



Portable DJ System **FJ1**

取り扱い上の注意事項は、
本機付属の取扱説明書をご覧ください。

取扱説明書（ユーザーズマニュアル）

はじめに

本書の見かた

- このたびは、ミューシグナル製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
本機をご使用前に、本書および付属の「取扱説明書」を必ずお読みいただき、内容をご理解のうえご使用ください。
本機のご使用にあたってご理解いただくべき重要事項が含まれています。
- 本書で説明しているソフトウェアおよびハードウェアの仕様や外観は、予告なく変更される場合があります。そのため、本書の記載と実際の製品が異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

本製品の特徴

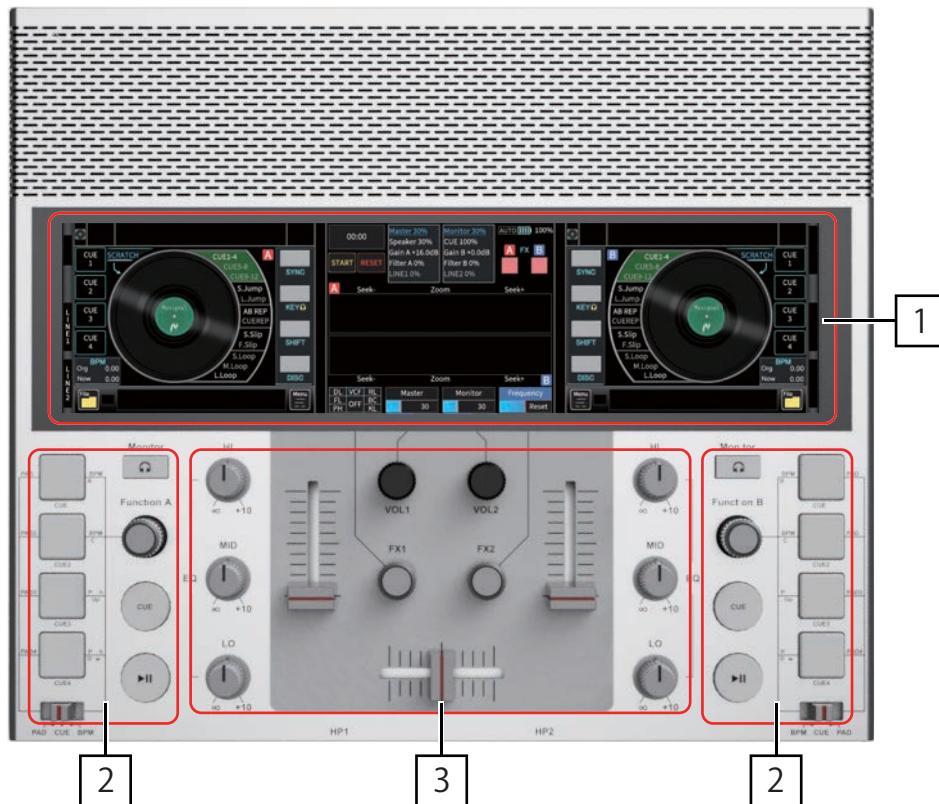
本機は、リチウムイオンバッテリー内蔵のポータブルDJシステムです。A4サイズ相当のコンパクトな筐体に、2チャンネルミキサー、ワイド液晶、各種エフェクトコントロールを搭載しており、場所を選ばず本格的なDJプレイが可能です。内蔵スピーカーを備えているため、外部機器を接続せずに単体で演奏できます。コンパクトで高級感のあるデザインにより、持ち運びやすさと操作性を両立したオールインワンDJシステムです。

付属品を確認する

- PD45W 対応 USB Type-C ケーブル
- 取扱説明書兼保証書
- ハードケース

各部の名称

各部の名称

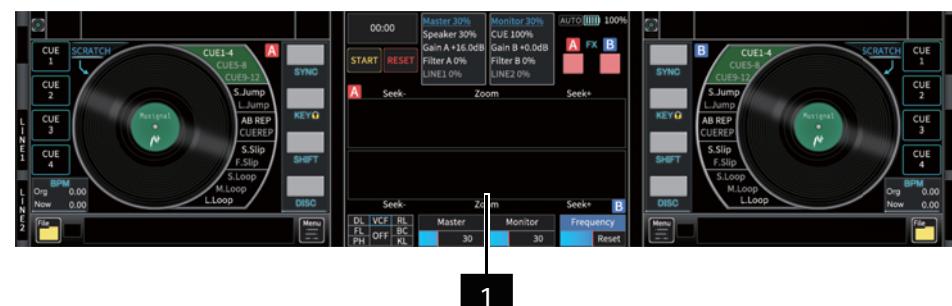


1 ブラウザ一部

2 デッキ部

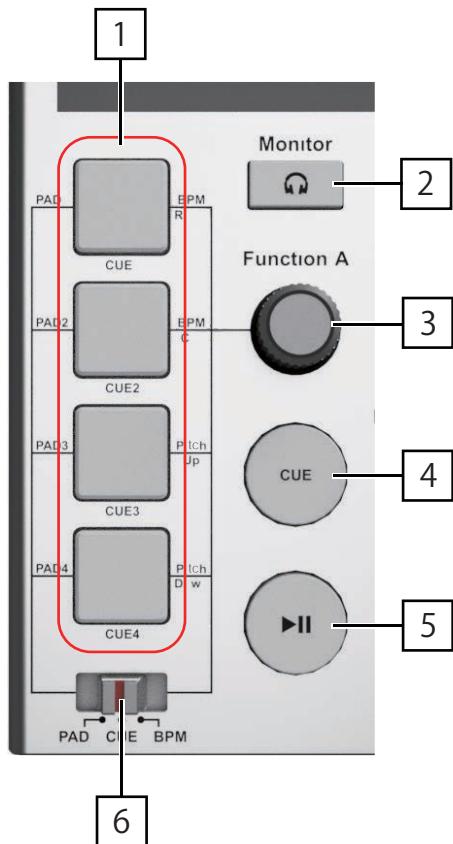
3 ミキサー部

ブラウザ一部



1 タッチパネル式液晶

→ タッチパネルを操作する (p.9)



1 パッドボタン

PAD / CUE / BPM 切り替えスイッチで選択された各機能を実行します。

2 ヘッドフォンモニターボタン

[Monitor] ボタンが押されているチャンネルの音声が、ヘッドフォンから出力されます。

3 ファンクションノブ

各画面で回転させると項目を選択し、押し込むと決定します。

4 CUE ボタン

曲のキューポイントを設定します。

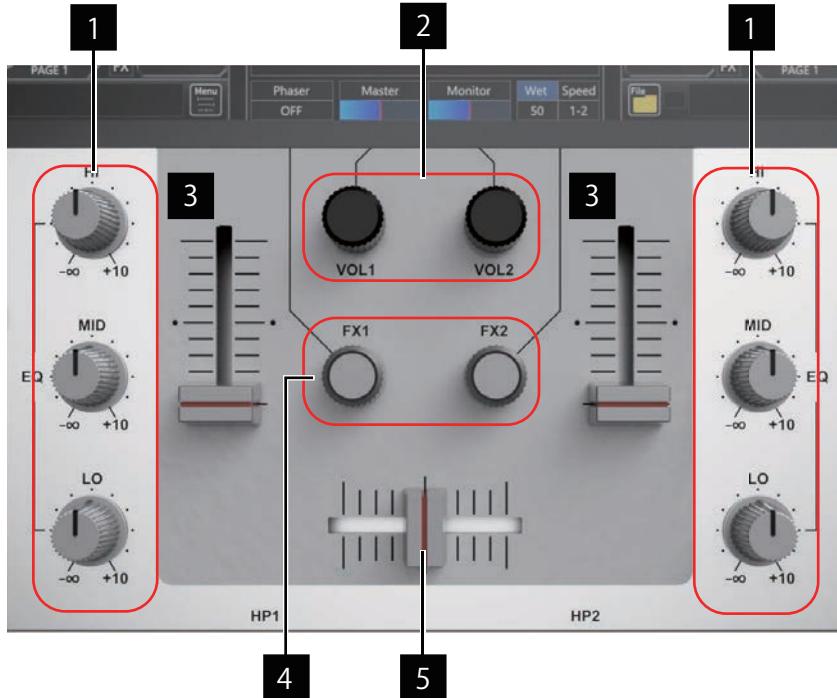
5 再生 / 停止ボタン

曲の再生と停止を行います。

6 PAD / CUE / BPM 切り替えスイッチ

各機能を切り替えます。

ミキサー部



1 EQ ノブ

各チャンネルの周波数域を調整します。

2 ボリュームノブ

各出力レベルを調整、もしくはパラメーターを調整します。

3 チャンネルフェーダー

各チャンネルの出力レベルを調整します。

4 FX ノブ

エフェクトのオン / オフと選択、パラメーターの調整を行います。

→ エフェクトを使用する (p.22)

