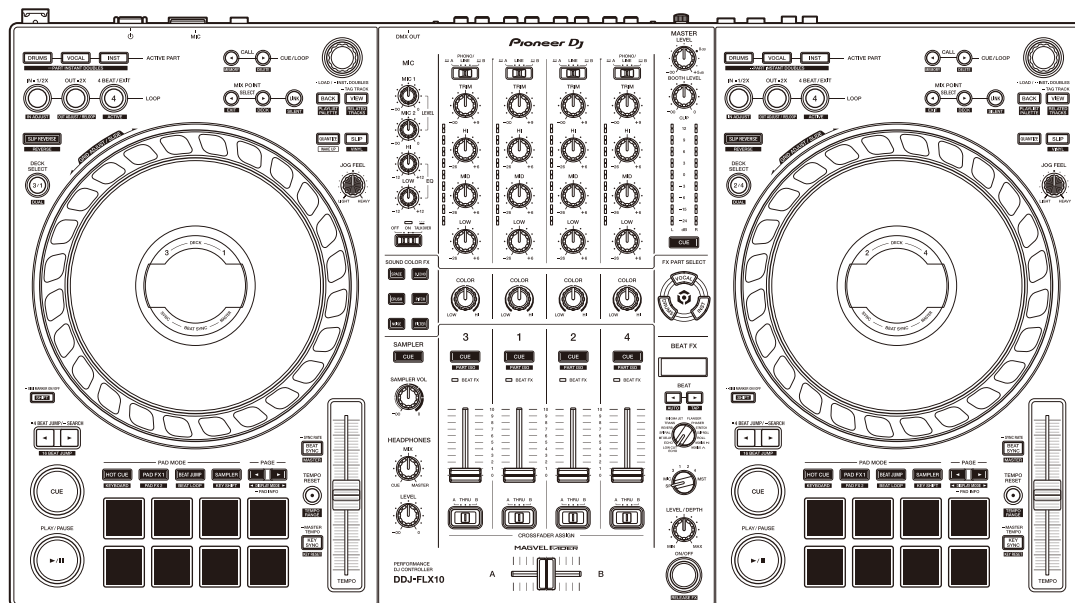


取扱説明書



DJコントローラー

DDJ-FLX10

pioneerdj.com/support/

rekordbox.com

serato.com

上記のサイトで、本製品の最新のソフトウェア情報やFAQなどのサポート情報をご覧ください。

Pioneer Dj

serato

本書の見かた

- このたびは、Pioneer DJ 製品をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

本書と本機に付属している「クイックスタートガイド」および「使用上のご注意」を必ずお読みください。すべて、この製品の使用前にご理解いただくべき重要事項が含まれています。

- 本書では、製品本体、PC/Mac 画面に表示されるメニュー名、ボタン名および端子名などを、[] で囲んで記載しています。

(例：[ファイル]、[CUE] ボタン)

- 本書で説明しているソフトウェアの画面と仕様、およびハードウェアの外観と仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。
- 本書で説明している手順については、OS のバージョン、ウェブブラウザの設定などにより記載の動作と異なる場合があります。
- 本書で説明しているソフトウェアの画面の言語が、実際の画面の言語と異なる場合があります。

もくじ

本書の見かた	2
はじめに	5
付属品を確認する	5
マニュアルを閲覧する	5
DJ ソフトウェアについて	6
PC/Mac の準備	8
各部の名称とはたらき	10
本体天面部	10
ブラウズ部	11
デッキ部	15
ON JOG DISPLAY (rekordbox を使用する)	35
ON JOG DISPLAY (Serato DJ Pro を使用する)	44
ミキサー部	51
エフェクト部	55
本体背面部	59
本体前面部	62
接続する	63
接続例	64
rekordbox を使用する	68
rekordbox をインストールする	68
操作する (基本編)	72
操作する (応用編)	78
rekordbox で設定を変更する	110
Serato DJ Pro を使用する	115
Serato DJ Pro をインストールする	115
操作する (基本編)	118
操作する (応用編)	125
本機の設定を変更する	154
ユーティリティモードを使う	154
設定ユーティリティを使う	158

その他.....	163
故障かな？と思ったら	163
液晶画面について.....	168
ブロックダイアグラム	169
仕様.....	170
他の DJ ソフトウェアのコントローラーとして使用する	173
商標および登録商標について	174
ソフトウェアのライセンス	175
著作権についてのご注意	177

はじめに

付属品を確認する

- ACアダプター
- 電源コード
- USB ケーブル
- 保証書（一部の地域）^①
- クイックスタートガイド
- 使用上のご注意
- Serato P'nT バウチャー^②

① 欧州向け製品のみ。（日本向け、北米地域は「使用上のご注意」に記載されています。）

② 機能をアクティベートするには、バウチャーコードが必要です。再発行できませんので、紛失しないように十分ご注意ください。

マニュアルを閲覧する

rekordbox イン트로ダクション、操作説明書

「rekordbox イン트로ダクション」は、rekordbox のセットアップ方法を記載しています。

「操作説明書」は、rekordbox の操作方法を記載しています。

下記のrekordbox サイトをご確認ください。

rekordbox.com/manual

Serato DJ Pro ソフトウェアマニュアル

下記の Serato DJ サイトをご確認ください。

serato.com/dj/pro/downloads

DJソフトウェアについて

rekordbox

- rekordbox は楽曲管理とDJパフォーマンスができるDJアプリケーションです。
また、LIGHTING モードで作成した照明演出をDJパフォーマンスに連動させることもできます。
- 本機を rekordbox がインストールされたコンピューターに接続することで、サブスクリプションプランに契約していなくても PERFORMANCE モードの機能をご利用いただけます。この仕組みを Hardware Unlock と呼びます。
- Hardware Unlock の対象機能については、下記 rekordbox サイトの【サポート】から **[Hardware Unlock]** を参照してください。
rekordbox.com
- rekordbox ソフトウェアは本製品には付属されていません。下記の rekordbox サイトにアクセスして、rekordbox ソフトウェアをダウンロードしてください。
rekordbox.com
- rekordbox の最新の動作環境、互換性、および対応 OS に関する情報は、下記 rekordbox サイトの【サポート】から **[動作環境]** を参照してください。
rekordbox.com
- 上記のサイトに記載の動作環境を満たしている、すべての PC/Mac における動作を保証するものではありません。
- PC/Mac の省電力設定などの状態によっては、CPU やハードディスクの処理能力を十分に発揮できないことがあります。特にノートパソコンをお使いのときは、AC 電源を接続するなどして、常に高パフォーマンス状態のセッティングで rekordbox をお使いください。
- インターネットをお使いになるときは、インターネットサービスを提供しているプロバイダーとの契約・料金が別途必要です。
- 対応 OS は最新のバージョン、サービスパックをお使いください。

Serato DJ Pro

Serato DJ Pro は、Serato Limited 社製の DJ ソフトウェアです。

Serato DJ Pro ソフトウェアは本製品には付属されていません。下記のサイトにアクセスして、Serato DJ Pro ソフトウェアをダウンロードしてください。

serato.com/dj/pro/downloads

- Serato DJ Pro の最新の動作環境、互換性、および対応 OS に関する情報は、下記サイトを参照してください。

serato.com/dj/pro/downloads

- 上記のサイトに記載の動作環境を満たしている、すべての PC/Mac における動作を保証するものではありません。
- PC/Mac の省電力設定などの状態によっては、CPU やハードディスクの処理能力を十分に発揮できないことがあります。特にノート型の PC/Mac では、AC 電源を接続するなど、高パフォーマンス設定で Serato DJ Pro を使用してください。

PC/Macの準備

本機にPC/Macの音声を入力／出力する場合は、お使いのPC/Macにあらかじめ専用オーディオドライバーソフトウェア／設定ユーティリティをインストールしてください。

PC（Windows）をお使いの場合は、専用オーディオドライバーソフトウェアをインストールすると、設定ユーティリティも同時にインストールされます。

Macをお使いの場合は、設定ユーティリティのみインストールされます。

- 最新の動作環境、互換性、および対応OSに関する情報は、下記のPioneer DJサイトを参照してください。

pioneerdj.com/support/

- 動作環境を満たしているすべての機器における動作を保障するものではありません。
- 1台のPC/Macに、本機を複数台接続した場合の動作は保証しません。
- 専用オーディオドライバーソフトウェアがインストールされていないPC（Windows）を本機に接続すると、環境によってはPCにエラーが発生することがあります。
- お使いのPC/Mac上のソフトウェアとの組み合わせによっては、動作に不具合が発生することがあります。

専用ソフトウェアのインストール

❖ インストールについてのご注意

- インストールする前に、本機の電源をオフにし、本機とPC/Macを接続しているUSBケーブルを取り外してください。
- 専用ソフトウェアをインストールする前に、PC/Mac上のすべてのアプリケーションを終了してください。
- 専用ソフトウェアをお使いのPC/Macにインストールするには、管理者権限が必要です。
- インストールする前に、「ソフトウェア使用許諾契約書」をよくお読みください。
- インストールを途中で中止したときは、はじめからインストールをやり直してください。
- インストールが完了するまでは、本機とPC/Macを接続しないでください。
- すべてのPC/Mac環境において動作保証するものではありません。

専用ソフトウェアを入手する

1 下記のサイトにアクセスする

pioneerdj.com/support/

2 [ソフトウェア更新情報]をクリックする

3 [DJ コントローラー]カテゴリー内の[DDJ-FLX10]をクリックする

4 [Drivers]をクリックする

5 [ダウンロードリンク]をクリックして、ファイルを保存する

- お使いのPC/Macによって、PC（Windows）またはMac のいずれかの専用ソフトウェアをダウンロードしてください。

専用ソフトウェアをインストールする

1 ダウンロードした専用ソフトウェアを解凍する

2 インストールファイルをダブルクリックする

- PC（Windows）をお使いの場合は“DDJ-FLX10_#.###.exe”を、Macをお使いの場合は“DDJ-FLX10_M_#.#.dmg”→“DDJ-FLX10SettingUtility.pkg”をダブルクリックしてください（#は専用オーディオドライバーソフトウェアのバージョン表示）。

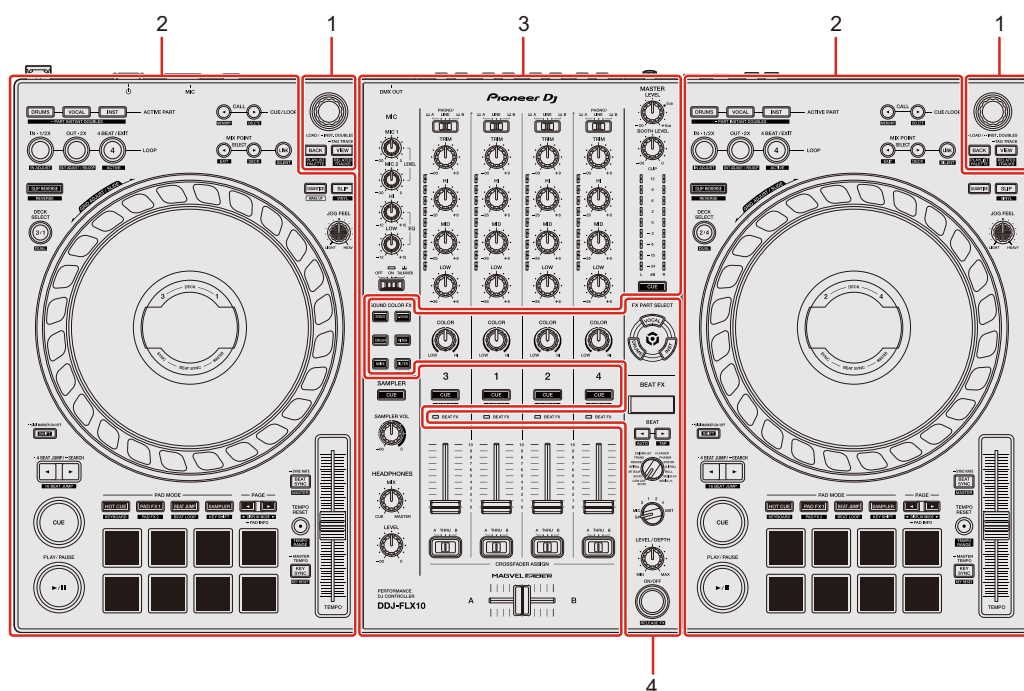
3 「ソフトウェア使用許諾契約書」をよく読み、「ソフトウェア使用許諾契約書」に同意するときは、[同意する]にチェックを入れて[OK]をクリックする

- 「ソフトウェア使用許諾契約書」に同意しないときは、[同意しない]（Macの場合）／[キャンセル]（Windowsの場合）をクリックして、インストールを中止してください。

4 画面の指示にしたがって、インストールする

各部の名称とはたらき

本体天面部



1. ブラウズ部

再生するトラックを選択し、各デッキにロードします。

2. デッキ部

4つのデッキをコントロールします。コントローラー左側にデッキ1およびデッキ3、コントローラー右側にデッキ2およびデッキ4 を操作するノブやボタンがあります。

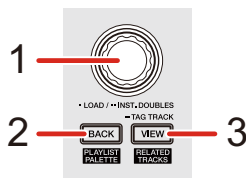
3. ミキサー部

各チャンネルのレベル調整や楽曲ミックスなどをコントロールします。

4. エフェクト部

エフェクトをコントロールします。

ブラウズ部



◆ rekordbox を使用する

1. ローターセレクター

回す：

rekordbox 内の選択カーソルが移動します。

[SHIFT] + 回す：

rekordbox の拡大波形表示を拡大または縮小します。

右回転で拡大、左回転で縮小します。

押す：

トラック上にカーソルがある状態で押すと、そのトラックがデッキにロードされます。カーソルがプレイリストにあるときに押すと、トラックリストにカーソルが移動します。また、カーソルがフォルダーにある場合は、そのフォルダーを開きます。

- プレイリストパレットが表示されている場合は、プレイリストパレット内のプレイリストにある場合もトラックリストにカーソルが移動します。
- ツリービュー、トラックリスト、プレイリストパレットはrekordbox のブラウズセクションにあります。それぞれの役割については、rekordboxの「操作説明書」をご覧ください。

各部の名称とはたらき

2回押す：

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。(インスタントダブルス)

2. BACK ボタン

押す：

ボタンを押すたびにツリービューとトラックリストの間でカーソルが移動します。

- プレイリストパレットが表示されている場合は、ツリービューとトラックリストに加えてプレイリスト間もカーソルが移動する対象となります。
- ツリービュー、トラックリスト、プレイリストパレットは、rekordboxのブラウズセクションにあります。それぞれの役割については、rekordboxの「操作説明書」をご覧ください。

[SHIFT] + 押す：

プレイリストパレットの表示/非表示を切替えます。

3. VIEW ボタン

押す：

rekordboxのデッキ表示を小さくして、ブラウズエリアを広く表示します。

再度押すと、元の表示状態に戻ります。

押し続ける：

選択中のトラックを【タグリスト】に登録/削除します。

[SHIFT] + 押す：

ツリービューエリアの【関連するトラック】にカーソルが移動します。

◆ Serato DJ Pro を使用する

1. ロータリーセクター

回す：

ライブラリやcratesパネルのカーソルが上下に移動します。

[SHIFT] + 回す：

ON JOG DISPLAY内の詳細波形を拡大または縮小します。

右回転で拡大、左回転で縮小します。

押す：

トラック上にカーソルがある状態で押すと、そのトラックがデッキにロードされます。

cratesパネルやライブラリにカーソルがあるときは、押すたびにcrates パネルとライブラリの間でカーソルが移動します。

2回押す：

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。(インスタントダブルス)

2. BACK ボタン

押す：

ボタンを押すたびにcratesパネルとライブラリの間でカーソルが移動します。

押し続ける：

ユーティリティーモードを起動します。

☞「本機の設定を変更する」(154 ページ)

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 押す：

[PREPARE] パネルにトラックをロードします。

3. VIEW ボタン

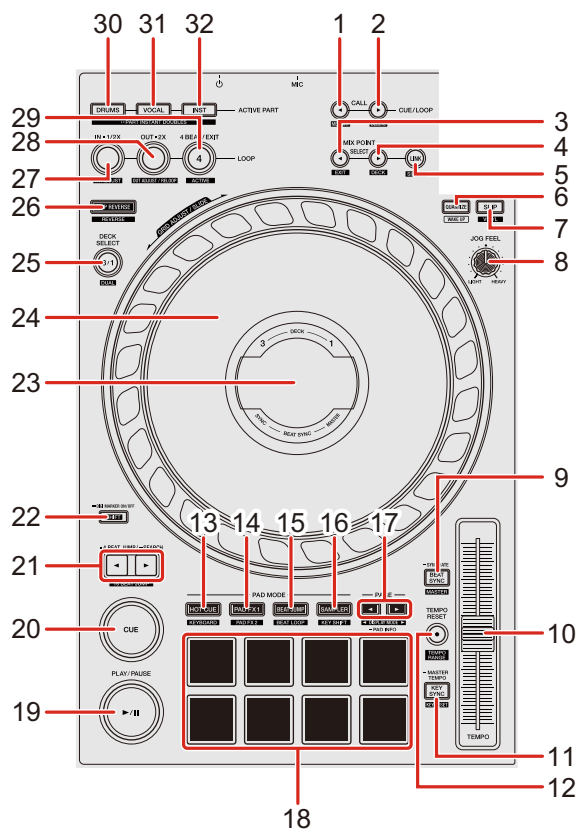
押す：

画面表示を切替えます。

[SHIFT] + 押す：

ボタンを押すごとにパネル表示を切替えます。

デッキ部



◆ rekordbox を使用する

1. CUE/LOOP CALL ◀ ボタン

押す：

トラックに保存されているキューポイントまたはループポイントを選択して呼び出します。

[SHIFT] + 押す：

キューポイントやループポイントを保存します。

2. CUE/LOOP CALL ▶ ボタン

押す：

トラックに保存されているキューポイントまたはループポイントを選択して呼び出します。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 押す：

