



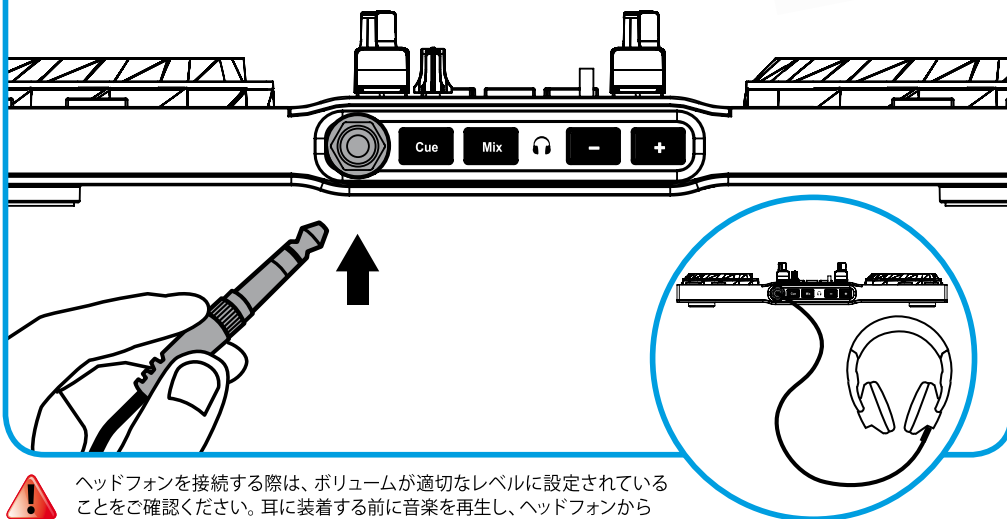
**DJ CONTROL AIR / DJUCED™**  
**取扱説明書**



1

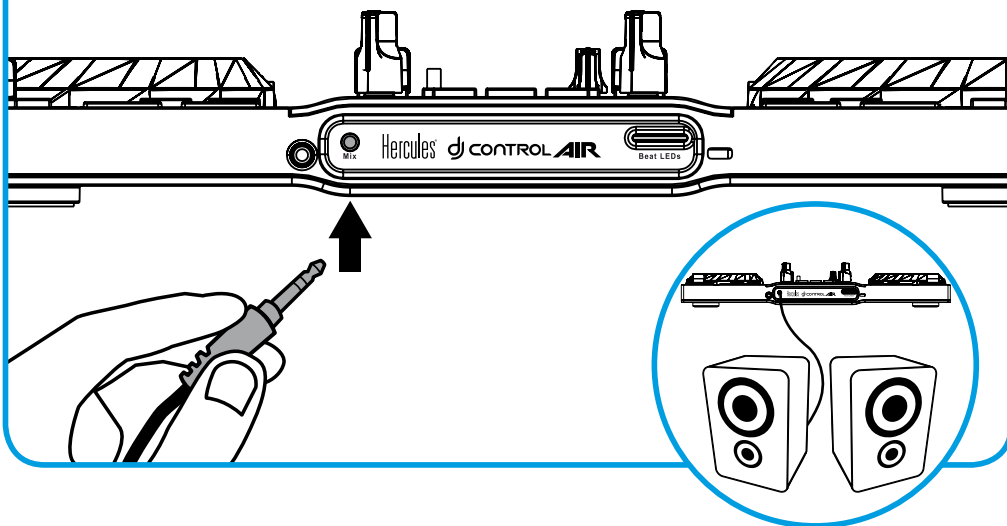
## ヘッドフォンとスピーカーを接続する

## フロントパネル:ヘッドフォン



**!** ヘッドフォンを接続する際は、ボリュームが適切なレベルに設定されていることをご確認ください。耳に装着する前に音楽を再生し、ヘッドフォンから聞こえるボリュームが大きすぎる場合は調節してください。

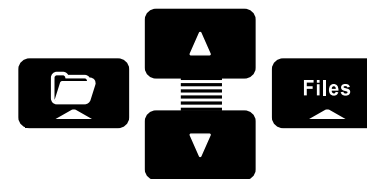
## 背面パネル:スピーカー



2

## DJUCED™ にミュージックをロードする

以下のボタンを使って、フォルダーおよびファイルを参照します。



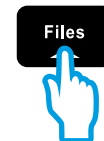
フォルダーリスト  
およびファイルを  
参照する:



