

DENON DJ PRIME GO

ユーザーガイド

目次

はじめに	3
同梱品	3
サポート/製品登録.....	3
セットアップ	4
対応デバイスおよびファイル形式	5
設定	5
機能.....	6
トップパネル	6
フロントパネル.....	10
リアパネル	10
操作.....	11
タッチスクリーン概要	11
パフォーマンスビュー	11
ライブラリービュー（フル表示）	14
パフォーマンス	16
トラックのロード	16
トラック検索&検索フィルター	17
クレートとプレイリストの編集.....	18
再生&キュー	18
オートループ&ビートジャンプ	19
シンク&ピッチ調整	19
パッドモード	20
メニュー	21
UTILITY メニュー	21
Preferences メニュー	23
Source メニュー	25
Record メニュー	26
付録.....	27
FX Parameters.....	27
技術仕様.....	29
商標およびライセンス	30

はじめに

PRIME GO をお買い上げいただきありがとうございます。私たち Denon DJ は「お客様のパフォーマンスを最善のものにする」ということを念頭に製品を設計しております。

同梱品

PRIME GO
電源アダプター
USB ケーブル
Engine DJ ソフトウェア・ダウンロードカード
ディスプレイ・クリーニング・クロス
保証書/クイックスタートガイド(別書)

重要： denondj.com/downloads にアクセスし、Engine PRIME ソフトウェアをダウンロードしてください。

サポート

製品の最新情報システム要件、互換性など、および操作方法や修理などにつきましては、DENON DJ のホームページ (denondj.com/jp) をご覧ください。

または、サポートページ (inmusicbrands.jp/support/denondj/) をご覧ください。

製品登録

Denon DJ Web サイトで製品登録を行うと専用ソフトウェア、キャンペーンなどがご利用できるようになります。

コンテンツにアクセスするには以下の手順に従って製品を登録してください。

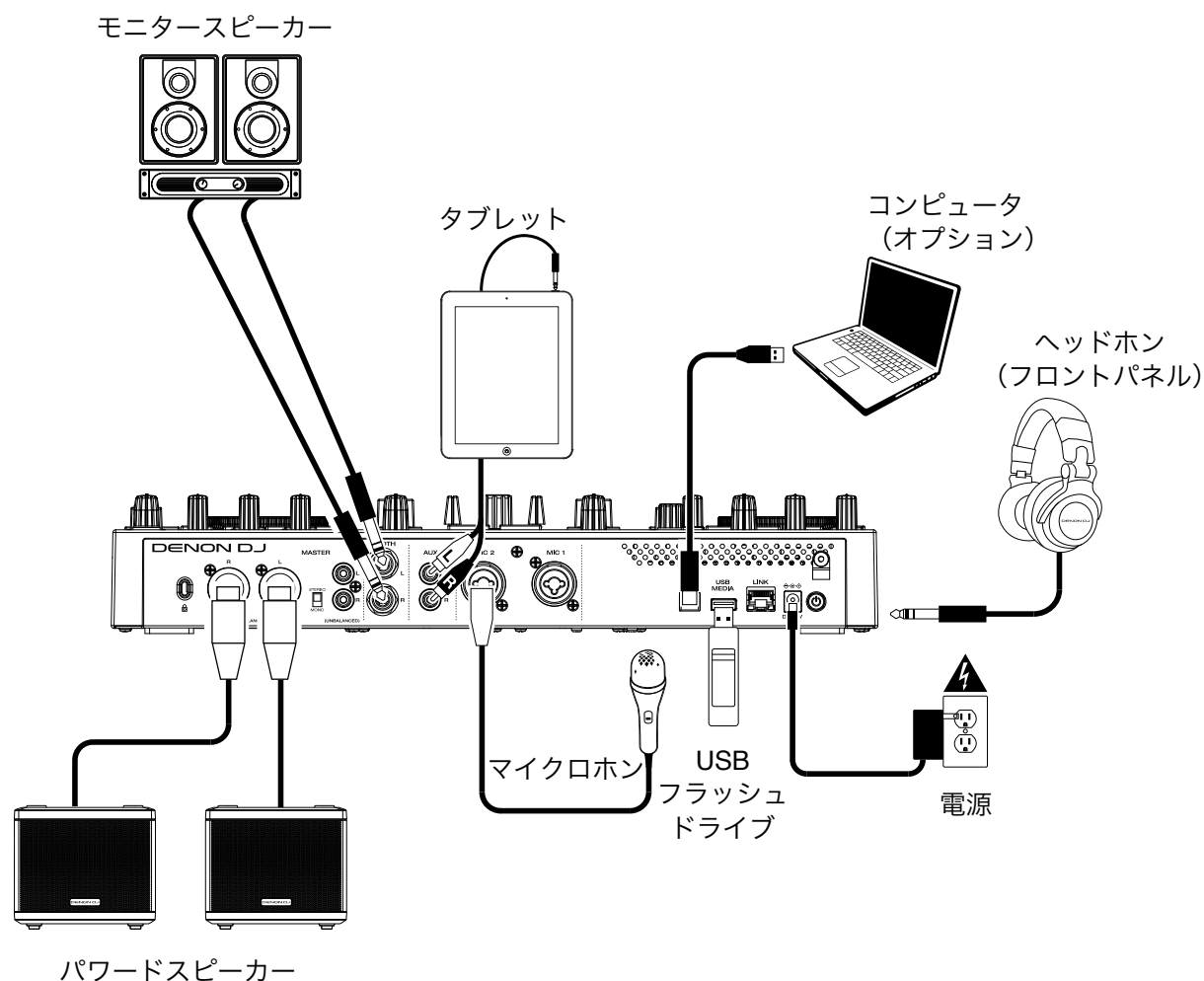
1. denondj.com にアクセスし、**Account** をクリックします。
2. **Sign In** をクリックし、既存のアカウントにアクセスするか新規アカウントを作成します。
3. サインインが完了したら、**Register New Product** をクリックします。
4. 製品のシリアル番号を入力し、**Check Serial** をクリックします。
5. 必要な情報を入力し、**Register Your Product** をクリックします。
6. 登録が完了すると、該当するソフトウェアのダウンロード、限定コンテンツ、キャンペーン情報などが表示されます。

セットアップ

はじめに > **同梱品**に記載がないものはすべて別売です

重要：PRIME GO のファームウェアは、新機能と改善点を追加しアップデートされることがあります。特に、ファームウェアアップデートには新しいソフトウェア機能が追加されることがあります。定期的に denondj.com/downloads にアクセスし、利用可能なファームウェアアップデートの有無をご確認ください。

1. denondj.com/downloads にアクセスし、**DJ Software** の項目から Engine PRIME をダウンロードします。
2. ダウンロードした.exe (Windows) または.dmg (macOS) インストーラーファイルをダブルクリックし、画面の指示に従って Engine PRIME をインストールします。
3. 楽曲データを PRIME GO で使用するメディアデバイスに転送します。
4. 入力機器 (マイクロホン、CD プレイヤーなど) を PRIME GO に接続します。
5. 出力機器 (ヘッドホン、パワーアンプ、スピーカーなど) を PRIME GO に接続します。
6. すべてのデバイスを電源に接続します。電源を ON または OFF にする際の適切な順序は以下の通りです。
 - 電源を ON にする場合の順序：(1)入力機器 (2) PRIME GO (3)出力機器
 - 電源を OFF にする場合の順序：(1)出力機器 (2) PRIME GO (3)入力機器
7. **Engine OS** を使用し、PRIME GO をスタンドアロンとして使用するには：Engine で楽曲ライブラリを設定した USB ドライブまたは SD カードを PRIME GO の **USB ポート/SD カードスロット** に挿入します。



対応デバイスおよびファイル形式

PRIME GO は、USB ドライブ、SD カード、接続された他の PRIME GO ユニットから音楽ファイルを再生できます。ご使用になる USB ドライブ/SD カードのファイルシステム、音楽ファイルのファイル形式が対応している形式か今一度ご確認ください。

対応ファイルシステム	exFAT、FAT32	
対応ファイル形式	AAC/M4A	MP3 (32–320 kbps)
	AIF/AIFF (44.1–192 kHz, 16–32-bit)	MP4
	ALAC	Ogg Vorbis
	FLAC	WAV (44.1–192 kHz, 16–32-bit)

本機はアナライズ前のトラックも再生可能ですが、事前にアナライズを行うことで、より機能的に動作するようになります。次のいずれかの方法でトラックのアナライズを行うことができます。

- **PRIME GO でトラックをロードする場合**：アナライズされていないトラックをロードすると、PRIME GO は自動的にアナライズを開始します。トラックの長さによっては、アナライズ完了までに時間がかかる場合があります。アナライズ完了までお待ち頂き、完了後には**すぐ**トラックを再生できます。
- **Engine PRIME ソフトウェアでトラックをロードする場合**：付属の Engine PRIME ソフトウェアを使用すれば、PRIME GO で使用する音楽ライブラリを事前にアナライズすることができます。アナライズされたトラックでプレイリストを作成するライブラリの管理も可能です。また、本機のハードウェア設定を行うこともできます。詳しくは**操作**の項目をご参照ください。

Engine PRIME ソフトウェアは、denondj.com/downloads にアクセスし、**DJ Software** の項目からダウンロードしてください。

USB ドライブまたは SD カードの取り外し

1. USB ドライブまたは SD カードが接続されている PRIME ユニットで、トラックが再生中でないことを確認してください。
2. **Eject** を押します。接続されているデバイスのリストがタッチスクリーンに表示されます。
3. タッチスクリーン上で、デバイス名表示横の **Eject** アイコンを押します。デバイス上のトラックが再生中の場合、取り外しを続行するかどうかの確認メッセージが表示され、トラックが停止します。取り外しをキャンセルするには **Cancel** を、取り外すには **Eject Anyway** をタップします。