キューポイントやループポイントを削除します。

3. MIX POINT SELECT◀ボタン

押す：

ミックスする対象のデッキのトラックに設定されているホットキューポイント、キューポイントからミックスしたいポイントを選択します。

[SHIFT] + 押す：

MIX POINT LINKの設定を解除します。

4. MIX POINT SELECT▶ボタン

押す：

ミックスする対象のデッキのトラックに設定されているホットキューポイント、キューポイントからミックスしたいポイントを選択します。

[SHIFT] + 押す：

ミックスする対象のデッキを選択します。

- MIX POINT LINKの設定中に有効となります。
- コントロール中のrekordbox内のデッキが対象になります。

5. MIX POINT LINK ボタン

押す：

ON JOG DISPLAYがMIX POINT LINK画面に切替わり、MIX POINT LINKの設定を開始します。

☞ 「MIX POINT LINK機能を使う」(105 ページ)

[SHIFT] + 押す：

MIX POINT LINK機能で再生を開始したとき、曲頭からミックスポイントまでの音声出力をミュートする/しないを切替えます。(SILENT)

MIX POINT LINKの設定中にSILENT設定を行う場合については「MIX POINT LINK機能を使う」(105 ページ)を参照してください。

6. QUANTIZE ボタン

押す：

クオンタイズ機能をオン/ オフします。

押す（パワーマネジメント機能によるオフモード中）：

パワーマネジメント機能によるオフモードを解除します。

- 左デッキ側のボタンに限ります。

[SHIFT] + 押す：

ボタンをタップすることで各デッキのテンポを設定できます。（タップ機能）

7. SLIP ボタン

押す：

スリップモードをオン/ オフします。

[SHIFT] + 押す：

VINYL モードをオン/ オフします。

8. JOG FEEL ノブ

回す：

ジョグを回すときの負荷を調整します。

右に回すほど負荷が重くなり、左に回すほど負荷が軽くなります。

9. BEAT SYNC ボタン

押す：

同期用マスターに設定されているデッキのテンポ（ピッチ）およびビートグリッドに自動で合わせることができます。

ビートシンク中に押す：

ビートシンクを解除します。

各部の名称とはたらき

ビートシンク中に押し続ける：

SYNC RATE

操作デッキのBPMを 1倍 → 2倍 → 半分 に切替えます。

[SHIFT] + 押す：

マスターデッキを設定します。

10. TEMPO スライダー

トラックの再生速度を調整します。

11. KEY SYNC ボタン

押す：

他のデッキのキーに合わせます。

[SHIFT] + 押す：

操作デッキで再生中のトラックのキーがオリジナルのキーに戻ります。

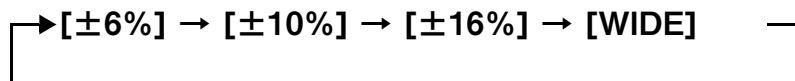
12. TEMPO RESET ボタン

押す：

[TEMPO] スライダーの位置に関わらず、トラックのオリジナルの再生速度に戻します。

[SHIFT] + 押す：

[SHIFT] ボタンを押しながらボタンを押すたびに、[TEMPO] スライダーの可変範囲が切替わります。



13. HOT CUE モードボタン

押す：

ホットキューモードに設定します。

🔍 「HOT CUE を使う」 (80 ページ)

[SHIFT] + 押す：

キーボードモードに設定します。

➡ 「KEYBOARD モードを使う」 (86 ページ)

14. PAD FX1 モードボタン

押す：

パッド FX モード1 に設定します。

➡ 「PAD FX を使う」 (82 ページ)

[SHIFT] + 押す：

パッド FX モード2 に設定します。

➡ 「PAD FX を使う」 (82 ページ)

15. BEAT JUMP モードボタン

押す：

ビートジャンプモードに設定します。

➡ 「BEAT JUMP を使う」 (84 ページ)

[SHIFT] + 押す：

ビートループモードに設定します。

➡ 「BEAT LOOP を使う」 (88 ページ)

16. SAMPLER モードボタン

押す：

サンプラーモードに設定します。

➡ 「SAMPLER を使う」 (85 ページ)

[SHIFT] + 押す：

キーシフトモードに設定します。

➡ 「KEY SHIFT を使う」 (89 ページ)

17. PAGE◀ボタン、PAGE▶ボタン

押す：

各パッドモード内のパッドのページを切替えます。

☞「PERFORMANCE PADS を使う」(80 ページ)

押し続ける：

パッドに割り当てられている機能を ON JOG DISPLAY に表示します。

[SHIFT] + 押す：

ON JOG DISPLAY に表示する内容を切替えます。

18. パフォーマンスパッド

押す：

パッドを使って、さまざまなパフォーマンスをすることができます。

☞「PERFORMANCE PADS を使う」(80 ページ)

19. PLAY/PAUSE ▶/■ボタン

押す：

トラックを再生／一時停止します。

20. CUE ボタン

押す：

キューポイントを設定、再生、呼び出します。

- 一時停止中にボタンを押すとキューポイントを設定します。
- 再生中にボタンを押すとキューポイントに戻り、一時停止します。(バックキュー)
- キューポイントに戻ったあとにボタンを押し続けると、ボタンを押し続けているあいだ、再生を続けます。(キューポイントサンプラー)

[SHIFT] + 押す：

再生位置がトラックの先頭へ戻ります。

各部の名称とはたらき

21. 4 BEAT JUMP◀ボタン、4 BEAT JUMP▶ボタン

押す：

再生中のリズムを崩さずに瞬時に再生位置を4拍移動できます。

押し続ける：

ボタンを押し続けている間、トラックの早送り/早戻しを行います。

[SHIFT] + 押す：

再生中のリズムを崩さずに瞬時に再生位置を16拍移動できます。

22. SHIFT ボタン

[SHIFT] ボタンを押しながら他のボタンを押すと、別の機能を呼び出せます。

2回押す：

ON JOG DISPLAYに表示されるDIGITAL MARKERの表示/非表示を切替えます。

23. ON JOG DISPLAY

☞ 「ON JOG DISPLAY (rekordbox を使用する)」 (35 ページ)

24. ジョグ

VINYL モードがオンのときに天面を回す：

スクラッチ操作ができます。

外周部を回す、またはVINYL モードがオフのときに天面を回す：

ピッチベンド操作（再生速度の調整）ができます。

[SHIFT] + 天面を回す：

ロード中のトラックのビートグリッド間隔を調整します。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 側面を回す：

ロード中のトラックのビートグリッド全体を左または右にスライドします。

[4 BEAT JUMP◀] または [4 BEAT JUMP▶] + 天面を回す：

ジョグを回す方向に高速でトラックを送ります。

25. DECK SELECT ボタン

押す：

操作するデッキを切替えます。

[SHIFT] + 押す：

デュアルデッキモードをオン/オフします。

26. SLIP REVERSE ボタン

押す：

ボタンを押している間は逆方向に再生し、ボタンから手を放すと通常の再生に戻ります。

- 逆再生中もバックグラウンドで通常の再生を続け、ボタンから手を放すとバックグラウンドで進んだ位置から再生します。
- ボタンを押し続けても、逆方向再生が8拍経過した位置で自動的に解除され、バックグラウンドに戻って通常再生となります。

[SHIFT] + 押す：

逆方向に再生します。

もう一度、**[SHIFT]** ボタンを押しながらボタンを押すと、逆再生を解除して通常の再生に戻ります。

27. LOOP IN・1/2X ボタン

押す：

ループインポイントが設定されます。

各部の名称とはたらき

ループ再生中に押す：

ループ再生の長さを半分にします。

- ループインポイントで一時停止中は、ボタンを押してもループの長さは変わりません。

ループ再生中に **[SHIFT]** + 押す：

ジョグを使ってループインポイントを微調整することができます。

28. LOOP OUT・2X ボタン

押す：

ループアウトポイントが設定され、ループ再生を始めます。

ループ再生中に押す：

ループ再生の長さを2倍にします。

[SHIFT] + 押す：

前回設定したループインポイントに戻り、ループ再生を再開します。

ループ再生中に **[SHIFT]** + 押す：

ジョグを使ってループアウトポイントを微調整することができます。

29. 4 BEAT/EXIT ボタン

押す：

4拍のオートビートループを開始します。

ループ再生中に押す：

ループ再生を解除します。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 押す：

トラックに保存されているループのアクティブ状態／非アクティブ状態を切替えます。
(アクティブループ)

- 再生中に **[SHIFT]** ボタンを押しながらボタンを押すと、そのトラックに保存されているループのうち、再生位置にもっとも近いループがアクティブ状態になります。
- トラックに保存されているループを呼び出したときに、**[SHIFT]** ボタンを押しながらボタンを押すと、その呼び出されたループがアクティブ状態／非アクティブ状態になります。

30. ACTIVE PART DRUMS ボタン

押す：

MUTE 設定時は DRUMS パートのミュートのオン／オフを切替えます。

SOLO 設定時は DRUMS パートのみを出力します。再度ボタンを押すと全パート出力に戻ります。

- rekordbox の **[環境設定] > [拡張] > [TRACK SEPARATION]** タブの **[ACTIVE PART 設定]** で切替えることができます。

[SHIFT] + 2回押す：

PART INSTANT DOUBLES

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。

操作側のデッキは DRUMS パートのみを出力し、操作していない方のデッキの DRUMS パートはミュートされます。

31. ACTIVE PART VOCAL ボタン

押す：

MUTE 設定時は VOCAL パートのミュートのオン／オフを切替えます。

SOLO 設定時は VOCAL パートのみを出力します。再度ボタンを押すと全パート出力に戻ります。

- rekordbox の **[環境設定] > [拡張] > [TRACK SEPARATION]** タブの **[ACTIVE PART 設定]** で切替えることができます。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 2回押す：

PART INSTANT DOUBLES

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。

操作側のデッキはVOCALパートのみを出力し、操作していない方のデッキのVOCALパートはミュートされます。

32. ACTIVE PART INST ボタン

押す：

MUTE設定時はINSTパートのミュートのオン/オフを切替えます。

SOLO設定時はINSTパートのみを出力します。再度ボタンを押すと全パート出力に戻ります。

- rekordboxの[環境設定] > [拡張] > [TRACK SEPARATION] タブの[ACTIVE PART 設定]で切替えることができます。

[SHIFT] + 2回押す：

PART INSTANT DOUBLES

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。

操作側のデッキはINSTパートのみを出力し、操作していない方のデッキのINSTパートはミュートされます。

◆ Serato DJ Pro を使用する

1. CUE/LOOP CALL◀ ボタン

押す：

ループスロットを選択します。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 押す：

ループスロットをロックします。

2. CUE/LOOP CALL▶ ボタン

押す：

ループスロットを選択します。

[SHIFT] + 押す：

ループスロットを削除します。

3. MIX POINT SELECT◀ ボタン

押す：

キーが下がります。

4. MIX POINT SELECT▶ ボタン

押す：

キーが上がります。

[SHIFT] + 押す：

ON JOG DISPLAYのWAVEFORM MODE画面に表示されるもう一方のデッキを選択します。

5. MIX POINT LINK ボタン

押す：

キーロックをオン/オフします。

6. QUANTIZE ボタン

押す：

クオンタイズ機能をオン/オフします。

押す（パワーマネジメント機能によるオフモード中）：

パワーマネジメント機能によるオフモードを解除します。

- 左デッキ側のボタンに限ります。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 押す：

ボタンをタップすることで各デッキのテンポを設定できます。(タップ機能)

7. SLIP ボタン

押す：

スリップモードをオン/オフします。

[SHIFT] + 押す：

VINYL モードをオン/オフします。

8. JOG FEEL ノブ

回す：

ジョグを回すときの負荷を調整します。

右に回すほど負荷が重くなり、左に回すほど負荷が軽くなります。

9. BEAT SYNC ボタン

押す：

複数のデッキのテンポ (ピッチ) およびビートグリッドを自動で合わせることができます。

[SHIFT] + 押す：

SYNC を解除します。

10. TEMPO スライダー

トラックの再生速度を調整します。

11. KEY SYNC ボタン

押す：

他のデッキのキーに合わせます。

[SHIFT] + 押す：

操作デッキで再生中のトラックのキーがオリジナルのキーに戻ります。

12. TEMPO RESET ボタン

押す：

[TEMPO] スライダーの位置に関わらず、トラックのオリジナルの再生速度に戻します。

[SHIFT] + 押す：

[SHIFT] ボタンを押しながらボタンを押すたびに、[TEMPO] スライダーの可変範囲が切替わります。

➡ [±8%] → [±16%] → [±50%]

13. HOT CUE モードボタン

押す：

ホットキューモードに設定します。

➡ 「HOT CUE を使う」 (127 ページ)

押し続ける：

セーブドフリップモードに設定します。

➡ 「SAVED FLIP を使う」 (135 ページ)

[SHIFT] + 押す：

ピッチプレイモードに設定します。

➡ 「PITCH PLAY モードを使う」 (130 ページ)

14. PAD FX1 モードボタン

押す：

パッド FX モードに設定します。

➡ 「PAD FX を使う」 (128 ページ)

[SHIFT] + 押す：

ロールモードに設定します。

➡ 「ROLL を使う」 (132 ページ)

15. BEAT JUMP モードボタン

押す：

ビートジャンプモードに設定します。

➡ 「BEAT JUMP を使う」 (128 ページ)

[SHIFT] + 押す：

オートループモードに設定します。

➡ 「AUTO LOOP を使う」 (133 ページ)

16. SAMPLER モードボタン

押す：

サンプラーモードに設定します。

➡ 「SAMPLER を使う」 (129 ページ)

[SHIFT] + 押す：

キーシフトモードに設定します。

➡ 「KEY SHIFT を使う」 (133 ページ)

17. PAGE◀ボタン、PAGE▶ボタン

押す、および**[SHIFT] + 押す：**

各パッドモード内のパラメーターを設定します。

➡ 「PERFORMANCE PADS を使う」 (127 ページ)

押し続ける：

パッドに割り当てられている機能を ON JOG DISPLAY に表示します。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 押し続ける：

ON JOG DISPLAYに表示する内容を切替えます。

18. パフォーマンスパッド

押す：

パッドを使って、さまざまなパフォーマンスをすることができます。

☞ 「PERFORMANCE PADS を使う」 (127 ページ)

19. PLAY/PAUSE ▶/⏸ ボタン

押す：

トラックを再生／一時停止します。

[SHIFT] + 押す：

テンポラリーキューポイントに戻って再生を続けます。(スタッター)

20. CUE ボタン

押す：

キューポイントを設定、再生、呼び出します。

- ・ 一時停止中にボタンを押すとキューポイントを設定します。
- ・ 再生中にボタンを押すとキューポイントに戻り、一時停止します。(バックキュー)
- ・ キューポイントに戻ったあとにボタンを押し続けると、ボタンを押し続けているあいだ、再生を続けます。(キューポイントサンプラー)

[SHIFT] + 押す：

再生位置がトラックの先頭へ戻ります。

21. 4 BEAT JUMP◀ボタン、4 BEAT JUMP▶ボタン

押す：

再生中のリズムを崩さずに瞬時に再生位置を4拍移動できます。

各部の名称とはたらき

押し続ける：

ボタンを押し続けている間、トラックの早送り/早戻しを行います。

[SHIFT] + 押す：

再生中のリズムを崩さずに瞬時に再生位置を16拍移動できます。

22. SHIFT ボタン

[SHIFT] ボタンを押しながら他のボタンを押すと、別の機能呼び出せます。

2回押す：

ON JOG DISPLAYに表示されるDIGITAL MARKERの表示/非表示を切替えます。

23. ON JOG DISPLAY

➡ 「ON JOG DISPLAY (Serato DJ Proを使用する)」 (44 ページ)

24. ジョグ

VINYLモードがオンのときに天面を回す：

スクラッチ操作ができます。

外周部を回す、またはVINYLモードがオフのときに天面を回す：

ピッチベンド操作（再生速度の調整）ができます。

[SHIFT] + 天面を回す：

ロード中のトラックのビートグリッド間隔を調整します。

[SHIFT] + 側面を回す：

ロード中のトラックのビートグリッド全体を左または右にスライドします。

[4 BEAT JUMP◀] または **[4 BEAT JUMP▶]** + 天面を回す：

ジョグを回す方向に高速でトラックを送ります。（スキップモード）

25. DECK SELECT ボタン

押す：

操作するデッキを切替えます。

[SHIFT] + 押す：

デュアルデッキモードをオン/オフします。

26. SLIP REVERSE ボタン

押す：

ボタンを押している間は逆方向に再生し、ボタンから手を放すと通常の再生に戻ります。

- 逆再生中もバックグラウンドで通常の再生を続け、ボタンから手を放すとバックグラウンドで進んだ位置から再生します。
- ボタンを押し続けても、逆方向再生が8拍経過した位置で自動的に解除され、バックグラウンドに戻って通常再生となります。