フォルダーツリーを  
展開する/  
折りたたむ:



フォルダー内の  
ファイル一覧に  
アクセスする:



2.1 コンピューター上の、ミュージックファイルが保存されている場所を参照します。



2.2 トラックをハイライトした後、[Load A] を押してトラックをデッキ A にロードするか、[Load B] を押してトラックをデッキ B にロードします。DJUCED™ は、ロードされたトラックの BPM (ビート / 分) を自動的に解析します。



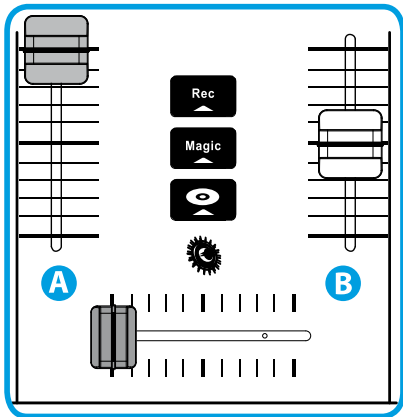
DJUCED™ は、ポピュラーなオーディオファイル形式 (mp3, wav, wma, aif...) にほぼすべて対応しています。

3

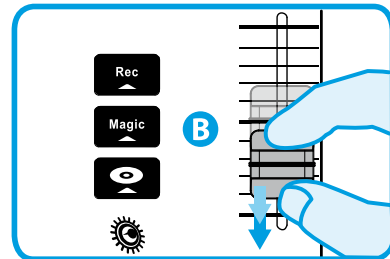
## トラックをプレビューする


プレビューを使って、現在再生中のトラックの次に再生されるトラックを準備できます。プレビューは、次に再生されるトラックをビートマッチしたり、トラックを任意のポジションで一時停止し、そのポジションから再生を開始したりする目的で使用します。また、キューポイントを挿入し、そのポイントからトラックの再生を開始することもできます (第 8 項も参照 - キューポイントを挿入する)。

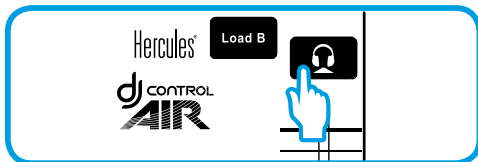
3.1 デッキ A でトラックを再生中に、デッキ B で次のトラックをプレビューしたい場合。





3.2 デッキ B でトラックをプレビューする前に、デッキ B のチャンネルフェーダーを完全に下げる必要があります。

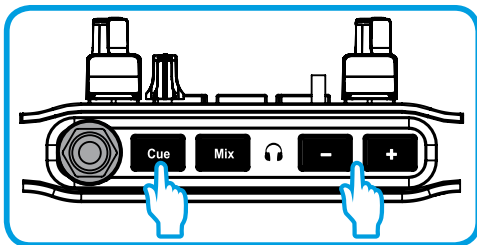


3.3 デッキ B (プレビューしたいトラックがロードされているデッキ) の  ボタンを押します。

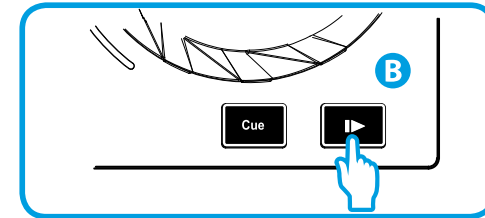



3.4 プレビューするトラックの再生を開始する前に  ボタンを押します。チャンネルフェーダーをすでに最小まで下げているため、トラックは観客には聞こえず、ヘッドフォンでのみ聴くことができます。

