティングします。**MIX** と **VOL** ノブで **CUE** の音量を設定し、MASTER シグナルとキューシグナルの割合を設定します。

音声を CUE チャンネルにルーティングする

ミキサーチャンネルから CUE チャンネルに音声をルーティングする方法は以下となります。

- ミキサーチャンネルの **CUE** ボタンを押します。



音声が CUE チャンネルで確認できるようになります。

全ミキサーチャンネル音声を同時に CUE チャンネルにルーティングすることもできます。

キュー/マスター音声の割合の調整

CUE チャンネルで **MIX** ノブを使用してキュー音声と MASTER 音声の割合を調節することもできます。

- MIX** ノブを時計回りに回し、MASTER 音声を強調します。



MIX ノブを時計回りの方向に完全に回し切ると、ヘッドフォンで確認できる音声は MASTER 音声のみとなります。

- MIX** ノブを反時計回りに回し、キューシグナルを強調します。

MIX ノブを反時計回りの方向に完全に回し切ると、ヘッドフォンで確認できる音声はキューシグナルのみとなります。

CUE チャンネルレベルの調節

キューチャンネル音声を調節する方法は以下となります。

- VOL** ノブを時計回り、反時計回りに回し、CUE チャンネルレベルを増減します。



7.7. テンポの調節

自動デッキ同期機能である SYNC と **TEMPO** フェーダーでトラックテンポを調節できます。**TEMPO** フェーダー使用時の結果は以下のようになります。

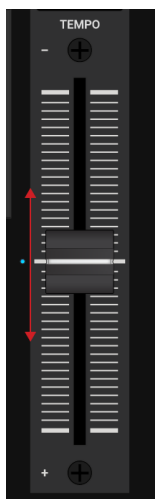
- SYNC 機能を使用すると、**TEMPO** フェーダーはテンポマスターとなっているデッキのみで使えるようになります。同期機能を使用しているデッキでは **TEMPO** フェーダーは無効の状態となります。
- **TEMPO** フェーダーをデッキでロックすると、**TEMPO** フェーダーは無効の状態になります。
- **TEMPO** は **Absolute** モードと **Relative** モードを使用することができます。デフォルトで **TEMPO** フェーダーは **Relative** モードです。
 - **Relative**: このモードでハードウェアの **TEMPO** フェーダーでの操作内容は S4 の **TEMPO** 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 **TEMPO** 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。
 - **Absolute**: このモードで S4 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 **TEMPO** 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、S4 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 Preferences で選択できます。詳細は [Preferences \(環境設定\)](#) を参照してください。

テンポの調節

デッキのテンポは以下の方法で変更します。

- **TEMPO** フェーダーを動かします。

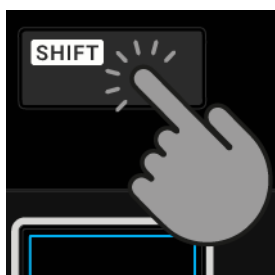


トラックテンポが変化します。トラックのキーも変化します。

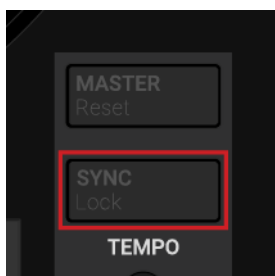
TEMPO フェーダーのロック

TEMPO フェーダーをロックして意図しないテンポ変更を回避することもできます。

1. デッキで **SHIFT** を押したままにしてデッキコントロールの二次機能にアクセスします。



2. **SHIFT** を押しながら **SYNC (Lock)** ボタンを押します。



TEMPO フェーダーが固定され、**TEMPO** フェーダー LED が赤くなります。これで **TEMPO** フェーダーを動かしてもテンポが変化しなくなります。

3. **TEMPO** フェーダーのロックを解除するには、上記した方法を繰り返します。

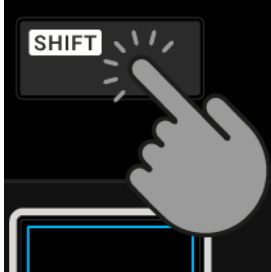


Absolute モードの **TEMPO** フェーダーのロックを解除すると、そのデッキのテンポは現在の **TEMPO** フェーダーの位置に合わせてテンポが変更されます。

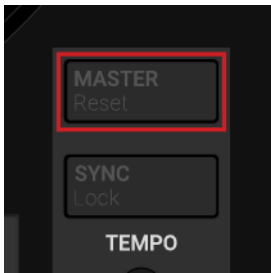
Relative テンポフェーダー位置のリセット

ソフトウェアデッキの **TEMPO** フェーダーの位置が S4 デッキの **TEMPO** フェーダーの位置と合っていない場合は、S4 で **TEMPO** フェーダーの位置をリセットすることができます。

1. S4 デッキで **SHIFT** を押したままにしてデッキコントロールの二次機能にアクセスします。



2. **SHIFT** を押しながら **MASTER (Reset)** ボタンを押します。



ソフトウェアの **TEMPO** フェーダーの位置と S4 デッキの **TEMPO** フェーダーの位置が同じになります。

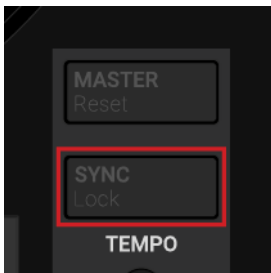


Absolute モードの **TEMPO** フェーダーをリセットすると、そのデッキのテンポは現在の **TEMPO** フェーダーの位置に合わせて変更されます。

同期機能でデッキテンポをテンポマスターに合わせる

デッキテンポをテンポマスターに同期させることができます。

- **SYNC (Lock)** ボタンを押して同期させます。



これでデッキテンポがテンポマスターに同期します。ボタンは明るい青で点灯します。

7.8. トラックのキーのロック

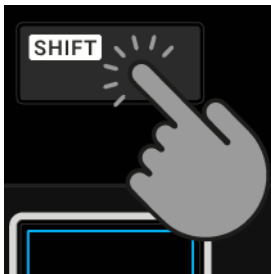
トラックの同期中にテンポを変えるとそれに合わせてトラックの音程も変化します。トラックのテンポを遅くすると音程が下がり、テンポを早くするとピッチが高くなります。テンポの微調整時であればこの音程差は問題ではありません。ですが大きくテンポを変えた場合の音程変化によって、ボーカルが不自然に聞こえる等の理由で曲の印象が異なってしまう場合があります。

これを避けるために、S4 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。

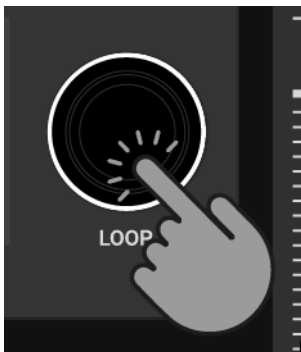
トラックのキーロックの起動

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. **SHIFT** を押したままにしてデッキの二次機能にアクセスします。



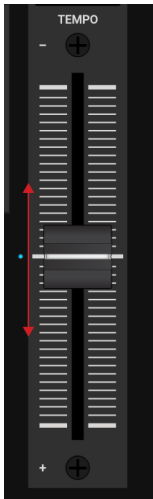
4. **SHIFT** を押しながらデッキの **LOOP** エンコーダーを押してそのデッキのキーロックを起動します。