[SHIFT] + 押す：

逆方向に再生します。

もう一度、[SHIFT] ボタンと [SLIP REVERSE] ボタンを押すと、逆再生を解除して通常の再生に戻ります。

27. LOOP IN・1/2X ボタン

押す：

ループインポイントが設定されます。

ループ再生中に押す：

ループ再生の長さを半分にします。

- ループインポイントで一時停止中は、ボタンを押してもループの長さは変わりません。

各部の名称とはたらき

ループ再生中に **[SHIFT]** + 押す：

ジョグを使ってループインポイントを微調整することができます。

28. LOOP OUT・2X ボタン

押す：

ループアウトポイントが設定され、ループ再生を始めます。

ループ再生中に押す：

ループ再生の長さを2倍にします。

[SHIFT] + 押す：

前回設定したループインポイントに戻り、ループ再生を再開します。

ループ再生中に **[SHIFT]** + 押す：

ジョグを使ってループアウトポイントを微調整することができます。

29. 4 BEAT/EXIT ボタン

押す：

4拍のオートビートループを開始します。

ループ再生中に押す：

ループ再生を解除します。

[SHIFT] + 押す：

ループのアクティブ状態 / 非アクティブ状態を切替えます。

30. ACTIVE PART DRUMS ボタン

押す：

DRUMS STEMのミュートのオン / オフを切替えます。

各部の名称とはたらき

[SHIFT] + 2回押す：

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。

操作側のデッキはDRUMS STEMのみを出力し、操作していない方のデッキのDRUMS STEMはミュートされます。

31. ACTIVE PART VOCAL ボタン

押す：

VOCAL STEMのミュートのオン/オフを切替えます。

[SHIFT] + 2回押す：

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。

操作側のデッキはVOCAL STEMのみを出力し、操作していない方のデッキのVOCAL STEMはミュートされます。

32. ACTIVE PART INST ボタン

押す：

BASS STEMとMELODY STEMのミュートのオン/オフを切替えます。

[SHIFT] + 2回押す：

操作していない方のデッキにロードされているトラックを、操作側のデッキにロードします。

トラックが再生中の時は同じ位置から再生されます。

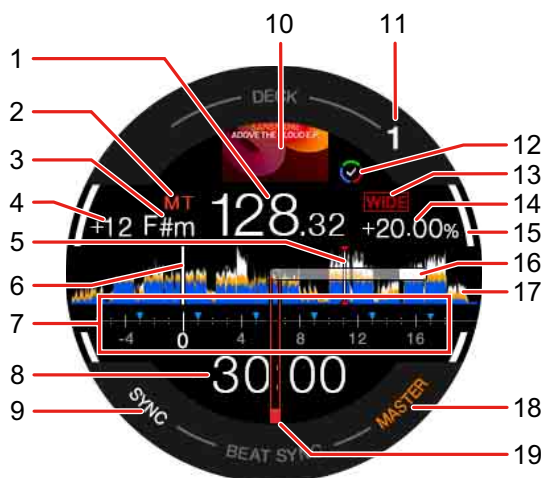
操作側のデッキはBASS STEMとMELODY STEMを出力し、操作していない方のデッキのBASS STEMとMELODY STEMはミュートされます。

ON JOG DISPLAY (rekordbox を使用する)

DJソフトウェアのトラックをデッキにロードしているときに、ON JOG DISPLAYに情報が表示されます。

rekordbox使用時は **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[PAGE ◀]** または **[PAGE ▶]** ボタンを押すと、ON JOG DISPLAYに表示する内容 (DECK INFO MODE、WAVEFORM MODE、ARTWORK DISPLAY、DJ LOGO DISPLAY)を切替えることができます。

DECK INFO MODE



1. BPM表示

トラックのBPMを表示します。

2. マスターテンポ表示

マスターテンポの設定がオンのときに表示されます。

3. キー表示

現在のキー（調）を表示します。

4. キー変化量表示

トラックのオリジナルのキーと現在のキーとの変化量を表示します。

各部の名称とはたらき

5. キュー/ループ/ホットキューポイントメモリー表示

ロード中の楽曲に設定されているキューポイント、ループポイント、およびホットキューポイントをマークで表示します。

6. 再生位置表示

現在の再生位置を表示します。

7. キュースコープ表示

現在の再生位置から4小節前から16小節後までの区間に設定されているキューポイント、ループポイント、およびホットキューポイントをマークで表示します。また、キューまたはループの設定・呼び出した位置を基準に4小節単位のマーカーを表示します。

8. 時間表示（分、秒）

残り時間または経過時間を表示します。

表示内容はrekordboxの【環境設定】で変更することができます。

☞「rekordboxで設定を変更する」（110 ページ）

- ループ再生中は時間表示の位置にループ拍が表示されます

9. SYNC表示

ビートシンクをオンに設定しているときに点灯します。

10. アートワーク表示

アートワークを表示します。

11. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

12. TRACK SEPARATION状態表示

ロードされているトラックのTRACK SEPARATIONが完了している则表示されます。

13. 再生速度可変範囲表示

トラックのオリジナルの再生速度に対して、調整できる範囲を表示します。

14. 再生速度

【TEMPO】スライダーの位置にしたがって、数値が変化します。

15. オンエアー表示

現在の操作デッキのオンエアー状態を表示します。

各部の名称とはたらき

デッキ1またはデッキ2を選択時は白色に、デッキ3またはデッキ4を選択時は青色に点灯します。

16. DIGITAL MARKER

再生位置を表示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

- **[SHIFT]** ボタンを2回続けて押すと、表示／非表示が切替わります。
- 初期設定は非表示です。

17. 波形表示

音声を波形で表示します。

rekordboxの**【環境設定】**にある**【表示】**>**【波形】**の設定に連動して波形の色、形式 (**【全波】**/**【半波】**) を切替えることができます。設定の変更手順についてはrekordboxの「操作説明書」をご覧ください。

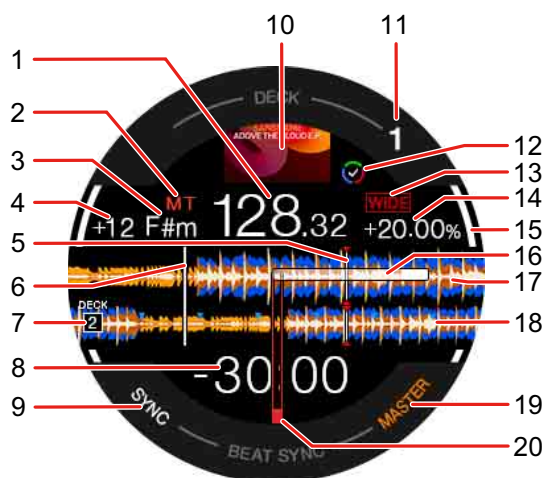
18. MASTER表示

操作デッキがマスターに設定されているときに点灯します。

19. キューポイント表示

設定・呼び出したキューポイントの位置を表示します。

WAVEFORM MODE



1. BPM表示

トラックのBPMを表示します。

2. マスターテンポ表示

マスターテンポの設定がオンのときに表示されます。

3. キー表示

現在のキー（調）を表示します。

4. キー変化量表示

トラックのオリジナルのキーと現在のキーとの変化量を表示します。

5. キュー/ループ/ホットキューポイントメモリー表示

ロード中の楽曲に設定されているキューポイント、ループポイント、およびホットキューポイントをマークで表示します。

6. 再生位置表示

現在の再生位置を表示します。

7. ミックスする対象のデッキ番号表示

ミックス対象として表示されている波形のデッキの番号を表示します。

8. 時間表示（分、秒）

残り時間または経過時間を表示します。

表示内容は rekordbox の【環境設定】で変更することができます。

☞ 「rekordbox で設定を変更する」（110 ページ）

- ループ再生中は時間表示の位置にループ拍が表示されます。

9. SYNC 表示

ビートシンクをオンに設定しているときに点灯します。

10. アートワーク表示

アートワークを表示します。

11. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

12. TRACK SEPARATION 状態表示

ロードされているトラックの TRACK SEPARATION が完了している则表示されます。

13. 再生速度可変範囲表示

トラックのオリジナルの再生速度に対して、調整できる範囲を表示します。

14. 再生速度

【TEMPO】スライダーの位置にしたがって、数値が変化します。

15. オンエアー表示

現在の操作デッキのオンエアー状態を表示します。

デッキ1またはデッキ2を選択時は白色に、デッキ3またはデッキ4を選択時は青色に点灯します。

16. DIGITAL MARKER

再生位置を示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

- 【SHIFT】 ボタンを2回続けて押すと、表示／非表示が切替わります。
- 初期設定は非表示です。

17. 拡大波形表示（操作デッキ）

操作デッキの拡大波形を表示します。

各部の名称とはたらき

18. 拡大波形表示 (ミックスする対象のデッキ)

ミックスする対象のデッキの拡大波形を表示します。

19. MASTER 表示

操作デッキがマスターに設定されているときに点灯します。

20. キューポイント表示

設定・呼び出したキューポイントの位置を表示します。

◆ MIX POINT LINK 画面を表示する

[MIX POINT SELECT◀] ボタンや [MIX POINT SELECT▶] ボタン、[MIX POINT LINK] ボタンを押すと、MIX POINT LINK の情報が表示されます。

☞ 「MIX POINT LINK 機能を使う」 (105 ページ)



1. 操作デッキ側の再生位置の表示

操作デッキの現在の再生位置を表示します。

2. 再生開始時間表示

MIX POINT LINK の設定を行ったあと、次のトラックの再生開始までの時間を点滅表示します。

00:00 で再生が開始され、表示は消えます。

3. ミックスする対象のデッキ側の再生位置の表示

ミックスする対象のデッキの現在の再生位置を表示します。

4. MIX POINT LINK の位置の表示

MIX POINT LINK を設定中は、波形中央に表示されます。

各部の名称とはたらき

5. MIX POINT LINK 状態表示

MIX POINT LINK 機能がアクティブになっていると表示されます。

ARTWORK DISPLAY



1. アートワーク表示

アートワークを表示します。

2. SYNC 表示

ビートシンクをオンに設定しているときに点灯します。

3. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

4. オンエアー表示

現在の操作デッキのオンエアー状態を表示します。

デッキ1またはデッキ2を選択時は白色に、デッキ3またはデッキ4を選択時は青色に点灯します。

5. DIGITAL MARKER

再生位置を表示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

- [SHIFT] ボタンを2回続けて押すと、表示／非表示が切替わります。
- 初期設定は非表示です。

6. MASTER表示

操作デッキがマスターに設定されているときに点灯します。

7. キューポイント表示

設定・呼び出したキューポイントの位置を表示します。

DJ LOGO DISPLAY



1. DJ LOGO表示

DJ LOGOを表示します。

- 表示するDJ LOGOは、設定ユーティリティの **[DJ LOGO DISPLAY]** で変更できます（162 ページ）。

2. キューポイント表示

設定・呼び出したキューポイントの位置を表示します。

3. SYNC表示

ビートシンクをオンに設定しているときに点灯します。

4. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

5. オンエアー表示

現在の操作デッキのオンエアー状態を表示します。

デッキ1またはデッキ2を選択時は白色に、デッキ3またはデッキ4を選択時は青色に点灯します。

各部の名称とはたらき

6. DIGITAL MARKER

再生位置を表示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

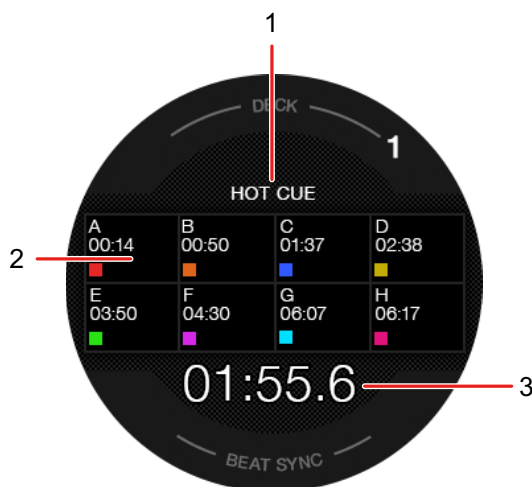
- [SHIFT] ボタンを2回続けて押すと、表示／非表示が切替わります。
- 初期設定は非表示です。

7. MASTER表示

操作デッキがマスターに設定されているときに点灯します。

◆ PADの機能を表示する

[PAGE ◀] または [PAGE ▶] ボタンを押し続けると、パフォーマンスパッドに割り当てられている機能についての情報が表示されます。[PAGE ◀] または [PAGE ▶] ボタンを離すと元の画面に戻ります。



1. パッドモード表示

現在選択中のパッドモードが表示されます。

2. パッド機能表示

パッドに割り当てられている機能名、パラメーター、色の情報が表示されます。

3. 時間表示(分、秒)

残り時間または経過時間を表示します。

ON JOG DISPLAY (Serato DJ Pro を使用する)

DJソフトウェアのトラックをデッキにロードしているときに、ON JOG DISPLAY に情報が表示されます。

Serato DJ Pro使用時は **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[PAGE ◀]** または **[PAGE ▶]** ボタンを押し続けると、ON JOG DISPLAYに表示する内容 (VIRTUAL DECK MODE、WAVEFORM MODE、ARTWORK DISPLAY、DJ LOGO DISPLAY) を切替えることができます。

VIRTUAL DECK MODE



1. BPM 表示

トラックのBPMを表示します。

2. 再生速度

[TEMPO] スライダーの位置にしたがって、数値が変化します。

3. ループ表示

ループ拍を表示し、ループ再生中は青色で表示されます。

4. 経過時間表示

5. 残り時間表示

6. SYNC 表示

SYNC機能をオンに設定しているときに点灯します。

各部の名称とはたらき

7. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

8. 再生速度可変範囲表示

トラックのオリジナルの再生速度に対して、調整できる範囲を表示します。

9. キーロック表示

キーロックの設定がオンのときに表示されます。

10. キー表示

現在のキー（調）を表示します。

11. キー変化量表示

トラックのオリジナルのキーと現在のキーとの変化量を表示します。

12. 選択デッキ表示

デッキ1またはデッキ2を選択時は白色に、デッキ3またはデッキ4を選択時は青色に点灯します。

13. ホットキュー表示

現在の再生位置から最も近いホットキューポイントの位置を表示します。

- 設定ユーティリティの **[HOT CUE INDICATORを表示する]** で、Serato DJ Proのバーチャルデッキと同様のホットキュー情報表示に変更することもできます（160ページ）。

14. DIGITAL MARKER

再生位置を表示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

- **[SHIFT]** ボタンを2回続けて押すと、表示／非表示を切替えます。
- 初期設定は非表示です。

15. 再生位置表示

再生位置を示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

WAVEFORM MODE



1. ループ表示

ループ拍を表示し、ループ再生中は青色で表示されます。

2. 再生速度

[TEMPO] スライダーの位置にしたがって、数値が変化します。

3. 選択デッキ表示

デッキ1またはデッキ2を選択時は白色に、デッキ3またはデッキ4を選択時は青色に点灯します。

4. 再生位置表示

現在の再生位置を表示します。

5. 詳細波形

再生位置付近の詳細波形を表示します。

- [SHIFT] ボタンを押しながらロータリーセクターを回すと、詳細波形を拡大／縮小します。

6. ミックスする対象のデッキ番号表示

ミックス対象として表示されている波形のデッキの番号を表示します。

7. SYNC表示

SYNC機能をオンに設定しているときに点灯します。

8. キー表示

現在のキー（調）を表示します。

9. BPM表示

トラックのBPMを表示します。

10. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

11. 再生速度可変範囲表示

トラックのオリジナルの再生速度に対して、調整できる範囲を表示します。

12. キーロック表示

キーロックの設定がオンのときに表示されます。

13. ミックスする対象のデッキの詳細波形

ミックスする対象のデッキの詳細波形を表示します。

14. DIGITAL MARKER

再生位置を示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

- [SHIFT] ボタンを2回続けて押すと、表示／非表示が切替わります。
- 初期設定は非表示です。

15. 時間表示

残り時間または経過時間を表示します。

- 表示する時間（残り時間または経過時間）は、設定ユーティリティの【時間表示形式】で変更できます（160 ページ）。

ARTWORK DISPLAY



1. アートワーク表示

アートワークを表示します。

2. SYNC表示

SYNC機能をオンに設定しているときに点灯します。

3. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

4. 選択デッキ表示

デッキ1またはデッキ2を選択時は白色に、デッキ3またはデッキ4を選択時は青色に点灯します。

5. DIGITAL MARKER

再生位置を示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

- [SHIFT] ボタンを2回続けて押すと、表示／非表示が切替わります。
- 初期設定は非表示です。

DJ LOGO DISPLAY



1. DJ LOGO 表示

DJ LOGO を表示します。

- 表示する DJ LOGO は、設定ユーティリティの **[DJ LOGO DISPLAY]** で変更できます (162 ページ)。

2. SYNC 表示

SYNC 機能をオンに設定しているときに点灯します。

3. デッキ番号表示

現在の操作デッキの番号が点灯します。

4. 選択デッキ表示

デッキ 1 またはデッキ 2 を選択時は白色に、デッキ 3 またはデッキ 4 を選択時は青色に点灯します。

5. DIGITAL MARKER

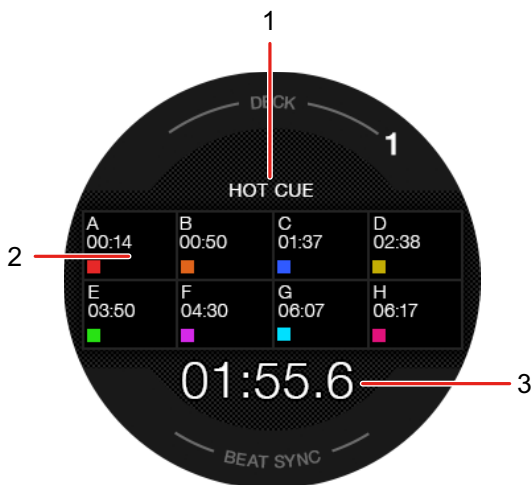
再生位置を示します。再生中は回転し、一時停止中は停止します。

- **[SHIFT]** ボタンを 2 回続けて押すと、表示／非表示が切替わります。
- 初期設定は非表示です。

各部の名称とはたらき

◆ PADの機能を表示する

[PAGE ◀] または [PAGE ▶] ボタンを押し続けると、パフォーマンスパッドに割り当てられている機能についての情報が、ON JOG DISPLAYに表示されます。[PAGE ◀] または [PAGE ▶] ボタンを離すと元の画面に戻ります。