他のデバイスを取り外す場合は、Step3 を繰り返してください。

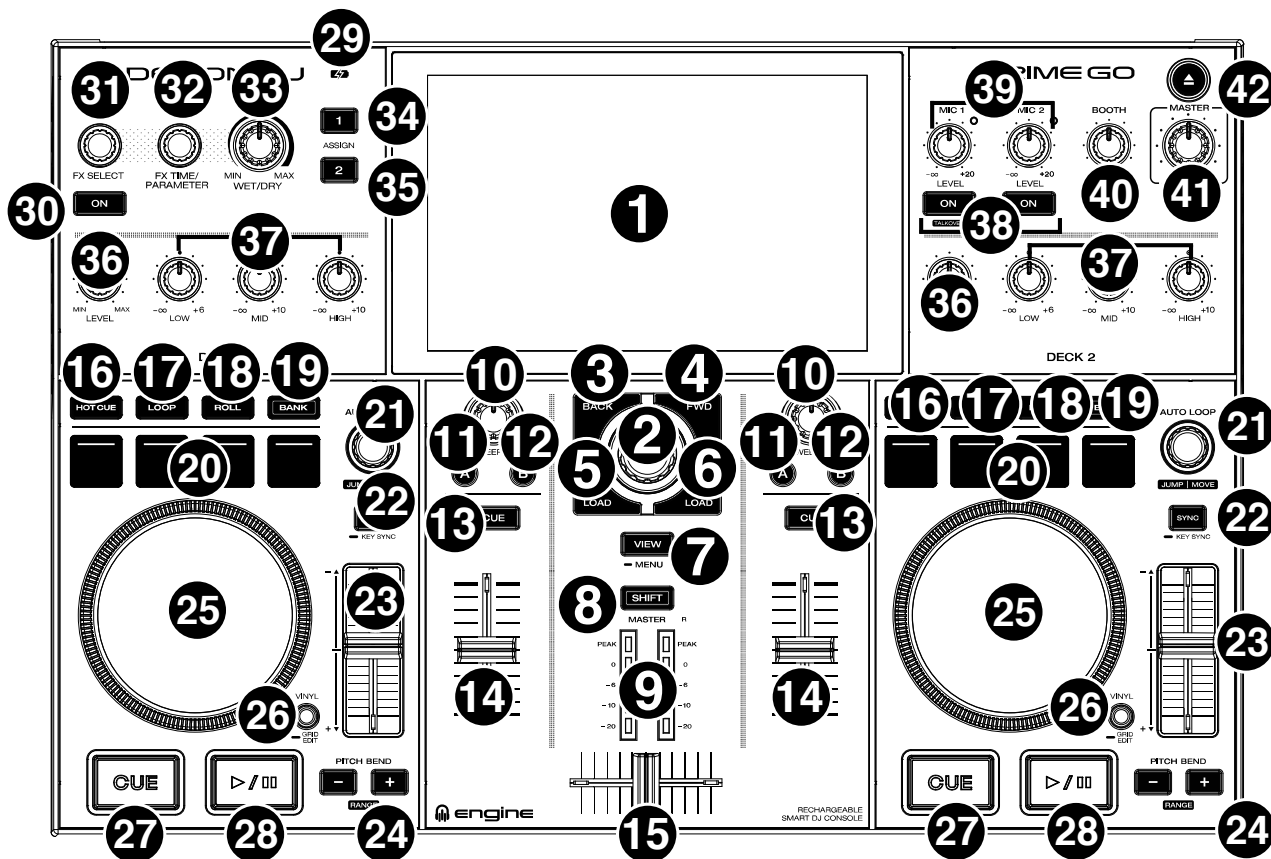
前の画面に戻るには、もう一度 **Media Eject** を押すか、右上の **X** をタップします。

設定

PRIME GO では、Utility メニュー (基本設定) や Preferences メニュー (アドバンス設定) のカスタマイズが可能です。詳しくは、**操作 > 設定** をご参照ください。

機能

トップパネル



1. **タッチスクリーン**：このフルカラー・マルチタッチ・ディスプレイは現在の操作に関連する情報を表示します。スクリーンをタッチして (またはハードウェアを操作して) PRIME GO を操作します。

詳しくは、[操作 > タッチスクリーン概要](#)をご参照ください。

2. **ブラウザノブ**：このノブを回すとリストをスクロールします。このノブを押して画面を次に進めたりデッキにロードする楽曲を選択します。

SHIFT を押しながらこのノブを押すと、選択したトラックを Prepare リストに送ることができます。

3. **BACK ボタン**：前の画面に戻ります。

4. **FWD ボタン**：次の画面に移ります。

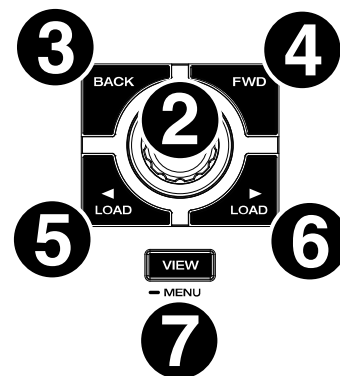
SHIFT を押しながら FWD ボタンを押すと Quantize の ON/OFF ができます。

5. **LOAD◀ボタン**：選択中のトラックをデッキ 1 にロードします。

このボタンをすばやく 2 回押すと、デッキ 2 で再生中のトラックをデッキ 1 へ、インスタント・ダブルを実行します。

6. **LOAD▶ボタン**：選択中のトラックをデッキ 2 にロードします。このボタンをすばやく 2 回押すと、デッキ 1 で再生中のトラックをデッキ 2 へ、インスタント・ダブルを実行します。

7. **VIEW ボタン**：このボタンでライブラリービューとパフォーマンスビューを切り替えます。長押しするとユーティリティ/プリファレンスメニュー (Utility/Preferences Menu) が表示されます。SHIFT を押しながら VIEW ボタンを押すと波形表示の水平/垂直が切り替わります。



8. **SHIFT ボタン**：このボタンを押しながら他の操作子をコントロールすると、二次機能にアクセスできます。

9. **マスターレベル・メーター**：マスター出力から送信されるマスターミックスのオーディオ信号レベルを表示します。

10. **SWEEP FX ノブ**：現在アクティブな Sweep FX 1/FX 2 を調整します。FILTER 及び WASH OUT が利用可能です。

- **FILTER**：チャンネルに対しフィルターエフェクトが機能します。SWEEP FX ノブを中央 (12 時) の位置から反時計回りに回すとローパスフィルター、時計回りに回すとハイパスフィルターが機能します。

- **WASH OUT**：トランジション・エフェクトを生成します。SWEEP FX ノブつまみを左側 (最小) に回しきるとチャンネルのオーディオ信号をミュートして 1 ビートのエコーが適用され、右側 (最大) に回しきると 1/2 ビートのエコーが適用されます。

11. **SWEEP FX A ボタン**：このボタンを押して SWEEP FX 1 をアクティブにし、SWEEP FX ノブで FX 1 のパラメーターを調整します。タッチスクリーンで使用するエフェクトを選択、アサインします。FX 1 にはデフォルトで FILTER がアサインされています。

12. **SWEEP FX B ボタン**：このボタンを押して SWEEP FX 2 をアクティブにし、SWEEP FX ノブで FX 2 のパラメーターを調整します。タッチスクリーンで使用するエフェクトを選択、アサインします。FX 2 にはデフォルトで WASH OUT がアサインされています。

13. **チャンネル CUE ボタン**：チャンネルのプリフェーダー信号をヘッドホンのキューチャンネルに送信します。

14. **チャンネル・フェーダー**：チャンネルの音量を調整します。

15. **クロスフェーダー**：デッキ 1 - デッキ 2 間のミックスに使用します。

16. **HOT CUE ボタン**：ホットキュー (Hot Cue) ・モードに入ります。

17. **LOOP ボタン**：このボタンを一度押すとセーブド・ループ (Saved Loop) ・モードに入ります。

18. **ROLL ボタン**：ロール (Roll) ・モードに入ります。

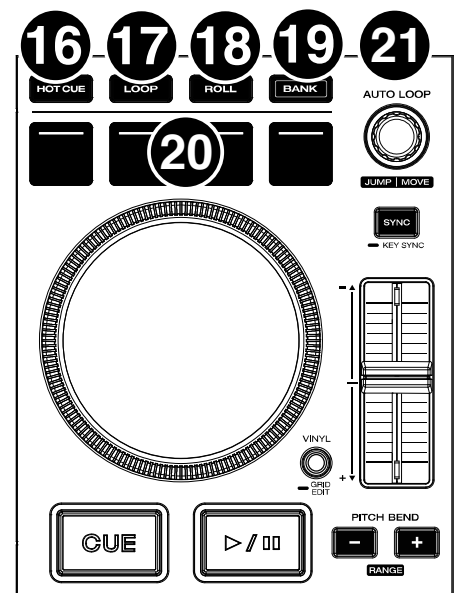
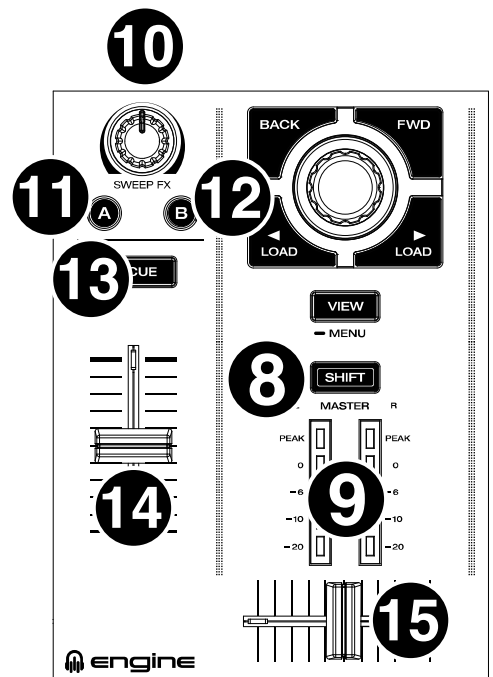
19. **BANK ボタン**：パフォーマンス・パッドのバンクを切り替えます。パッド 5 - 8 にアクセスしているとき、このボタンは点滅します。

20. **パフォーマンス・パッド**：これらのパッドはパッドモードの設定に応じて各デッキで異なる機能をコントロールします。詳細はユーザーガイドをご参照ください。

21. **AUTO LOOP ノブ**：オートループのサイズを設定します。値はタッチスクリーンに表示されず。

このノブを押すとトラックの現在位置でオートループが有効または無効になります。

JUMP/MOVE：SHIFT ボタンを押しながらこのノブを回すとアクティブなループが左右に移動します (ループ・ムーブ (Loop Move))。ループが非アクティブのとき SHIFT を押しながらこのノブを回すとあらかじめ設定したクオンタイズ値に沿ってトラック内を前後に移動します (ビート・ジャンプ (Beat Jump))。



22. **SYNC ボタン**：このボタンを押してシンクを有効にします。キーロック有効時は、トラックのキーはロックされ速度調整の影響を受けません。

SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すとキーロックがリセットされます。

KEY SYNC：トラック再生中、このボタンを長押しするとキーシンクがONになります。

23. **ピッチフェーダー**：このフェーダーを動かしてトラックのスピード (ピッチ) を調整します。

SHIFT を押しながら PITCH BEND ボタンのいずれかを押し、全体のレンジを調整できます。

24. **PITCH BEND -/+ボタン**：これらのボタンの1つを長押しすると、一時的にトラックのスピードを速くしたり、遅くしたりすることができます。

RANGE：SHIFT ボタンを押しながらこれらのボタンの1つを押すと、ピッチフェーダーのレンジを設定できます。

25. **プлатター**：このタッチ・キャパシティブ・プлатターにタッチし動かしてオーディオの再生ヘッドを制御します。

26. **VINYL ボタン**：プлатターの「ヴァイナル・モード (Vinyl Mode)」のON/OFFを切り替えます。VINYL ボタンがONのとき、プлатターを動かしてトラックをレコードのようにスクラッチすることができます。VINYL ボタンがOFFのとき（あるいはプлатターの側面を触れているとき）プлатターを動かすと一時的にトラックのスピードを変えることができます。