5 クロスフェーダー

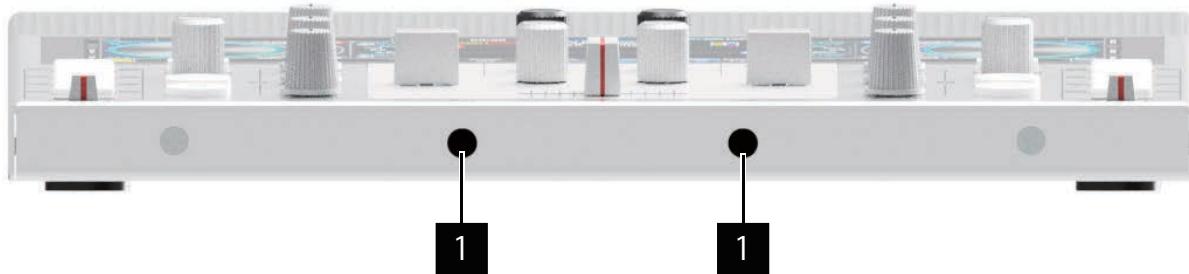
各チャンネルの出力レベルおよび、出力バランスを調整します。

本体背面部



1 ケンジントンロック装着用穴

本体前面部

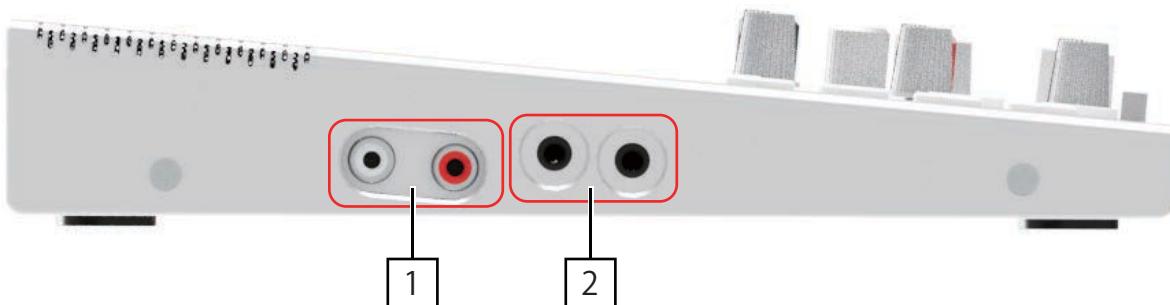


1 ヘッドフォン / LINE 出力端子

使用する出力の種類に応じて、本体メニューより切り替えてご使用ください。*

* FW ver.0.2.4 時点では、ヘッドフォン出力のみ対応しています。

本体左側面部



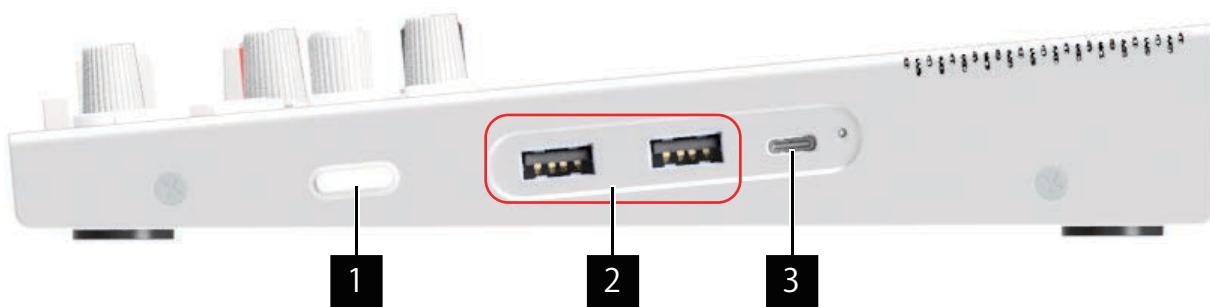
1 RCA 出力端子

2 LINE / MIC 入力端子

使用する入力の種類に応じて、本体メニューより切り替えてご使用ください。*

* FW ver.0.2.4 時点では、LINE入力のみ対応しています。

本体右側面部



1 電源ボタン

電源のオン / オフ / スリープを行います。

2 USB 端子 (Type-A)

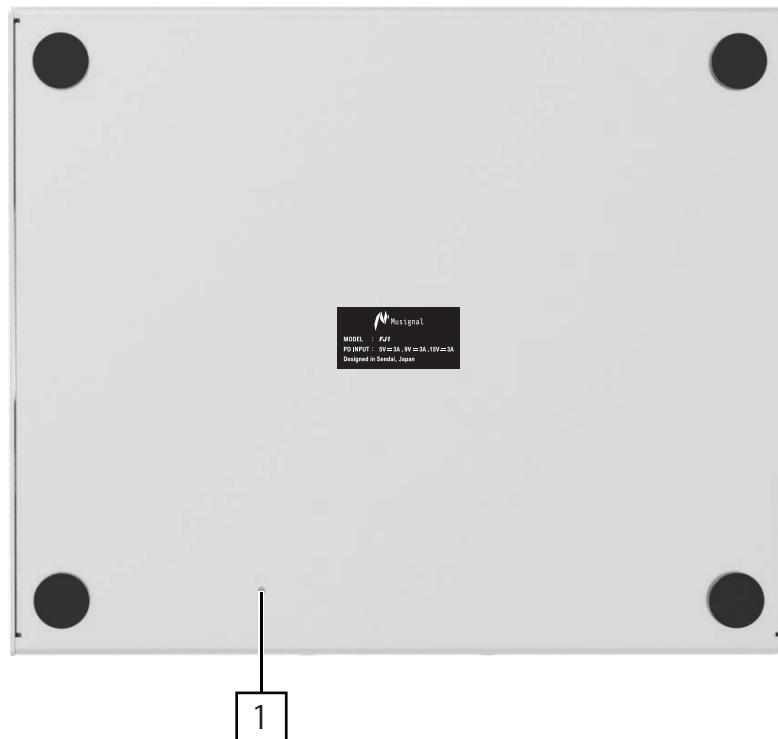
USB デバイスをセットします。

3 USB 端子 (Type-C)

USB デバイスをセット、もしくは本機へ給電を行います。*

* FW ver.0.2.4 時点では、本機への給電のみ対応しています。

本体底面部

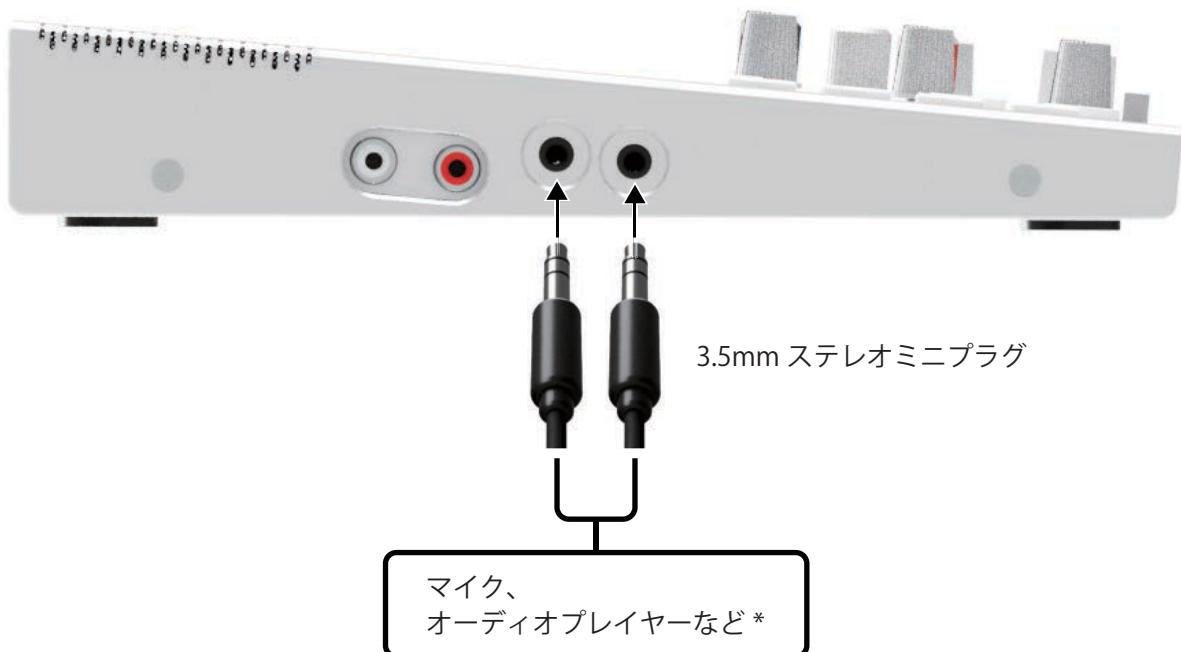


1 リセットボタン

操作する（基本操作）

入力端子に接続する

本体左側面部接続例

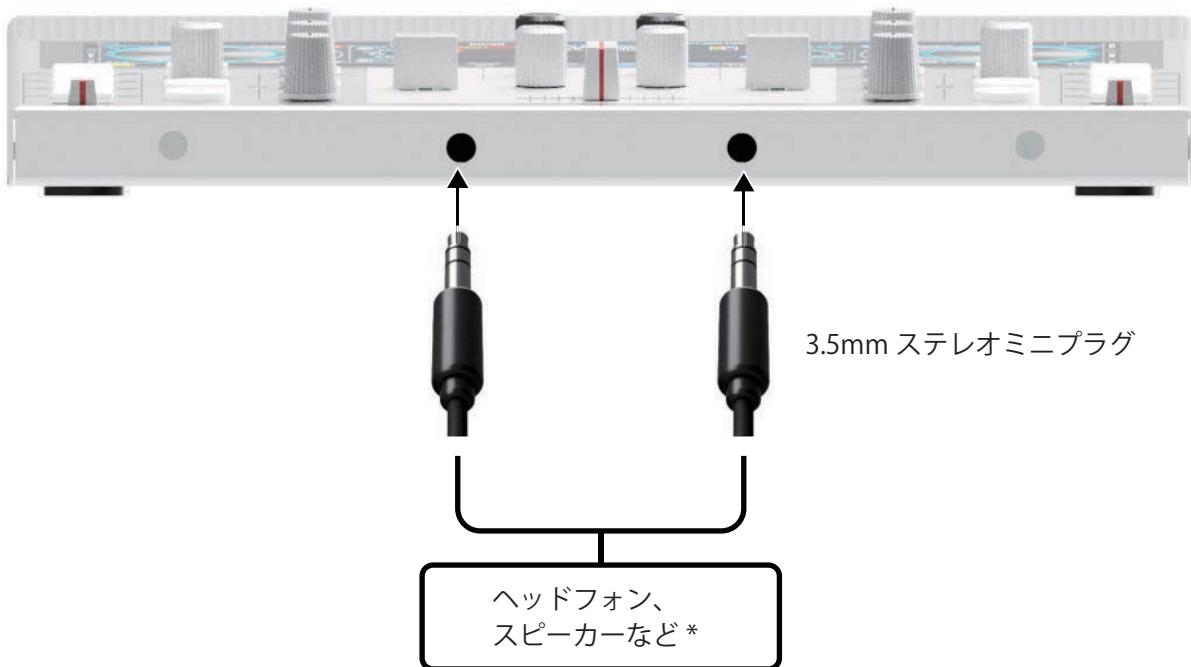


* 使用する入力の種類に応じて、本体メニューより LINE / MIC を切り替えてご使用ください。

* FW ver.0.2.4 時点では、LINE入力のみ対応しています。

出力端子に接続する

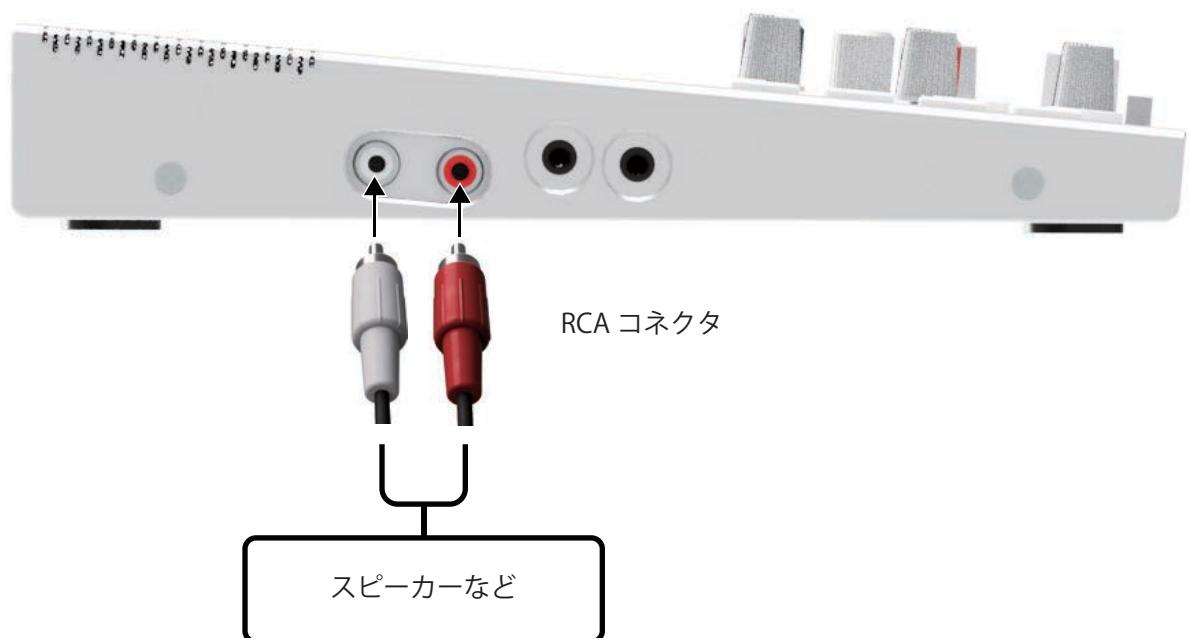
本体前面部接続例