1. パッドモード表示

現在選択中のパッドモードが表示されます。

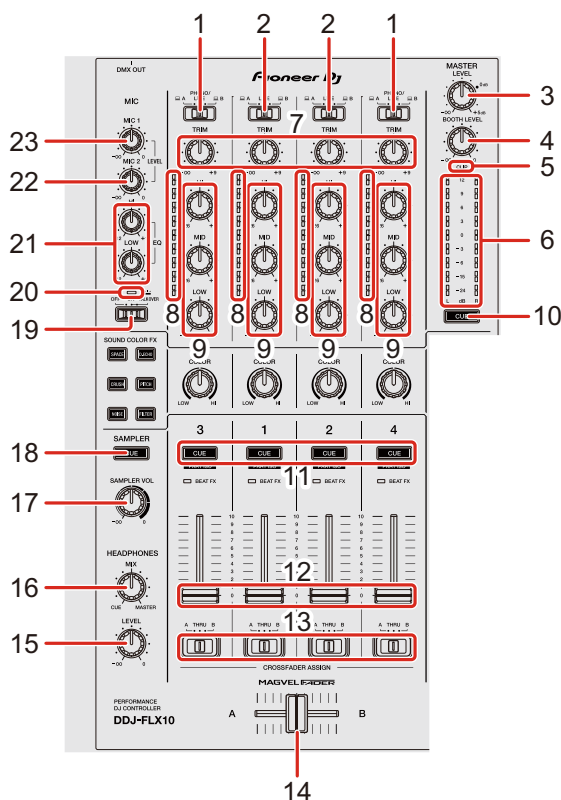
2. パッド機能表示

パッドに割り当てられている機能名、パラメーター、色の情報が表示されます。

3. 時間表示(分、秒)

残り時間または経過時間を表示します。

ミキサー部



1. ☐ A, PHONO/LINE, ☐ B切替スイッチ

各チャンネルの入力ソースを切替えます。

【☐ A】または【☐ B】：デッキにロードされたトラックを使うときに選択します。

【PHONO/LINE】：【LINE/PHONO】入力端子に接続した、ターンテーブルなどのフォノレベル（MMカートリッジ用）の出力機器を使うときに選択します。☞「外部入力を使う」（108 ページ）（152 ページ）

2. ☐ A, LINE, ☐ B切替スイッチ

各チャンネルの入力ソースを切替えます。

【☐ A】または【☐ B】：デッキにロードされたトラックを使うときに選択します。

【LINE】：【LINE】入力端子に接続した、マルチプレーヤーなどのラインレベル出力機器を使うときに選択します。☞「外部入力を使う」（108 ページ）（152 ページ）

3. MASTER LEVEL ノブ

マスター出力の音声レベルを調整します。

4. BOOTH LEVEL ノブ

ブース出力の音声レベルを調整します。

5. CLIP インジケーター

出力レベルが大きすぎるときに点滅します。

- 遅い点滅：音が歪む直前であることを示しています。
- 早い点滅：音が歪んでいることを示しています。

6. 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。

7. TRIM ノブ

各チャンネルから出力される音声レベルを調整します。

8. チャンネルレベルインジケーター

各チャンネルの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。

9. EQ (HI、MID、LOW) ノブ

EQ モード時は各チャンネルに対してそれぞれの周波数域を増減させることができます。

PART ISO モード時は、EQ [HI、MID、LOW] ノブで各パート (STEM) の音量を調整します。

rekordbox 使用時は、EQ [HI] ノブで INST パート、EQ [MID] ノブで VOCAL パート、EQ [LOW] ノブで DRUMS パートの音量を調整します。

- rekordbox の [環境設定] > [拡張] > [TRACK SEPARATION] 内の [レイアウト] で調整するパートを入れ替えることができます。

Serato DJ Pro 使用時は、EQ [HI] ノブで VOCAL STEM、EQ [MID] ノブで BASS および MELODY STEM、EQ [LOW] ノブで DRUMS STEM を調整します。

☛ モードの切替えについては「11. ヘッドホン CUE ボタン (CH)」を参照してください。

10. ヘッドホン CUE ボタン (MASTER)

押す：

マスター出力の音声ヘッドホンから出力されます。

11. ヘッドホンCUEボタン (CH)

押す：

押してあるチャンネルの音声ヘッドホンから出力されます。

[SHIFT] + 押す：

DJソフトウェアをコントロールしているチャンネルのEQノブの動作のモード(EQモード/PART ISOモード)を切替えます。

🔁 「9. EQ (HI、MID、LOW) ノブ」

12. チャンネルフェーダー

各チャンネルから出力される音声レベルを調整します。

13. クロスフェーダーアサイン切替スイッチ

チャンネルの出力先をクロスフェーダーに割り当てます。

[A]：クロスフェーダーの[A]（左）側に割り当てます。

[B]：クロスフェーダーの[B]（右）側に割り当てます。

[THRU]：クロスフェーダーを使わないときに選びます（クロスフェーダーは通過しません）。

14. クロスフェーダー

クロスフェーダーアサイン切替スイッチによって割り当てられた音声出力します。

15. HEADPHONES LEVEL ノブ

ヘッドホン出力の音声レベルを調整します。

16. HEADPHONES MIX ノブ

ヘッドホン[CUE]ボタンが押してあるチャンネルの音声とマスターチャンネルの音声のモニター音量バランスを調整します。

17. SAMPLER VOL ノブ

サンプラーの音声レベルを調整します。

18. SAMPLER CUE ボタン

サンプラーの音声ヘッドホンから出力されます。

- Serato DJ Pro使用時は、Serato DJ Proの[Sample Player Output Select]を[A]に設定します。

19. MIC OFF, ON, TALKOVER切替スイッチ

マイクをオン/オフします。

⇒「マイクを使う」(107 ページ) (151 ページ)

20. MIC (マイク) インジケーター

⇒「マイクを使う」(107 ページ) (151 ページ)

21. MIC EQ (HI, LOW) ノブ

[MIC 1]、[MIC 2] 入力端子に入力される音声の音質を調整します。

22. MIC 2 LEVEL ノブ

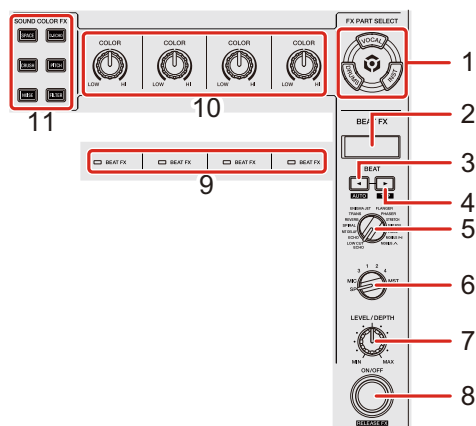
[MIC 2]入力端子に入力される音声レベルを調整します。

23. MIC 1 LEVEL ノブ

[MIC 1]入力端子に入力される音声レベルを調整します。

チャンネルフェーダーノブおよびクロスフェーダーノブは無理に引き抜かないでください。
簡単に引き抜けない構造になっているため、ノブが壊れる可能性があります。

エフェクト部



◆ rekordbox を使用する

1. FX PART SELECT (VOCAL、DRUMS、INST) ボタン

押す：

BEAT FX および SOUND COLOR FX を使用する際、エフェクトをかけるパートを選択することができます。

ボタンが点灯しているパートにのみエフェクトがかかります。

- 外部入力の音声、MIC の音声、サンプラーの音声に対しては、選択したパートの設定によらず常に全パートにエフェクトがかかります。

2. エフェクト部ディスプレイ

エフェクト名、BPM、パラメーターなどを表示します。

3. BEAT◀ボタン

押す：

ボタンを押すたびに、BEAT FX のエフェクト音を同期させる拍数が小さくなります。

[SHIFT] + 押す：

BEAT FX のテンポモードを BPM オートモードにします。トラックの BPM 値が BEAT FX のテンポの基準となります。

4. BEAT▶ ボタン

押す：

ボタンを押すたびに、BEAT FXのエフェクト音を同期させる拍数が大きくなります。

[SHIFT] + 押す：

BEAT FXのテンポモードをBPM タップモードにします。BEAT FXの基準となるBPM 値を、ボタンをタップした間隔から算出します。

5. BEAT FX SELECT ノブ

BEAT FXのエフェクトの種類を切替えます。

6. BEAT FX CH SELECT ノブ

BEAT FXを加えるチャンネルを切替えます。

7. BEAT FX LEVEL/DEPTH ノブ

BEAT FXの量的パラメーターを調整します。

8. BEAT FX ON/OFF ボタン

押す：

BEAT FX をオン／オフします。

[SHIFT] + 押す：

リリースFX をオンします。

9. BEAT FX インジケーター

[BEAT FX CH SELECT] ノブで選択したチャンネルのインジケーターが点灯します。

[MST] 選択時は全てのチャンネルのインジケーターが点灯します。

BEAT FX オン時はエフェクトがかかっているチャンネルのインジケーターが点滅します。

10. COLOR ノブ

各チャンネルのSOUND COLOR FXのパラメーターを変化させます。

11. SOUND COLOR FX ボタン

SOUND COLOR FX をオン/オフします。

➡ 「SOUND COLOR FX を使う」 (102 ページ)

◆ Serato DJ Pro を使用する

1. FX PART SELECT (VOCAL、DRUMS、INST) ボタン

押す：

BEAT FX および SOUND COLOR FX を使用する際、エフェクトをかける STEM を選択することができます。

ボタンが点灯している STEM にのみエフェクトがかかります。

- 外部入力の音声、MIC の音声、サンプラーの音声に対しては、選択した STEM の設定によらず常に全 STEM にエフェクトがかかります。

2. エフェクト部ディスプレイ

エフェクト名、BPM、パラメーターなどを表示します。

3. BEAT◀ ボタン

押す：

ボタンを押すたびに、FX のエフェクト音を同期させる拍数が小さくなります。

[SHIFT] + 押す：

FX のテンポモードを BPM オートモードにします。トラックの BPM 値が FX のテンポの基準となります。

4. BEAT▶ ボタン

押す：

ボタンを押すたびに、FX のエフェクト音を同期させる拍数が大きくなります。

[SHIFT] + 押す：

FX のテンポモードを BPM タップモードにします。FX の基準となる BPM 値を、ボタンをタップした間隔から算出します。

5. BEAT FX SELECT ノブ

エフェクトの種類を切替えます。

6. BEAT FX CH SELECT ノブ

エフェクトを加えるチャンネルを切替えます。

7. BEAT FX LEVEL/DEPTH ノブ

FXの量的パラメーターを調整します。

8. BEAT FX ON/OFF ボタン

押す：

FXをオン／オフします。

9. BEAT FX インジケーター

[BEAT FX CH SELECT] ノブで選択したチャンネルのインジケーターが点灯します。

[MST] 選択時は全てのチャンネルのインジケーターが点灯します。

FX オン時はエフェクトがかかっているチャンネルのインジケーターが点滅します。

10. COLOR ノブ

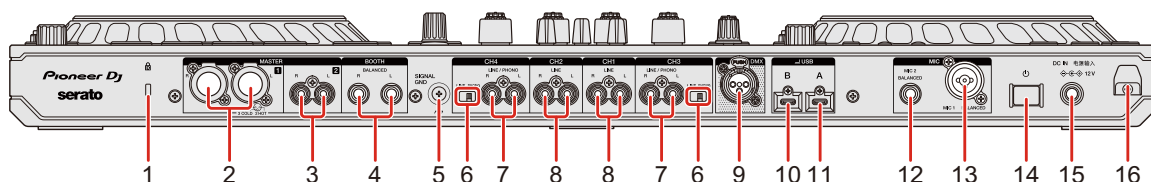
各チャンネルの SOUND COLOR FX のパラメーターを変化させます。

11. SOUND COLOR FX ボタン

SOUND COLOR FX をオン／オフします。

➡ 「SOUND COLOR FX を使う」 (148 ページ)

本体背面部



1. ケンジントロック装着用穴

盗難防止用のワイヤーロックを装着するための穴です。

2. MASTER 1 出力端子 (balanced XLR)

パワーアンプなどのアナログ入力端子と接続します。

- 必ずバランス出力として使用してください。XLR-RCA 変換ケーブル（変換アダプター）などを使ってアンバランス入力（RCA など）へ接続すると、音質が悪くなったり、ノイズが発生することがあります。
- 他製品の電源コードを接続しないように注意してください。
- ファンタム電源が供給できる端子を接続しないでください。

3. MASTER 2 出力端子 (RCA ピンジャック)

パワーアンプなどのアナログ入力端子と接続します。

- アンバランス入力（RCA など）の接続には、**[MASTER 2]** 出力端子を使用してください。

4. BOOTH 出力端子 (1/4" / 6.35 mm、TRS)

ブースモニター用の出力端子です。

- 必ずバランス出力として使用してください。アンバランス入力へ接続すると、音質が悪くなったり、ノイズが発生することがあります。

5. SIGNAL GND 端子

ターンテーブルのアース線を接続します。ターンテーブル接続時の雑音を低減します。

6. LINE/PHONO 切替スイッチ

[CH3]/[CH4] 入力端子にマルチプレーヤーなどのラインレベルの出力機器を接続した場合は **[LINE]** に、ターンテーブルなどのフォノレベル（MM カートリッジ用）の出力機器を接続した場合は **[PHONO]** に設定します。

各部の名称とはたらき

7. LINE/PHONO入力端子

ターンテーブルなどのフォノレベル (MMカートリッジ用) の出力機器、またはマルチプレーヤーなどのラインレベルの出力機器を接続します。接続する機器に応じて、本機背面の[**LINE/PHONO**]切替スイッチで入力ソースを切替えることができます。

- 本体天面の[ **A, PHONO/LINE**,  **B**] 切替スイッチを[**PHONO/LINE**]に設定しておく必要があります。

8. LINE入力端子

マルチプレーヤーなどのラインレベルの出力機器と接続します。

- 本体天面の[ **A, LINE**,  **B**] 切替スイッチを[**LINE**]に設定しておく必要があります。

9. DMX 出力端子

楽曲と同期した照明演出を可能とする rekordbox 専用の DMX インターフェースです。rekordbox LIGHTING モードで設定した照明情報を、本機から DMX 対応照明に DMX 信号で送出できます。また、rekordbox PERFORMANCE モードと併用いただくことで、DJが再生する音楽と同期した照明演出を実現します。

10. USB端子 (USB B)

PC/Macと接続します。

- 接続する USB ケーブルは、必ず下記のケーブルを使用してください。
 - USB Type-C 端子を持つ機器との接続：本製品に付属のケーブル、または USB 2.0に準拠したケーブル
 - USB Type-A 端子を持つ機器との接続：長さ 3 m以下の USB 認証品ケーブル
- USB ハブを使用する場合は、お使いの PC/Mac のメーカー推奨製品をご利用ください。

11. USB端子 (USB A)

PC/Macと接続します。

- 接続する USB ケーブルは、必ず下記のケーブルを使用してください。
 - USB Type-C 端子を持つ機器との接続：本製品に付属のケーブル、または USB 2.0に準拠したケーブル
 - USB Type-A 端子を持つ機器との接続：長さ 3 m以下の USB 認証品ケーブル
- USB ハブを使用する場合は、お使いの PC/Mac のメーカー推奨製品をご利用ください。

12. MIC 2入力端子

マイクを接続します。

13. MIC 1入力端子

マイクを接続します。

14. 〇スイッチ

本機の電源をオン (■) / オフ (■) します。

注意

製品の仕様により、本体部やリモコン（付属の場合）のスイッチを操作することで表示部がすべて消えた状態となり、電源プラグをコンセントから抜いた状態と変わらなく見える場合がありますが、電源の供給は停止していません。製品を電源から完全に遮断するためには、電源プラグ（遮断装置）をコンセントから抜く必要があります。

製品はコンセントの近くで、電源プラグ（遮断装置）に簡単に手が届くように設置し、旅行などで長期間ご使用にならないときは電源プラグをコンセントから抜いてください。火災の原因となることがあります。

15. DC IN 端子

付属のACアダプター（付属の電源コードを接続した状態）を使ってコンセントと接続します。

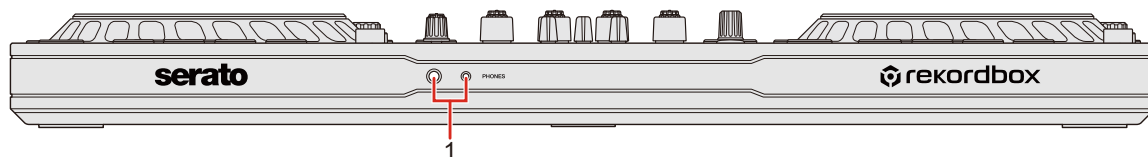
- ACアダプターは、機器の接続がすべて終わってから接続してください。
- 必ず付属のACアダプターをお使いください。