キーロックが起動するとキーの値の隣に青い点が表示されます。



5. **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。

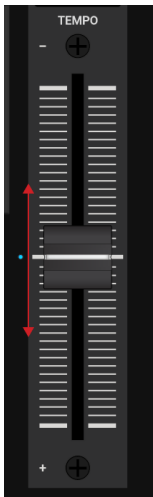


トラックのテンポは変わりますが音程が変わることはありません。

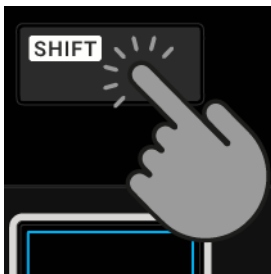
テンポを維持したまま音程を調節する

テンポを変更することなく音程を変更する方法は以下です。

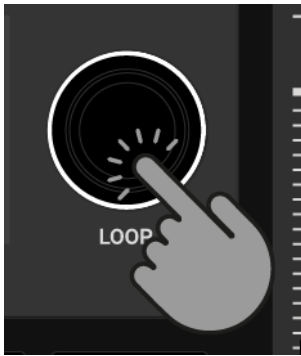
1. **TEMPO** フェーダーを動かしてトラックのテンポを変更します。



2. **SHIFT** を押したままにしてデッキの二次機能にアクセスします。



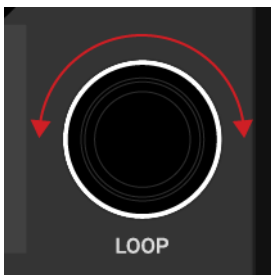
3. **SHIFT** を押しながらデッキの **LOOP** エンコーダーを押してそのデッキのキーロックを起動します。



キーロックが起動するとキーの値の隣に青い点が表示されます。



4. **SHIFT** を押しながら **LOOP** エンコーダーを時計回りに回すことでキーの値が上がります。
LOOP ループエンコーダーを反時計回りに回すことでキーの値が下がります。



これでテンポを維持したまま音程が変化します。

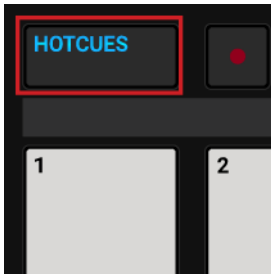
7.9. キューポイントの使用方法

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まることをキュー出しといいます。S4 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。

ホットキューモードの起動

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。

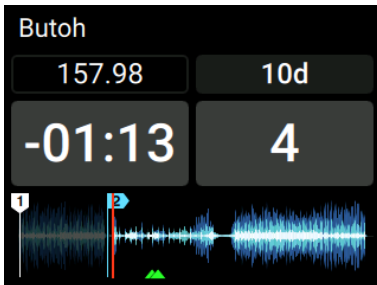
- **HOTCUES** ボタンを押すことで選択したデッキの **HOTCUES** モードを起動します。



ホットキューボタン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。

- 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。

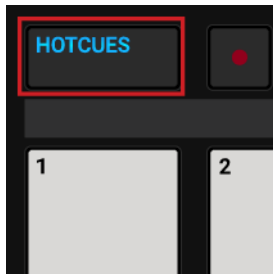
7.10. ループの再生

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 S4 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。

ホットキューモードの起動

ループを保存、使用するには HOTCUES モードにする必要があります。

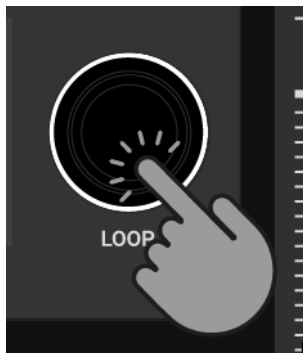
- **HOTCUES** を押すことでデッキの HOTCUES モードを起動します。



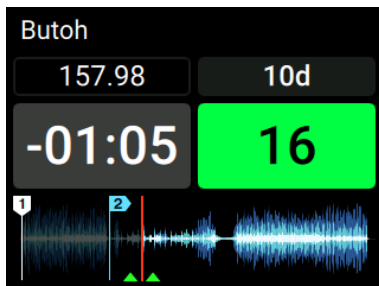
ループの起動

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。

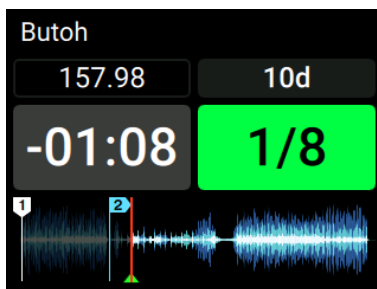
ループサイズの変更

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。
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

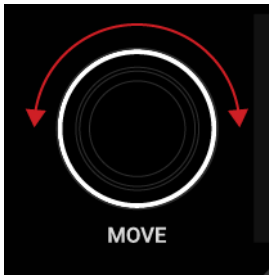
保存したループをトリガーする方法は以下となります。

- 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。

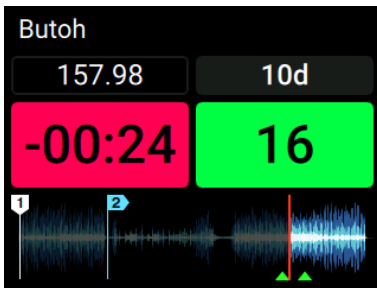
トラック内でループを移動する

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** を押しながらか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。

7.11. Flux モードと 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。

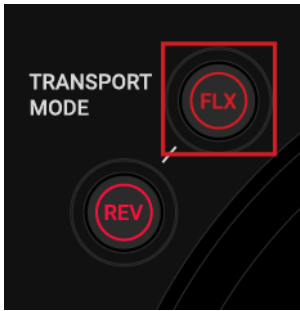
Loop または Cue Point がある Hotcue があるパッドを放すと、この再生ヘッドの位置から再生を開始します。ループが長くなるほどプレイヘッドの位置は先に進むので、パッドを放すとその分曲は先に進んだ状態で元に戻ります。バーチャル Flux モードタイムラインは波形ビューでは緑のプレイヘッドで表示されます。

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 モードの起動

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。
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。

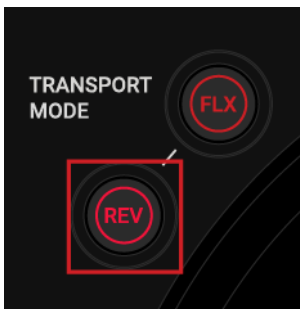


JOG モードでジョグホイールを使いながら Flux モードを使用することもできます。ジョグホイールをバックスピンしても Flux モードで起動したバーチャルプレイヘッドの位置に対応してその場所から再生を始めます。

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。

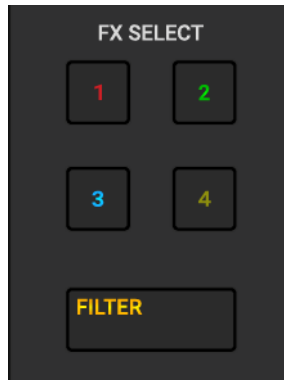


Reverse モードを起動することで Flux モードも起動します。

7.12. MIXER 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。 **FILTER** エフェクトの他に、 **FX SELECT** ボタン 1 から 4 を使用してあらかじめ選択してある 4 種の **MIXER FX** を選択します。

FX SELECT ボタンを使用して以下のエフェクトを選択することができます。



FX SELECT ボタンです。

- **FILTER**: **FILTER** エフェクトを選択します。
- **FX SELECT 1**: Reverb エフェクトを選択します。
- **FX SELECT 2**: Dual Delay エフェクトを選択します。
- **FX SELECT 3**: Noise エフェクトを選択します。
- **FX SELECT 4**: Time Gater エフェクトを選択します。

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。

全ミキサーチャンネルに対して MIXER Effect を選択する

全ミキサーチャンネルに **MIXER FX** を適用する方法は以下です。

- **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。ミキサーチャンネルの **MIXER FX ON** ボタンがエフェクトの色に対応して同じ色で点灯します。