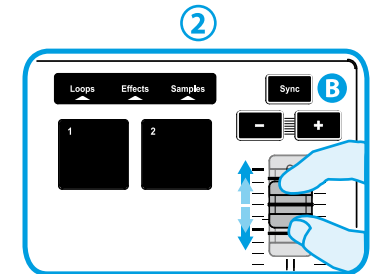
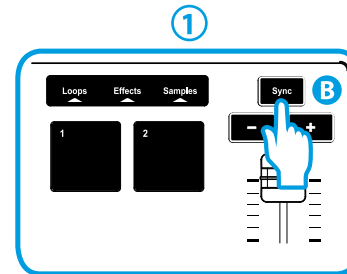
  ボタンを使って、ヘッドフォンのボリュームを調節します。



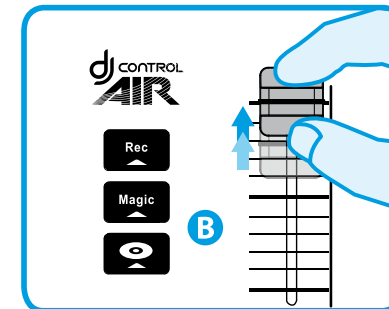
3.5 デッキ B で、プレビューするトラックの再生を開始し、トラックを準備 (トラックのビートマッチ、キューポイントの挿入など) します。



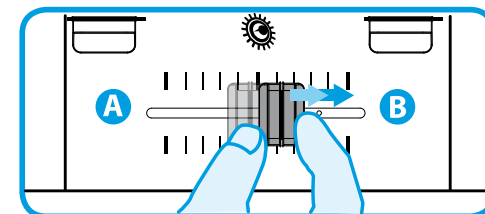
3.6 デッキ B の (1)  ボタンを押して BPM (ビート/分) を同期します。あるいはピッチフェーダー (2) を使って、デッキ A と同じ BPM に設定します。



3.7 デッキ B でトラックを再生する準備ができれば、デッキ B のチャンネルフェーダーを少しずつ上げます。



3.8 クロスフェーダーを、先ほどプレビューしたトラックがロードされているデッキ B 側に向かって少しずつ動かします。

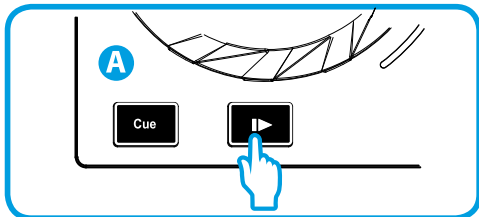


4

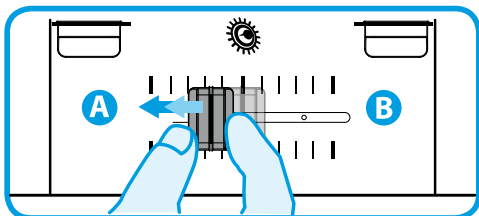
## トラックをミックスする

トラックのミキシングとは、ギャップやサイレントを入れずに、複数の音源を自然に繋げることを指します。

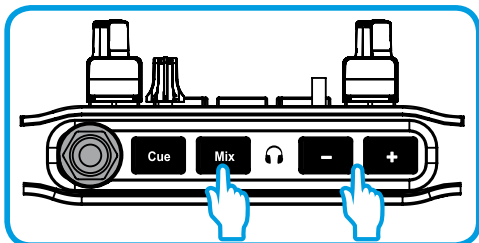
- 4.1 各デッキ (A および B) にそれぞれトラックをロードした状態で、デッキ A のトラックの再生を開始します。



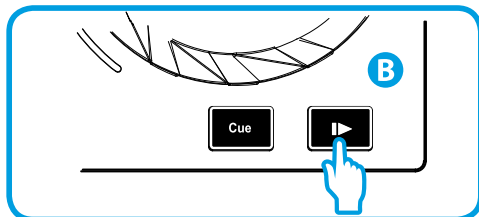
- 4.2 クロスフェーダーを、トラックが再生されているデッキの方にセットします (この場合は左)。