* 使用する出力の種類に応じて、本体メニューより Headphones / LINE を切り替えてご使用ください。

* FW ver.0.2.4 時点では、ヘッドフォン出力のみ対応しています。

本体左側面部接続例



USB メディアの準備と音楽ファイルの保存

ご利用いただけるフォーマット

ファイルシステム

FAT32 / exFAT

パーティションスタイル

MBR / GPT *

* FW ver.0.2.4 時点では、一部環境で GPT 形式の USB フラッシュドライブのファイルが正しく表示されないことがあります。その場合は MBR 形式でフォーマットしてご使用ください。MBR 形式は仕様上最大 2TB までのメディアに対応します。

ご利用いただける音楽ファイル形式 *

MP3

8kHz ~ 48kHz / 最大320kbps

AIFF

非圧縮 / 8kHz ~ 192kHz / 8 ~ 24bit

WAV

非圧縮 / 8kHz ~ 192kHz / 8 ~ 24bit

* WMA形式は非対応です。また、隠しファイル(. で始まるファイル)や、著作権保護されたファイルは認識されません。上記以外にも一部の一般的な音楽ファイル形式に対応しています。

音楽ファイルの制限

1ファイルの最大再生時間 *¹

20分

1フォルダ内で認識できる最大ファイル数

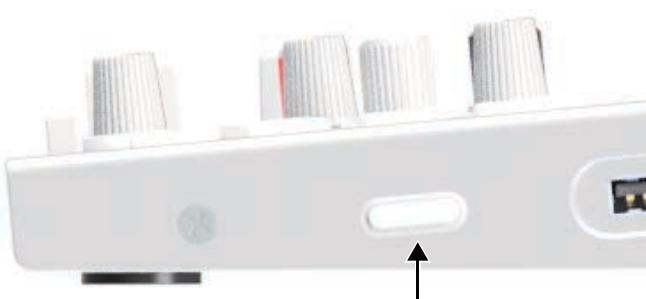
1024個

* FW ver.0.2.4 時点での1ファイルあたりの最大再生時間になります。

USBフラッシュドライブ準備の流れ

1. PCにUSBフラッシュドライブを接続します。
2. パーティションスタイルを MBR形式 に設定します。
3. USBフラッシュドライブを FAT32 または exFAT でフォーマットします。
4. 保存したい音楽ファイル(MP3、WAV、AIFF など)をUSBフラッシュドライブにコピーします。
5. USBフラッシュドライブを本機に接続し、Fileメニューから選択して再生します。

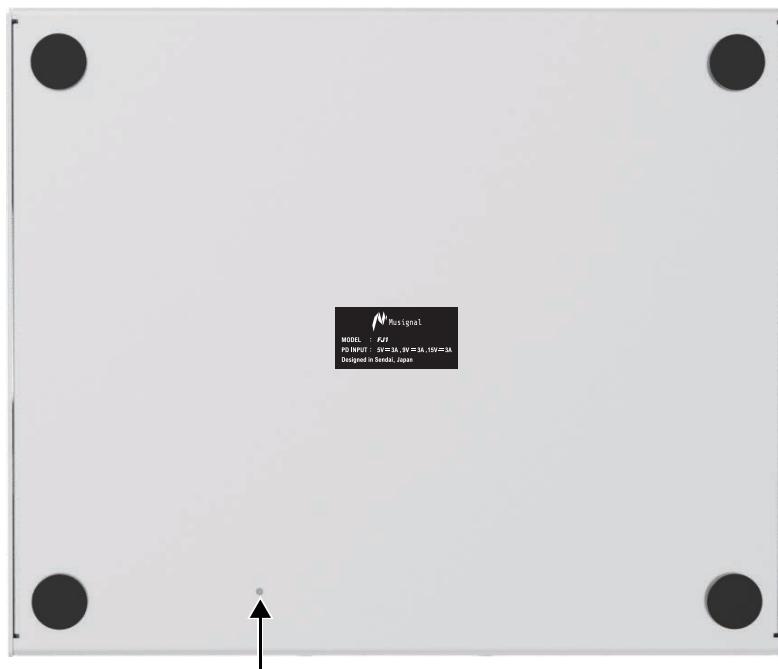
電源操作



電源ボタン(本体右側面部)