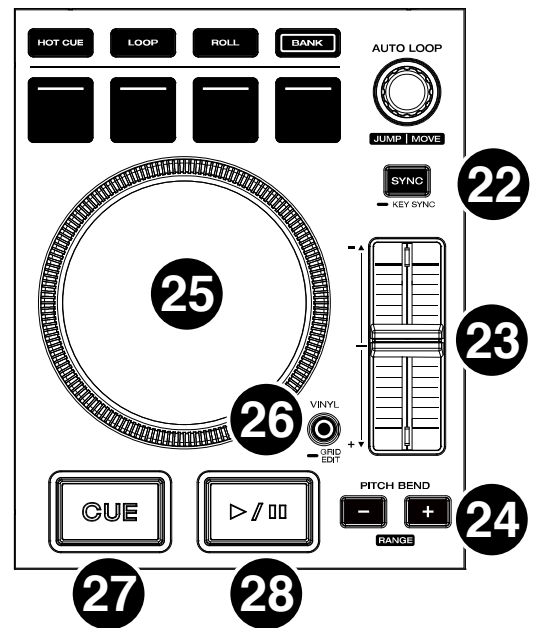
VINYL ボタンを長押ししてグリッドエディット (Grid Edit) ・モードの切り替えを行ないます。

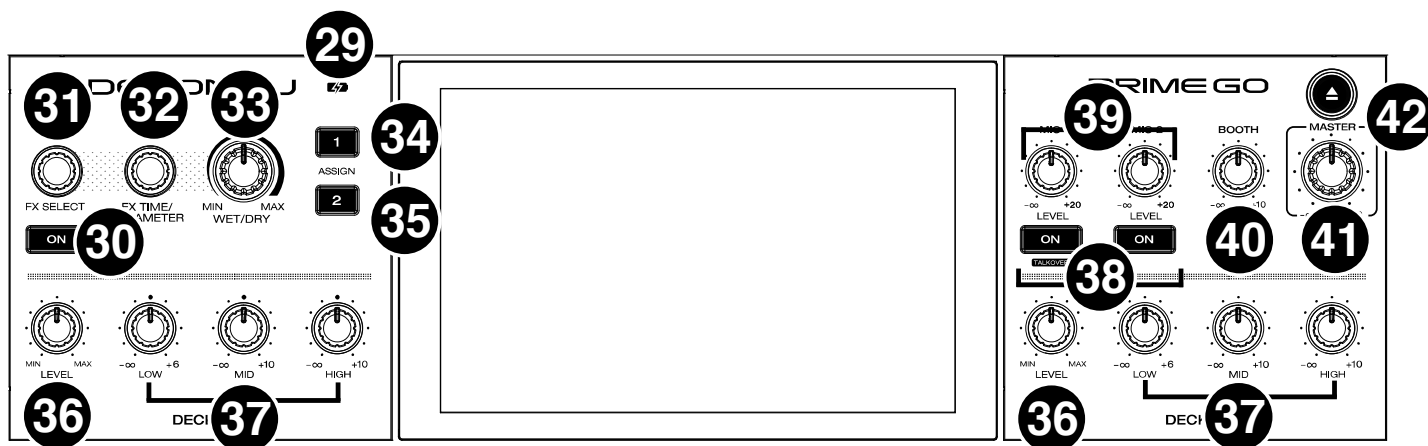
27. **CUE ボタン**：再生中にこのボタンを押すと、イニシャルキューポイントに戻り停止します。イニシャルキューポイントを動かすときは、トラックが一時停止していることを確認してください。プлатターで再生ヘッドを任意の位置に移動して、このボタンを押します。デッキがキュースタンバイ状態の時にこのボタンを長押しすると、トラックがイニシャルキューポイントから再生されます。ボタンから手を離すとトラックの再生位置はイニシャルキューポイントに戻り、一時停止します。イニシャルキューポイントに戻ることなく再生を続けたい場合は、このボタンを押しながら Play ボタンを長押しし、同時にボタンから手を離します。

再生中に SHIFT を押したままこのボタンを押すと、イニシャルキューポイントが設定されます。

28. **Play/Pause ボタン**：トラックを再生または一時停止します。

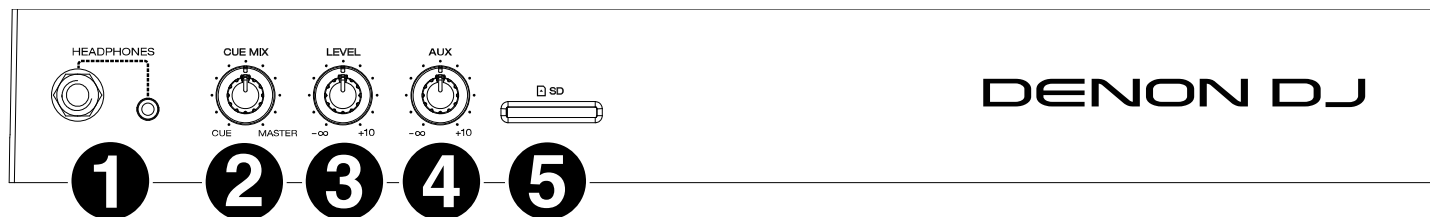
SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、イニシャルキューポイントから「スタッタープレイ」を行なうことができます。





29. **バッテリー充電インジケータ**：充電中はこのLEDが緑色に光ります。充電が完了するとLEDは消灯します。
30. **FX ON ボタン**：選択されているエフェクトのON/OFFを切り替えます。
SHIFT を押しながら FX ON ボタンを押すと FX バー表示/非表示の切り替えができます。
31. **FX SELECT ノブ**：このノブを回して有効にしたいエフェクトを選択し、ノブを押して確定します。SHIFT を押しながらこのノブを押すとタッチスクリーン上の FX パネルの表示/非表示を切り替えることができます。
32. **FX TIME ノブ**：タイムベースのエフェクトのレートを上下します。ノブを押して FX TIME と FX PARAMETER を切り替えます。
33. **FX WET/DRY ノブ**：エフェクトのウェット/ドライのバランスを調整します。
34. **FX ASSIGN 1**：デッキ 1 へのエフェクト・ルーティングをアサインします。
35. **FX ASSIGN 2**：デッキ 2 へのエフェクト・ルーティングをアサインします。
36. **チャンネルレベル調整 (LEVEL) ノブ**：チャンネルのプリフェーダー、プリ EQ のオーディオ信号レベルを調整します。
37. **チャンネル EQ ノブ**：チャンネルの高域、中域、低域の調整を行ないます。
38. **マイク・ON/OFF 切替スイッチ**：マイク入力の ON/OFF を切り替えます。
SHIFT を押しながらこのボタンを押してマイク 1 のトークオーバーの ON/OFF を切り替えます。この機能を使用してマイクに向かって話すとき、マスターミックスの音量レベルが自動的に小さくなります。
39. **マイクレベル調整ノブ**：対応するマイク入力の音量レベルを調整します。各ノブ横のライトは、現在の入力信号レベルをそのカラーによって示します：緑 (低)、オレンジ (通常/最適)、赤 (最大/ピーク)
ユーティリティメニューでマイクロホンのアッテネーションを調整できます。
- 重要**：マイクロホンからのオーディオ信号はマスター出力に直接ルーティングされます。
40. **BOOTH レベル調整ノブ**：ブース出力の音量レベルを調整します。
41. **マスターレベル調整ノブ**：マスター出力の音量レベルを調整します。
42. **イジェクトボタン**：このボタンを押すとタッチスクリーンに取外し可能な接続されているメディアデバイスのリストが表示されます。取り出すにはリストにあるメディアをタップします。
SHIFT を押しながらこのボタンを押すと **Source** メニューが開きます。

フロントパネル

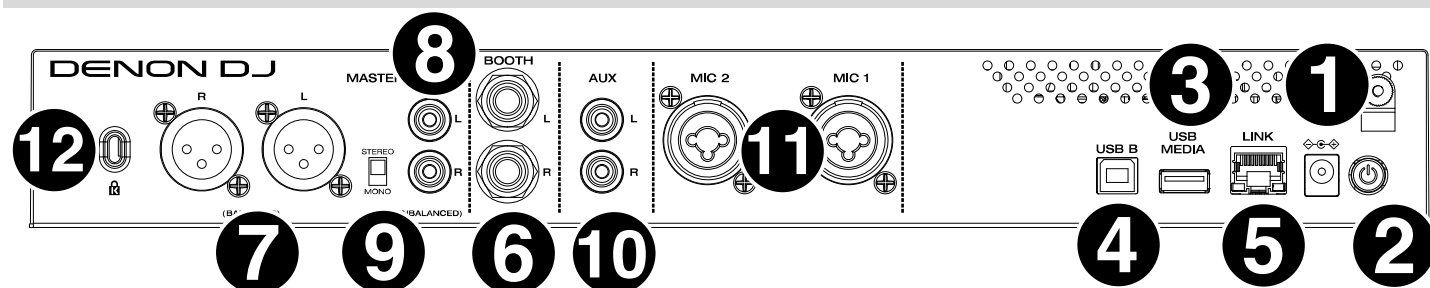


- ヘッドホン端子 (1/4 インチ (6.35 mm)、1/8 インチ (3.5 mm)) : 1/4 インチ あるいは 1/8 インチ (6.35 mm あるいは 3.5 mm) のヘッドホンを接続します。キューとミックスのモニターが可能です。ヘッドホンのボリュームは、LEVEL ノブで調整できます。
- CUE MIX ノブ : ヘッドホンでモニターする際のプリフェーダーとマスターチャンネルの音量バランスを調整します。
- LEVEL ノブ : このノブを回してヘッドホンの音量レベルを調整します。
- AUX LEVEL ノブ : このノブを回して AUX 入力の音量レベルを調整します。

注意 : AUX 入力はマスター出力にのみ送られます。

- SD カードスロット : 標準の SD カードを挿入します。ディスプレイを使って SD カード内のトラックを選択してロードすることができます。

リアパネル



- 電源アダプター接続端子 : 付属の電源アダプターを接続して使用します。内蔵リチウムイオン電池の充電も行ないません。
- 電源スイッチ : このボタンを押して、本機の電源を入れます。本機の電源は、すべての入力機器を接続し、アンプやスピーカーの電源を入れる前にオンにしてください。PRIME GO を OFF にする場合、このボタンを押してタッチスクリーンの指示に従います。電源を OFF にする際には、先にアンプとスピーカーの電源を OFF にしてから本機を OFF にしてください。
- リアパネル USB ポート : この USB ポートに標準の USB ドライブを接続してください。USB ドライブをソースとして選択して、タッチスクリーンで USB ドライブ内のトラックを選びロードします。
- USB B ポート : 付属の USB ケーブルを使用して、この USB ポートと PC を接続します。