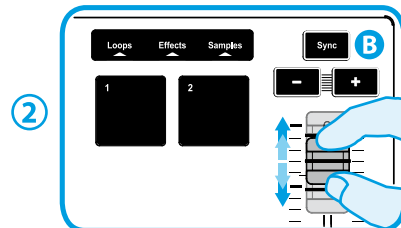
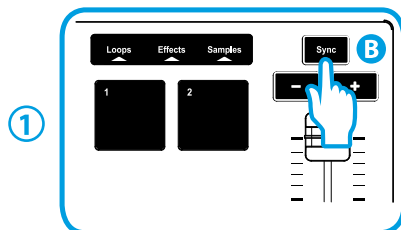
- 4.3 フロントパネルの **Mix** ボタンを押します。観客がスピーカーを通して聞くサウンドは、ユーザーのヘッドホンで再生されるサウンドと同じです。- + ボタンを使って、ヘッドホンのボリュームを調節します。



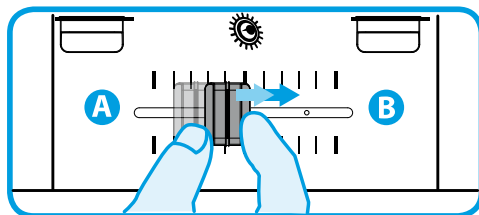
- 4.4 再生中のトラックが終了する前に、hB にロードされているトラックの再生を開始します。



- 4.5 トランジションが同じテンポになるよう、準備中のトラックの BPM (ビート/分) を同期させます。ここでデッキ B (1) の **Sync** ボタンを押すことで、このトラックの BPM 値を、(デッキ A で) 再生が終わるトラックの BPM に合わせることができます。あるいは、ピッチフェーダー (2) を使い、デッキ A と同じ BPM に設定することができます。



- 4.6 トランジションを作成するには、クロスフェーダーを新しいトラックが再生されているデッキ側に少しずつ動かします (この場合は右側)。



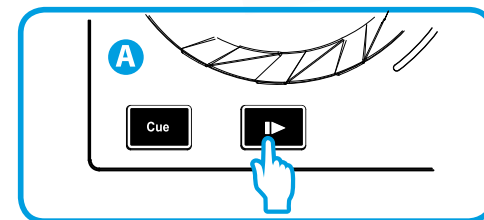
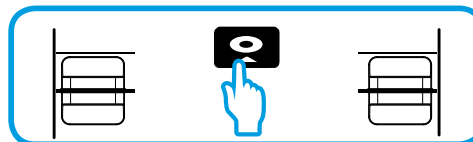
トラックの再生が残り 30 秒になると、次のトラックの準備を促すアラートが表示されます。



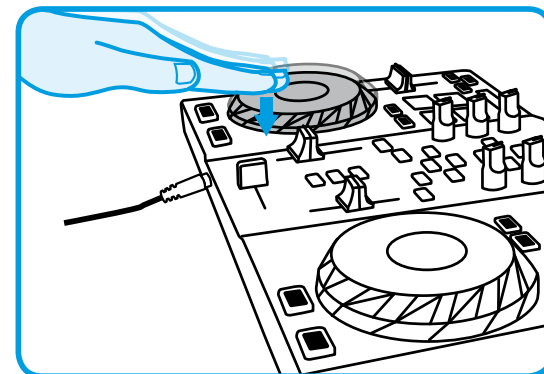
5

## トラックのスクラッチング

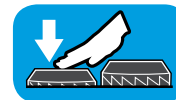
- 5.1 ボタンを押して、スクラッチモードを有効にします。 5.2 ここでは、デッキ A にロードされているトラックの再生を開始します。



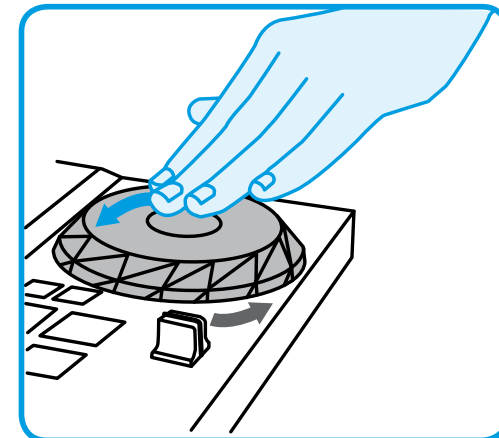
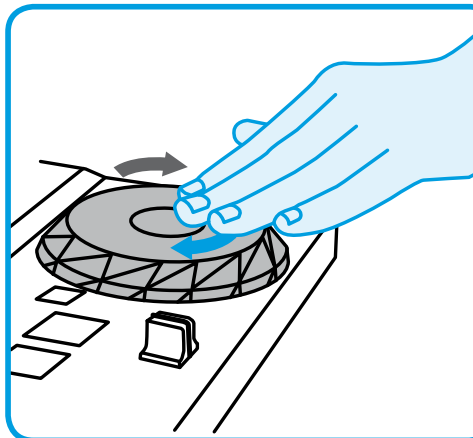
- 5.3 図が示すように、デッキ A のジョグホイールの上に手を置きます。



- 5.4 ジョグホイールを軽く押してから...