各ミキサーチャンネルに対して MIXER Effect を選択する

各ミキサーチャンネルで個々の **MIXER FX** を選択することもできます。

1. **FX SELECT** ボタンを押したままにします。
FX SELECT ボタンが明るく点灯します。
2. **FX SELECT** ボタンを押しながら、各ミキサーチャンネルの **MIXER FX ON** ボタンを押します。
3. **FX SELECT** ボタンを押します。
ミキサーチャンネルの **MIXER FX ON** ボタンが **FX SELECT** と同じ色になります。

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** アマウントノブを反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** アマウントノブを反時計回りに回します。



FILTER を選択することで **MIXER FX** アマウントノブを回すとローパス、またはハイパスフィルターのみを音声に適用します。

7.13. FX ユニットの使用

このセクションではミキサーチャンネルに FX ユニットをアサインする方法と各エフェクトパラメーターをコントロールする方法を解説します。

TRAKTOR ではグローバルセクションで FX ユニットを使ってミキサーチャンネルの音声を変化させることができます。音声を変化させるにはソフトウェアの FX ユニット 1 と 2、または S4 の対応する FX Unit 1 と 2 を使用します。ソフトウェアでは FX ユニットは自由に設定でき、S4 ではソフトウェアでアサインしたエフェクトパラメーターのみを制御できます。

FX ユニットをミキサーチャンネルにアサインする

ミキサーチャンネルに FX ユニットをアサインする方法は以下です。

- ミキサーチャンネルの FX Unit に対応する FX Unit アサインボタンを押します。左 FX ユニットアサインボタンが FX ユニット 1 に、右 FX ユニットアサインボタンが FX ユニット 2 にアサインされます。



FX ユニットアサインボタンが明るく点灯します。



これらの FX ユニットの各ミキサーチャンネルに同時にアサインできます。

FX ユニットをコントロールする。

S4 で FX ユニットは TRAKTOR で設定した FX ユニットのみを使用できます。FX ユニットをコントロールする方法は以下です。

1. FX ユニットノブ 1-4 を回して各エフェクトパラメーターを変更します。
ソフトウェアの FX ユニットノブの値も対応して変化します。
2. FX ユニット **ON** ボタン 1-4 を押して該当するエフェクトパラメーターを起動/起動解除します。
FX ユニット **ON** ボタンが S4 とソフトウェアの両方で明るく光ります。

ソフトウェアの グループ FX モードを起動して FX ユニットを使用する場合、S4 の FX ユニット **ON** ボタン 1 は無効になります。FX ユニット **ON** ボタンは暗い状態となります。

TRAKTOR ソフトウェアでの FX ユニット表示

ソフトウェアでの FX ユニットを表示/非表示に関わらず S4 でソフトウェアの FX ユニットを制御することができます。当然、選択したエフェクトと各パラメーターをソフトウェアで視認しながら行うことで FX ユニットを調節する方が便利です。

TRAKTOR ソフトウェアで FX ユニットを表示する方法は以下です。

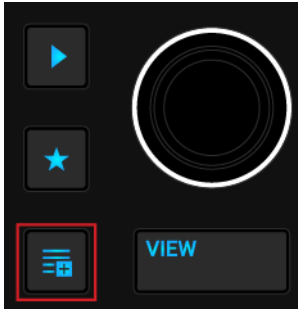
1. TRAKTOR のレイアウトドロップダウンメニューで **Extended** を選択し、グローバルセクションを表示します。
2. グローバルセクションの左右端にある **FX** ボタンを押して FX ユニット 1 と 2 を表示します。

7.14. Preparation List にトラックを追加する

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。S4 では S4 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方法は以下となります。

1. ブラウズ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。

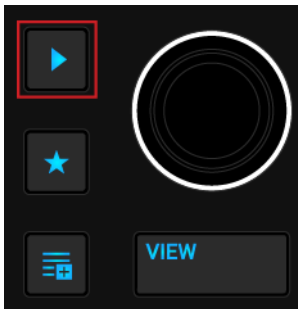


これでトラックが Preparation List に表示されるようになります。TRAKTOR のトラックリストにダイヤのアイコンが表示され、トラックが Preparation List に追加されたことを示します。Preparation List ボタンをもう一度押して Preparation List からトラックを削除します。

7.15. ブラウザでトラックを試聴する。

ブラウズコントロールでブラウザビューを使用しながらトラックを試聴することができます。

1. まずヘッドフォンを接続します。
2. ブラウズ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。
3. 試聴ボタンを押したままにしてプレビュープレイヤーにトラックをロードしてそこで再生を開始します。



これで CUE チャンネルでトラックを試聴できるようになります。

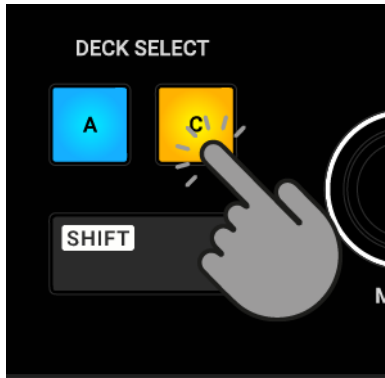
4. プレビューボタンを押しながらブラウズエンコーダーを回すことでトラックのシークを行うことができます。
5. 試聴を終えるにはプレビューボタンを放します。
プレビュープレイヤーがアンロードされます。

7.16. デッキフォーカスの切り替え

各 S4 デッキで TRAKTOR の 2 台のデッキをコントロールします。左 S4 デッキでデッキ **A** とデッキ **C** をコントロール、右 S4 デッキでデッキ **B** とデッキ **D** をコントロールします。S4 デッキでは 各 1 台の TRAKTOR デッキを扱うことができます。

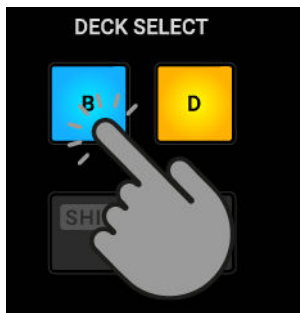
左 S4 デッキのフォーカスを変える方法は以下となります。

- 左 S4 デッキで **DECK SELECT** ボタン **A** または **C** を押してデッキフォーカスを任意のデッキに切り替えます。



右 S4 デッキのフォーカスを変える方法は以下となります。

- **DECK SELECT** ボタン **B** または **D** を押してデッキフォーカスを任意のデッキに切り替えます。



デッキ **A** とデッキ **B** を S4 でフォーカスしている場合、デッキの LED が青く点灯します。デッキ **C** とデッキ **D** を S4 でフォーカスしている場合、デッキの LED がオレンジに点灯します。

7.17. Remix Deck の使用

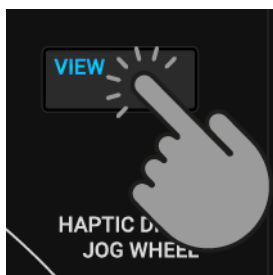
Remix Deck で各サンプル（リミックスセット）をロードし、ミックス内で各サンプルをトリガーすることができます。トラックデッキと STEM デッキと同様に、リミックスデッキはテンポマスターに同期させることができ、サンプルを他のトラックと同期させることができます。

Remix Set 1 セットで最大 64 のサンプルを格納することができ、これらは Sample Grid 上で管理されます。Sample Grid は各 16 の Sample Cells を備えた 4 つの列で構成されます。リミックスセットを S4 のリミックスデッキにロードすると、サンプルスロットでは最初の 16 のサンプルを確認できるようになります。パッドと **MOVE**、**LOOP** エンコーダーを用いて各サンプルの音量とサウンドを変化させることができます。ブラウズエンコーダーを用いて簡単にサンプルスロットで他のサンプルを選択することもできます。