注意 : PRIME GO では、未解析の楽曲を再生することができますが、Engine PRIME ソフトウェアを使用し、SD カードまたは USB フラッシュメモリー内のミュージックライブラリー事前に解析しておくことで、機能が最大限に発揮されます。

- リンク (LINK) ポート : 標準の Ethernet ケーブルを使用して、このポートをコンピューターに接続します。PRIME GO はこのポートからタイム、BPM、その他のトラックデータを Stagelinq 互換ライティング/ビデオ・ソフトウェアに送信します。
- ブース (BOOTH) 出力 (1/4 インチ / 6.35 mm) : 標準 1/4 インチ (6.35 mm) ケーブルでこの出力とブースモニターまたはブースアンプに接続します。トップパネルの BOOTH レベル調整ノブを使って音量を調節します。
- マスター (MASTER) 出力 (バランス XLR) : この出力をスピーカーまたはアンプに接続する場合は、標準 XLR ケーブルを使用してください。トップパネルのマスターレベル調整ノブで音量を調節します。
- マスター (MASTER) 出力 (アンバランス RCA) : この出力をスピーカーまたはアンプに接続する場合は、標準 RCA ケーブルを使用してください。トップパネルのマスターレベル調整ノブで音量を調節します。
- ステレオ/モノ・セレクトスイッチ : マスター出力のチャンネル設定を、ステレオもしくはモノで切り替えます。
- AUX 入力 (アンバランス RCA) : 標準 RCA ケーブルを使用してラインレベルの外部オーディオソースを接続します。トップパネルの AUX レベル調整ノブで音量レベルを調節します。
- マイク入力 (XLR あるいは 1/4 インチ / 6.35 mm) : この入力にダイナミックマイクを接続する場合は、標準 XLR または 1/4 インチ・フォーンプラグ (別売) を使用してください。トップパネルのマイク 1 およびマイク 2 レベル調整ノブで音量レベルを調節します。
- ケンジントン・ロック・スロット : このスロットを使用し、本機をテーブルなどに固定します。

操作

タッチスクリーン概要

パフォーマンスビュー

トラックオーバービューと波形表示



トラックが停止中にトラック・オーバービューを左右にスワイプさせると、トラックをサーチすることができます。

注意：この機能は、ニードルロックが **OFF** の状態で使用します。ニードルロックが **ON** の場合は、プлатターを手で押さえて再生を止めればトラック・オーバービューをスワイプすることができます。詳しくは、**設定 > プリファレンス** をご参照ください。

波形上で指をピンチイン/ピンチアウトすると、波形が拡大または縮小します。

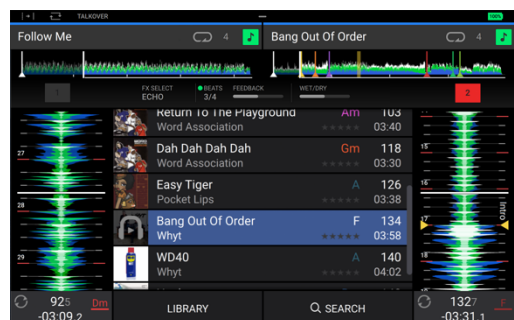
トラックの時間表示を押すと、経過時間/残り時間の表示が切り替わります。

Key Lock が ON の状態でキーを押すと、トラックキーを変更することができます。

SHIFT を押しながら VIEW ボタンを押すと、波形表示の水平/垂直が切り替わります。



波形ビュー：水平



波形ビュー：垂直

ライブラリービュー（中央表示）



上下にスワイプすると、トラックをブラウズすることができます。

スクロールバーをタップしてドラッグすると、トラックを素早くブラウズすることができます。

トラックを右にスワイプすると、右のデッキにトラックがロードされます。

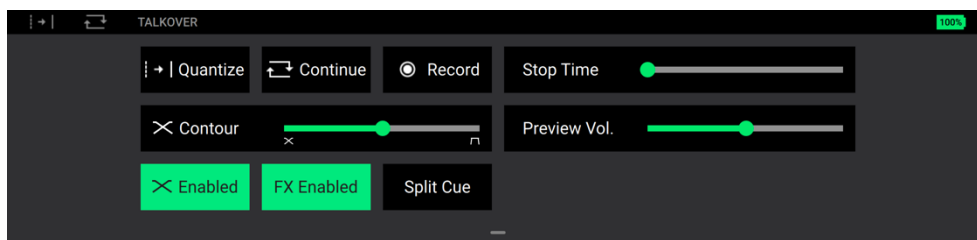
トラックを左にスワイプすると、左のデッキにトラックがロードされます。

トラックをダブルタップすると、デッキを選択してトラックをロードすることができます。

トラックのアートワークをタップすると、トラックをプレビューすることができます。再度アートワークをタップするとトラックプレビュー再生を停止することができます。トラックプレビュー再生中にトラック名が表示されているバーの任意の位置をタップすることでニードルドロップ・サーチを行うことができます。

LIBRARY タブをタップするとライブラリービューを開くことができます。詳しくは[ライブラリービュー](#)をご参照ください。

SEARCH タブをタップすると、ディスプレイに表示されるキーボードを使用してトラックをキーワード検索することができます。



ディスプレイ上部のツールバーには **Quantize/Continue/Recording/Talkover** の現在のステータスが表示されます。ツールバーを下にスワイプすると、以下のパラメーターを調節することができるメニューが開きます。

- **Quantize** : タップすると、クオンタイズの ON/OFF を切り替えることができます。ON にすると、キューやループのトリガーなどのタイムベースの機能は、**Preferences** (環境設定)の **Cue/Loop Quantization** 設定に従ってビートグリッドにスナップします。
- **Continue** : タップすると、連続再生の ON/OFF を切り替えることができます。ON にすると、トラックが終了しても、次のトラックが再生され続ける設定になります。
- **Record** : タップすると、**Record** ページに素早く移動することができます。
- **Stop Time** : 停止時間、または一時停止ボタンを押してからトラックの再生が停止するまでの時間を調整するスライダーです。
- **Contour** : クロスフェーダーカーブを調整するスライダーです。スライダーを左に動かすほど滑らかなフェード（ミキシングプレイ向き）に、右に動かすほどシャープなカット（スクラッチプレイ向き）になります。スライダーを中央の位置に設定すると、一般的な DJ プレイ向きの設定となります。
- **Preview Vol** : トラックプレビューの音量を調整するスライダーです。
- **×Enabled** : **FX Enabled** の左隣にあるこのボタンを押すと、クロスフェーダーの ON/OFF を切り替えることができます。
- **FX Enabled** : タップすると、**FX 1** または **FX 2** の ON/OFF を切り替えることができます。ON にすると、水平の波形ビューではトラックビューの下に、垂直の波形ビューでは画面の一番下にエフェクトの名前とパラメーターが表示されます。
- **Split Cue** : タップすると、スプリットキューの ON/OFF を切り替えることができます。ON にすると、ヘッドホンの片方でキューを、もう片方でマスターアウトの音を聞くことができます。キュー/マスターアウトを左右のどちらで聞くかは **UTILITY** メニューで設定することができます。

ライブラリービュー（フル表示）

フル表示にしたライブラリー・ビューを使用すれば、音楽ライブラリーの表示やトラックをデッキにロードすることができます。クレートやプレイリストを検索したり、トラックを Prepare リストに追加したり、並べ替えやフィルタ機能を使用してトラックを検索したりすることもできます。

重要： denondj.com/downloads にアクセスし、Engine PRIME ソフトウェアをダウンロードしてください。



ライブラリー・ビューをフル表示すると、左側に6つのアイコンが表示されます。これらのアイコンをタップすると、以下のメニューを開くことができます。

- **ソースドライブ**：USBドライブやSDカード、ストリーミングサービスやクラウドサービスからソースドライブを選択し、それぞれのソースドライブに含まれる楽曲トラックのファイルをリスト表示するメニューです。使用するソースドライブのアイコンをタップすると楽曲トラックのファイルがリスト表示され、ファイルをタップするとファイル内の楽曲がリスト表示されます。ストリーミングサービスやクラウドサービスを使用するには、**UTILITY**メニューで設定を行う必要があります。
- **クレート**：クレートとはトラックのコレクションのことです。さまざまなジャンルやスタイル、アルバムのリリースされた年代毎にクレートを作成すると便利でしょう。ここで使用するクレートは、付属の Engine Prime ソフトウェアで作成することができます。
- **プレイリスト/履歴**：プレイリストとは、好みの順番で並べたトラックのリストのことです。さまざまな種類のクラブやイベント用、もしくは特定のジャンル用などのプレイリストを作成すると便利でしょう。ここで使用するプレイリストは、付属の Engine Prime ソフトウェアで作成することができます。また、History をタップすれば、このメニューで再生履歴を見ることもできます。プレイリストがない場合は、再生履歴のみが表示されます。
- **Prepare リスト**：Prepare リストにロードしておいたトラックは、DJ プレイ中に即座に次のデッキにロードすることができます。再生する可能性のあるトラックをこのリストに準備しておけば、次に再生したいトラックをライブラリー全体で検索するよりも効率的です。
- **ファイル**：USB ドライブまたは SD カード上のすべてのファイルをリスト表示するメニューです。
- **トラック検索**：トラックをキーワード検索することができるメニューです。詳しくは [トラックの検索と詳細検索](#) をご参照ください。

クレートリスト、プレイリスト、トラックリストなどのリストを閲覧するには、リストを上下にスワイプするか、**Back** もしくは **Forward** ボタンを押してリストを選択し、**Browse** ノブを回します。

スクロールバーを使用すれば、トラックリストのブラウズが簡単に行えます。

リストのアイコンまたはアイテムは、タップするか **Browse** ノブを押せば選択できます。(例：ライブラリー左側に表示されるクレート/プレイリスト/Prepare リスト/ファイル/検索のアイコン)

トラックは、右にスワイプするか、**Browse** ノブを押す、またはトラックをダブルタップすると、デッキ1もしくは2を選択する画面が表示されるので。デッキ1もしくは2をタップするとそのデッキにトラックをロードすることができます。Load ボタン◀/▶のどちらかを押して任意のデッキにトラックをロードすることもできます。

トラックを左にスワイプすると、Prepare リストに追加されます。または、**Shift** キーを押しながら **Browse** ノブを押すことでも Prepare リストに追加することができます。Prepare リストでトラックを左にスワイプすると、そのトラックは Prepare リストから排除されます。