- 5.5 ... ジョグホイールを軽く右に回し、続けて軽く左に回します。

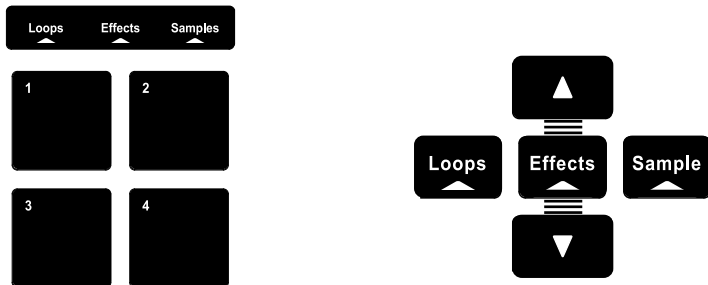


# 6

## パッドを使用する

エフェクト、ループ、およびサンプルは、パッドを使ってトリガーできます。

8 Pads

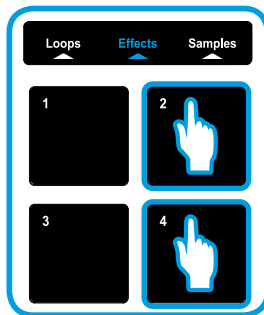
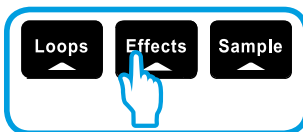


### 6.1 ロード済みで、現在再生中のトラックにエフェクトをかける場合。

Effects ボタンを押します。

1つ以上のパッドをタップして、エフェクトをトリガーします。

対応するエフェクトが DJUCED™ に表示され、再生中のトラックに対して適用されます。

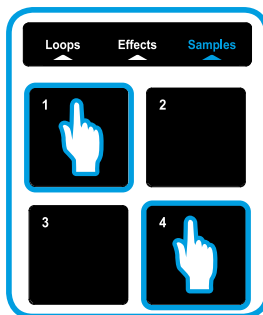


### 6.2 ロード済みで、現在再生中のトラック上でサンプルを再生する場合。

Sample ボタンを押します。

1つ以上のパッドを押すことで、サンプル(短いミュージックまたはサウンドクリップ)をトリガーします。

パッドにかける圧力を強めるほど、サンプルの再生ボリュームが大きくなります。パッド上でサンプルがトリガーされると、パッドはサンプルの長さと同じ時間点灯します。(たとえばドラムのような短い音の場合は約1秒、ミュージックサンプルの場合は数秒点灯します)。