Remix Sets のロード

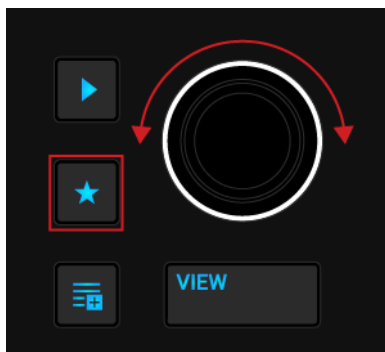
トラックコレクションからリミックスセットをロードし、デッキをリミックスデッキに変更する方法は以下となります。

1. **VIEW** ボタンを押します。

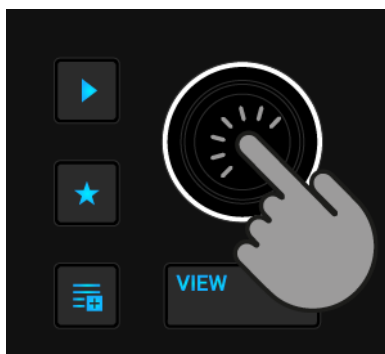


TRAKTOR のレイアウトがブラウザビューに切り替わります。

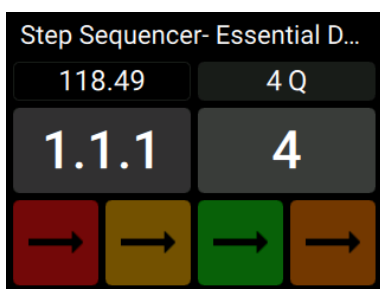
2. **Star** ボタンを押しながら BROWSE エンコーダーを回すことで **All Remix Sets** お気に入りフォルダを選択します。



3. ブラウズエンコーダーを回してトラックリストのリミックスセットを選択します。
4. BROWSE エンコーダーを押し、デッキにリミックスセットをロードします。



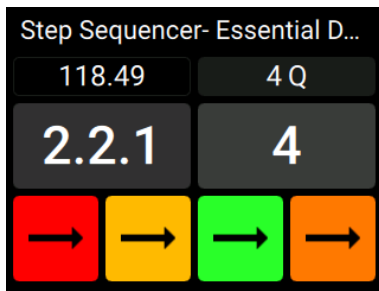
デッキがリミックスデッキに切り替わり、S4 デッキの **SAMPLES** モードが起動します。



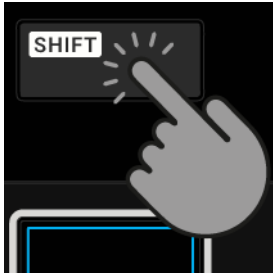
サンプルのトリガー

デッキにリミックスセットをロードすると、サンプルをトリガーできるようになります。

1. パッド 1 - 4 を押して各サンプルをトリガーします。
デッキとサンプルが再生し、パッドが明るく光ります。



2. サンプルを停止するには **SHIFT** を押してデッキの二次機能にアクセスします。



パッドの最初の列が白に切り替わります。

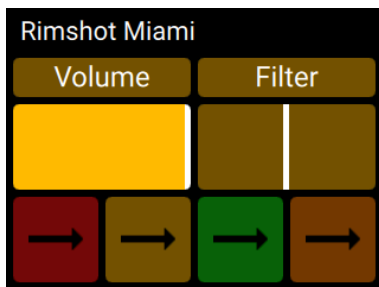
3. **SHIFT** を押しながら停止したいサンプルがあるパッドを押します。
サンプルスロットが停止し、パッドが暗くなります。デッキ再生は続きます。

Sample Slot ボリュームの調節

Sample Slot の音量はここで調節、ミュートすることができます。

サンプルスロットの音量の調節方法は以下です。

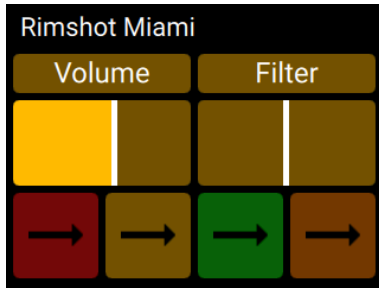
1. サンプルスロットで調節したいサンプルがあるパッドを押したままにします。
ディスプレイで現在の **Volume** と **Filter** パラメーター値を表示します。



2. パッドを押しながら **MOVE** エンコーダーを回すことでサンプルスロットの音量を調節します。



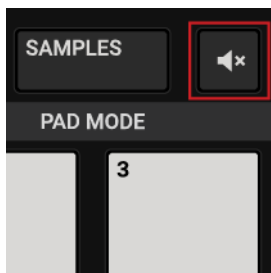
ディスプレイの **Volume** パラメーター値も変化します。



Sample Slots のミュート

サンプルスロットをミュートすることもできます。

1. ミュートボタンを押したままにします。

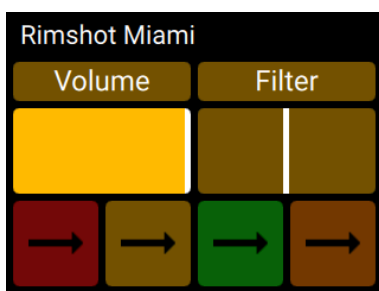


2. ミュートボタンを押したままサンプルスロットのパッドを押します。
サンプルスロットがミュートします。
3. サンプルスロットのミュートを解除するには、上記した方法を繰り返します。

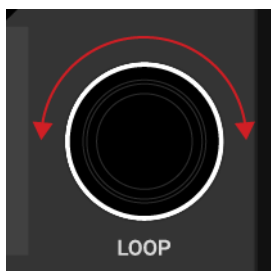
サンプルスロットにフィルターエフェクトを適用する

各 Sample Slot にはハイ/ローパスフィルターを適用できるフィルターコントロールがあります。

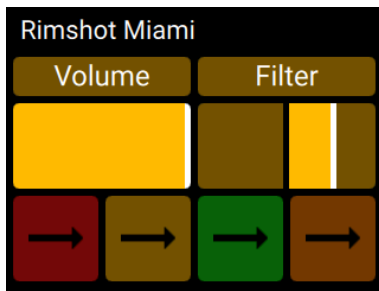
1. サンプルスロットで調節したいサンプルがあるパッドを押したままにします。
ディスプレイで現在の **Volume** と **Filter** パラメーター値を表示します。



2. パッドを押しながら **LOOP** エンコーダーを回すことでサンプルスロットにハイ/ローパスフィルターを適用します。

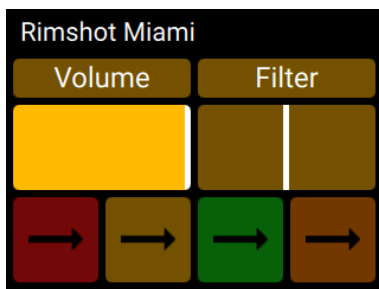


ディスプレイの **Filter** パラメーター値も変化します。

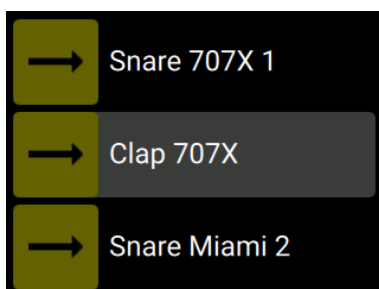
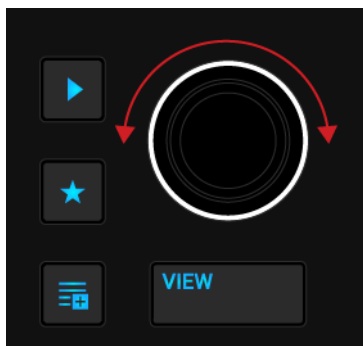


サンプルスロットで他のサンプルを選択する

1. サンプルスロットで調節したいサンプルがあるパッドを押したままにします。
ディスプレイで現在の **Volume** と **Filter** パラメーター値を表示します。