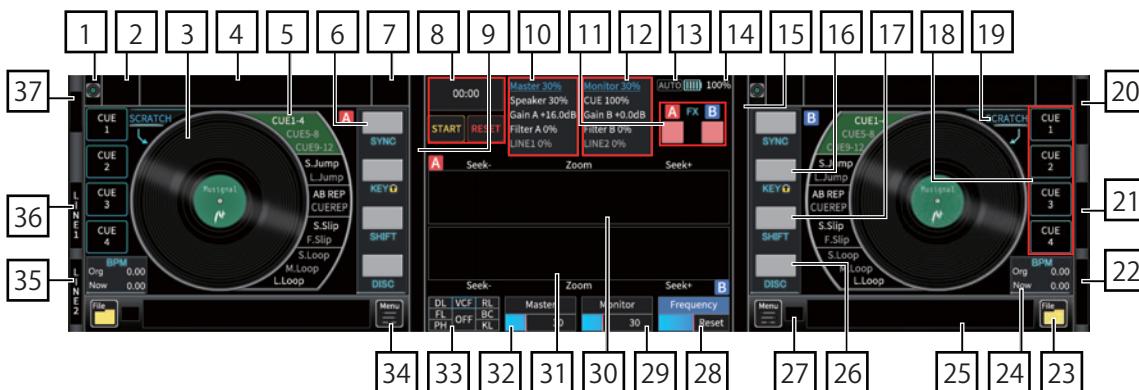
操作	動作
長押し	電源ON / 電源OFF
短押し	画面スリープ

リセット操作



本機が正常に動作しない場合は、本体底面のリセットボタンを細い棒状のもので押してください。
自動的に再起動し、復帰後はアップデート画面が表示されます。

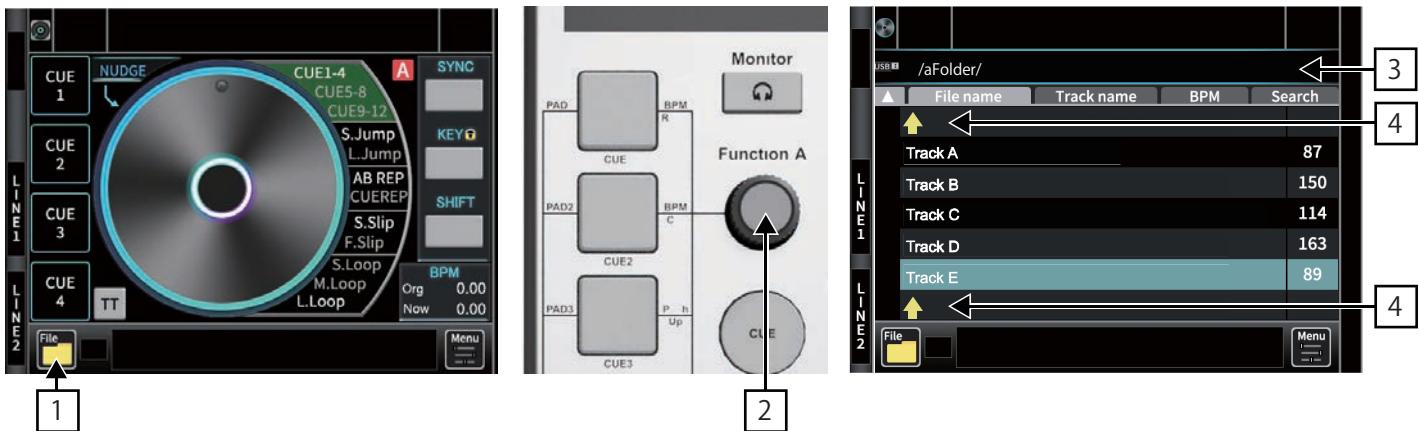
タッチパネルを操作する



- 1 ホームボタン**
→ タッチするとターンテーブル画面に戻ります。
- 2 再生経過時間表示**
→ 再生選択中の楽曲の再生経過時間を表示します。
- 3 デジタルターンテーブル**
→ タッチでターンテーブルのように操作できます。
- 4 全体波形表示**
→ 再生選択中の楽曲の全体波形を表示します。
- 5 アークセレクタ**
→ 再生選択中の楽曲をコントロールするのに使用します。
- 6 SYNCボタン**
→ もう一方のデッキにロードされた楽曲のBPMへ自動同期するトグルボタンです。
- 7 再生残り時間表示**
→ 再生選択中の再生残り時間を表示します。
- 8 ストップウォッチ**
→ Startで開始、Pauseで一時停止、Resetでリセットできます。
- 9 Aデッキチャンネルレベルインジケーター**
→ チャンネルフェーダー通過前の音声レベルを表示します。
- 10 ボリュームノブ1選択情報表示**
→ Master / Speaker / Gain A / Filter A / LINE1 の出力を切り替えて調整できます。
- 11 FXボタン**
→ デッキ A / B への FX 適用を個別にコントロールするトグルボタンです。
- 12 ボリュームノブ2選択情報表示**
→ Monitor / CUE / Gain B / Filter B / LINE2 の出力を切り替えて調整できます。
- 13 AUTO DJアイコン**
→ AUTO DJ が ON のとき点灯、OFF のとき消灯します。
- 14 バッテリー表示**
→ バッテリーの残量を表示します。
- 15 Bデッキチャンネルレベルインジケーター**
→ チャンネルフェーダー通過前の音声レベルを表示します。
- 16 KEY LOCKボタン**
→ 再生中の楽曲のキーを固定し、テンポを変えられるようになるトグルボタンです。
- 17 SHIFTボタン**
→ PAD に割り当てられた機能を切り替え、別の操作に変更できるトグルボタンです。
- 18 PADボタン機能表示**
→ PAD ボタンに割り当てられている機能を表示します。
- 19 デジタルターンテーブルモード表示**
→ デジタルターンテーブルの現在のモードを表示します。
- 20 バッテリーインプット表示**
→ インプットされているバッテリーの電圧を表示します。
- 21 USBフラッシュドライブ1読み込み表示***
→ 本機にUSBフラッシュドライブが接続されると表示されます。
- 22 USBフラッシュドライブ2読み込み表示***
→ 本機にUSBフラッシュドライブが接続されると表示されます。
- 23 ファイルボタン**
→ USBフラッシュドライブ内のファイルにアクセスします。
- 24 BPM情報表示**
→ デッキにロードされた楽曲のBPMと現在のBPMが表示されます。
- 25 曲名 / アーティスト名表示**
→ デッキにロードされた曲名とアーティスト名が表示されます。
- 26 DISCボタン**
→ デッキに適応させるターンテーブルを変更します。
- 27 格納ストレージ表示**
→ デッキにロードされたファイルの格納ストレージが表示されます。
- 28 FX2情報表示**
→ FX2ノブに割り当てられているFX情報を表示します。
- 29 ボリュームノブ2詳細情報表示**
→ ボリュームノブ2で選択されているボリュームを表示します。
- 30 Aデッキ表示倍率変更**
→ Aデッキにロードされている楽曲の波形表示倍率を変更します。
- 31 Bデッキ表示倍率変更**
→ Bデッキにロードされている楽曲の波形表示倍率を変更します。
- 32 ボリュームノブ1詳細情報表示**
→ ボリュームノブ1で選択されているボリューム表示します。
- 33 FX1情報表示**
→ FX1ノブに割り当てられているFX情報を表示します。
- 34 メニューボタン**
→ メニューを表示します。
- 35 LINE / MIC入力端子2表示***
→ 設定した対応するLINE / MIC入力端子が表示されます。
- 36 LINE / MIC入力端子1表示***
→ 設定した対応するLINE / MIC入力端子が表示されます。
- 37 マスターレベルインジケーター**
→ マスター出力の音声レベルを表示します。

* FW0.4.7 では未実装です。

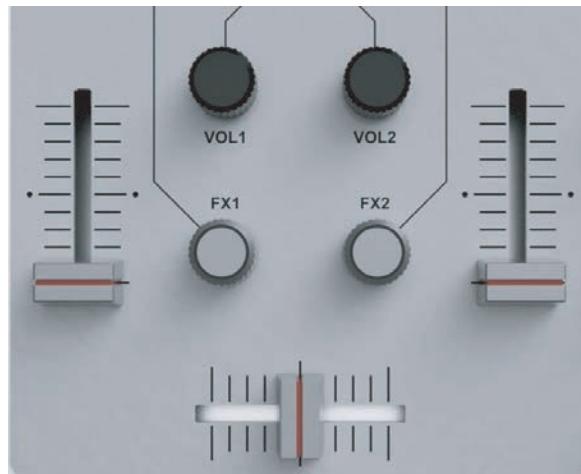
ファイルを選択する



デッキAにファイルをロードするには

1. ファイルボタン **1** をタップします。
2. ファンクションノブ A **2** を回して目的の楽曲を選択し、ノブを押し込んで決定します。
3. 現在のフォルダ階層が **3** に表示されます。
4. ひとつ上のフォルダに戻る場合は 矢印 **4** を選択しファンクションノブ A を押し込んでしてください。
5. 目的の楽曲を選んでファンクションノブ A を押し込むと、デッキ A にロードされます。

ボリュームを変更する



VOLノブ割り当て切り替え

- VOL1 ノブをクリックすると、ボリュームノブ1選択情報が順に切り替わります。

Master → Speaker → GainA → FilterA → Line1

- VOL2 ノブをクリックすると、ボリュームノブ2選択情報が順に切り替わります。

Monitor → CUE → GainB → FilterB → Line2

ノブに割り当てられたボリュームは、ブラウザ部のボリュームノブ詳細情報に表示されます。

Master

RCAに出力されるマスター出力音声のレベルを調整します。

Speaker

本機内蔵スピーカーに出力される音声レベルを調整します。

GainA

チャンネルフェーダーAに出力される音声レベルを調整します。

FilterA

デッキAにFXのFilterをかけます。

LINE1

LINE1から入力される音声レベルを調整します。

Monitor

ヘッドフォンに出力される音量レベルを調整します。

CUE

ヘッドフォンにモニターされる音声を調整します。*

* CUE を 100%にするとモニター音声のみ出力されます。

* CUE を 0%にするとマスター音声のみ出力されます。

GainB

チャンネルフェーダーBに出力される音声レベルを調整します。

FilterB

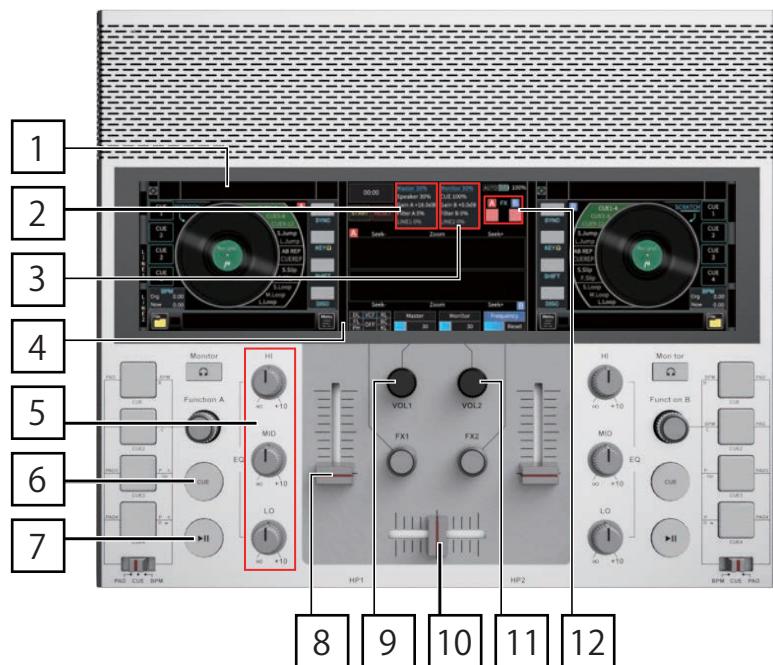
デッキBにFXのFilterをかけます。

LINE2

LINE2から入力される音声レベルを調整します。

楽曲を再生する

以下では、デッキAの音声を出力する方法を例に説明いたします。



- | | |
|----|---------------------|
| 1 | 全体波形表示 |
| 2 | ボリュームノブ1選択情報表示 |
| 3 | ボリュームノブ2選択情報表示 |
| 4 | Aデッキチャンネルレベルインジケーター |
| 5 | EQノブ |
| 6 | CUEボタン |
| 7 | 再生 / 停止ボタン |
| 8 | チャンネルフェーダー |
| 9 | VOL1ノブ |
| 10 | クロスフェーダー |
| 11 | VOL2ノブ |
| 12 | FXボタン |

1. VOL1ノブを操作してボリュームノブ1選択情報表示を以下のように設定してください。

Master 0%
Speaker 0%
Gain A +0.0dB
Filter A 0%
LINE1 0%

- Master 0%
- Speaker 0%
- Gain A +0.0dB
- Filter A 0%
- LINE1 0%

2. VOL2 ノブを操作してボリュームノブ2選択情報表示を以下のように設定してください。

Monitor 0%
CUE 100%
Gain B +0.0dB
Filter B 0%
LINE2 0%

- Monitor 0%
- CUE 100%
- Gain B +0.0dB
- Filter B 0%
- LINE2 0%

3. FX ボタンが点灯している場合は OFF にしてください。

4. EQ ノブを中心位置にしてください。

5. チャンネルフェーダーを手前側の位置にしてください。

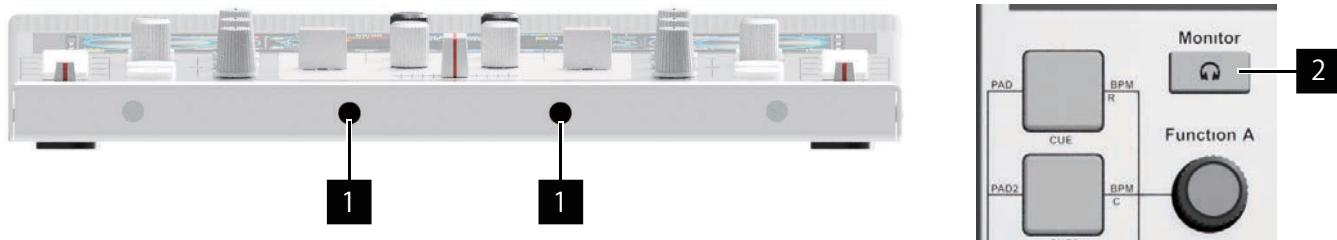
6. クロスフェーダーを中心位置にしてください。

7. 再生したい楽曲をデッキ A にロードし、全体波形をタッチしてピーク位置に移動します。



8. 再生ボタンを押し、楽曲を再生します。
9. A デッキチャンネルレベルインジケーターを確認し、ピークレベルで黄色のインジケーターが点灯するように、VOL1 ノブで Gain A を調整してください。
10. チャンネルフェーダーを奥側に動かしてください。
11. VOL1 ノブで Master や Speaker を設定し、出力される音声レベルを適切な音量に調整してください。
12. 再生する準備が整ったので、楽曲を停止後、再生開始したい位置に戻し、再生ボタンを押下してください。