トラックをタップし、押し続けるとトラック情報が表示されます。トラック情報をタップするとそのウインドウが閉じます。

トラックのアートワークをタップすると、トラックをプレビューすることができます。再度アートワークをタップするとトラックプレビューは停止します。トラックプレビュー中は、トラック名の表示されているバーのお好きな位置をタップすることで、タップした再生位置からトラックをプレビュー再生することができます。

検索のアイコン、検索バーの順にタップすると、ディスプレイ上のキーボードでトラックをキーワード検索できます。

パフォーマンス

トラックのロード

トラックをデッキにロードするには：

- ライブラリービューが中央表示の場合、トラックを左から右にスワイプするとデッキ1もしくは2にトラックをロードすることができます。
- ライブラリービューがフル表示の場合、トラックを左から右にスワイプし、表示されたデッキ番号の1か2をタップするとそのデッキにトラックをロードすることができます。
- Browse ノブを回してトラックを選択し、Load ボタン ◀/▶ のどちらかを押し任意のデッキにトラックをロードすることができます。
- Browse ノブを回してトラックを選択しノブを押すと、デッキ1もしくは2を選択する画面が表示されます。再度 Browse ノブを回してデッキ1もしくは2を選択しノブを押すと、選択したデッキにトラックをロードすることができます。
- トラックをダブルタップすると、デッキ1もしくは2を選択する画面が表示されるので、デッキ1もしくは2をタップするとそのデッキにトラックをロードすることができます。

Prepare リストにトラックを追加するには、ライブラリービューがフル表示の状態トラックを左にスワイプします。または、Shift を押しながら Browse ノブを押すことでも Prepare リストにトラックを追加することができます。

トラック情報を表示するには、トラック名かトラックのアートワークを長押しします。

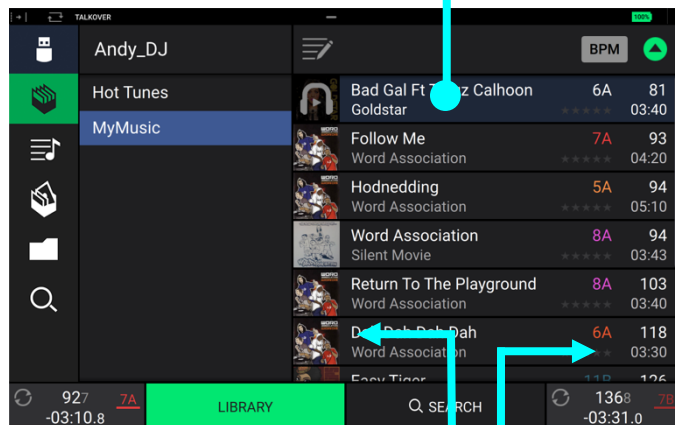
Prepare リストからトラックを外すには：

- Prepare リスト画面でトラックを左端までスワイプするとそのトラックを Prepare リストから外すことができます。
- Prepare リスト画面右上の X ボタンを押し、次に表示される画面で YES を押しと Prepare からすべてのトラックを外すことができます。



右から左にスワイプしてロード

長押しして
トラック情報を表示



左にスワイプして
Prepare リストに追加

右にスワイプしてロード

トラック検索&検索フィルター

トラックを検索するには、検索バーをタップし、ディスプレイに表示されるキーボードを使用します。検索結果は、トラック名、アーティスト名、アルバム名、トラックの長さ、キー、コメント、テンポ、ジャンル、レーベル名、トラックのリリースされた年、プレイリストに追加された日、ファイル名に基づいて検索されます。デフォルトの設定では、検索はトラック名とアーティスト名のみに基づいて検索される設定になっています。検索バーの左にあるドロップダウンメニューを開くと、検索フィルターのカテゴリーを追加することができます。また、**Search All** を選択すればすべての検索フィルターカテゴリーを有効にすることができます。

注意： 選択する検索フィルターカテゴリーが多いほど検索に時間がかかります。

キーボードを非表示にするには、キーボード右下のキーボードアイコンをタップするか、画面上でキーボード/検索バー以外のどこかをタップします。

トラックをカテゴリー毎に検索するには、検索バーの下にある Filters の5項目、Genre (ジャンル) /Artist (アーティスト名) /Album (アルバム名) /BPM (テンポ) /Key (キー) のどれか1つをタップして選択します。デフォルトの設定では、キーは Camelot システムで表記されています。また、検索するカテゴリーをタップした後に検索バーにキーワードを入れ、検索を絞ることもできます。

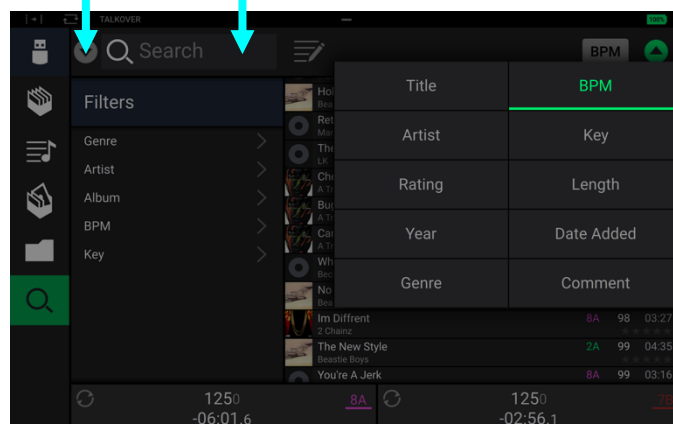
注意： また、PREFERENCES の設定画面では、同じキーのトラックのみを表示するか、互換性のあるキーのトラックを表示するかを設定したり、BPM フィルタの「許容範囲」を調整したりすることができます（選択した曲のテンポが1~15BPM 以内のトラックを含めるなど）。

詳しくは、[メニュー > プリファレンス](#) をご覧ください。

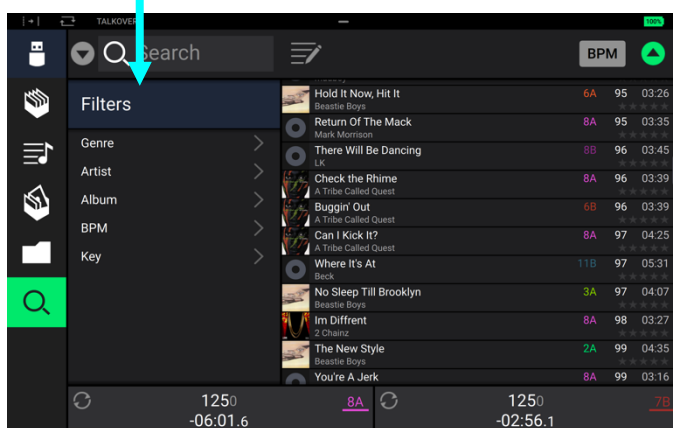
検索結果のリストをさらにカテゴリー毎にソートするには、画面右上の緑色のボタンの左にあるボタンをタップし、カテゴリーを選択します。緑色のボタンをタップすると、検索結果表示の昇順/降順を切り替えることができます。

タップでドロップダウンメニューを開く

検索バー

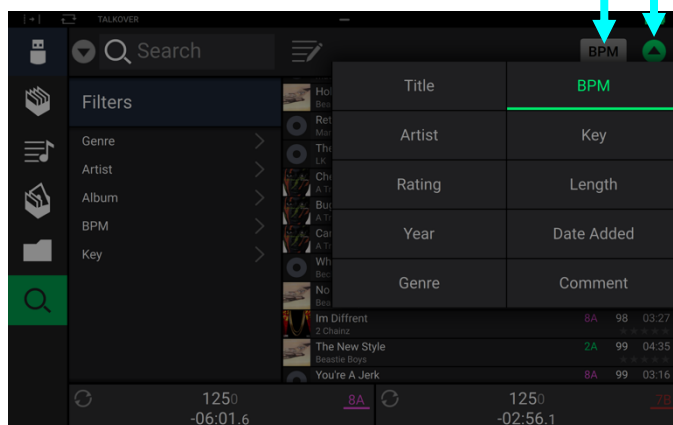


タップしてフィルターカテゴリーを開く



タップして検索結果表示の昇順/降順を切り替える

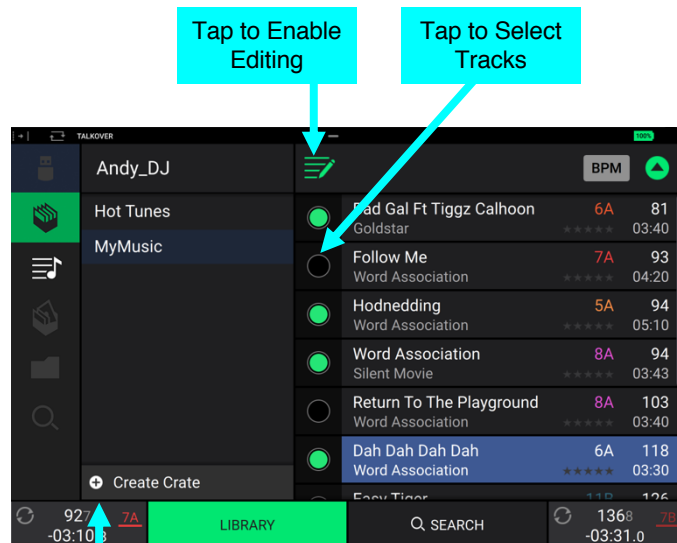
タップしてソートするカテゴリーを選択する



クレートとプレイリストの編集

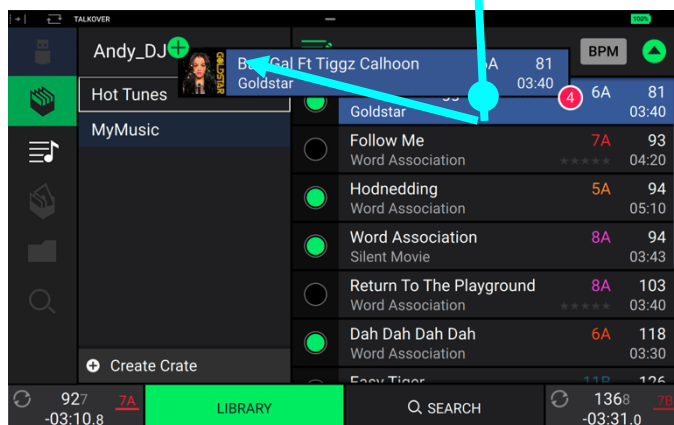
クレートやプレイリスト画面中央上の円筆アイコンをタップすると、以下の編集機能にアクセスできます。