2. パッドを押しながらブラウザエンコーダーを回してサンプルスロットのサンプルリストをスクロールします。



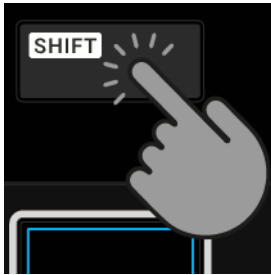
3. 新しいサンプルをハイライト表示し、パッドを放します。
クオンタイズ値に合わせて同期した状態でサンプルが再生されます。

Remix Deck のクオンタイズモードの起動と調節方法

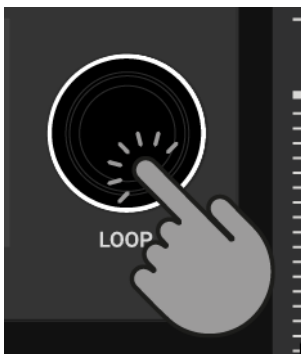
リミックスデッキには内蔵クオンタイズモードがあり、サンプルをビートに合わせてタイミングよくトリガーすることができます。クオンタイズ値は **LOOP** エンコーダーで設定できます。

Remix デッキで Quantize モードを起動する方法は以下となります。

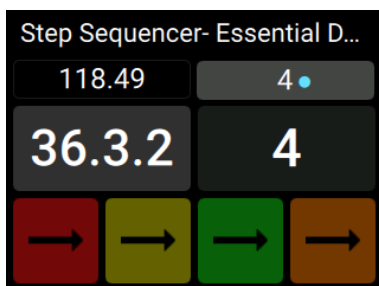
1. **SHIFT** を押したままにしてデッキの二次機能にアクセスします。



2. **SHIFT** を押しながら **LOOP** エンコーダーを押してリミックスデッキのクオンタイズモードを起動/起動解除します。



クオンタイズモードが起動し、クオンタイズ値の隣に青い点が表示されるようになります。



3. クオンタイズ値を設定するには **SHIFT** を押しながら **LOOP** エンコーダーを回します。クオンタイズ値が設定されます。

7.17.1. パターンレコーダーの使用

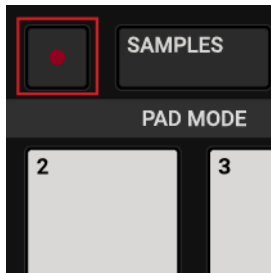
パターンレコーダー (Pattern Recorder) でサンプルスロットのサンプル演奏のシーケンスを録音することができます。パターンレコーダーを起動すると、パッドをタップすることでシーケンスを演奏、録音することができます。レコーディング中演奏内容は自動的にクオンタイズされ、デッキテンポと同期した状態で再生されます。シーケンスは 16 ステップまでプログラムできます。

パターンレコーダーはキック、スネア、ハイハットサウンドエフェクト等のワンショットサンプルで活用できるよう設計されています。ループも使用できますが、任意の結果にはならない場合があります。

パターンレコーダーの起動

パターンレコーダーの起動方法は以下となります。

1. デッキにリミックスセットをロードします。
デッキがリミックスデッキに切り替わります。 空のリミックスデッキに各サンプルをロードすることもできます。
2. パターンレコーダーを起動するにはデッキの録音ボタンを押します。



パターンレコーダーが起動し、レコードボタンが赤く光ります。

シーケンスの録音

パターンレコーダーを起動したら、シーケンスを演奏、録音することができます。

- パッド 1 - パッド 4 をタップし、シーケンスを演奏します。
パターンレコーダーがシーケンスを録音、演奏します。

シーケンスの削除

シーケンスの削除方法は以下となります。

- **SHIFT** を押しながら、削除したいサンプルがあるパッドを押します。
シーケンスが削除されます。 パッドをタップして新規シーケンスを録音してください。

7.18. STEM デッキの使用

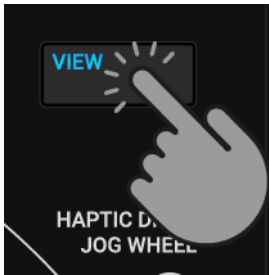
このセクションでは STEM ファイルのロードと再生方法、音量の調節と STEM デッキの各 STEM パーツに Filter FX を適用する方法を解説します。

STEM ファイルを用いることで楽曲中の 4 つの異なる要素を用いて DJ プレイを行うことができます。トラックの 4 つの STEM パーツを個別に編集することで自在にトラックのインストゥルメンタルバージョン、リミックス、マッシュアップを作成することができます。また、ミックス時に従来 EQ 調整を行ってミックスするのに対し、各 STEM パーツを段階的にミックスすることでより複雑かつ自然なミックスを行ったり、個別の STEM にエフェクトを適用することでより自在にミックスを行うことができるようになります。また、複数の STEM デッキを用いて各ステムファイルをミックスしていくことでよりクリエイティブなミックス、例えばボーカルを他のビートに乗せる、といったことが可能になります。

STEM ファイルのロード

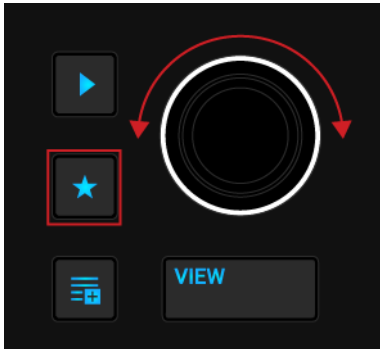
デッキに STEM ファイルをロードし、デッキを STEM デッキに変える方法は以下です。

1. **VIEW** ボタンを押します。



TRAKTOR のレイアウトがブラウザビューに切り替わります。

2. **Star** ボタンを押しながら BROWSE エンコーダーを回すことで **All Stems** お気に入りフォルダを選択します。



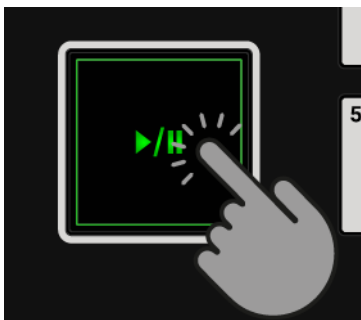
3. トラックリストでブラウザエンコーダーを回し、ロードしたい STEM ファイルを選択します。
4. ブラウズエンコーダーを押し、デッキに STEM ファイルをロードします。
自動的にデッキタイプが STEM デッキに切り替わります。ディスプレイでは STEM ファイルの波形を表示します。



STEM ファイルの再生

STEM ファイルの再生方法は以下となります。

- デッキのプレイ/停止ボタンを押します。



STEM デッキで STEM ファイルが再生されます。

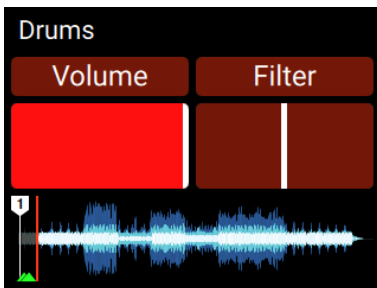
STEM パーツの音量調節

各 STEM パーツの音量を調節する方法は以下となります。

1. **STEMS** ボタンを押して STEM デッキコントロールにアクセスします。



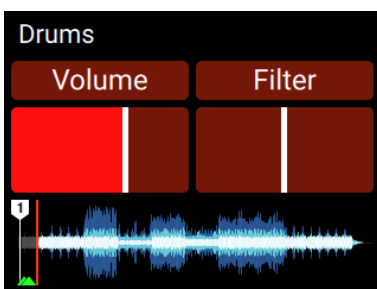
2. 任意の STEM パーツがあるパッドの下のパッドを押したままにし、STEM パーツのサウンドコントロール部にアクセスします。
ディスプレイで現在の **Volume** と **Filter** パラメーター値を表示します。