ヘッドフォンで音声をモニターする



1 ヘッドフォン / LINE出力端子

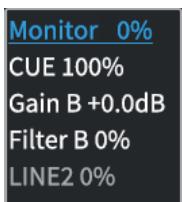
使用する出力の種類に応じて、本体メニューより切り替えてご使用ください。*

* FW ver.0.2.4 時点では、ヘッドフォン出力のみ対応しています。

2 ヘッドフォンモニターボタン

[Monitor] ボタンが押されているチャンネルの音声が、ヘッドフォンから出力されます。

1. VOL2 ノブを操作してボリュームノブ 2 選択情報表示を以下のように設定してください。



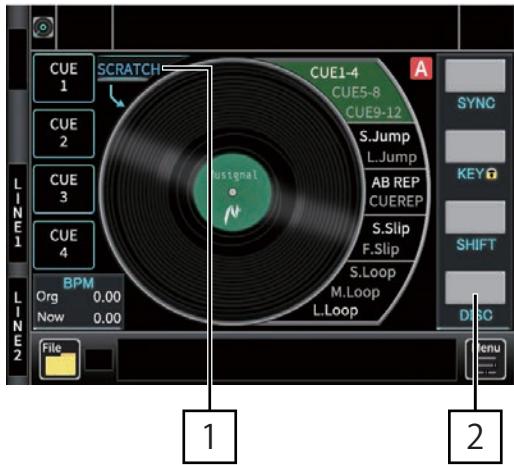
- Monitor 0%
- CUE 100%*

* CUE を 0% になるとマスター音声のみ出力され、100% になるとモニター音声のみが出力されます。

2. ヘッドフォン出力端子にヘッドフォンを接続し、ヘッドフォンモニターボタンを押下し点灯させてください。
3. VOL2 ノブを操作して Monitor の値を変更し、ヘッドフォンから出力される音声レベルを適切な音量に調整してください。

操作する(応用編)

デジタルターンテーブルを変更する

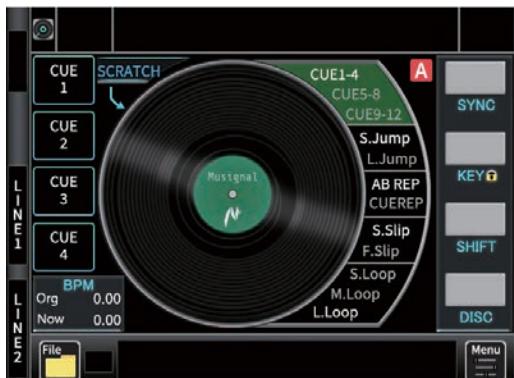


- 1 デジタルターンテーブルモード表示
- 2 DISC ボタン

DISC ボタンをタッチすると対応するデッキのデジタルターンテーブルが切り替わります。

以下で、各デジタルターンテーブルの機能を説明します。

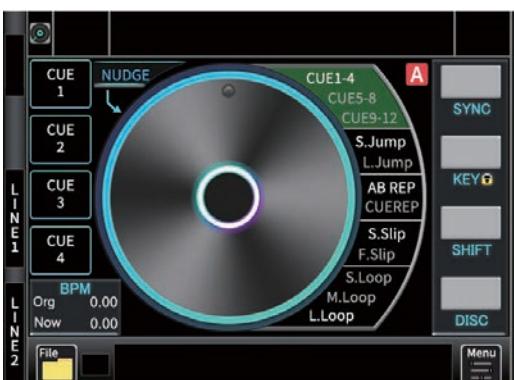
SCRATCH モード



SCRATCH

デジタルターンテーブルをタッチすると、アナログターンテーブルを操作するように直感的にターンテーブルコントロールを行えます。

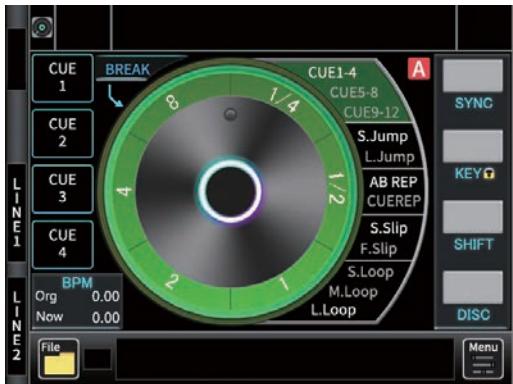
NUUDGE モード



NUUDGE

デジタルターンテーブルをタッチで回転させるとピッチベンドがかかります。楽曲が停止中に時計まわりに回転させるとゆっくり早送り、反時計まわりに回転させるとゆっくり巻き戻しを行うことができ、再生中に時計まわりに回転させると再生速度が少し速くなり、反時計まわりに回転させると少し再生速度が遅くなります。これらを活用することにより、繊細なターンテーブルコントロールを行えます。

BREAK モード



BREAK

再生中のデジタルターンテーブルをタッチしている間、再生中の楽曲が対応する拍数に応じて減速し、最終的に停止します。
指を離すと SLIP 動作に移行し、BREAK を行わずに再生を継続した場合の再生位置に自動的に復帰します。

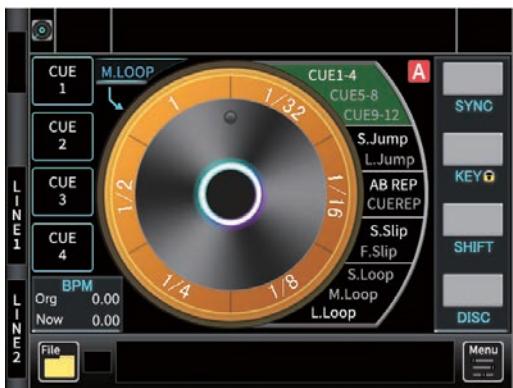
GRAVITY モード



GRAVITY

再生中のデジタルターンテーブルをタッチしている間、楽曲の音像を直感的にコントロールできます。
ターンテーブルをドラッグすると、その動きに応じて出力バランスが立体的に変化し、左右方向への操作ではパンニング機能により音像が左右へ、上下方向への操作では音像が前後へ移動します。
また、下方向へ操作するほどボーカル帯域が減衰し、ボイスカット効果が強まる特性があります。

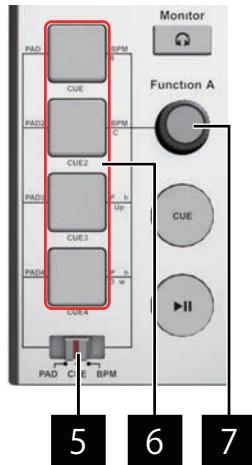
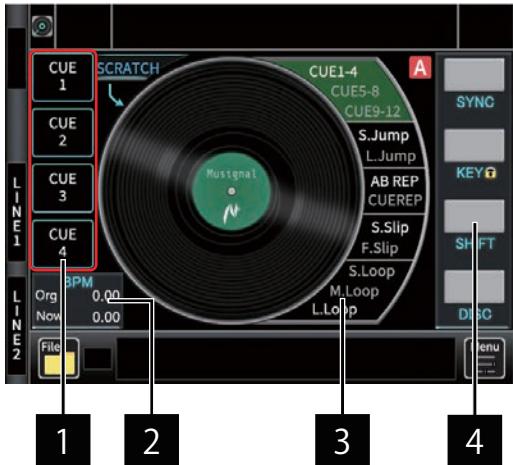
M.LOOP モード



M.LOOP

再生中のデジタルターンテーブルに触れている間、ピッチを動的に変化しながらループ再生を行うことができます。
タッチした位置がそのままループレンジとして設定され、指を離すまでループ再生が継続します。ループ中にターンテーブルをドラッグすると、設定されたループレンジを保持したままピッチを変化させることができます。右回りにドラッグするとピッチが上昇し、左回りにドラッグするとピッチが下降します。指を離すと SLIP 動作に移行し、M.LOOP を行わずに再生を継続した場合の再生位置へ自動的に復帰します。

パッドボタンの機能を変更する



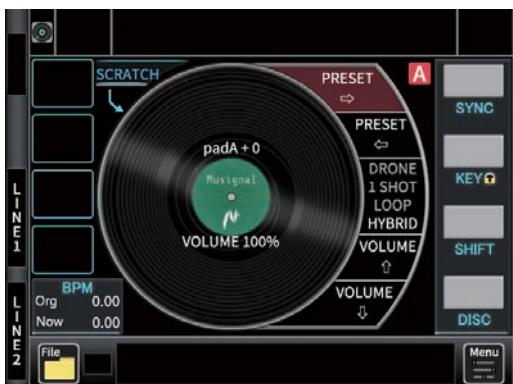
- 1 PADボタン機能表示
- 2 BPM情報表示
- 3 アークセレクタ
- 4 SHIFTボタン
- 5 PAD / CUE / BPM切り替えスイッチ
- 6 パッドボタン
- 7 ファンクションノブ