16. DCコードフック

ACアダプターの電源コードを引っ掛けて使います。

- 再生中にACアダプターが抜けると音声が途切れます。

本体前面部



1. PHONES出力端子

ヘッドホンを接続します。

1/4" ステレオジャックと3.5 mm ステレオミニジャックに対応しています。

- インピーダンスが32 Ω 以上のヘッドホンを接続してください。インピーダンスが32 Ω より小さいヘッドホンには対応していません。

接続する

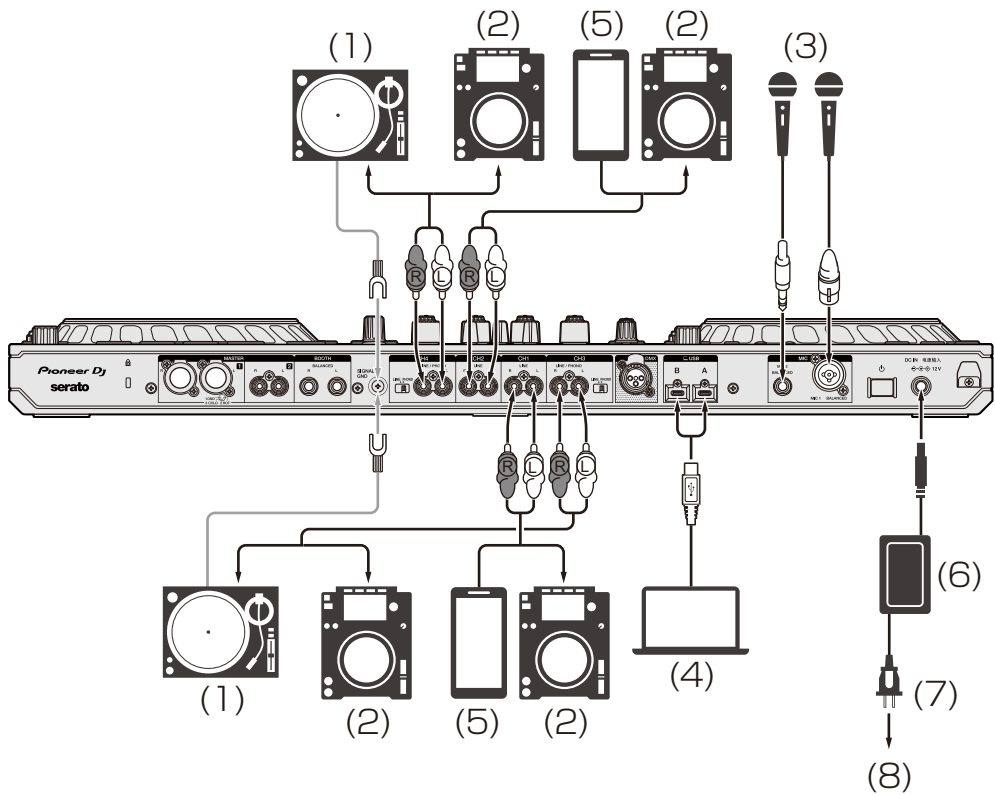
- 接続を行う前に、必ず本機の電源をオフにし、電源コードを抜いてください。
- 電源コードは、すべての接続が完了してから接続してください。
- 付属の電源コードとACアダプターを使用してください。
- 接続する機器の取扱説明書もあわせてご覧ください。
- PC/Mac は、付属のUSB ケーブル、またはUSB 2.0 に準拠したケーブルで本機に直接接続してください。
- 接続するUSB ケーブルは、必ず下記のケーブルを使用してください。
 - USB Type-C 端子を持つ機器との接続：本製品に付属のケーブル、またはUSB 2.0 に準拠したケーブル
 - USB Type-A 端子を持つ機器との接続：長さ3 m以下のUSB 認証品ケーブル
- USBハブを使用する場合は、お使いのPC/Macのメーカー推奨製品をご利用ください。

接続例

入力端子に接続する

本体背面部

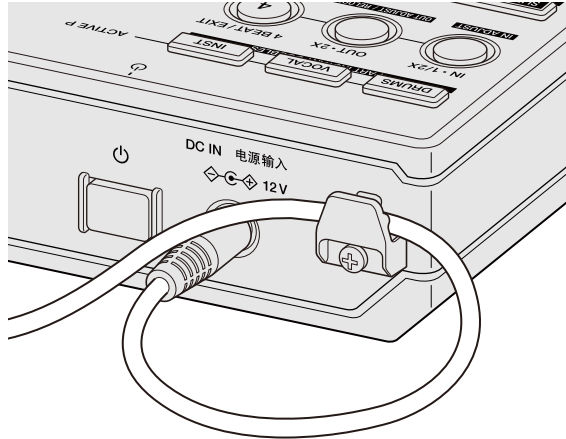
- (1) ターンテーブル、(2) マルチプレーヤー、(3) マイク、(4) PC/Mac、
(5) ポータブルオーディオ、(6) ACアダプター、(7) 電源コード、(8) コンセントへ



- **[CH3] / [CH4]** 入力端子にターンテーブルを接続する場合は**[CH3]/[CH4]**入力端子横の**[LINE/PHONO]** 切替スイッチを **[PHONO]** に、マルチプレーヤーを接続する場合は**[LINE]** に設定してください。

コードフック

ACアダプターのコードは、コードフックに通して固定してください。
プラグが誤って端子から抜け、再生中に音声途切れるのを防ぎます。

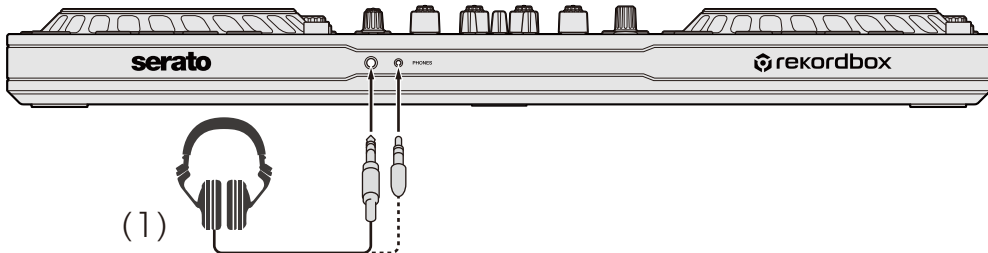


- ACアダプターのコードの根元を折り曲げた状態で固定しないでください。曲げたまま固定して使い続けると、コードが断線して接触不良を起こす場合があります。

出力端子に接続する

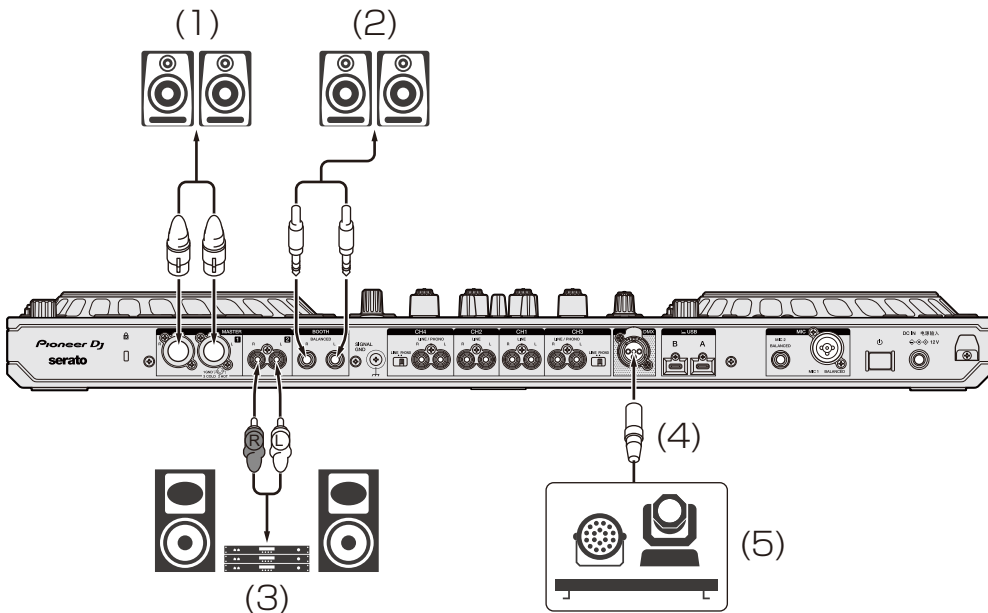
本体前面部

(1) ヘッドホン



本体背面部

- (1) パワーアンプ、パワースピーカーなど
- (2) パワーアンプ（ブースモニター用）、パワースピーカーなど
- (3) コンポ、パワーアンプ、パワースピーカーなど
- (4) DMX ケーブル（XLR 3ピン）、(5) 照明



- **[MASTER 1]** 出力端子は、必ずバランス出力として使用してください。
XLR-RCA 変換ケーブル（変換アダプター）などを使ってアンバランス入力（RCA など）へ接続すると、音質が悪くなったり、ノイズが発生することがあります。
- アンバランス入力（RCA など）の接続には、**[MASTER 2]** 出力端子を使用してください。
- **[MASTER 1]** 出力端子に、他製品の電源コードを接続しないように注意してください。
- **[MASTER 1]** 出力端子に、ファンタム電源が供給できる端子を接続しないでください。

- **[BOOTH]** 出力端子は、必ずバランス出力として使用してください。
TRS-RCA 変換ケーブル（変換アダプター）、TS ケーブルなどを使ってアンバランス入力（RCA、TS 端子など）へ接続すると、音質が悪くなったり、ノイズが発生することがあります。

接続の手順

- 1 本体前面部の**[PHONES]** 出力端子のいずれかにヘッドホンを接続する
- 2 **[MASTER 1]** 出力端子または **[MASTER 2]** 出力端子に、パワーアンプなどの出力機器を接続する
 - ブースモニターを使用するときは、**[BOOTH]** 出力端子にブースモニター用の機器を接続します。
 - マルチプレーヤーなどの出力機器を使用する場合は、**[CH3]** / **[CH4]** 入力端子に接続して、**[LINE/PHONO]** 切替スイッチを設定してください。
- 3 USBケーブルで、PC/Mac を本機に接続する
- 4 PC/Mac の電源をオンにする
- 5 本機に AC アダプターを接続する
- 6 本機の電源をオンにする
 - Windows をお使いの場合は、デバイス準備中のメッセージが表示されることがあります。準備完了のメッセージが表示されるまでお待ちください。
- 7 **[MASTER 1]** 出力端子または **[MASTER 2]** 出力端子に接続した機器の電源をオンにする
 - マイクやマルチプレーヤーなどの出力機器を使用する場合は、電源をオンにします。

rekordbox を使用する

rekordbox をインストールする

rekordbox を準備する

rekordboxをはじめてお使いになるお客様は、本手順に従って最新版のrekordboxをインストールしてください。

rekordboxを既にインストールされているお客様は、rekordbox起動時に表示されるアップデートマネージャーから最新版にアップデートしてください。

- PC/Mac、ネットワーク機器、その他のインターネット利用環境はお客様でご用意ください。

インストール手順について

お客様がお使いになるPC/Macのオペレーティングシステム（OS）により、インストールの手順が異なります。

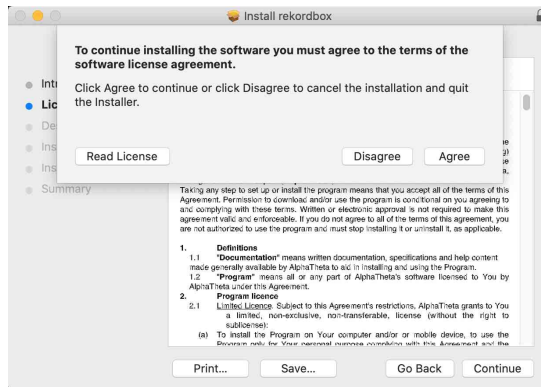
❖ インストール手順（Mac）

インストールが完了するまでは、本機とMacを接続しないでください。

- Mac上で他に作業中のプログラムがあれば、すべて終了させてください。

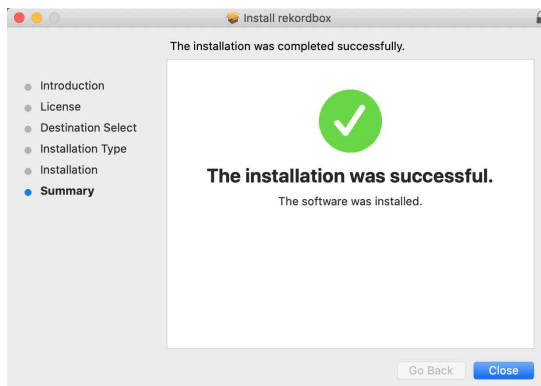
- 1 ダウンロードしたrekordboxソフトウェアファイルを解凍する
- 2 解凍したソフトウェアファイルをダブルクリックして、インストーラーを起動させる

3 使用許諾契約の内容をよく読み、同意する場合は[同意する]をクリックする



- 使用許諾契約の内容に同意しないときは[同意しない]をクリックしてインストールを中止してください。

4 インストール完了画面が表示されたら、[閉じる]をクリックしてrekordbox インストーラーを終了させる

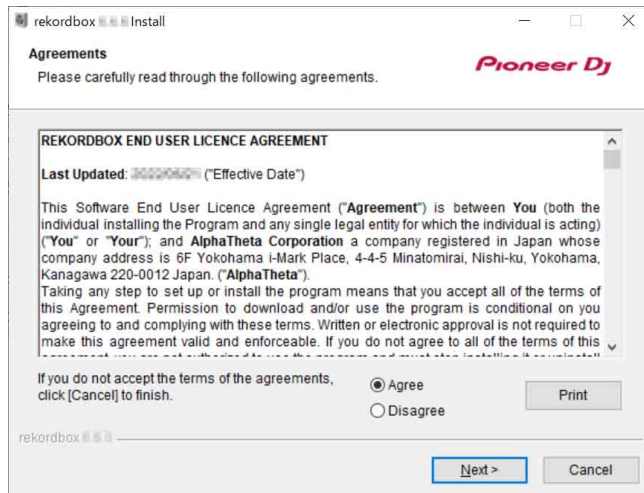


❖ インストール手順（Windows）

インストールが完了するまでは、本機とPCを接続しないでください。

- PCの管理者に設定されているユーザーでログイン（またはログオン）してからインストールしてください。
- PCで他に作業中のプログラムがあれば、すべて終了させてください。

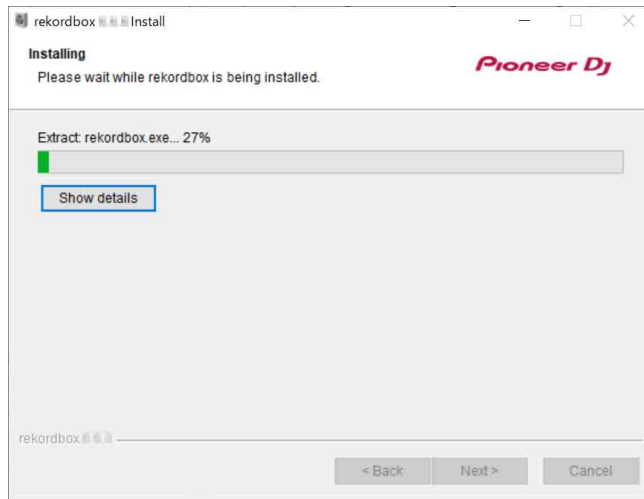
- 1 ダウンロードしたrekordboxソフトウェアファイルを解凍する
- 2 解凍したソフトウェアファイルをダブルクリックして、インストーラーを起動させる
- 3 使用許諾契約の内容をよく読み、同意する場合は[同意します]を選択し、[次へ]をクリックする



- 使用許諾契約の内容に同意しないときは、[キャンセル]をクリックしてインストールを中止してください。

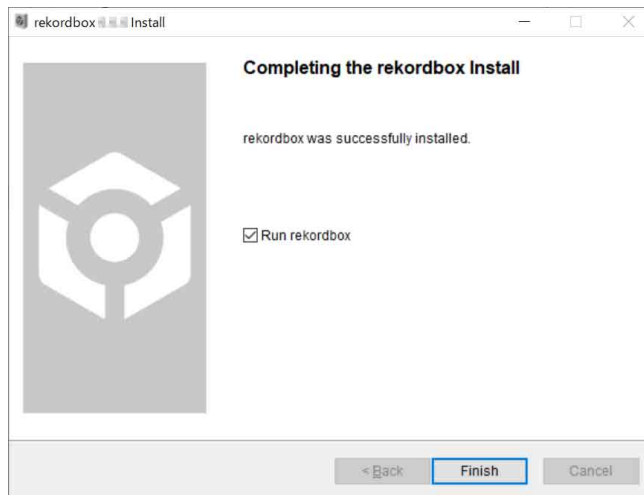
rekordbox を使用する

- インストール先を指定後、インストールが始まります。



インストールが完了すると、インストール完了画面が表示されます。

4 [完了]をクリックしてrekordboxインストーラーを終了させる



以上でインストールは完了です。

操作する（基本編）

rekordbox を起動する

rekordbox を使用するためには、Pioneer DJ アカウントを登録する必要があります。
詳細は rekordbox イン트로ダクションをご覧ください。