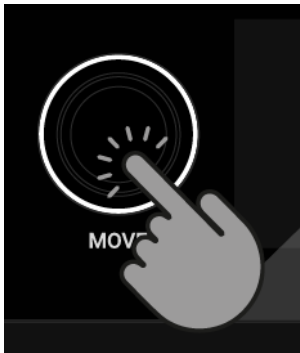
3. パッドを押しながら **MOVE** エンコーダーを回すことで STEM パーツの音量を調節します。



STEM パーツの各音量が増減します。



4. STEM パーツの音量を調節するには、該当する STEM パーツがあるパッドの下のパッドを押したままにし、**MOVE** エンコーダーを押します。

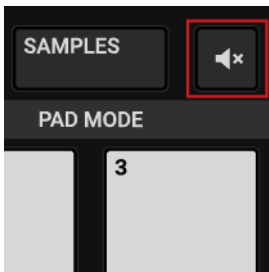


STEM パーツボリュームが最大音量にリセットされます。

STEM パーツのミュート

STEM パーツをミュートすることもできます。

1. ミュートボタンを押したまま該当する STEM パーツがあるパッドを押します。



STEM パーツがミュートされます。

2. STEM パーツのミュートを解除するには、上記した方法を繰り返します。

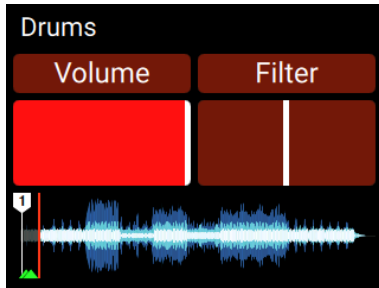
STEM パーツのフィルター FX を適用する

フィルターエフェクトを主要要素に適用する方法は以下となります。

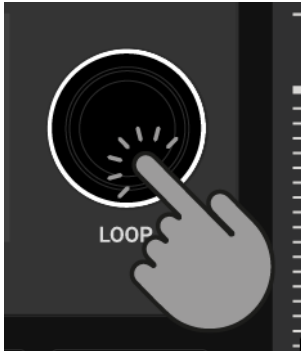
1. **STEMS** ボタンを押して STEM デッキコントロールにアクセスします。



2. 任意の STEM パーツがあるパッドの下のパッドを押したままに、STEM パーツのサウンドコントロール部にアクセスします。
ディスプレイで現在の **Volume** と **Filter** エフェクトパラメーター値を表示します。

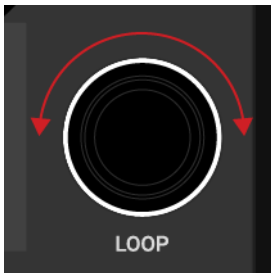


3. パッドを押しながら **LOOP** エンコーダーを押して STEM パーツのフィルターエフェクトを起動します。

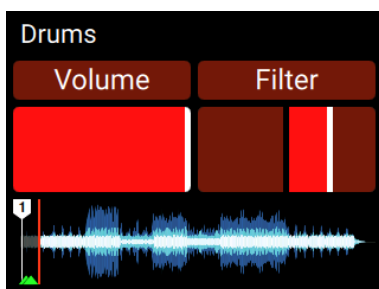


ディスプレイの **Filter** エフェクトパラメーター値がハイライト表示されます。

4. パッドを押しながら **LOOP** エンコーダーを回すことで STEM パーツにハイ/ローパスフィルターを適用します。



ディスプレイの **Filter** エフェクトパラメーター値も変化します。



5. STEM パーツの Filter エフェクトを調節するには、該当する STEM パーツがあるパッドの下
のパッドを押したままにし、**LOOP** エンコーダーを押します。
Filter にエフェクトパラメーターが中央値に戻ります。

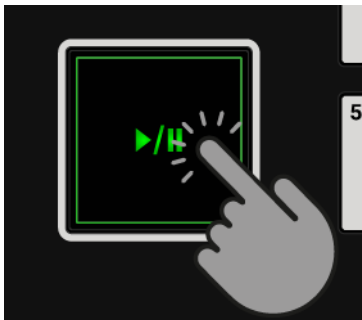
7.19. トラックの Beatgrids の修正

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 S4 の GRID モードを使用して修正できる場合があります。GRID モードでトラックのビートグリッドの確認と修正ができます。

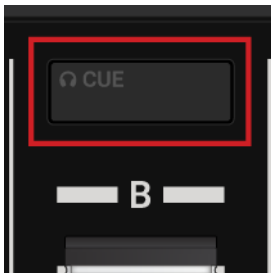
ビートグリッドのチェック

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。



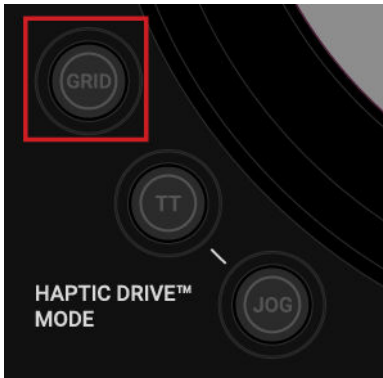
3. デッキに対応するミキサーチャンネルの **CUE** ボタンを押します。



4. **JOG** ボタンを押して JOG モードを起動します。



5. そのデッキの **GRID** ボタンを押し、Beatgrid のテイ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。

ティックが聞こえない場合は分析ロックを解除します。

トラックの分析ロックを解除してビートグリッドの修正ができる状態にします。

分析ロックを解除するには TRAKTOR ソフトウェアで以下の操作をする必要があります。

1. ヘッダーのレイアウト選択ドロップダウンメニューから **Extended** レイアウトを選択します。
デッキにより多くの機能とコントロールが表示されます。
2. デッキで詳細パネルボタンをクリックして詳細 (Advanced) パネルを開きます。
3. **GRID** をクリックして **GRID** ページを開きます。
4. **Analysis Lock** ボタンを押して分析ロックを解除します。
トラックの Beatgrid が修正されます。

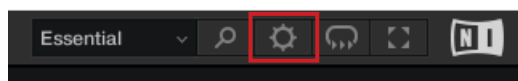
8. PREFERENCES (環境設定)