PAD / CUE / BPM 切り替えスイッチを切り替えると、アークセレクタおよび、パッドボタンの機能が切り替わります。

アークセレクタの操作は、ファンクションノブで上下に移動でき、クリックで項目の選択や実行ができます。

以下で、各パッドボタンの機能および、アークセレクタの機能について説明します。

サンプラー モード



SAMPLER

PAD / CUE / BPM 切り替えスイッチを PAD に切り替えると、アークセレクタおよびパッドボタンがサンプラー モードに切り替わります。

パッドボタンに音源を割り当てるには、USB フラッシュ ドライブ内に「pads」フォルダを作成し、その中に任意の名称のフォルダを作成して 48kHz・16-bit・ステレオ WAV 形式の音源を保存すると読み込まれ、フォルダはアルファベット順にデッキ A / デッキ B に、ファイルもアルファベット順に PAD1 ~ 4 に割り当てられます。

再生可能な音源の最長時間は 60 秒です。

Arc Selector

PRESET は、PAD に割り当てられたフォルダを変更できます。

デジタルターンテーブルが SCRATCH または NUDGE の場合は、画面中央にフォルダ名とボリュームが表示されます。再生モードは以下のとおりです。

DRONE : PAD を押している間だけ再生

1SHOT : 一度押すと最後まで再生

LOOP : PAD を押すとループ再生を開始し、もう一度押すまで繰り返し再生

HYBRID : 押下時間 500ms 未満 → DRONE

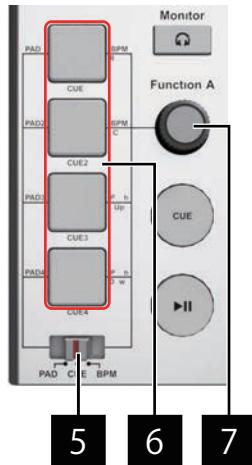
押下時間 500ms 以上 → 1SHOT (再生中に PAD を触ると停止)

VOLUME は、VOLUME↑で音量アップ、VOLUME↓で音量ダウンです。

SHIFT - SAMPLER -

サンプラー モードで SHIFT を有効にすると、アークセレクタの一部が変化し、PRESET が OFFSET に切り替わります。

これにより、現在選択中のフォルダ内でパッドボタンに割り当てられた楽曲ファイルの開始位置を変更でき、OFFSET↑ではフォルダのアルファベット順の先頭に向かって、OFFSET↓では末尾に向かって割当開始順が変化します。パッドボタンに割り当てられている楽曲が変更されると、それに伴って PAD ボタン機能表示に表示されているファイル名も各パッドボタンに割り当てられた楽曲名に更新されます。



- 1 PADボタン機能表示
- 2 BPM情報表示
- 3 アークセレクタ
- 4 SHIFTボタン
- 5 PAD / CUE / BPM切り替えスイッチ
- 6 パッドボタン
- 7 ファンクションノブ



SAMPLER

PAD / CUE / BPM 切り替えスイッチを PAD に切り替えると、アークセレクタおよびパッドボタンがサンプラー モードに切り替わります。

パッドボタンに音源を割り当てるには、USB フラッシュ ドライブ内に「pads」フォルダを作成し、その中に任意の名称のフォルダを作成して 48kHz・16-bit・ステレオ WAV 形式の音源を保存すると読み込まれ、フォルダはアルファベット順にデッキ A / デッキ B に、ファイルもアルファベット順に PAD1 ~ 4 に割り当てられます。

再生可能な音源の最長時間は 60 秒です。

Arc Selector

PRESET は、PAD に割り当てられたフォルダを変更できます。

デジタルターンテーブルが SCRATCH または NUDGE の場合は、画面中央にフォルダ名とボリュームが表示されます。再生モードは以下のとおりです。

DRONE : PAD を押している間だけ再生

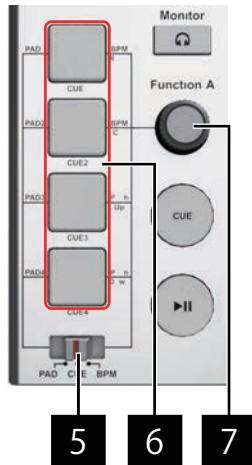
1SHOT : 一度押すと最後まで再生

LOOP : PAD を押すとループ再生を開始し、もう一度押すまで繰り返し再生

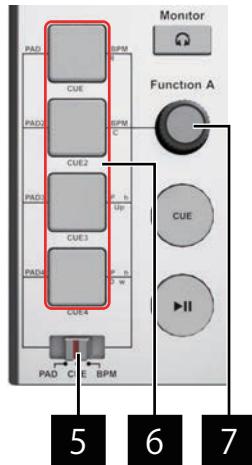
HYBRID : 押下時間 500ms 未満 → DRONE

押下時間 500ms 以上 → 1SHOT (再生中に PAD を触ると停止)

VOLUME は、VOLUME↑で音量アップ、VOLUME↓で音量ダウンです。



- 1 PADボタン機能表示
- 2 BPM情報表示
- 3 アークセレクタ
- 4 SHIFTボタン
- 5 PAD / CUE / BPM切り替えスイッチ
- 6 パッドボタン
- 7 ファンクションノブ



- 1 PADボタン機能表示
- 2 BPM情報表示
- 3 アークセレクタ
- 4 SHIFTボタン
- 5 PAD / CUE / BPM切り替えスイッチ
- 6 パッドボタン
- 7 ファンクションノブ

SHIFT - SAMPLER -

サンプラー モードで SHIFT を有効にすると、アークセレクタの一部が変化し、PRESET が OFFSET に切り替わります。

これにより、現在選択中のフォルダ内でパッドボタンに割り当てられた楽曲ファイルの開始位置を変更でき、OFFSET↑ではフォルダのアルファベット順の先頭に向かって、OFFSET↓では末尾に向かって割当開始順が変化します。パッドボタンに割り当てられている楽曲が変更されると、それに伴って PAD ボタン機能表示に表示されているファイル名も各パッドボタンに割り当てられた楽曲名に更新されます。

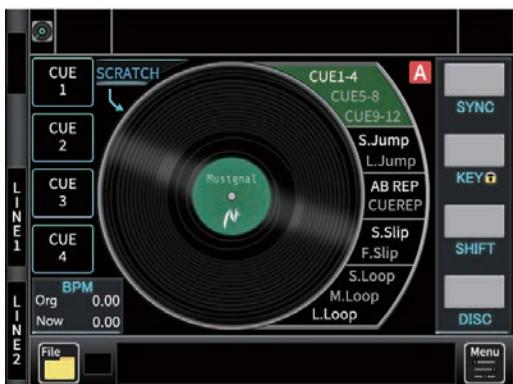
キュー モード



CUE

PAD / CUE / BPM 切り替えスイッチを CUE に切り替えると、アークセレクタおよびパッドボタンがキュー モードに切り替わります。

キュー モードでは、アークセレクタの選択位置に応じて、パッドボタンに割り当てられた機能が変化します。



Arc Selector - HOT CUE -

アークセレクタの選択位置が CUE1-4 / CUE5-8 / CUE9-12 にあり、いずれかを選択している場合、パッドボタンは HOT CUE モードとして動作します。

HOT CUE が設定されているパッドボタンは点灯し、押すとその位置へジャンプして再生を開始します。

消灯しているパッドは未設定で、楽曲の任意の位置で一度パッドボタンを押すことで HOT CUE を記録できます。HOT CUE が記録されたパッドボタンを押すと、その位置にジャンプして再生を開始します。

HOT CUE は 1 曲につき最大 12 個まで設定できます。



Arc Selector - JUMP -

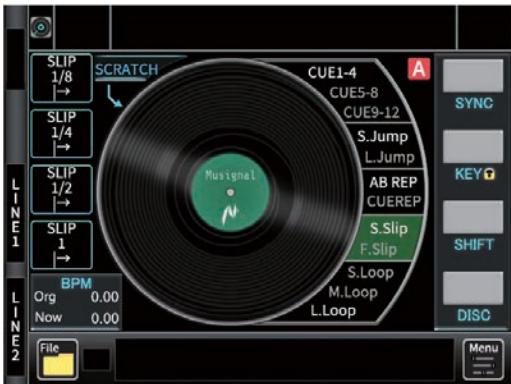
アークセレクタの選択位置が S.Jump / L.Jump にある場合、パッドボタンを押すと現在位置から PAD ボタン機能表示に表示された拍数ぶんだけ前後にジャンプします。



Arc Selector - REPEAT -

アークセレクタの選択位置が AB REP / CUE REP にある場合で、AB REP が選択されているときは、任意のパッドボタンを押した位置がループ開始点となり、同じパッドをもう一度押すとループ終了点が確定します。終了点を決めた時点でループが開始され、さらに押すとループが解除されます。また、一度設定した AB REP は、対応するパッドを押すことでのいつでもそのループに戻ることができます。同じく AB REP / CUE REP にある場合で CUE REP が選択されているときは、事前に設定された HOT CUE 1-2、2-3、3-4 の区間をループできます。利用可能な CUE REP があると、該当パッドが点灯します。

FILE REPEAT を有効にすると、デッキにロードされている楽曲をリピート再生できます。



Arc Selector - SLIP LOOP -

アークセレクタの選択位置が S.Slip / F.Slip にある場合で、S.Slip が選択されているときは、パッドボタンがスリップ機能付きのループとして動作します。PAD ボタン機能表示に示された区間を、パッドボタンを押した位置をループ開始点とし、ボタンを離すと「ループしていなかった場合に進んでいるはずの位置」にスムーズに戻って再生を継続します。同じく S.Slip / F.Slip にある場合で F.Slip が選択されているときは、パッドボタンがスリップ機能付きの変則ループとして動作します。押した位置がループ開始点となり、PAD ボタン機能表示にあらかじめプログラムされた独自のリズムパターンでループし、特徴的なグルーヴを生み出します。



Arc Selector - LOOP -

アークセレクタの選択位置が S.LOOP / M.LOOP / L.LOOP にある場合、パッドボタンは PAD ボタン機能表示に表示された区間でループを行います。パッドを押した瞬間の再生位置がループ開始点となります。

SHIFT - CUE -

キュー mode で SHIFT を有効にすると、パッドボタンの機能が一部変化します。

Arc Selector - HOT CUE -

アークセレクタの選択位置が CUE1-4 / CUE5-8 / CUE9-12 の場合、パッドボタンが点滅し、押下すると選択中のパッドボタンに割り当てられた HOT CUE を削除できます。

Arc Selector - REPEAT -

アークセレクタの選択位置が AB REP / CUEREP で、AB REP が選択されている場合は、パッドボタンが点滅し、押下すると割り当てられた AB REP のループポイントを削除できます。