### 6.3 ロード済みで、現在再生中のトラックから、ループを作成して再生する場合。

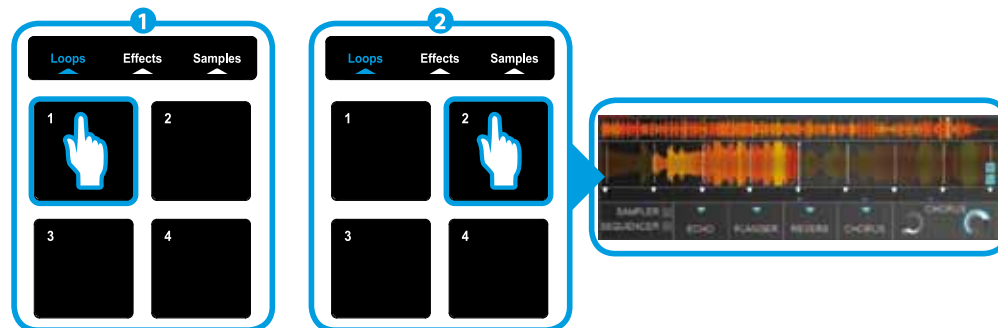
Loops ボタンを押します。



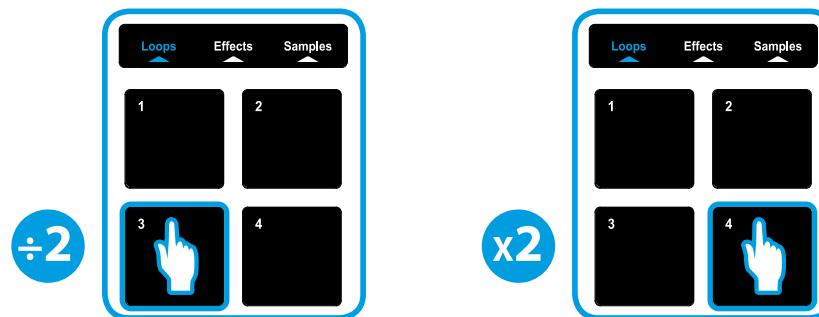
トラックの再生中、パッド1をタップしてループの開始ポジション(「ループイン」ポイント)を作成し、続いてループを終了したいポジション(「ループアウト」ポイント)でパッド2をタップします。

DJUCED™ の縦ライン(1ライン=1ビート)と、再生中のミュージックを参考に、ループを終了するベストタイミングを決めます。

DJUCED™ は、トラックの一部をループとして再生します。パッド2をタップするとループを終了し、通常の再生に戻ります。

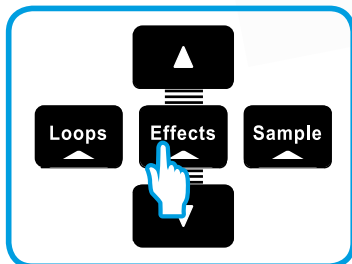


ループの長さを半分に分割する場合はパッド3をタップ、ループの長さを倍にする場合はパッド4をタップします。



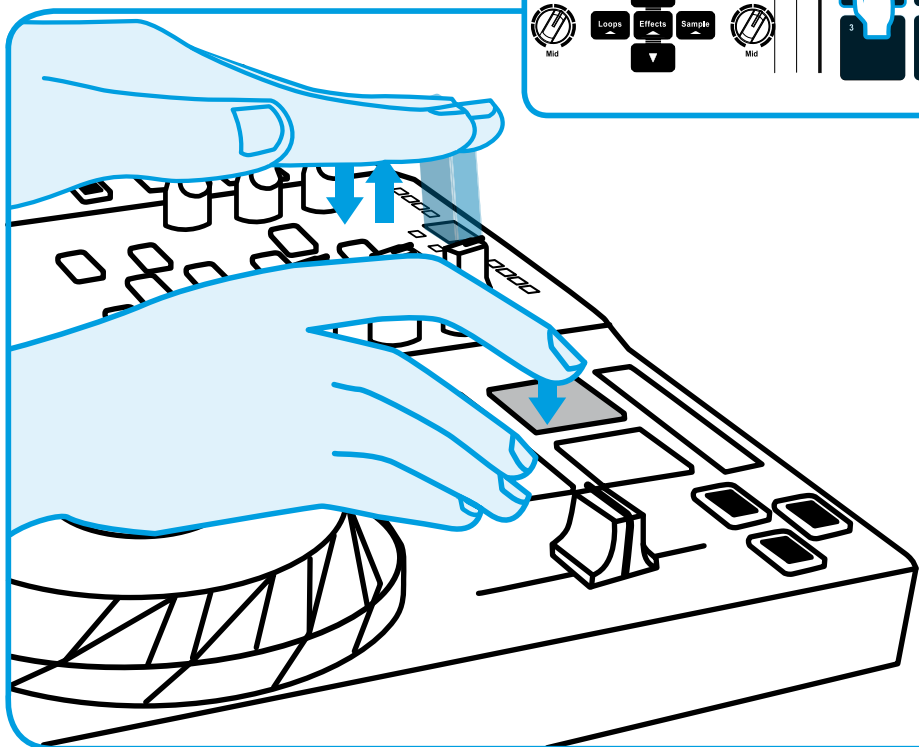
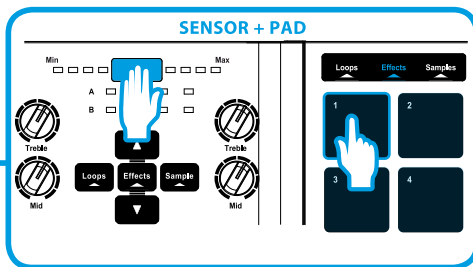
7