TRAKTOR で Preferences ダイアログを開くと、各設定項目を備えた S4 コントローラー専用ページを見つけることができます。

TRAKTOR Preferences にアクセスする

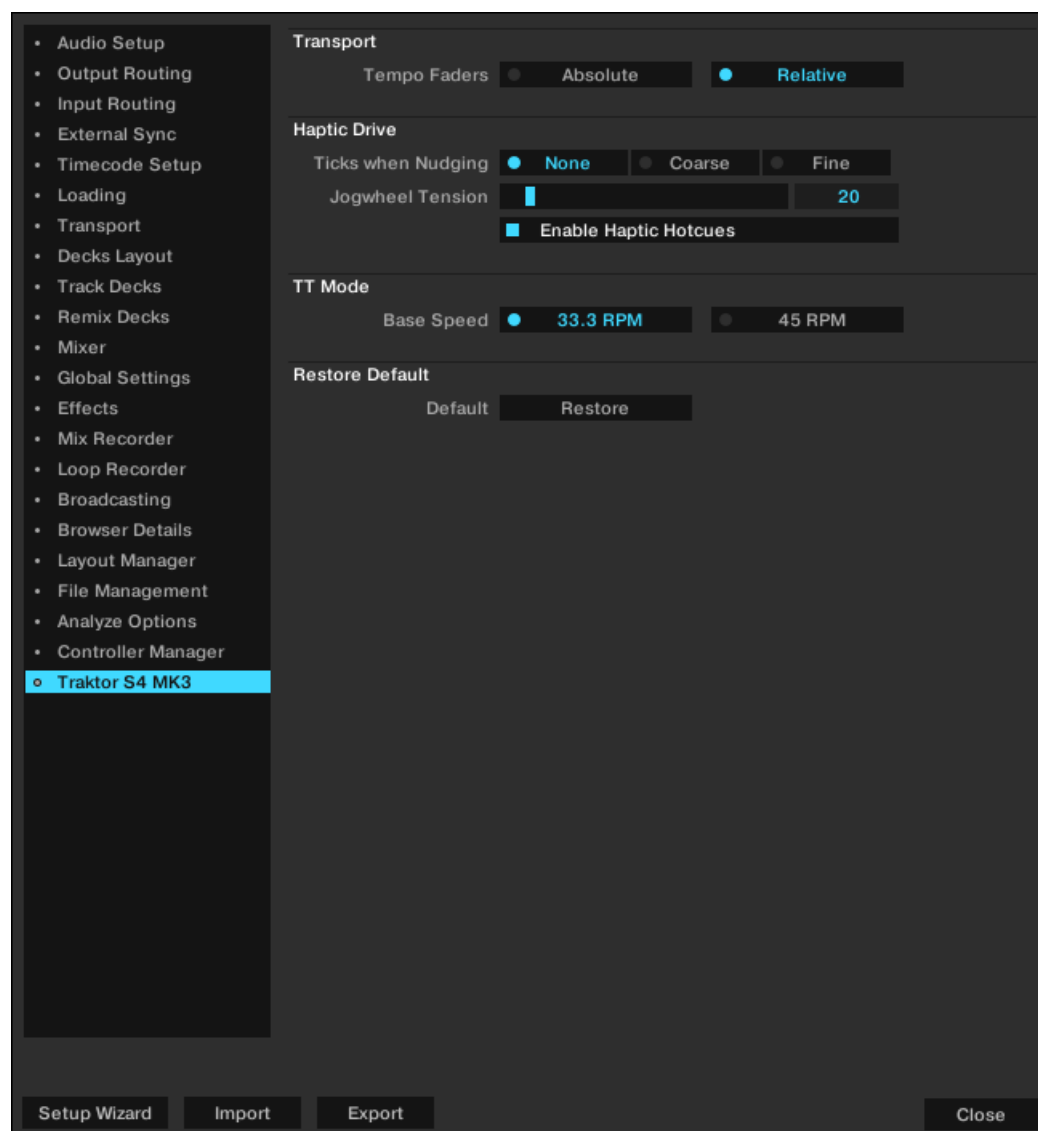
TRAKTOR の環境設定 (preferences) にアクセスする方法は以下です。

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



2. Traktor S4 MK3 ページを選択します。

TRAKTOR S4 MK3 Preferences ページです。



Traktor S4 MK3 Preferences ページです。

Transport (トランスポート)

- **Tempo Faders:** TEMPO フェーダーモードを設定します。
 - **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。

Haptic Drive

- **Ticks when Nudging:** JOG モードでジョグホイール外縁を用いながら回す際のタッチ感度を設定します。
 - **None** を選択すると、ジョグホイールを回しても反応がない状態となります。
 - **Coarse** を選択するとジョグホイールを回すことでビートティックを大きい値で感じることができます。
 - **Fine** を選択するとジョグホイールを回すことでビートティックを小さい値で感じることができます。
- **Jogwheel Tension** ジョグホイールを回した時の抵抗値を設定します。低い値で抵抗が弱くなり、大きい値で抵抗が大きくなります。設定値は **0** から **255** です。
- **Enable Haptic Hotcues** このオプションにチェックを入れると、ジョグホイールのトッププレートを使用する際にキューポイントとループを指先で感じることができるようになります。

TT モード

- **Base** で TT モードを使用する際の RPM を設定します。
 - **33.3 RPM** を選択すると、ジョグホイールの回転が遅くなります。
 - **45 RPM** を選択すると、ジョグホイールの回転が早くなります。

デフォルト復元 (Restore Default)

- **Restore:** S4 設定内容がデフォルトにリセットされます。

9. 外部機器の使用

S4 を介して外部機器を使用することもできます。マイクの使用のほかにも、ターンテーブルや CD を接続することもできます。これでレコードや CD をミックスすることが可能となります。ターンテーブルと CD プレイヤーを用いて TRAKTOR のスクラッチ機能を用いることでデッキでタムコードヴァイナルやタイムコード CD (別売り) を使用することができるようになります。S4 はコンピューターを介さなくても外部機器用のスタンドアローン DJ ミキサーとしても使用することができます。

このセクションでは外部機器の接続方法と TRAKTOR Scratch 機能使用時の設定方法を解説します。

- マイクの接続方法は [マイクの接続](#) を参照してください。
- セットアップにターンテーブルを導入する方法に関しては [ターンテーブルの使用](#) を参照してください。
- セットアップに CD プレイヤーを導入する方法に関しては [CD プレイヤーの使用](#) を参照してください。
- ターンテーブルと CD プレイヤーを接続し、S4 システムを TRAKTOR 機能用に設定する方法に関しては [TRAKTOR でスクラッチ機能を起動する](#) を参照してください。
- S4 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する方法は [S4 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する](#) を参照してください。

9.1. マイクの接続

S4 のミキサーチャンネル **C** と **D** でマイクを使用できます。S4 のリアパネルに 1.8" 端子を用いてマイクをミキサーチャンネル **C** に接続します。フロントパネルでは XLR 端子を用いてミキサーチャンネル **D** を接続します。

このセクションではマイクの使用に関する内容を解説します。まずマイクを S4 に接続します。次にミキサーチャンネルでマイクプリアンプステージを起動します。最後にデッキをライブインプットにし、マイク音声を受信できる状態にします。

マイクの接続

S4 s システムにマイクを接続する方法は以下です。

1. S4 のスイッチを切ります。
2. マイクをリアパネルのインプット **MIC C** に接続、または S4 のフロントパネルにある **MIC D** に接続します。

ミキサーチャンネルのマイクプリアンプを起動する

ミキサーチャンネルがマイク音声を受信するには、ミキサーチャンネルでマイクプリアンプステージを起動する必要があります。

1. S4 の電源を入れます。
2. S4 デッキの **SHIFT** を押したままにしてデッキの二次機能にアクセスします。
3. **SHIFT** を押しながら、該当するミキサーチャンネルの **EXT** ボタンを押します。

MIC C または **MIC D** LED が点灯し、そのミキサーチャンネルのマイプリアンプが起動したことを示します。

デッキを Live Input に切り替える

S4 デッキを Live Input に切り替える

1. マイク音声を受信するミキサーチャンネルの **EXT** ボタンを押します。
デッキが Live Input に切り替わります。これでマイクを使用できるようになります。
2. ミキサーチャンネルの **GAIN** ノブを回して適切なマイク音量に調節します。

9.2. ターンテーブルの使用

S4 のミキサーチャンネルに同時に最大 2 つのフォノ音声を扱うオーディオ機器と 2 つのラインレベル音声を扱うオーディオ機器を接続することができます。

別のフォノプリアンプが必要なターンテーブルを使用する場合は、それらのターンテーブルをミキサーチャンネル **A** または **B** に接続する必要があります。フォノプリアンプ内蔵型ターンテーブルを使用する際はどのミキサーチャンネルに接続しても構いません。

このセクションではフォノプリアンプを内蔵していないターンテーブルを接続する方法を解説します。まず S4 にターンテーブルを接続します。次にミキサーチャンネルでフォノプリアンプを起動します。最後にデッキを Live Input に切り替えます。