- 新規クレートを作成するには、クレート画面で+ Create Crate をタップします。
- 新規プレイリストを作成するには、プレイリスト画面で+ Create Playlist をタップします。
- 新規フォルダを作成するには、プレイリスト画面で+ Create Folder をタップします。
- クレートやプレイリストにトラックを追加するには、トラックをタップして丸いチェックマークを緑色にします。トラックを選択したら（複数選択可）、タップしてドラッグすることでクレート/プレイリスト/フォルダにトラックを追加することができます。
- プレイリストのトラックを並べ替えるには、編集モード中にトラック名を長押しして、上下どちらかに移動させます。プレイリスト自体も同じ操作で順番を並び替えることができます。



Tap to Create New Playlist, Folder, or Crate

Tap, Hold & Drag to Move Tracks



再生&キュー

トラックを再生または一時停止するには、Play/Pause (▶/||) を押します。

トラックをスクラッチするには、Vinyl ボタンを ON にしてトラックを再生し、プラッターを動かします。

イニシャルキューポイントを設定するには、再生中に目的の位置で Shift+Cue を押します。

キューポイントに戻って停止するには、Cue ボタンを押します。停止中は Cue ボタンが点滅します。

イニシャルキューポイントに戻って再生を続けるには、Shift+Play/Pause (▶/||) を押します。

トラックの特定の位置へジャンプするには：

- ニードルロックが OFF の場合：トラック・オーバービューで目的の位置をタップします。
- ニードルロックが ON の場合：再生を停止してトラック・オーバービューで目的の位置をタップします。

また、プラッターが Vinyl モードであることを確認し（Vinyl ボタンを押すとライトが点灯します）、プラッターを制御しながらトラック・オーバービューをスワイプします。

ニードルロックについては、[メニュー > プリファレンス](#)をご覧ください。

波形を拡大/縮小するには、ディスプレイの波形上で指をピンチイン/ピンチアウトします。

オートループ&ビートジャンプ

オートループを作成してアクティブにするには、**Auto Loop** ノブを押します。

オートループの長さを設定するには、**Auto Loop** ノブを回して拍数を選択します。(1/32、1/16、1/8、1/4、1/2、1、2、4、8、16、32、64)

注意： Auto Loop のデフォルトサイズは、**Preferences** メニューで設定できます。トラックがロードされると、オートループのサイズは自動的に設定にデフォルトサイズに設定されます。

ループを解除するには、**Auto Loop** ノブを押します。

ループする位置を動かすには、ループ再生中に **Shift** ボタンを押しながら **Auto Loop** ノブを回します。

ループの長さを半分または 2 倍にするには、ループ再生中に **Auto Loop** ノブを回します。

ビートジャンプするには、ループ再生停止中に **Shift** ボタンを押しながら **Auto Loop** ノブを回します。ノブを前後に動かすと、オートループで設定した長さでビートジャンプすることができます。

シンク&ピッチ調整

テンポをシンクするには、どちらか1つのデッキの**Sync**ボタンを押します。シンクがONになり、Syncボタンを押したデッキがマスターとして設定されます。マスターデッキでシンクをONにした後にもう一方のデッキの**Sync**ボタンを押すと、マスターユニットのテンポに追従してすぐにシンクします。

ディスプレイ上のシンク・ステータスアイコンは、以下のように現在のシンクステータスが表示されます。

- **Sync Off**：シンクがOFFの状態です。
- **Tempo Sync**：テンポのみマスターデッキのテンポにシンクしている状態です。
- **Bar/Beat Sync**：テンポがシンクし、**Sync**モードの設定に応じて、マスターデッキのトラックと自動的にビートマッチングが行われます。

シンクを解除するには、**Sync**ボタンを再度押すか、**Shift**ボタン+**Sync**ボタンを押します。この操作は**Preferences**メニューで設定した**Sync Button Action**の設定により異なります。

トラックのピッチを調整するには、ピッチフェーダーを動かします。

一時的にピッチを調整するには、**Pitch Bend -/+**ボタンのいずれかを押し続けます。

ピッチフェーダーのレンジを調整するには、**Shift** ボタンを押しながら、**Pitch Bend -/+**ボタンのいずれかを押し+4%、8%、10%、20%、50%、100%から選択します。

トラックの **Key** ロックの ON/OFF を切り替えるには、タッチスクリーンで **Key Lock** アイコンをタップします。Key ロックが ON になると、トラックのピッチを変えてもキーが変わりません。

Key シンクを ON にするには、どちらか1つのデッキの **Sync** ボタンを長押しします。Key シンクが ON になり、トラックのキーはもう一方のデッキのキーに追従します。

注意： **Key** シンクを ON にするには、両方のデッキでトラックを再生する必要があります。

パッドモード

パフォーマンス・パッドの機能は、選択したパッドモードによって異なります。

各パッドモードに入るには、Hot Cue、Loop、Roll ボタンのいずれかを押します。

Hot Cue モード

Hot Cue モードでは、各パッドにアサインされたホットキューポイントにジャンプすることができます。

ヒント：Engine PRIME ソフトウェアを使用すれば、Hot Cue ポイントの設定や、名前とカラーの設定を行うことができます。設定した内容はディスプレイ上に反映されるので、各 Hot Cue の識別に役立ちます。

Hot Cue をパッドにアサインするには、トラックの目的の位置で薄暗く点灯しているパッドを押します。

Hot Cue ポイントがアサインされるとパッドは点灯します。

Hot Cue ポイントにジャンプするには、対応するパッドを押します。

パッドからホットキューを削除するには、Shift ボタンとホットキューを削除するパッドを押します。

Hot Cue ポイントが削除されると、パッドは OFF の状態になります。

使用するホットキューを 5~8 に切り替えるには、BANK ボタンを押します。ホットキュー 5~8 を使用中は BANK ボタンが点滅します。再度 BANK ボタンを押し、使用するホットキューを 1~4 に戻すと、BANK ボタンは点灯した状態になります。

ループモード

マニュアルループモードでは、各パッドを使用して、アサインされたループをアクティブにすることができます。

ヒント：Engine PRIME ソフトウェアを使用すれば、ループや、ループの名前の設定を行うことができます。設定した内容はディスプレイ上に反映されるので、各ループの識別に役立ちます。

ループをパッドにアサインして有効にするには、トラックの目的の位置で薄暗く点灯しているパッドを押してループのスタートポイントを設定し、もう一度トラックの目的の位置でパッドを押してループのエンドポイントを設定します。オートループが選択されている場合、薄暗く点灯しているパッドを押すと、パッドにオートループをアサインすることができます。アサイン直後にループはアクティブになり、パッドが点灯します。

作成したループをトリガーするには、ループをアサインしたパッドを押します。2つ以上のループを作成すると、ループを保存したパッドを押すことでループをトリガーすることができます。

ループを削除するには、Shift ボタンと目的のパッドを押します。

使用するループを 5~8 に切り替えるには、BANK ボタンを押します。ループ 5~8 を使用中は BANK ボタンが点滅します。再度 BANK ボタンを押し、使用するループを 1~4 に戻すと、BANK ボタンは点灯した状態になります。

オートループモードでは、各パッドを使用してオートループを作成し、アクティブにすることができます。マニュアルループ・モードで Loop ボタンを押すと、オートループモードに入ります。

- オートループを ON にするには、パッドを押します。ディスプレイに各パッドのオートループの長が表示されます。
- オートループを OFF にするには、パッドをもう一度押します。
- ループする位置を動かすには、ループ再生中に Shift ボタンを押しながら Auto Loop ノブを回します。
- 使用するオートループを 5~8 に切り替えるには、BANK ボタンを押します。ループ 5~8 を使用中は BANK ボタンが点滅します。再度 BANK ボタンを押し、使用するループを 1~4 に戻すと、BANK ボタンは点灯した状態になります。

ロールモード

ロールモードでは、トラックのタイムラインが進行中に、各パッドを押し続けると、特定の長さの“ループロール”をトリガーすることができ、ループロール・パフォーマンスを行なっている間もディスプレイ上に表示される波形の下半分のタイムラインは進行し続けます。パッドを離すと、トラックはループロール・パフォーマンスを止めた時点のタイムラインの位置から通常再生を再開します。

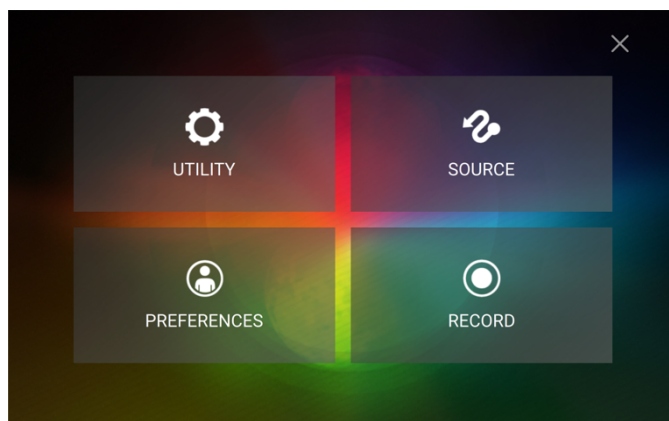
ロールをトリガーするには、対応するパッドを押します。三連符のループロールがアサインされているパッドは、紫色に点灯します。

使用するロールを 5~8 に切り替えるには、BANK ボタンを押します。ループ 5~8 を使用中は BANK ボタンが点滅します。再度 BANK ボタンを押し、使用するループを 1~4 に戻すと、BANK ボタンは点灯した状態になります。

メニュー

VIEW ボタンを長押しすると、メニュー画面を開くことができます。メニュー画面に表示される 4 つのメニューは以下の通りで、タップすると各メニューに進むことができます。

- **UTILITY** – PRIME GO ハードウェアの設定を行うユーティリティメニューです。
- **PREFERENCES** – 機能の詳細設定を行う環境設定メニューです。
- **SOURCE** – メディアソースを選択するメニューです。
- **RECORD** – DJ プレイの録音に関するメニューです。



UTILITY メニュー

Device Settings

- **Wi-Fi** : Wi-Fi 接続の ON/OFF を切り替えます。
- **Wi-Fi Settings : Open** をタップすると、利用可能な Wi-Fi ネットワークが表示されます。詳しくは [メニュー > ソース](#) をご覧ください。
- **Nudge Sensitivity** : プラッターの感度を **Low**、**Mid**、**High**、**Max** から選択します。
- **Track Preview** : トラックプレビュー機能の ON/OFF を切り替えます。トラックプレビュー機能を ON にすると、タップしたトラックに再生ボタンが表示され、トラックをデッキにロードしなくてもプレビューできるようになります。
- **Screen (Plugged In)** : 電源ケーブル使用時のディスプレイの明るさを **Low**、**Mid**、**High**、**Max** から選択します。
- **Screen (Battery)** : 電源ケーブルを使用せず、バッテリー駆動時のディスプレイの明るさを **Low**、**Mid**、**High**、**Max** から選択します。