Mac のとき

Finder で **[アプリケーション]** を開き、**[rekordbox 6] > [rekordbox.app]** のアイコンをダブルクリックする。

Windows 11 のとき

[スタート] メニューから、**[すべてのアプリ] > [Pioneer] > [rekordbox 6]** のアイコンをクリックする。

Windows 10 のとき

[スタート] メニューから、**[Pioneer] > [rekordbox 6]** のアイコンをクリックする。

オーディオ設定を確認する

rekordboxの【環境設定】内にある【オーディオ】設定が下記の通りに設定されていることをご確認ください。

Mac のとき

【オーディオ】：【DDJ-FLX10】

【出力チャンネル】：

【Master Output】：【DDJ-FLX10 : MASTER + Mac内のオーディオデバイス名】

【Headphones Output】：【DDJ-FLX10 : PHONES】

- PC MASTER OUT がオフの場合は、【オーディオ】設定内の【Master Output】の項目が【DDJ-FLX10 : MASTER】になります。

Windows のとき

【オーディオ】：【DDJ-FLX10 ASIO】

【出力チャンネル】：

【Master Output】：【DDJ-FLX10 ASIO : MASTER + PC内のオーディオデバイス名】

【Headphones Output】：【DDJ-FLX10 ASIO : PHONES】

- PC MASTER OUT がオフの場合は、【オーディオ】設定内の【Master Output】の項目が【DDJ-FLX10 ASIO : MASTER】になります。
- PC MASTER OUT は、PC/Macのスピーカーからマスター音声を出力する機能です。初期設定ではPC MASTER OUTはオンになっています。
- PC/Macのスピーカーからマスター音声を出力させたくない場合は、右上の  をクリックして消灯の状態にしてください。

楽曲ファイルを [コレクション] に追加する

[コレクション]とは、rekordboxが管理する楽曲ファイル一覧を表示する画面です。
PC/Mac内にある楽曲ファイルをrekordboxの楽曲コレクションとして登録し、解析することで、rekordboxでそのトラックを使用できます。

1 ツリービューの[コレクション]をクリックする

[コレクション]内に登録されているトラックリストが表示されます。

2 FinderまたはWindowsエクスプローラーを開いて、楽曲ファイルや楽曲ファイルを含むフォルダーをトラックリストにドラッグ&ドロップする

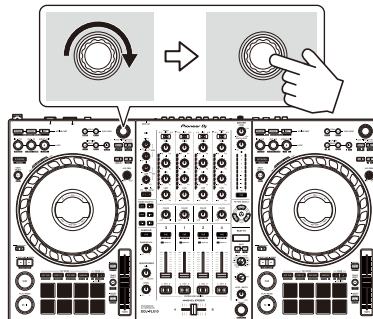
楽曲ファイルが[コレクション]に追加され、楽曲ファイルの解析が始まります。すべての楽曲ファイルの解析が終わるまでお待ちください。

トラックをデッキにロードする

以下では、デッキ1 (左側)にトラックをロードする方法を例にして説明します。

ロータリーセクターを回して、[コレクション]内のトラックを選択し、デッキ1のロータリーセクターを押す

トラックがデッキ1にロードされます。



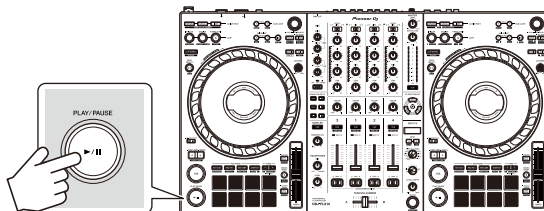
トラックを再生する

以下では、デッキ1（左側）の音声を出力する方法を例にして説明します。

1 以下のように、ノブなどの位置を設定する

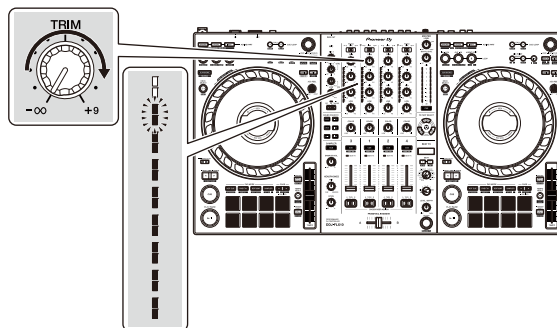
- [ A, LINE,  B]切替スイッチ：[ A]の位置
- [TRIM]ノブ：左に回しきった位置
- EQ [HI、MID、LOW]ノブ：中心位置
- [COLOR]ノブ：中心位置
- チャンネルフェーダー：手前側の位置
- [MASTER LEVEL]ノブ：左に回しきった位置
- クロスフェーダー：中心位置
- クロスフェーダーアサイン切替スイッチ：[THRU]の位置

2 [PLAY/PAUSE ▶/⏸] ボタンを押してトラックを再生する

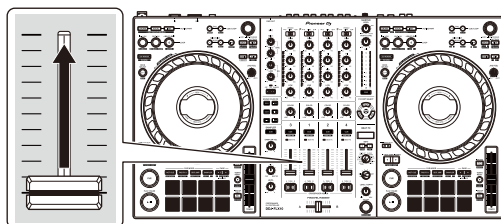


3 [TRIM] ノブを回す

チャンネルレベルインジケータのオレンジ色のインジケータが、ピークレベルで点灯するように、[TRIM] ノブを調整してください。

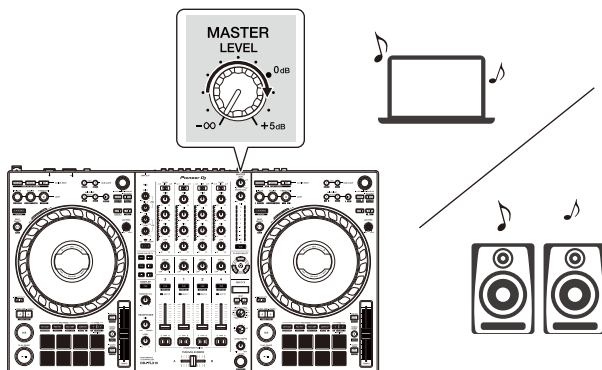


4 チャンネルフェーダーを奥側に動かす



5 [MASTER LEVEL] ノブを回して、スピーカーの音声レベルを調整する

[MASTER 1]出力端子および[MASTER 2]出力端子から出力される音声レベルを適切な音量に調整します。



- PC/Macのスピーカーから音声出力する場合は、**[MASTER LEVEL]**ノブではなく、PC/Macのスピーカーの音量を調節してください。
- **[MASTER 1]**出力端子および**[MASTER 2]**出力端子から音声が出力されないときや、本機をPC/Macに接続しても認識しないときなどは、Pioneer DJサポートページへアクセスして、**[よくある質問 (FAQ)]**を確認してください。

pioneerdj.com/support/

ヘッドホンで音声をモニターする

以下では、デッキ1（左側）の音声を出力する方法を例にして説明します。

1 以下のように、ノブなどの位置を設定する

- [HEADPHONES MIX] ノブ：中心位置
- [HEADPHONES LEVEL] ノブ：左に回しきった位置

2 チャンネル1のヘッドホン[CUE]ボタンを押す

3 [HEADPHONES LEVEL] ノブを回す

ヘッドホンから出力される音声レベルを適切な音量に調整します。

rekordbox を終了する

[×]ボタンをクリックする、またはメニューから[ファイル]>[終了]を選ぶ

本機の電源をオフにする

本体背面部にある[⏻]スイッチを押して、本機の電源をオフにする

操作する（応用編）

4 BEAT LOOP を使う

再生中に[4 BEAT/EXIT]ボタンを押す

ボタンを押した位置から4拍のループが自動で開始され、ループ再生を始めます。

- クオンタイズ機能をオンにしているときは、拍に合わせるために機能の動作に若干の遅れが生じることがあります。

❖ ループ再生を解除する

[4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループアウトポイントになってもループインポイントには戻らず再生を続けます。

MANUAL LOOP を使う

指定した区間を繰り返し再生できます。

- クオンタイズ機能をオンにしているときは、拍に合わせるために機能の動作に若干の遅れが生じることがあります。

1 再生中にループ再生を始めたい位置（ループインポイント）で [LOOP IN・1/2X]ボタンを押す

ループインポイントが設定されます。

2 ループ再生を終わりたい位置（ループアウトポイント）で [LOOP OUT・2X]ボタンを押す

ループ再生が始まります。

❖ ループを分割する

ループ再生中に [LOOP IN・1/2X] ボタンを押す

ボタンを押すたびに、ループ再生の長さが半分に分割されます。

- 4ビートループ再生中でも、ループの長さを半分に分割することができます。

❖ ループを延長する

ループ再生中に [LOOP OUT・2X] ボタンを押す

ボタンを押すたびに、ループ再生の長さが2倍に延長されます。

- 4ビートループ再生中でも、ループの長さを2倍に延長することができます。

❖ ループ再生を解除する

[4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループアウトポイントになってもループインポイントには戻らず再生を続けます。

❖ ループ再生の開始位置を変更する

ループ再生中に [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP IN・1/2X] ボタンを押し、ジョグを回す

ループインポイントの位置が移動します。

❖ ループ再生の終了位置を変更する

ループ再生中に [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP OUT・2X] ボタンを押し、ジョグを回す

ループアウトポイントの位置が移動します。

PERFORMANCE PADS を使う

それぞれの機能はパッドモードボタン（[HOT CUE] モードボタン、[PAD FX1] モードボタン、[BEAT JUMP] モードボタン、[SAMPLER] モードボタン）で切替えます。

❖ HOT CUE を使う

ホットキューを設定した位置から瞬時に再生できます。またホットキューのほかに、ループを設定し瞬時に呼び出すこともできます。

- rekordbox では、ホットキューポイントは1曲につき、16か所まで設定および保存できます。

HOT CUE を設定して呼び出す

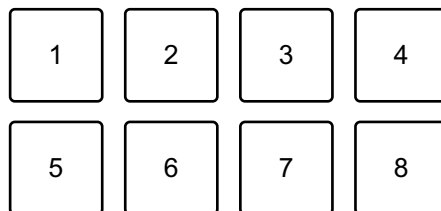
1 [HOT CUE] モードボタンを押す

ホットキューモードに切替わります。

- 登録した16個のホットキューは、[PAGE◀] ボタンを押すとホットキュー A から H、[PAGE▶] ボタンを押すとホットキュー I ～ P に切替わります。同じ操作で rekordbox のデッキ画面内のホットキュー表示エリアの内容も切替わります。

2 再生中または一時停止中にパフォーマンスパッドを押して、ホットキューポイントを設定する

各ホットキューポイントは、以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。



[PAGE◀] ボタンを押したとき

1：ホットキュー A、2：ホットキュー B、3：ホットキュー C、4：ホットキュー D、
5：ホットキュー E、6：ホットキュー F、7：ホットキュー G、8：ホットキュー H

[PAGE▶] ボタンを押したとき

1：ホットキュー I、2：ホットキュー J、3：ホットキュー K、4：ホットキュー L、
5：ホットキュー M、6：ホットキュー N、7：ホットキュー O、8：ホットキュー P

3 ホットキューポイントが設定されたパフォーマンスパッドを押す

ホットキューポイントから再生が始まります。

- **[SHIFT]** ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押すと、設定されたホットキューポイントを消去できます。
- rekordbox の **[環境設定] > [コントローラー] > [デッキ]** 内の **[HOT CUE]** で **[一時停止中はGATE再生]** にチェックを入れると、一時停止中にGATE再生することができます。

4 BEAT LOOP を設定して呼び出す

1 [HOT CUE] モードボタンを押す

ホットキューモードに切替わります。

2 再生中に [4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ボタンを押した位置から4拍のループが設定されて、ループ再生を始めます。

3 ループ再生中にパフォーマンスパッドを押して、ループを設定する

4 ループが設定されたパフォーマンスパッドを押す

設定されたループのループインポイントからループ再生が始まります。

- **[SHIFT]** ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押すと、設定されたループを消去できます。

MANUAL LOOP を設定して呼び出す

1 [HOT CUE] モードボタンを押す

ホットキューモードに切替わります。

2 再生中に[LOOP IN・1/2X]ボタンを押して、[LOOP OUT・2X]ボタンを押す

ループ再生を始めます。

3 ループ再生中にパフォーマンスパッドを押して、ループを設定する

4 ループが設定されたパフォーマンスパッドを押す

設定されたループのループインポイントからループ再生が始まります。

- [SHIFT]ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押すと、設定されたループを消去できます。

❖ PAD FXを使う

パフォーマンスパッドを押す / 離すだけの簡単な操作で幅広いエフェクトパフォーマンスができます。

1 [PAD FX1]モードボタンを押す

パッドFXモードに切替わります。

エフェクトが以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。

パッドに割り当てられたエフェクトは[PAGE◀]ボタンを押すとエフェクトAからH、[PAGE▶]ボタンを押すとエフェクトIからPに切替わります。同じ操作でrekordboxのデッキ画面内のパッドFX表示エリアの内容も切替わります。

1	2	3	4
5	6	7	8

[PAGE◀]ボタンを押したとき

1：エフェクトA、2：エフェクトB、3：エフェクトC、4：エフェクトD、
5：エフェクトE、6：エフェクトF、7：エフェクトG、8：エフェクトH

[PAGE▶]ボタンを押したとき

1：エフェクトI、2：エフェクトJ、3：エフェクトK、4：エフェクトL、
5：エフェクトM、6：エフェクトN、7：エフェクトO、8：エフェクトP

rekordbox を使用する

- **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[PAD FX1]** モードボタンを押すと、パッドFXモード2に切替わります。

エフェクトが以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。

パッドに割り当てられたエフェクトは **[PAGE◀]** ボタンを押すとエフェクトQからX、**[PAGE▶]** ボタンを押すとエフェクトYからAFに切替わります。同じ操作でrekordboxのデッキ画面内のパッドFX表示エリアの内容も切替わります。

1	2	3	4
5	6	7	8

[PAGE◀] ボタンを押したとき

1：エフェクトQ、2：エフェクトR、3：エフェクトS、4：エフェクトT、
5：エフェクトU、6：エフェクトV、7：エフェクトW、8：エフェクトX

[PAGE▶] ボタンを押したとき

1：エフェクトY、2：エフェクトZ、3：エフェクトAA、4：エフェクトAB、
5：エフェクトAC、6：エフェクトAD、7：エフェクトAE、8：エフェクトAF

2 パフォーマンスパッドを押し続ける

押されたパッドに割り当てられたエフェクトと拍数設定で、エフェクトをオンにします。

3 パフォーマンスパッドから指を離す

エフェクトがオフになります。

PAD FXのRELEASE FXを使う

あらかじめリリースFXをパフォーマンスパッドに割り当ててする必要があります。

1 リリースFX以外のエフェクトが割り当てられたパフォーマンスパッドを押し続ける

押されたパッドに割り当てられたエフェクトと拍数設定で、エフェクトをオンにします。

2 リリースFXが割り当てられたパフォーマンスパッドを押してから離す

それまでオンになっていたエフェクトがオフになり、リリースFXの効果が付加されません。

❖ BEAT JUMP を使う

再生中のトラックのリズムを崩さずに瞬時に再生位置を移動できます。

1 [BEAT JUMP]モードボタンを押す

ビートジャンプモードに切替わります。

ジャンプする拍数設定が以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。(初期状態)

[PAGE◀] ボタンまたは [PAGE▶] ボタンを押すと、パフォーマンスパッドに割り当てられる拍数または小節数設定が切替わります。

1	2	3	4
5	6	7	8

1：ビートジャンプ1拍（左方向）、2：ビートジャンプ1拍（右方向）、
3：ビートジャンプ2拍（左方向）、4：ビートジャンプ2拍（右方向）、
5：ビートジャンプ4拍（左方向）、6：ビートジャンプ4拍（右方向）、
7：ビートジャンプ8拍（左方向）、8：ビートジャンプ8拍（右方向）

2 パフォーマンスパッドを押す

パッド1、3、5、7：押されたパッドに割り当てられた拍数で、再生位置が左方向へ移動します。

パッド2、4、6、8：押されたパッドに割り当てられた拍数で、再生位置が右方向へ移動します。

❖ SAMPLER を使う

サンプラーのサンプラーズロットにロードされたトラックを、パフォーマンスパッドで再生できます。

SAMPLER を使う準備をする

rekordbox の画面左上  ボタンをクリックして [SAMPLER] パネルを表示する

トラックをサンプラーズロットにロードする

1 [SAMPLER] モードボタンを押す

サンプラーモードに切替わります。

2 [PAGE◀] ボタンまたは [PAGE▶] ボタンを押す

サンプラーのバンクを切替えます。

3 ロータリーセレクトターを押して、カーソルをトラックリストへ移動する

4 ロータリーセレクトターを回す

サンプラーズロットへロードしたいトラックを選択します。

5 [SHIFT] ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押す

選択されたトラックがサンプラーズロットにロードされます。

- rekordbox の【環境設定】によっては、既にロード済みのサンプラーズロットへ上書きでロードできない場合があります。

PERFORMANCE PADS を使って SAMPLER を演奏する

1 [SAMPLER] モードボタンを押す

サンプラーモードに切替わります。

2 [PAGE◀] ボタンまたは [PAGE▶] ボタンを押す

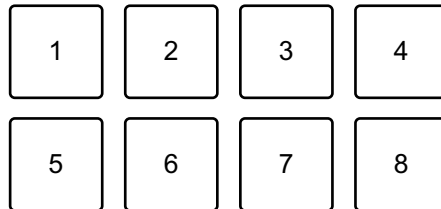
サンプラーのバンクを切替えます。

3 rekordbox の画面上のサンプラーゲイン [GAIN] を調節する

4 パフォーマンスパッドを押す

押したパッドに割り当てられたスロットの音声を再生します。

- サンプラースロットは以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。(括弧外はデッキ1またはデッキ3のパッドモードがサンプラーモードのとき、括弧内はデッキ2またはデッキ4のパッドモードがサンプラーモードのとき)



1：スロット1（スロット9）、2：スロット2（スロット10）、
3：スロット3（スロット11）、4：スロット4（スロット12）、
5：スロット5（スロット13）、6：スロット6（スロット14）、
7：スロット7（スロット15）、8：スロット8（スロット16）