## エアークントロールを使用する



7.1 **Effects** ボタンを押します。

7.2 パッドを押し、パッドに圧力をかけた状態のまま手をエアークントロールセンサーにかざすことで、エフェクトを調節できます。

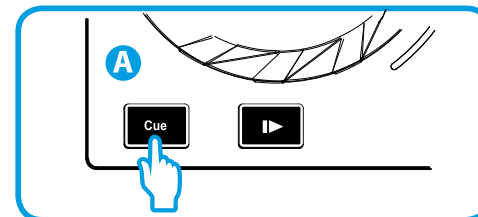


8

## キューポイントを挿入する

キューポイントとは、ミュージックトラック内に挿入することのできるマーカーのことです。そのポイントからトラックの再生を開始することができます。

8.1 **Cue** ボタンを押して、ここではデッキ A にロードされているトラックにキューポイントを挿入します。



8.2 **Cue** ボタンをもう一度押して、トラック内に挿入したキューポイントから再生を開始します。

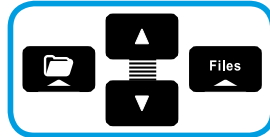
キューポイントを削除するには、(DJUCED™ 内の)  ボタンをクリックします。


9

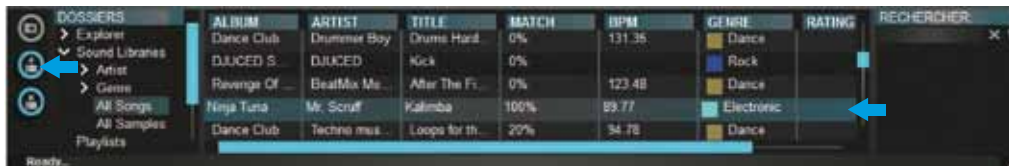
## プレイリストを作成する


プレイリストとは、好きなジャンル(エレクトロ、ロックなど)もしくはテーマ(お気に入り、パーティー、誕生日、80年代など)のミュージックを集めた再生リストのことを指します。

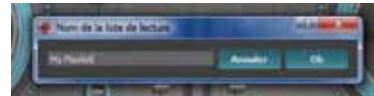
9.1 これらのボタンを使って、プレイリストに追加したいトラックをハイライトします。



 ボタンが左に表示されます。



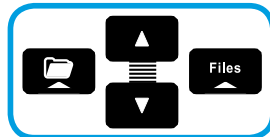
9.2  ボタンをクリックしてプレイリストを作成します。プレイリストの名前を入力して [OK] をクリックします。



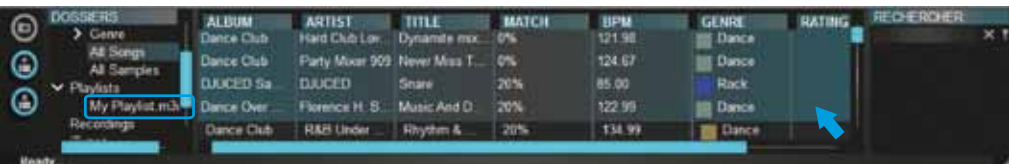
新しいプレイリストが、プレイリストフォルダ内に表示されます。



9.3 これらのボタンを使って、ミュージックが含まれているフォルダに戻ります。



9.4 DJUCED™ 内で、マウスを使って1つ以上のトラックを選択します。キーボードの [SHIFT] キーを押しながら選択することで、複数の項目を連続して選択できます。選択したファイルと、作成したプレイリスト(ここでは「My Playlist」)にドラッグ&ドロップします。



Hercules is a division of  
Guillemot Corporation