ターンテーブルの接続

ターンテーブルに S4 を接続する方法は以下です。

1. S4 のスイッチを切ります。
2. ターンテーブルを RCA ケーブルを用いて S4 のリアパネルにあるインプット **PHONO / LINE IN A** または **B** に接続します。
3. ターンテーブルのグラウンドケーブルを S4 のリアパネルにある **GND** (グラウンドポストと呼びます) に接続します。

ミキサーチャンネルのフォノプリアンプを起動する

ミキサーチャンネルがフォノ音声を受信するようにするには、ミキサーチャンネルでフォノプリアンプステージを起動する必要があります。

1. S4 の電源を入れます。
2. S4 でターンテーブルを接続したいデッキの **SHIFT** を押したままにしてデッキの二次機能にアクセスします。
3. **SHIFT** を押しながら、該当するミキサーチャンネルの **EXT** ボタンを押します。
PHONO LED が点灯し、そのミキサーチャンネルのフォノプリアンプが起動したことを示します。

デッキを Live Input に切り替える

S4 デッキを Live Input に切り替える方法は以下です。

1. 外部音声を受信するミキサーチャンネルの **EXT** ボタンを押します。

デッキが Live Input に切り替わります。

2. ターンテーブルにレコードを置き、再生してください。
ミキサーチャンネルがターンテーブルの音声を受信ようになります。

9.3. CD プレイヤーの使用

S4 のミキサーチャンネルに同時に最大 4 つのライン音声を扱うオーディオ機器を接続することができます。このセクションでは CD プレイヤーを接続する方法を解説します。まず S4 に CD プレイヤーを接続します。次にミキサーチャンネルでラインレベルインプットを起動します。最後にデッキを Live Input に切り替えます。

CD プレイヤーの接続

以下の方法で S4 に CD プレイヤーを接続します。

1. S4 のスイッチを切ります。
2. RCA ケーブルを用いて CD プレイヤーを S4 のリアパネルにある **PHONO / LINE IN A** または **B** または **LINE IN C** または **D** に接続してください。

ラインレベル音声用にインプットを起動する

ラインレベル音声を受信するにはミキサーチャンネルを起動する必要があります。この場合 **LINE LED** が点灯し、点灯しない場合はミキサーチャンネルのラインインプットレベルを起動する必要があります。

1. S4 の電源を入れます。
2. S4 で CD プレイヤーを接続したいデッキの **SHIFT** を押したままにしてデッキの二次機能にアクセスします。
3. **SHIFT** を押しながら、該当するミキサーチャンネルの **EXT** ボタンを押します。
LINE LED が点灯し、デッキがライブインプットとなり、ミキサーチャンネルでラインレベル音声を受信できる状態になったことを示します。

デッキを Live Input に切り替える

S4 デッキを Live Input に切り替える方法は以下です。

1. 外部音声を受信するミキサーチャンネルの **EXT** ボタンを押します。
デッキが Live Input に切り替わります。
2. CD プレイヤーに CD を入れ、再生してください。
ミキサーチャンネルで CD プレイヤーのラインレベル音声を受信できるようになりました。

9.4. TRAKTOR でスクラッチ機能を起動する

S4 で接続したターンテーブルや CD プレイヤーを用いて TRAKTOR のスクラッチ機能を活用することができます。そのためには Native Instruments ウェブサイトで購入できるタイムコードヴァイナルとタイムコード CD を用います。このセクションでは TRAKTOR のスクラッチ機能の起動方法を仮設します。

TRAKTOR でスクラッチ機能を起動する

TRAKTOR のデッキでスクラッチ機能を起動する方法は以下となります。

1. TRAKTOR を起動してください。
2. スクラッチ機能を使用したいデッキのデッキレター部分をクリックします。
コンテキストメニューが開きます。
3. **Track Deck** を選択します。
デッキが Track Deck に切り替わります。
4. デッキレターをもう一度クリックしてコンテキストメニューを開きます。
5. **Scratch Control** を選択します。
Track Deck でスクラッチ機能が起動しました。トランスポートコントロールの **CUE** と **CUP** ボタンが Absolute モード、Relative モードボタンに切り替わります。
6. 他のスクラッチ用機器を追加したい場合も上記の同じ手順を繰り返します。

タイムコードメディアの使用

デッキをコントロールするには機器にあうタイムコードメディアを使用する必要があります。

1. デッキにトラックをロードします。
2. ターンテーブル、または CD プレイヤーに各タイムコードメディアをセットします。
3. 機器の再生を開始します。
TRAKTOR が入力されるタイムコードシグナルをキャリブレートします。
4. トランスポートコントロールで Absolute モードボタン、または Relative ボタンをクリックします。
デッキで再生されているトラックを各機器から送信されるタイムコードシグナルによって操作できるようになります。

デッキでタイムコードスコープを表示する

タイムコードシグナル品質をモニターするには、TRAKTOR の各デッキでタイムコードシグナスコープを表示させます。

1. TRAKTOR の preferences (環境設定)を開きます。
2. **Decks Layout** ページを選択します。
3. **Platter / Scope** セクションの各ドロップダウンメニューで、**Scope** を選択します。
デッキでタイムコードスコープが表示されます。

9.5. S4 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用する

S4 をスタンドアローンで使用し、コンピューターを使用することなく接続したターンテーブルや CD プレイヤーでミックスを行うことができます。スタンドアローンモードではデッキと FX ユニットは使用できない状態となります。このモードではミキサーのみを DJ ミキサーとして使用することができます。この場合 Mixer FX が使用できず、各ミキサーチャンネルのフィルターのみが使用できます。このセクションではスタンドアローンモードの起動方法と、選択したオーディオ機器ごとのミキサーチャンネルの設定方法を解説します。

必要条件

ここでは S4 を外部オーディオ機器に接続した前提で解説を進めます。まだ機器接続を行っていない場合は、以下セクションを読んでください。

- [ターンテーブルの使用](#)
- [CD プレイヤーの使用](#)
- [マイクの接続](#)

スタンドアローンモードの起動

スタンドアローンモードの起動方法は以下となります。

1. S4 のスイッチを切ります。
2. S4 とコンピューターを接続している USB ケーブルを外します。
3. S4 の電源を入れます。

S4 の起動後、**EXT** ボタンが点滅し、ミキサーチャンネルの **ON** ボタンが点灯します。これで S4 のスタンドアローンモードが起動したことになります。次に使用したいミキサーチャンネルを起動します。

ミキサーチャンネルの起動

使用したいミキサーチャンネルを起動する方法は以下です。

- 各ミキサーチャンネルの **EXT** ボタンを押します。
これで **EXT** ボタンが点灯し、ミキサーチャンネルが起動します。

ミキサーチャンネルのインプットタイプを切り替える

スタンドアローンモードを起動すると、ミキサーチャンネルのインプットタイプはデフォルトで **LINE** となります。接続したオーディオ機器によって、このインプットタイプをミキサーチャンネルごとに切り替える必要があります。各タイプは **PHONO**、**MIC C**、**MIC D** となります。CD プレイヤー等のライン機器を接続している場合は、ラインタイプをそのまま使用します。ターンテーブルやマイク等を使用する際は以下のインプットタイプに切り替えます。

- **SHIFT** ボタンを押しながらターンテーブルやマイクを接続しているミキサーチャンネルの **EXT** を押します。
ミキサーチャンネルのインプットタイプが起動します。この際 **PHONO LED** または **MIC C**、**MIC D LED** が点灯します。他のミキサーチャンネルでもこの操作を各機器に合わせて行います。

これで S4 をスタンドアローン DJ ミキサーとして使用できるようになります。

10. TRAKTOR KONTROL S4 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 S4 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 S4 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 S4 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 S4 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。

macOS

macOS で TRAKTOR KONTROL S4 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 TRAKTOR KONTROL S4 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 S4 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 S4 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。