Mixer Settings

- **Mic Attenuation** : Microphone Input に対する減衰量を **-20~0dB** の範囲で設定します。
- **Send Mic to Booth** : マイク信号のブース出力への送信を、ON/OFF で切り替えます。
- **EQ Type : Channel EQ** ノブのイコライゼーションタイプを決定します。EQ バンドの **Isolate** を選択すると、ノブを操作したバンドがフルカットされます。カットに制限を持たせる場合は **Norm** を選択します。
- **ISO EQ High Xover** : EQ Type が Isolate に設定されている場合、Mid と High EQ バンド間のクロスオーバー周波数を 1000 から 8000 Hz の間で設定できます。
- **ISO EQ Low Xover** : EQ Type が Isolate に設定されている場合、Low と Mid の EQ バンド間のクロスオーバー周波数を 100 から 800Hz の範囲で設定できます。

- **Filter Resonance** : 0 から 15 の範囲で Sweep FX フィルターのリゾナンス量を設定します。
- **Filter Extreme Type** : 極端なローエンドとハイエンドにおける Sweep FX フィルターの効果を設定します。フィルターノブを右もしくは左に回し切った時に Sweep FX が無音で終了する設定には **Kill**、音がうっすら聴こえる状態で終了する設定には **Bleed** を選択します。
- **Cue Solo Mode** : キューミックスに送信できるチャンネル数を決定します。キューミックスに一度に 1 チャンネルしかキューしない場合は **On** に、一度に複数のチャンネルをキューするときは **Off** に設定します。
- **Split Cue Output** : Split Cue を ON にした際の、プリフェーダーキューミックスとメインミックスのステレオ位置を決定します。**Normal** に設定すると、プリフェーダーキューミックスはステレオレフト、メインミックスはステレオライトになります。**Invert** に設定すると、ステレオ位置は **Normal** の逆になります。

Streaming Services

各ストリーミング・サービスの設定です。**On** を選択しストリーミング・サービスは **Source** メニューで選択することができます。

Cloud Services

クラウドストレージサービスから Engine ライブラリデータベースを取得するには、このオプションを使用します。まず、Engine PRIME ソフトウェアを使用してデータベースをバックアップする必要があります。その後、このオプションを **On** に設定すると、インターネットに接続した状態でクラウド上のファイルにアクセスできるようになります。

注意 : クラウドストレージサービスをご使用の際は、ソースドライブとして高品質な USB 3.0 または Class U1、U3 SD カードの使用をお勧めします。

Device Info

- **Model** : 製品名です。
- **Firmware Version** : Engine Prime OS の現在のバージョンです。インターネットに接続しているときにファームウェアアップデートを検索するには、**Check for Updates** をタップします。
- **Prime GO Controller** : Prime GO コントローラーソフトウェアの現在のバージョンです。
- **Reset all setting to default** : **Reset** を押すと、デバイスを工場出荷時設定に戻します。

Update

- **Update Firmware** : このオプションで Prime GO を Update モードに切り替えます。これによりファームウェアアップデートが可能な状態になります。ダウンロードしたファームウェアアップデートパッケージに含まれているファームウェアアップデート手順に従ってください。

Legal Info

- **Legal Info** : このボタンを押すと Prime GO に関連する法的情報が表示されます。

Preferences メニュー

Save To My Drive ボタンを押して、設定を接続したドライブに保存します。ユーザープロフィールは、Prime GO に接続した Engine Prime デバイスにロードすることができます。

PLAYBACK

- **Track Start Position** : ロード後のトラックの開始位置を設定します。ファイルの実際の開始位置 (**Track Start**) か自動的に検出されたオーディオ信号の開始位置 (**Cue Position**) を選択します。
- **Default Speed Range** : この設定はピッチフェーダーの範囲を決定します。**+4%、8%、10%、20%、50%**から選択します。
- **Sync Mode** : Prime GO で Sync ボタンを押したときに適用される同期の設定を決定します。
 - **Bar** : テンポが同期され、トラックがマスターデッキのトラックと自動的にバーマッチされます (それぞれの小節のダウンビートが揃います)。
 - **Beat** : テンポが同期され、トラックがマスターデッキのトラックと自動的にビートマッチングされます。
 - **Tempo** : テンポのみが同期されます (BPM はマスターデッキのテンポとマッチします)。
- **Sync Button Action** : この設定は **Sync** ボタンを押したときの動作を決定します。
 - **Toggle** : このモードでは **Shift キー**を押さなくても同期の ON/OFF を切り替えることができます。
 - **Shift Disable** : このモードでは同期を OFF にするために **Shift キー**を押したままにする必要があります。
- **Pitch Control Type** : この設定は Pitch Bend ボタンの主な機能を決定します。**Pitch Bend** を選択すると主機能はピッチの上下となり、**Range** を選択すると主機能はピッチフェーダーの範囲調整になります。主機能以外の機能は Shift キーを押しながら Pitch Bend ボタンを使用することで引き続き使用できます。

CUES/LOOPS

- **Cue/Loop Quantization** : この設定はタイムベースの機能のクオンタイズ値を決定します。**1/8 beat、1/4 beat、1/2 beat、1 beat、4 beats**より選択します。
- **Paused Hot Cue Behavior** : この設定はパッドがどのようにホットキューポイントを再生するかを決定します。**Momentary** に設定した場合、パッドを押したままにするとホットキューポイントから再生が開始されます。パッドを放すとホットキューポイントに戻ります。**Trigger** に設定するとパッドを押して放したときにホットキューポイントから再生が開始し、継続します。
- **Default Loop Size** : この設定は新しいトラックをデッキにロードしたときの自動ループのデフォルトサイズ (**1、2、4、8、16 beats**) を決定します。
- **Smart Loops** : この設定では手動ループの設定時に自動的に一般的な長さ (2 拍、4 拍、8 拍など) に伸縮させるかどうかを決定します。**On** および **Off** から選択します。この設定はクオンタイズ 設定とは関係なく機能します。
- **Move Cue To Loop In** : この設定では曲の **Cue Point** を自動的にループの先頭に移動するか (**On**)、現在の位置にとどめるか (**Off**) を指定します。
- **Saved Loop Behavior** : セーブドループの動作を決定します。**Reloop** に設定すると、保存されたループがあるパッドを押すと、ループの再生が再開されます。**Disable** に設定すると、ループが保存されているパッドを押すと、ループが OFF になります。

DISPLAY

- **Track Title** : この設定では、トラックのタイトルにトラックのファイル名を表示するか、埋め込み **Metadata** (タグ) を表示するかを選択します。
- **Time Format** : この設定はピッチ調整がトラックタイムの表示に影響するかどうかを決定します。**Static** に設定すると、ピッチを調整してもトラックタイムに影響はありません。**Dynamic** に設定するとトラックタイムはピッチの変化に合わせて自動的に調整されます。たとえばピッチフェーダーを**-8%**に設定した場合、トラックタイムは**8%**長くなります。
- **Track End Warning** : この設定は Prime GO がトラックの終わりに近づいていることを警告するまでの時間を決定します。トラックが現在選択されているデッキにある場合は、タッチスクリーンのトラックオーバービューが点滅します

SAFETY

- **Lock Playing Deck** : この設定は再生中にトラックをデッキにロードできるかどうかの設定を **On** および **Off** から選択します。この設定が **On** になっていると、デッキを一時停止しないとそのデッキにトラックをロードすることができません。
- **Needle Lock** : この設定は、トラック再生中にディスプレイでトラックオーバービューをタップした際に、トラックの任意の位置にジャンプする機能を **On** および **Off** から選択します。再生が停止している際は、この設定に関係なくトラック・オーバービューをタップして使用することができます。
- **Pad Lock** : この設定はパッドとパッドモードボタンが常に有効 (**Off**) か無効 (**On**) かを決定します。無効にするとパッドとパッドモードボタンは点灯しません

LIBRARY

- **Key Notation** : トラックキーのディスプレイ上での表示方法を、**Sharps**、**Flats**、**Open Key**、**Camelot** から選択します。
- **Key Filter** : この設定は **Key** フィルターが同じキー (**Match**)のトラックを表示するか、互換性のあるキー (**Compatible**)を持つトラックを表示するかを選択します。
- **BPM Range** : トラックの解析時に使用される BPM の最小値と最大値を **58~115**、**68~135**、**78~155**、**88~175** BPM から選択します。
- **BPM Filter Tolerance** : この設定は **BPM** フィルターの許容範囲を**+0**、**1**、**2**、**3**、**5**、**10**、**15** から選択します。設定により、テンポに多少の幅があるトラックもミックスできるようになります。
- **Collection Browse Behavior** : ライブラリーを使用する際のブラウズ動作を **Select** もしくは **Open** から選択します。**Select** に設定すると、プレイリスト、クレート、フォルダーを 1 度タップして選択し、ダブルタップで開くことができる設定になります。**Open** に設定すると、プレイリスト、クレート、またはフォルダーは、1 度タップするだけで開くことができる設定になります。

DECK COLORS

- **Deck 1/Deck 2** : デッキリングの色を変更するには、デッキの名前の下にあるカラーボックスをタップしてから、カラーリングの中から気に入った色をタップしてください。

Source メニュー

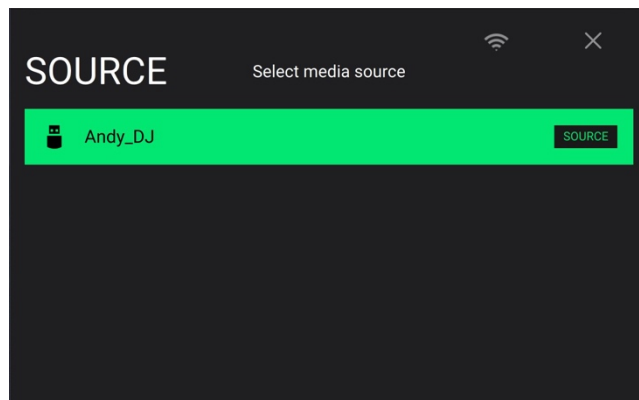
Source メニューでは、Prime GO で使用するメディアデバイス、ストリーミング・サービスやクラウドストレージサービスを選択できます。接続されているすべてのメディアがディスプレイに、利用可能なストリーミング・サービスやクラウドストレージサービスがディスプレイ下部に表示されます。

デバイス名をタップすると、そのデバイスをメディアソースとして選択します。現在選択されているソースデバイスがある場合は、その名前の横に **SOURCE** と表示されます。現在選択されている録音デバイスがある場合は、名前の横に **Rec** と表示されます。