Arc Selector - SLIP LOOP -

アークセレクタの選択位置が S.Slip / F.Slip の場合は、パッドボタンを押下した位置をループ終了点とし、戻る形でループが開始されます。

Arc Selector - LOOP -

アークセレクタの選択位置が S.LOOP / M.LOOP / L.LOOP の場合は、パッドボタンを押下した位置をループ終了点とし、戻る形でループが開始されます。

ピッチモード



PITCH

PAD / CUE / BPM 切り替えスイッチを BPM に切り替えると、アークセレクタおよびパッドボタンがピッチモードに切り替わります。

パッドボタンの各機能は以下のとおりです。

- BPM Reset : 押下すると現在の BPM をオリジナル BPM にリセットします。
- Qtz : 停止中に押下すると反対デッキの BPM に同期します。
再生中に押下すると BPM と Beat 位置を反対デッキに同期し再生します。
- Pitch+ : 停止中は楽曲を進める (Seek+)、再生中は再生速度が少し速くなります。
- Pitch- : 停止中は楽曲を戻す (Seek-)、再生中は再生速度が少し遅くなります。



Arc Selector

ファンクションノブを操作してデッキにロードした楽曲の BPM を変更できます。

ファンクションノブを時計まわりに回転させると BPM が増加し、反時計まわりに回転させると BPM が減少します。現在の BPM がオリジナル BPM から変更されている場合、再生中にファンクションノブをクリックすると、ゆっくりオリジナル BPM に戻り、停止中にクリックすると、オリジナル BPM にリセットされます。

また、ファンクションノブを長押しすると、デッキにロードした楽曲のオリジナル BPM を変更することができます。TAP はパッドボタンをタップして BPM を決定、Re-Analyze は再計算を行います。パッドボタンの OK / Cancel でオリジナル BPM を決定します。

SHIFT - PITCH -

ピッチモードで SHIFT を有効にすると、アークセレクタとパッドボタンの機能が一部変化します。

ファンクションノブの BPM 変化量

ファンクションノブ操作時の BPM 変化量が 1 から 0.1 に切り替わります。

Pitch + / Pitch -

Pitch + / Pitch - が BPM + 0.01 / BPM - 0.01 に切り替わります。パッドボタンを押下すると、現在の BPM を 0.01 ずつ増減できます。

オリジナル BPM 編集時のパッドボタン

ファンクションノブを長押ししてオリジナル BPM を変更する際、パッドボタンに割り当てられた機能が変化します。

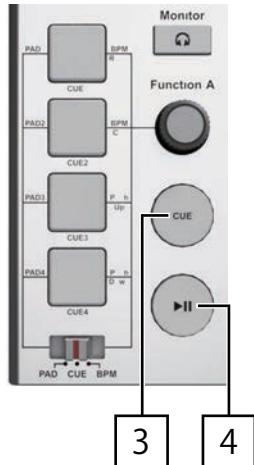
オリジナル BPM 編集時の、パッドボタンの Cancel / TAP / Re-Analyze / OK は、それぞれ BPM × 2 / BPM × 3/4 / BPM × 2/3 / BPM × 1/2 に切り替わります。

パッドボタンを押下すると現在設定されているオリジナル BPM に、対応する倍率を適用して変更します。

再生を制御する



1 2



- 1 SYNCボタン
- 2 KEY LOCKボタン
- 3 CUEボタン
- 4 再生 / 停止ボタン

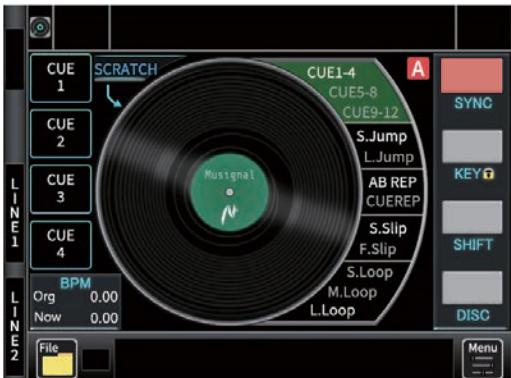
キューポイント



CUE POINT

楽曲をデッキにロードすると、キューポイントが自動的に先頭に設定されます。楽曲停止中に CUE ボタンを押下すると現在位置にキューポイントを設定でき、キューポイント以外で停止した場合は、CUE ボタンが点滅します。点滅中に押下することで同様に新しいキューポイントを設定できます。CUE ボタンを長押しすると、その位置から GATE 再生が行われ、GATE 再生中に再生ボタンを押下すると通常再生へ移行します。また、楽曲再生中に CUE ボタンを押下すると、設定済みのキューポイントへジャンプして再生を停止します。

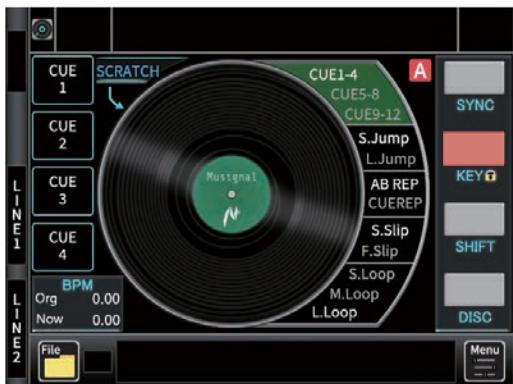
シンクモード



SYNC

SYNC ボタンは、押すたびに有効 / 無効を切り替えられるボタンです。一度押下すると点灯して有効になり、もう一度押下すると消灯して無効になります。SYNC が有効な状態では、ボタンを有効化したタイミングや楽曲をデッキにロードしたタイミングで、反対のデッキにロードされている楽曲の BPM に自動で合わせ、両方の楽曲のテンポを揃えます。なお、BPM を同期した後に SYNC を無効にしても、既に適用された BPM は元の値には戻りません。また、SYNC による同期はテンポのみを合わせるもので、ビート位置まで完全に揃えたい場合は、ピッチモードの Qtz 機能をご利用ください。

キーロックモード



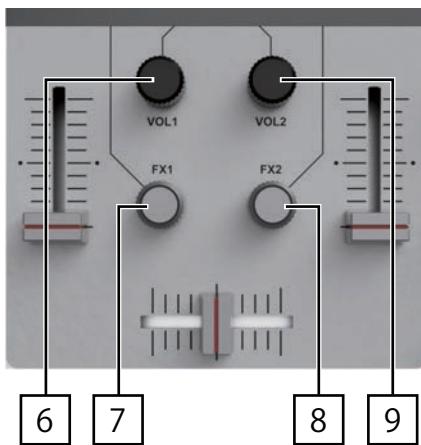
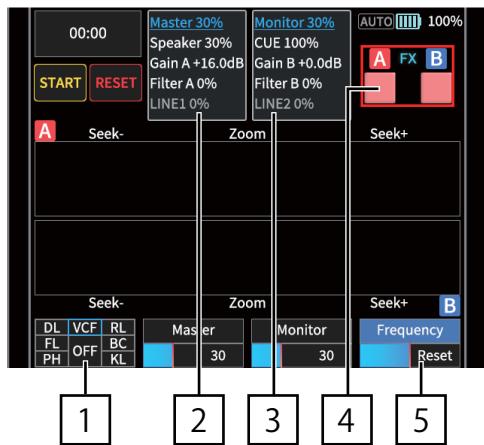
KEY LOCK

Key Lock ボタンは、押すたびに有効 / 無効を切り替えられるボタンで、一度押下すると点灯して有効になり、もう一度押下すると消灯して無効になります。

有効にすると、再生中の楽曲のキー（音程）が固定され、テンポ（BPM）を変更しても音程が変化しません。これにより、ピッチチェンジによる音の高さのズレを防ぎ、楽曲のメロディやハーモニーを保ったままテンポ調整やミックスを行うことができます。

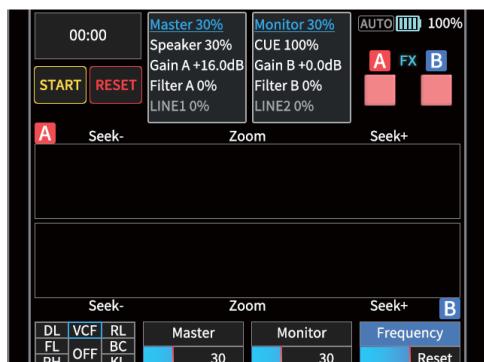
また、Key Lock は曲の再生速度に影響を与えず、自由にテンポを変化させながらも原曲の音程を維持できるため、異なる BPM の楽曲同士のミックスでも自然なサウンドを保つことが可能です。

エフェクトを使用する



FXには、GODJ LEGACY モードと FX カスタム設定の 2 つのモードがあり、メニュー画面の FX 設定で選択できます。

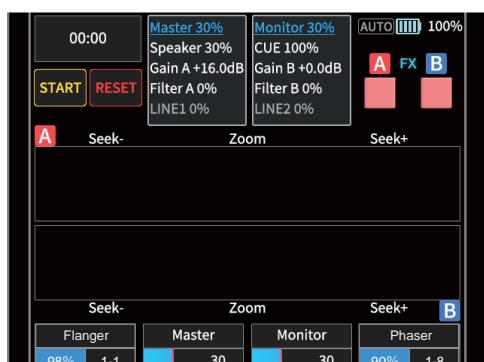
GODJ LEGACY モード



GODJ LEGACY

GODJ LEGACY モードでは、FX1 ノブで FX1 情報表示に表示された FX を選択し、クリックで ON / OFF を切り替えられます。カーソルがある位置の FX のパラメータは FX2 情報表示に表示され、FX2 ノブを左右に回転させることでパラメータを変更できます。項目が複数ある FX は、FX2 ノブを押しながら回転させることで、もう一方のパラメータも変更可能です。