5 サンプラー再生中にパフォーマンスパッドを押す

先頭に戻って再生を続けます。

6 サンプラー再生中に[SHIFT]ボタンを押しながら、パフォーマンスパッドを押す

再生中のスロットの音声を停止します。

❖ KEYBOARD モードを使う

パフォーマンスパッドを使って、キーボード（鍵盤）のようにホットキューに音階をつけることができます。

1 [SHIFT]ボタンを押しながら、[HOT CUE]モードボタンを押す

キーボードモードに切替わります。

2 パフォーマンスパッドを押す

キーボードモードで使用するホットキューを選択します。

- ホットキューが設定されていない場合は、現在の再生位置がホットキューとして設定され、設定したホットキューを選択後にキーボードモードで使用されます。

rekordbox を使用する

- キーボードモードで使用するホットキューを選びなおすときは、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[HOT CUE]** モードボタンを押します。

キーボードモードで使用するホットキューが選択されると、音の高さの設定が、以下のようパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。(初期状態)

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : +4 セミトーン、2 : +5 セミトーン、3 : +6 セミトーン、4 : +7 セミトーン、
5 : 0 セミトーン、6 : +1 セミトーン、7 : +2 セミトーン、8 : +3 セミトーン

セミトーンは、音程を表わす単位です。+1 セミトーンは、元の音程から半音高いことを表わします。

3 [PAGE◀] ボタンまたは [PAGE▶] ボタンを押して、パフォーマンスパッドに割り当てられる音の高さの設定を変更する

4 パフォーマンスパッドを押す

押されたパッドに割り当てられた音の高さでホットキューが再生されます。

❖ BEAT LOOP を使う

パフォーマンスパッドを押すとパッドに割り当てられた拍数のループが設定され、パッドから指を離してもループ再生を継続します。

1 [SHIFT]ボタンを押しながら、[BEAT JUMP]モードボタンを押す

ビートループモードに切替わります。

ビートループモードの拍数設定が、以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。(初期状態)

[PAGE◀]ボタンまたは[PAGE▶]ボタンを押すと、パフォーマンスパッドに割り当てられる拍数が切替わります。

1	2	3	4
5	6	7	8

1：ビートループ1/64拍、2：ビートループ1/32拍、3：ビートループ1/16拍、
4：ビートループ1/8拍、5：ビートループ1/4拍、6：ビートループ1/2拍、
7：ビートループ1拍、8：ビートループ2拍

2 パフォーマンスパッドを押す

押されたパッドに割り当てられた拍数で、ループ再生します。

3 同じパフォーマンスパッドをもう一度押す

ループ再生が解除されます。

❖ KEY SHIFT を使う

パフォーマンスパッドを押すと、パッドに割り当てられた音の高さで再生中のトラックのキー（調）が変わります。

1 [SHIFT]ボタンを押しながら、[SAMPLER]モードボタンを押す

キーシフトモードに切替わります。

音の高さの設定が、以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。（初期状態）

1	2	3	4
5	6	7	8

1：+4セミトーン、2：+5セミトーン、3：+6セミトーン、4：+7セミトーン、
5：0セミトーン、6：+1セミトーン、7：+2セミトーン、8：+3セミトーン

セミトーンは、音程を表わす単位です。+1セミトーンは、元の音程から半音高いことを表わします。

2 [PAGE◀]ボタンまたは[PAGE▶]ボタンを押して、パフォーマンスパッドに割り当てられる音の高さの設定を変更する

3 パフォーマンスパッドを押す

押されたパッドに割り当てられた音の高さで、再生中のトラックのキー（調）が変わります。

4. [SHIFT]ボタンを押しながら、[KEY SYNC]ボタンを押す

再生中のトラックのキー（調）が元の音程に戻ります。

キューポイントを設定する・呼び出す

❖ キューポイントを設定する

ロード中のトラックにキューポイントまたはループポイントを設定することができます。

- 1 キューポイントを設定したい位置に再生位置を移動する
- 2 一時停止状態で [CUE] ボタンを押す
- 3 [SHIFT] ボタンを押しながら、[CUE/LOOP CALL◀] ボタンを押す

手順2で設定されたキューポイントが保存されます。

- ループを組んだ状態で [SHIFT] ボタンを押しながら、[CUE/LOOP CALL◀] ボタンを押すと、ループポイントが保存されます。

❖ キューポイントを呼び出す

設定したキューポイントまたはループポイントを呼び出すことができます。

[CUE/LOOP CALL◀] ボタンまたは [CUE/LOOP CALL▶] ボタンを押す

キューポイントまたはループポイントが呼び出されます。

❖ キューポイントを削除する

設定されたキューポイントまたはループポイントを削除することができます。

- 1 [CUE/LOOP CALL◀] ボタンまたは [CUE/LOOP CALL▶] ボタンを押す

削除したいキューポイントまたはループポイントを呼び出します。

- 2 [SHIFT] ボタンを押しながら [CUE/LOOP CALL▶] ボタンを押す

呼び出されたキューポイントまたはループポイントを消去できます。

SLIP を使う

スリップをオンに設定すると、スクラッチプレイ中、ループ再生中、またはホットキューの再生中にバックグラウンドで元のリズムを保ったまま通常の再生を続けます。スクラッチプレイ、ループ再生、またはホットキューの再生を解除すると、解除するまでに経過した位置から通常の再生を再開します。

- **[SLIP]** ボタンは、スリップモードにしたときに点灯し、バックグラウンドで再生が続いている間は点滅します。

❖ SLIP SCRATCH PLAY

1 VINYL モードがオンになっていることを確認する

[SHIFT] ボタンを押しているあいだ、**[SLIP]** ボタンが点灯することを確認します。

- 初期設定では、VINYL モードはオンに設定されています。

2 **[SLIP]** ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

3 再生中にジョグの天面を操作してスクラッチプレイする

スクラッチプレイ中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

4 ジョグの天面から手を放す

バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度 **[SLIP]** ボタンを押します。

❖ SLIP HOT CUE

1 **[HOT CUE]** モードボタンを押す

ホットキューモードにします。

2 ホットキューを設定する

パフォーマンスパッドを押してホットキューを設定します。

3 [SLIP]ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

4 再生中にパフォーマンスパッドを押し続ける

ホットキューを設定した位置から再生が始まります。パフォーマンスパッドを押し続けている間、再生を続けます。

ホットキューの再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

5 パフォーマンスパッドから指を放す

バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

❖ SLIP BRAKING

1 rekordboxの[環境設定]>[コントローラー]>[デッキ]タブの中にある[バイナルスピードアジャスト]-[タッチ／ブレーキ]の設定を調整する

[バイナルスピードアジャスト]の設定はトラックの再生状態から停止するまでの速度などを調整します。

スリップブレーキングを使うときは、[バイナルスピードアジャスト]の[タッチ／ブレーキ]を調整して、ゆっくりと停止する設定にしておきます。

2 [SLIP]ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

3 再生中に[PLAY/PAUSE ▶/■]ボタンを押す

ゆっくりと再生が止まります。ゆっくりと停止している間もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

4 もう一度、[PLAY/PAUSE ▶/■]ボタンを押す

バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

❖ SLIP AUTO BEAT LOOP

1 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

2 [4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

4拍のループが設定されて、ループ再生が始まります。

ループ再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

3 もう一度、[4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループが解除され、バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

❖ SLIP MANUAL LOOP

1 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

2 [LOOP IN・1/2X] ボタンを押してから [LOOP OUT・2X] ボタンを押す

ループ再生を始めます。

ループ再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

3 [4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループが解除され、バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

FADER START 機能を使う

❖ CH FADER START 機能を使う

1 キューポイントを設定する

再生を開始したい位置で一時停止して、対応するデッキの[CUE]ボタンを押します。

2 [SHIFT]ボタンを押しながら、チャンネルフェーダーを一番手前の位置から奥側に動かす

設定したキューポイントからトラックの再生を始めます。

- 再生中に[SHIFT]ボタンを押しながら、チャンネルフェーダーの位置を一番手前に戻すと、設定されているキューポイントに瞬時に戻り、一時停止状態になります（バックキュー）。

キューポイントが設定されていないときは、トラックの先頭から再生を始めます。

❖ CROSSFADER START 機能を使う

クロスフェーダースタート機能を使うときは、操作したいチャンネルのクロスフェーダーアサイン切替スイッチを[A]または[B]に設定してください。

1 キューポイントを設定する

再生を開始したい位置で一時停止して、対応するデッキの[CUE]ボタンを押します。

2 クロスフェーダーを動かして、左端または右端の位置にする

フェーダースタートさせたいチャンネルが設定されている側とは反対側の端に設定します。

3 [SHIFT]ボタンを押しながら、クロスフェーダーを左端または右端の位置から逆側に動かす

設定したキューポイントからトラックの再生を始めます。

- 再生中に[SHIFT]ボタンを押しながら、クロスフェーダーの位置を元の位置に戻すと、設定されているキューポイントに瞬時に戻り、一時停止状態になります（バックキュー）。

キューポイントが設定されていないときは、トラックの先頭から再生を始めます。

トラックを解析する

rekordboxのトラックリストに楽曲ファイルまたは楽曲ファイルの入ったフォルダーをドラッグ&ドロップすると、トラックの解析が始まります。

- 解析が完了する前のトラックをデッキにロードすると、BPMや波形表示に時間がかかる場合があります。
- トラックの数によっては、解析に時間がかかる場合があります。

BEAT FXを使う

BEAT FXはデッキにロードしたトラックのテンポ（BPM）にあわせてエフェクトをかけることができます。

エフェクト部ディスプレイ



1. エフェクト

選択しているエフェクト名が表示されます。

2. AUTO/TAP

BPM測定モードがオートモードのとき **[AUTO]** が表示されます。手動入力モードのときは **[TAP]** が表示されます。

3. BPM（3桁）

オートモードのときは自動で検出したBPM値を表示します。

検出できないときは前回検出したBPM値で点滅します。

手動入力モードのときは手動で入力したBPM値を表示します。

4. 選択チャンネル

エフェクトをかけるチャンネルが表示されます。選択状態によって、

[SP] (サンプラー)、[MIC]、[CH 1]、[CH 2]、[CH 3]、[CH 4]、[MST] (マスター) が表示されます。

5. パラメーター

選択されているエフェクトのパラメーターが表示されます。

❖ BEAT FX を使う

1 [SHIFT] ボタンを押しながら、[BEAT◀] ボタンまたは [BEAT▶] ボタンを押す

BPM の測定モードを選択します。

— [AUTO] : [SHIFT] ボタンを押しながら [BEAT◀] ボタンを押す。入力されている音声信号から BPM を自動測定します。

— [TAP] : [SHIFT] ボタンを押しながら [BEAT▶] ボタンを押す。BPM を手動で入力します。

2 [BEAT FX SELECT] ノブを回す

エフェクトの種類を選択します。

rekordbox 内の FX1 ユニットの 1 番目のエフェクトの種類を切替えます。

3 [BEAT FX CH SELECT] ノブを回す

エフェクトを加えるチャンネルを選択します。

— [SP] : サンプラーの音声にエフェクトを加えます。

— [MIC] : MIC の音声にエフェクトを加えます。

— [1] ~ [4] : 各チャンネルの音声にエフェクトを加えます。

— [MST] : マスターチャンネルの音声にエフェクトを加えます。

• MIC 音声、外部入力音声に対しては本機搭載のエフェクトがかかります。

➡ 「本機に搭載されている BEAT FX の種類」 (97 ページ)

4 [BEAT◀]ボタンまたは[BEAT▶]を押す

エフェクト音を同期させる拍数を設定します。

拍数に対応したエフェクトタイムが自動で設定されます。

5 [BEAT FX ON/OFF]ボタンを押す

音声にエフェクトがかかります。

[BEAT FX LEVEL/DEPTH]ノブを回すと、エフェクトの量的パラメーターを調整できます。

エフェクトをオンしているとき[BEAT FX ON/OFF]ボタンが点滅します。

- [BEAT FX ON/OFF]ボタンをふたたび押すと、エフェクトがオフになります。

❖ 本機に搭載されている BEAT FX の種類

Beat FX	説明
LOW CUT ECHO	拍数に合わせて、低域をカットしたディレイ音を減衰させながら数回出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のディレイタイム（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエコー音のバランスを設定します。
ECHO	拍数に合わせて、ディレイ音を減衰させながら数回出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のディレイタイム（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエコー音のバランスを設定します。

Beat FX	説明
MULTI TAP DELAY	拍数に合わせて、ディレイ音を1/8拍単位で最大7回出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のエフェクト時間（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
SPIRAL	入力音に残響効果を加えます。 ディレイタイムを変化させたとき、同時に音程も変化します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のディレイタイム（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスとフィードバックを設定します。
REVERB	入力音に残響効果を加えます。 • ◀/▶ : 残響エフェクトの度合（1～100%）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
TRANS	拍数に合わせて音声を周期的にカットします。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のカットする周期（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスと音声をカットする時間の長さを設定します。

Beat FX	説明
ENIGMA JET	拍数に合わせて、音の高さが上昇または下降し続けるように聞こえるフランジャー効果を作り出します。 • ◀/▶ : エフェクトのレート（拍数）を設定します。+1/16～+64拍に設定すると音の高さが上昇し、-64～-1/16拍に設定すると音の高さが下降します。 • LEVEL/DEPTH : エフェクトの度合を設定します。
FLANGER	拍数に合わせて1周期のフランジャー効果を作り出します。 • ◀/▶ : 1/16～64拍のレート（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : エフェクトの度合を設定します。
PHASER	拍数に合わせてフェイザー効果が変わります。 • ◀/▶ : 1/16～64拍のレート（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : エフェクトの度合を設定します。
STRETCH	エフェクトをオンにしたときの入力音を記録し、記録した音声を設定した拍数に合わせて引き伸ばして出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のリトリガー周期（拍数）を設定します。リトリガー周期に合わせて入力音を再び記録します。 • LEVEL/DEPTH : タイムストレッチの拍数を設定します。

Beat FX	説明
SLIP ROLL	エフェクトをオンにしたときの入力音を記録し、記録した音声を設定した拍数に合わせて繰り返し出力します。エフェクト時間が変わると入力音を再び記録します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のエフェクト時間（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
ROLL	エフェクトをオンにしたときの入力音を記録し、記録した音声を設定した拍数に合わせて繰り返し出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のエフェクト時間（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
MOBIUS ∩ (SAW)	拍数に合わせて、音の高さが上昇または下降し続けるように聴こえる鋸波を作り出します。入力音にミックスして出力します。入力音がなくても鋸波を出力できます。 • ◀/▶ : エフェクトのレート（拍数）を設定します。+1/16～+64拍に設定すると音の高さが上昇し、-64～-1/16拍に設定すると音の高さが下降します。 • LEVEL/DEPTH : ミックスする鋸波の音量を設定します。

Beat FX	説明
MOBIUS  (TRI)	拍数に合わせて、音の高さが上昇または下降し続けるように聴こえる三角波を作り出します。 入力音にミックスして出力します。入力音がなくても三角波を出力できます。 •   : エフェクトのレート（拍数）を設定します。+1/16～+64拍に設定すると音の高さが上昇し、-64～-1/16拍に設定すると音の高さが下降します。 • LEVEL/DEPTH : ミックスする三角波の音量を設定します。

SOUND COLOR FX を使う

各チャンネルの[COLOR]ノブに連動して変化するエフェクトを加えることができます。

- 外部入力音声のチャンネルには本体搭載のエフェクトがかかります。
- ☞ 「本機に搭載されている SOUND COLOR FX の種類」(102 ページ)

1 [SOUND COLOR FX] ボタンのいずれかを押す

エフェクトの種類を選択します。

押したボタンが点滅します。

- すでに[SOUND COLOR FX]ボタンのいずれかが選ばれていても、新たに別の[SOUND COLOR FX]ボタンを選んで押すと、新たに押したボタンが選択されます。
- すべてのチャンネルに同じエフェクトが設定されます。

2 [COLOR] ノブを回す

ノブを回したチャンネルの音声にエフェクトが加わります。

❖ SOUND COLOR FX を終了する

点滅している[SOUND COLOR FX]ボタンを押す
エフェクトが解除されます。

❖ 本機に搭載されている SOUND COLOR FX の種類

エフェクト	説明
SPACE	残響効果を加えます。 • COLOR : - 左に回す：中音域と低音域に残響効果を加えます。 - 右に回す：中音域と高音域に残響効果を加えます。

エフェクト	説明
DUB ECHO	ディレイ音を減衰させながら数回出力して、反響効果を加えます。 • COLOR : - 左に回す：中音域に反響効果を加えます。 - 右に回す：高音域に反響効果を加えます。
CRUSH	原音をクラッシュしたような音に変化させて出力します。 • COLOR : - 左に回す：音声をクラッシュしたような効果を加えます。 - 右に回す：音声をクラッシュしてからハイパスフィルターの効果を加えます。
PITCH	音程を変化させます。 • COLOR : - 左に回す：音程を下げます。 - 右に回す：音程を上げます。
NOISE	フィルターに通したホワイトノイズを、チャンネルの音声とミックスして出力します。 • COLOR : - 左に回す：ホワイトノイズを通すフィルターのカットオフ周波数を下げます。 - 右に回す：ホワイトノイズを通すフィルターのカットオフ周波数を上げます。
FILTER	フィルターを通した音声を出力します。 • COLOR : - 左に回す：ローパスフィルターのカットオフ周波数を下げます。 - 右に回す：ハイパスフィルターのカットオフ周波数を上げます。