ストリーミング・サービスもしくはクラウドストレージサービスをタップすると、そのサービスをメディアソースとして選択します。サービスへの接続をまだ設定していない場合は、ユーザー名とパスワードを使ってサインインするか、表示されたウェブリンクとコードを使ってデバイスをアクティベートするよう促されます。サインインもしくはアクティベーションが完了すると、ストリーミングサービス/クラウドサービスを利用したトラックのブラウズやロードができるようになります。ストリーミングサービスやクラウドサービスは、**Utility** メニューで ON/OFF を切り替えることができます。

画面上部のWi-Fiアイコンをタップすると、利用可能なWi-Fiネットワークが表示されます。未接続のWi-Fiネットワーク名をタップすると、パスワード入力画面が開きます。Wi-Fiネットワーク名の右端にある歯車アイコンをタップすると、詳細ウィンドウが開きます。画面上部のWi-Fiアイコンを再度タップすると、Wi-FiをOFFにすることができます。

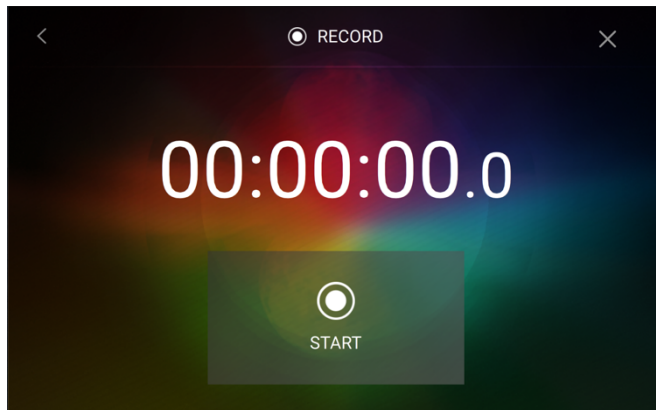
画面右上の X ボタンをタップすると、Source メニューを閉じます。



Record メニュー

レコーディングしたものを保存するために使用するメディアを選択します。現在選択されているデバイスは名前の隣に **Source** と表示されます。録音デバイスを選択したらセッションの録音を開始できます。

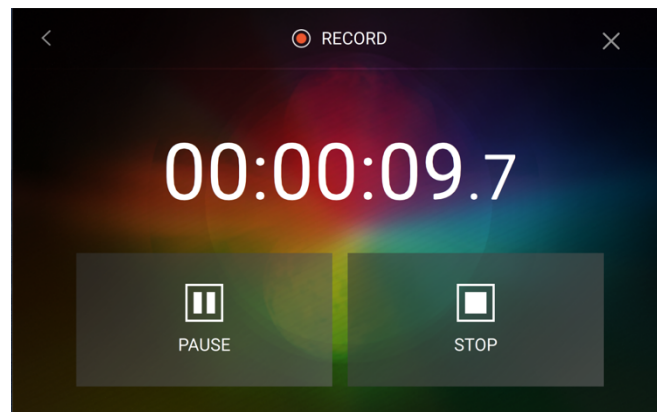
レコーディングを開始するには、**Start** をタップします。タッチスクリーン上のタイマーは、レコーディングトータルの長さを表示します。



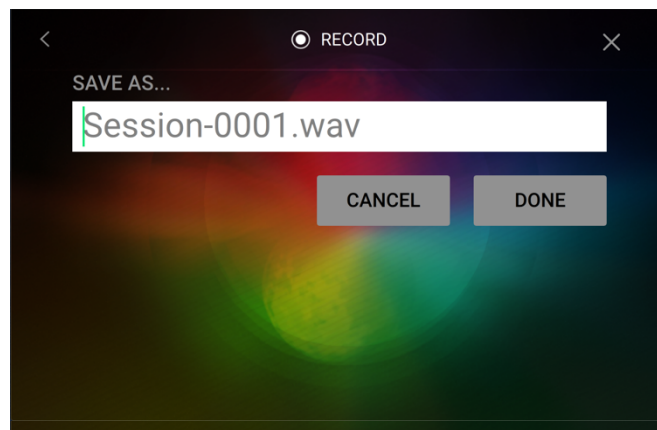
レコーディングを一時停止するには、**Pause** をタップします。一時停止したレコーディングを再開するには、**Resume** をタップします。一時停止を押した場所からレコーディングが再開します。

レコーディングを停止するには、**Stop** をタップします。レコーディングが停止したら、デバイスにファイルを保存するオプションが使用可能になります。

レコーディングしたセッションを消去するには、**Clear** をタップします。ファイルが消去される前に警告画面が表示されます。続行するには **Yes** をタップし、レコーディングしたセッションを保存するために前のページに戻るには **No** をタップします。



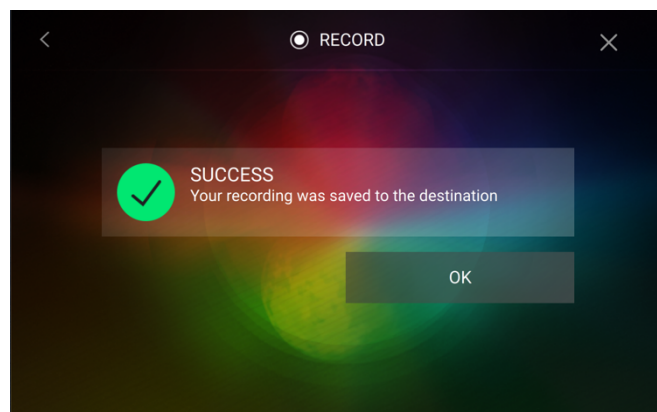
レコーディングしたセッションをドライブに保存するには、**Save As** をタップします。キーボードが表示されるので、ファイル名を入力します。**Done** をタップしてファイルを完了して保存するか、**Cancel** をタップして前のページに戻ります。保存が完了すると、図のような SUCCESS メッセージが表示されます。**OK** をタップして続行するか、そのまま数秒待つと Record メニューに戻ります。



レコーディングしたセッションは、メディアデバイスの **Sessions** というフォルダに保存されます。PRIME GO では、**Library** の **Files** セクションからこのフォルダにアクセスすることができます。

前に開いていた画面および 1 ページ前に戻るには、画面左上の矢印 (<) をタップします。

画面右上の X ボタンをタップすると、RECORD メニューを閉じます。



付録

FX Parameters

Echo	Parameter	Value Range
元の信号にエコーを追加するエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Feedback	0-100
	Wet/Dry	0-100

Delay	Parameter	Value Range
元の信号に、時間と共に減衰する反復インスタンスを追加するエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Wet/Dry	0-100

Hall Echo	Parameter	Value Range
元の信号に反響エコーを追加するエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Decay	0-100
	Wet/Dry	0-100

Ping Pong	Parameter	Value Range
ステレオのディレイエフェクトです。左右のチャンネルでディレイレートが異なります。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Pan	0-100
	Wet/Dry	0-100

Auto Gate	Parameter	Value Range
元の信号のレベルを一定の割合で下げるエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Wet/Dry	0-100

Flanger	Parameter	Value Range
信号に自身のコピーを遅延させたものを追加しコムフィルター効果を生成するエフェクトです。(ジェット機のエンジンのような音と形容されることもあります)。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Wet/Dry	0-100

LFO Filter	Parameter	Value Range
カットオフ周波数を一定の割合で変化させるエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Resonance	0-100
	Wet/Dry	0-100

Phaser	Parameter	Value Range
わずかに位相をずらしたオリジナル信号のコピーを追加し、絶妙なモジュレーション効果を生み出すエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Wet/Dry	0-100

Crush	Parameter	Value Range
元の信号のビットレートを落とし、ローファイなダウンサンプリングサウンドを生成するエフェクトです。	AVG	0-100
	Wet/Dry	0-100

Roll	Parameter	Value Range
現在のタイムディビジョン値に基づいてオーディオ信号をサンプリングし、繰り返すエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Wet/Dry	0-100

Rev. Roll	Parameter	Value Range
現在のタイムディビジョン値に基づいてオーディオ信号をサンプリングし、逆方向に繰り返すエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Wet/Dry	0-100

Scratch	Parameter	Value Range
ビートの通常再生と逆再生を交互に繰り返し、ヴァイナルスクラッチのようなサウンドを生成するエフェクトです。	Beats	1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Wet/Dry	0-100

Reverb	Parameter	Value Range
元の信号に残響を追加するエフェクトです。	Decay	0-100
	Wet/Dry	0-100

技術仕様

Frequency Response	20 Hz – 20 kHz +/- 1 dB	
Dynamic Range	> 109 dB (A-weighted)	
Signal-to-Noise Ratio	> 92 dB (A-weighted)	
Headroom	Aux	> 15 dB
	Mic	> 20 dB
	Outputs	> 15 dB
Channel Separation	< -88 dB (1 kHz, unity)	
T.H.D.	Aux	< 0.01% (1 kHz, unity)
	Microphone	< 0.02% (1 kHz, unity)
Analog Input	Aux	+15 dBV (maximum) 0 dBV (unity)
	Microphone	-40 dBu (unity) -54 dBu (minimum)
Analog Output	Master, Balanced	+18 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	Master, Unbalanced	+15 dBu (maximum) 0 dBu (unity)
	Booth	+18 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	Headphone Output	< 40 mW
Connections	Audio Outputs	2 XLR outputs (master left/right, balanced) 1 RCA output pair (master left/right, unbalanced) 2 1/4" (6.35 mm) outputs (booth left/right, balanced) 1 1/4" (6.35 mm) stereo output (headphones) 1 1/8" (3.5 mm) stereo output (headphones)
	Audio Inputs	1 RCA input pair (line-level, unbalanced) 2 XLR+1/4" (6.35 mm) inputs
	Other	1 USB port (for USB drives) 1 USB port (to computer) 1 SD card slot 1 Ethernet port 1 power adapter input
Battery	Type	Built-in rechargeable Lithium-Ion battery
	Battery Life	Up to 4 hours
	Recharge Time	Up to 2 hours
Power	Connection	DC, Center Positive
	Voltage	19V 3.42A
	Consumption	30W (maximum)
Dimensions (W x D x H)	411 x 274 x 53 mm	
Weight	3.68 kg	

※仕様は予告なく変更になる場合がございます。

商標およびライセンス

Denon は、D&M Holdings Inc.の米国およびその他の国における登録商標です。

Denon DJ 製品は、InMusic Brands, Inc.,によって製造されています。

Kensington と K&Lock のロゴは ACCO Brands の登録商標です。

macOS は、米国およびその他の国で登録されている Apple Inc.の商標です。

SD、SDHC および SDXC は SD-3C, LLC の登録商標です。

Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

本製品は、ライセンスに基づくソフトウェアおよび技術を使用しています。denondj.com/product-legal に記載のあるリストをご参照ください。

他のすべての製品名、会社名、商標、または商号は、それぞれの所有者のもので。

denondj.com