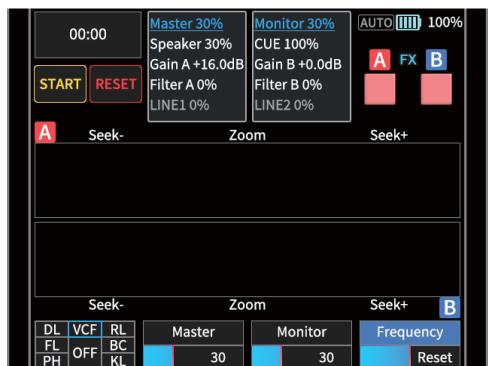
カスタム設定モード



CUSTOM

FX カスタム設定モードでは、メニュー画面の FX 設定で FX1 ノブ、FX2 ノブに割り当てたい FX を選択します。選択された FX は FX1 情報表示、FX2 情報表示に表示され、FX ノブをクリックで ON / OFF、左右回転でパラメータを変更できます。複数パラメータがある場合は、FX ノブを押しながら回転させることで、もう一方のパラメータを変更できます。

FX ボタン



FX BUTTON

GODJ LEGACY と FX カスタム設定に共通する操作として、それぞれのデッキに FX を適用する場合は FX ボタンを有効にしてください。

FX ボタンはトグル式で、A デッキのみ、B デッキのみ、または両方のデッキに FX を適用するなど柔軟に選択できます。

FILTER

特殊な FX として、ボリュームノブ 1 選択情報表示および、ボリュームノブ 2 選択情報表示には、それぞれ Filter A と Filter B の FX が用意されています。これらの FX は通常の FX ノブではなく、VOL1 ノブ、VOL2 ノブを使用して操作する点が特徴です。

フィルターを適用するには、まず対象となる VOL ノブをクリックし、ノブに対応したボリュームノブ選択情報表示を切り替えていきます。

クリックするたびに選択可能な項目が順に切り替わるため、その中から Filter A、または Filter B を選択します。

フィルターが選択された状態になると、その VOL ノブがフィルター操作用のコントローラーとして機能し、ノブを左右に回転させることでフィルター効果を加減できます。

VOL1 ノブで操作した場合はデッキ A、VOL2 ノブで操作した場合はデッキ B にそれぞれフィルターが適用され、ボリュームノブ選択情報表示に記載されているパーセンテージに応じて滑らかに変化します。

また、これらのフィルター FX は、通常のエフェクトと異なり FX ボタンの影響を受けません。

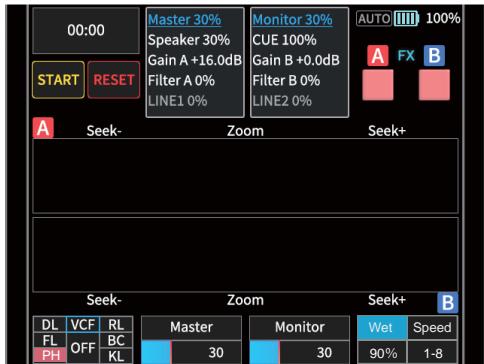
そのため、FX ボタンを有効にしていない状態でも、VOL ノブを操作するだけでフィルターが即時に反映されます。

従来のエフェクトとは別に独立して動作するため、ミックス中に素早くフィルターをかけたい場合、EQ に近い感覚で音を調整したい場合に便利です。これにより、FX の設定状況に左右されず、各デッキの音を直感的に加工できる柔軟な操作性が得られます。

FX の種類

本機には、多彩なエフェクトが搭載されており、それぞれのパラメータを細かく調整できます。以下で、各エフェクトの種類と操作方法について説明します。

PH

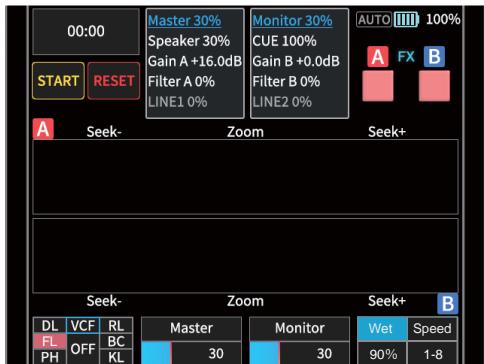


PHASER

PHASER は、入力された音声に対して位相を周期的にずらし、その結果生じる特定の帯域の干渉によって、音に“揺れ”や“うねり”的ある独特のサウンドを加えるエフェクトです。

- WET
原音(Dry)とエフェクト音(Wet)の割合を調整します。
値を上げるほどエフェクト成分が強調され、フェイザー特有の揺れが際立ちます。
- SPEED
揺れの周期を調整します。
値を上げると揺れの動きが速くなり、よりアクティブで目立つ効果になります。

FL

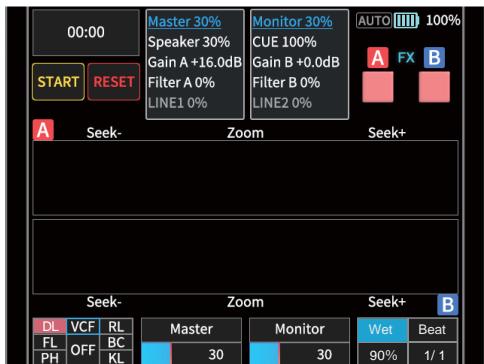


FLANGER

FLANGER は、入力された音声に対してごく短いディレイを加え、その遅延音を原音と混ぜ合わせることで、周期的な干渉を発生させ、“金属的な揺れ”を生み出すエフェクトです。

- WET
原音(Dry)とエフェクト音(Wet)の割合を調整します。
値を上げるほど、フランジャー特有の渦巻くような揺れが強調され、音の存在感が増します。
- SPEED
揺れの周期を調整します。
値を上げると揺れ方が速くなり、より激しくメリハリのある効果になります。

DL

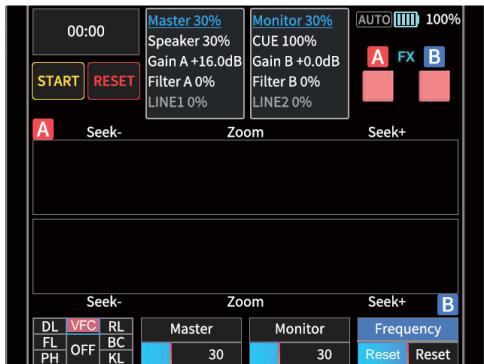


DELAY

DELAY は、入力された音声を一定時間遅らせて再度再生し、残響のような繰り返しやエコーの効果を生み出すエフェクトです。原音と遅延音が重なることで空間的な広がりが加わり、リズムにアクセントを与える用途としてもよく使われます。

- WET
原音(Dry)とエフェクト音(Wet)の割合を調整します。
値を上げると遅延音の存在感が増し、反響がより目立つサウンドになります。
- BEAT
短い値ほど細かくテンポよく反復するエフェクトになり、長い値ほどゆったりとした残響・空間的な反復になります。

VCF



VOLTAGE CONTROLLED FILTER

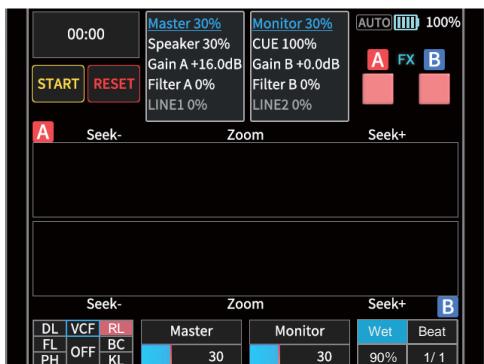
VOLTAGE CONTROLLED FILTER は、入力された音声から特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりすることで、音の印象を変化させるエフェクトです。

音の通る周波数をコントロールすることで、曲の抜け感やエネルギー感を自由に調整でき、ミックスの演出やビルドアップ、ブレイクでの効果的な空間演出に活用されます。

• FREQUENCY

フィルターのカットオフ周波数を調整します。値を上げると高域が通過しやすくなり、シャープで明るい音質になります。値を下げるほど低域が強調され、こもった丸みのある音質になります。これにより、曲の中で音の厚みや抜け感をダイナミックに変化させることができます。

RL



ROLL

ROLL は、ROLL が ON にされた瞬間の音を記録し、原音と混ぜ合わせて繰り返すことでリズミカルな流れや“うねり”を生み出すエフェクトです。ROLL が OFF になるまで、この効果は継続します。主にロール演出やビルドアップの際に使用され、曲の盛り上げや空間的な広がりを演出できます。

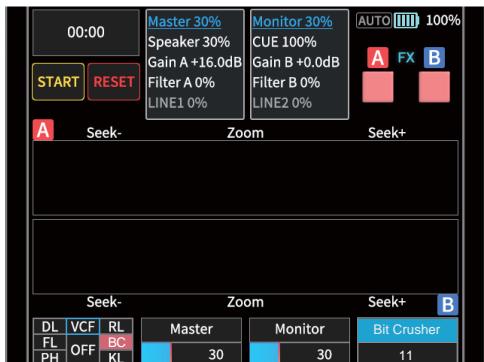
• WET

原音 (Dry) とエフェクト音 (Wet) の割合を調整します。値を上げるほどロール効果が強調され、音の流れやうねりが際立ちます。

• BEAT

細かく刻んだリズムやゆったりとした流れなど、曲に合わせた多彩な表現が可能です。

BC



BIT CRUSHER

BIT CRUSHER は、入力された音声のビット深度を意図的に下げることで、デジタル的な歪みやザラつき、ローファイ感を加えるエフェクトです。原音の高解像度な波形を荒くすることで、独特のざらつきやサウンドキャラクターを演出できます。

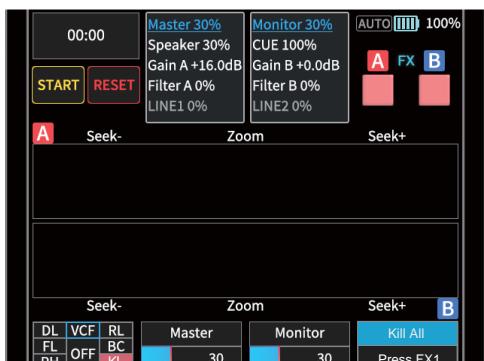
主にリズムトラックやメロディに使用することで、

エッジの効いた質感や攻撃的な音色を作り出すことができます。

• LEVEL

エフェクトの強さを調整します。値を上げるほどビット深度が下がり、ザラつきや歪みが強くなります。値を下げると原音に近い状態になり、エフェクトの影響が弱くなります。

KL



KILL ALL

KILL ALL はすべてのエフェクトを OFF にします。

いずれかのエフェクトを ON にすると、自動的に点灯し、

FX1 ノブで KILL ALL を選択し、クリックすることで実行します。