FX PART SELECT を使う

ロードされているトラックの選択したパート(DRUMS、VOCAL、INST)にエフェクトをかけることができます。

- 外部入力、MIC、サンプラーの音声使用時は常に全パートにエフェクトがかかります。

1 [FX PART SELECT (VOCAL、DRUMS、INST)] ボタンのいずれかのパートを選択する

[DRUMS]、[VOCAL]、[INST] からエフェクトをかけたいパートを選択します。

点灯しているボタンのパートにエフェクトがかかります (複数選択可)。

2 エフェクトをかける

BEAT FX、SOUND COLOR FX、またはPAD FXをかけると選択中のパートにのみエフェクトがかかります。

BEAT FX、SOUND COLOR FX、PAD FXで共通の設定となります。

- ➡ 「BEAT FXを使う」 (95 ページ)
- ➡ 「SOUND COLOR FXを使う」 (102 ページ)
- ➡ 「PAD FXを使う」 (82 ページ)

FX PART SELECT を解除するには

[FX PART SELECT (VOCAL、DRUMS、INST)] ボタンをすべて点灯させると全てのパートにエフェクトがかかります。

MIX POINT LINK 機能を使う

トラックにオンエアーを開始したいポイントと終了したいポイントをそれぞれ設定しておくことで、簡単な操作で次のトラックにミックスすることができる機能です。

デッキ1でオンエアー中のトラックAからデッキ2のトラックBにミックスする場合の手順を例にして説明します。

1 [SHIFT]ボタンを押しながら [PAGE◀] または [PAGE▶] ボタンを押して ON JOG DISPLAY に表示する内容を WAVEFORM MODE へ切替える

- 楽曲にはあらかじめ、ミックスポイントとなる位置にキューポイントまたはホットキューを設定しておいてください。

2 デッキ2にトラックAの次に再生するトラックBをロードする

- デッキ2のON JOG DISPLAYの上側の拡大波形にトラックB、下側の拡大波形にトラックAが表示されます。

3 デッキ2の[CUE/LOOP CALL◀]ボタンまたは[CUE/LOOP CALL▶]ボタン、あるいはホットキューポイントが設定されたパフォーマンスパッドを押し、ミックス開始となるミックスポイントをトラックBのキューポイントまたはホットキューから呼び出す

- ➡ 「キューポイントを設定する・呼び出す」 (90 ページ)
- ➡ 「HOT CUE を使う」 (80 ページ)
- ➡ 「ヘッドホンで音声をモニターする」 (77 ページ)

4 デッキ2の[MIX POINT SELECT◀]ボタン、または[MIX POINT SELECT▶]ボタンを押し、ミックス終了となるミックスポイントを現在再生中のトラックAから選択する

- ON JOG DISPLAYの上側の拡大波形にトラックBのミックスポイント、下側の拡大波形にトラックAのミックスポイントが表示されます。
- ON JOG DISPLAY上のMIX POINT LINK状態表示にアクティブであることが緑色で表示されます。

- 手順4の状態では、CUE ボタンやHOTCUEの操作はミックスポイントの選択動作となり、デッキ2の音声のモニターはできません。デッキ2の音声を確認するためヘッドホンでモニターする場合は、手順3にて実施してください。

5 デッキ2の[MIX POINT LINK]ボタンを押す

MIX POINT LINK の設定が完了します。

トラックAのポイントとトラックBのポイントがリンクされ、トラックBの自動再生がセットされます。(MIX POINT LINK)

トラックBは設定したミックスポイントに合わせて自動的に曲頭から再生を開始します。

- トラックBの先頭から特定のポイントまでの音声をミュートしたい場合は、MIX POINT LINK 状態表示が表示されているときにそのポイントを呼び出し、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[MIX POINT LINK]** ボタンを押してください。
トラックBの再生は曲頭から開始されますが、ボタンを押したポイントまで音声はミュートされます。(SILENT)
もう一度**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[MIX POINT LINK]** ボタンを押すと、SILENT 設定は解除されます。
- MIX POINT LINK の設定完了後、ミックスポイントに到達する前にデッキ1の再生位置がジャンプした場合（ホットキューの呼び出し、スクラッチなど）ミックスポイントのリンクが途切れますが、**[MIX POINT LINK]** ボタンが点滅しているときに再度 **[MIX POINT LINK]** ボタンを押すことで、設定したミックスポイントでリンクし直すことができます。
- MIX POINT LINK の設定完了後、**[MIX POINT LINK]** ボタンをもう一度押すか、または**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[MIX POINT SELECT◀]** ボタンを押すとMIX POINT LINK の設定を解除します。

録音機能を使う

rekordboxには録音機能があり、ミックスした音を録音することができます。
詳しい録音方法は、rekordboxの「操作説明書」をご覧ください。

1 rekordboxの画面左上 ボタンをクリックして[REC]パネルを表示する

2 rekordbox の[REC]パネルの をクリックして、録音を開始する

-  を再びクリックすると、録音が停止されます。
- 録音が完了すると、自動でファイルが保存されます。
- ファイルの保存先はrekordboxの[環境設定] > [コントローラー] > [録音]タブから変更することができます。

マイクを使う

1 [MIC 1]入力端子または[MIC 2]入力端子にマイクを接続する

2 [MIC OFF, ON, TALKOVER]切替スイッチを[ON]または[TALKOVER]に設定する

- [ON]：インジケーターが点灯します。
- [TALKOVER]：インジケーターが点滅します。
- [TALKOVER]に設定すると、マイクに-10 dB以上の音声が入力されたときに[MIC 1]および[MIC 2]チャンネル以外の音声は-18 dB（初期設定値）減衰します。
- [TALKOVER]を選んでいるときの音声減衰レベルは、rekordboxの[環境設定]で変更できます。変更方法については、「[Mic入力]の[Talkoverレベル]の設定」（112ページ）を参照してください。
- トークオーバーモードは、ノーマルモードとアドバンスドモードに切替えられます。変更方法については、「[Mic入力]の[Talkoverモード]の設定」（112ページ）を参照してください。

3 [MIC 1 LEVEL]ノブまたは[MIC 2 LEVEL]ノブを回す

[MIC 1] または [MIC 2] チャンネルから出力される音声レベルを調整します。

- 右に回しすぎると大音量で音声が出力されますのでご注意ください。

4 マイクに音声を入力する

- PC MASTER OUT機能をオンにしても、PC/Macのスピーカーからは本機の[MIC 1]入力端子および[MIC 2]入力端子に入力された音声は出力されません。

❖ マイクの音質を調整する

[MIC EQ (HI, LOW)] ノブを回す

- [HI] : -12 dB ~ +12 dB (10 kHz)
- [LOW] : -12 dB ~ +12 dB (100 Hz)

❖ マイク FX を使う

1 rekordbox の画面左上の ボタンをクリックする

rekordbox の画面上にマイクパネルが表示されます。



2 rekordbox の画面上の [FX] ノブを調整する

3 rekordbox の画面上の [REVERB] ボタンをクリックする

マイク音声に REVERB の効果が加わります。

rekordbox 上のマイク FX は REVERB 固定となります。

外部入力を使う

本機はマルチプレーヤーやターンテーブルなどを接続できる外部入力を4系統備えており、PC/Mac を介さずに外部入力音声をミックスすることができます。

- 各項目の詳細については「接続する」(63 ページ) および「各部の名称とはたらき」(10 ページ) を参照してください。

❖ マルチプレーヤーなどの音声をミックスする

1 [LINE] 入力端子または [LINE/PHONO] 入力端子にマルチプレーヤーなどのラインレベル出力機器を接続する

2 本体背面の [LINE/PHONO] 切替スイッチを [LINE] に設定する

- 3 本体天面の[ A, LINE,  B]切替スイッチまたは
[ A, PHONO/LINE,  B]切替スイッチを[LINE]または
[PHONO/LINE]に設定する
 - 4 [TRIM]ノブおよびチャンネルフェーダーを操作して、各チャンネルから
出力される音声レベルを調整する
- ❖ ターンテーブルなどの音声をミックスする
- 1 [CH3]または[CH4]の[LINE/PHONO]入力端子にターンテーブルなどの
フォノレベル (MM カートリッジ用) の出力機器を接続する
 - [CH1] / [CH2] はLINE入力専用の端子となります。
 - ターンテーブルのアース線は、必ず本機の[SIGNAL GND]端子に接続してください。
 - 2 本体背面の[LINE/PHONO]切替スイッチを[PHONO]に設定する
 - 3 本体天面の[ A, PHONO/LINE,  B]切替スイッチを
[PHONO/LINE]に設定する
 - 4 [TRIM]ノブおよびチャンネルフェーダーを操作して、各チャンネルから
出力される音声レベルを調整する

rekordbox で設定を変更する

DJ プレイに必要な設定を rekordbox 上で変更することができます。

[環境設定]の**[コントローラー]**内にある設定項目で変更します。

rekordbox と本機を接続した場合のみ、以下の設定を変更することができます。

[コントローラー]内の**[デッキ]**タブ内：

[Ring Brightness]の設定

ジョグリングイルミネーションの明るさを設定します。

[Off]で消灯、**[1]**～**[3]**まで設定を切替えることができます。

- **[1]**が最も暗く、**[3]**が最も明るい設定になります。

[Ring Color]の設定

ジョグリングイルミネーションの点灯色のモードを選択します。

- **[ACTIVE PART 連動1]**

アクティブパートの設定にジョグリングイルミネーションの点灯色が連動します。

2つのパートを選択しているときには2パートの混合色、全パートを選択しているときは白色になります。

- **[ACTIVE PART 連動2]**

アクティブパートの設定にジョグリングイルミネーションの点灯色が連動します。

2つ以上のパートを選択しているときには白色になります。

- **[カスタマイズ設定]**

アクティブパートの設定によらず、指定した色で点灯します。

[ディスプレイの明るさ]の設定

ON JOG DISPLAYの明るさを設定します。

[1]～**[5]**までの5段階で設定を切替えることができます。

- **[1]**が最も暗く、**[5]**が最も明るい設定になります。

[時間表示形式]の設定

ON JOG DISPLAYに表示される時間情報の表示を切替えます。

- **[経過時間]**：曲の先頭を 0:00 として現在の再生位置の時間を表示します。
- **[残り時間]**：曲の終わりを 0:00 として現在の再生位置からの残り時間を表示します。

[Slipモードフラッシング]の設定

スリップモードフラッシングの設定を変更します。

- **[有効]**：スリップモードをオンにしたときにスリップ動作に関連するボタンが点滅します。
- **[無効]**：スリップモードをオンにしたときにスリップ動作に関連するボタンは点滅しません。

[SlipモードがOn時のSlipボタン点灯設定]

スリップモードがオンのときの**[SLIP]**ボタンの点灯動作を設定します。

- **[点灯]**：スリップモードがオンのとき、**[SLIP]**ボタンが点灯し、スリップ動作時に点滅します。
- **[点滅]**：スリップモードがオンのとき、**[SLIP]**ボタンは常に点滅します。

[コントローラー]内の[ミキサー]タブ内：

[クロスフェーダーカーブ]の設定

クロスフェーダーカーブを設定します。

- 左に回すほど、徐々に立ち上がるカーブになります。
- 右に回すほど、急峻に立ち上がるカーブになります。

[フェーダースタート]の設定

フェーダースタート機能の設定を変更します。

[SHIFT ボタンを押しながらチャンネルフェーダーまたはクロスフェーダーを操作した時にフェーダースタート動作する]にチェックを入れると有効になります。

[クロスフェーダー]の[Cut Lag]の設定

クロスフェーダー両端の遊び（カットラグ）を調整することができます。

0.3 mm から5.5 mm まで0.1 mm 単位で調整することができます。

- 初期設定では、1.0 mm に設定されています。
- カットラグの数値は目安であり、この数値通りではない場合があります。

[Booth出力]の設定

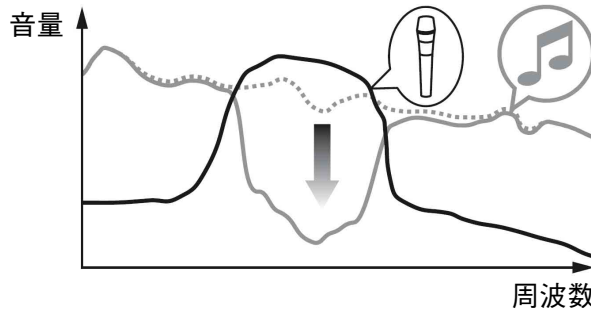
ブース出力にマイク音声を出力する/しないを設定します。

[Booth出力にMic 音声を出力しない]のチェックをはずすと、ブース出力にマイク音声を出します。チェックを入れるとブース出力にマイク音声を出しません。

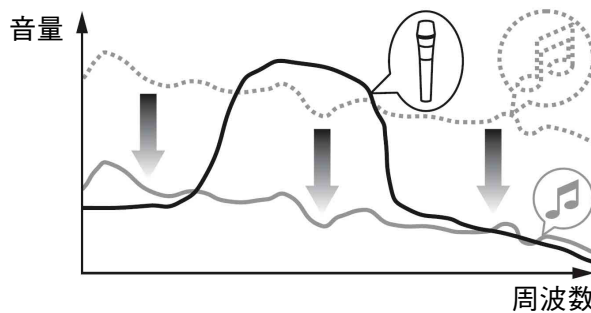
[Mic入力]の[Talkoverモード]の設定

トークオーバーモードを切替えます。

- **[Advanced]**：マイクチャンネル以外の音声、トークオーバーレベルの設定値に従って中音域だけ減衰して出力されます。



- **[Normal]**：マイクチャンネル以外の音声、トークオーバーレベルの設定値に従って減衰して出力されます。



[Mic入力]の[Talkoverレベル]の設定

トークオーバー機能の音声減衰レベルを設定します。

設定値：[-6 dB] / [-12 dB] / [-18 dB] / [-24 dB]

[Headphones]の設定

[PHONES]出力端子の出力音声を切替えます。

- **[STEREO]**：モニター音声をステレオで出力します。
 - **[MONO SPLIT]**：左チャンネルからマスター音声以外のモニター音声を、右チャンネルからマスター音声のモニター音声を出力します。
- [MONO SPLIT]**設定時に**[ヘッドホン音声のL/Rを反転する]**にチェックを入れると左右のチャンネルの音声反転して出力されます。

[ディスプレイの明るさ]の設定

エフェクト部のディスプレイの明るさを設定します。

[1]～[3]までの3段階で設定を切替えることができます。

- **[1]**が最も暗く、**[3]**が最も明るい設定になります。

[コントローラー]内の[DDJ-FLX10]タブ内：

[Master出力]の[アッテネーターレベル]の設定

マスター出力のアッテネーターレベルを設定します。

設定値：**[0 dB] / [-6 dB] / [-12 dB]**

[Master出力]の[モノラル/ステレオ切替え]の設定

マスター出力の音声のモノラル/ステレオ設定を切替えます。

- **[モノラル]**：マスター音声をモノラルで出力します。
- **[ステレオ]**：マスター音声をステレオで出力します。

[Booth出力]の[アッテネーターレベル]の設定

ブース出力のアッテネーターレベルを設定します。

設定値：**[0 dB] / [-6 dB] / [-12 dB]**

[Booth出力]の[モノラル/ステレオ切替え]の設定

ブース出力の音声のモノラル/ステレオ設定を切替えます。

- **[モノラル]**：ブース音声をモノラルで出力します。
- **[ステレオ]**：ブース音声をステレオで出力します。

[ピークリミッター]の[Master/Booth出力]の設定

マスター / ブース出力の急峻で不快なデジタルクリップの発生を緩和します。

- **[有効]**：マスター / ブース出力のピークリミッターを有効にします。
- **[無効]**：マスター / ブース出力のピークリミッターを無効にします。

[ピークリミッター]の[Mic出力(Master)]の設定

マスター出力に足される、マイク出力の急峻で不快なデジタルクリップの発生を緩和します。

- **[有効]**：ピークリミッターを有効にします。
- **[無効]**：ピークリミッターを無効にします。

【ピークリミッター】の[Mic出力(Booth)]の設定

ブース出力に足される、マイク出力の急峻で不快なデジタルクリップの発生を緩和します。

- **【有効】**：ピークリミッターを有効にします。
- **【無効】**：ピークリミッターを無効にします。

【REC OUT】の設定

REC OUTにマイク音声を出力する/しないを設定します。

【REC OUTにMIC音声をミックスする】のチェックを入れるとREC OUTにマイク音声を出力します。

【デモ/スクリーンセーバー】の設定

デモモード開始までの時間およびスクリーンセーバー機能の設定を行います。

初期設定ではデモモードは**【デモ(10分)】**に設定されています。

デモモード中、本機のいずれかのノブやボタンを操作すると、デモモードが解除されます。

- **【デモ(1分)】**：1分間本機を操作しなかった場合、デモモードが開始されます。
- **【デモ(5分)】**：5分間本機を操作しなかった場合、デモモードが開始されます。
- **【デモ(10分)】**：10分間本機を操作しなかった場合、デモモードが開始されます。
- **【スクリーンセーバー】**：30分間本機を操作しなかった場合、スクリーンセーバーを開始します。
- **【無効】**：デモモードおよびスクリーンセーバーは開始されません。

【パワーマネジメント】の設定

パワーマネジメント機能の設定を変更します。

設定が**【ON】**の場合、本機が以下の条件を満たすと20分後に自動的にオフモードになります。

- ー 本機のノブやボタンを操作していない
- ー 本機の入力端子に -24 dB 以上の音声信号が入力されていない
- オフモードになると、左側デッキの**【QUANTIZE】**ボタンが点灯します。
- 左側デッキの**【QUANTIZE】**ボタンを押すと、オフモードが解除されます。
- パワーマネジメント機能を**【OFF】**にした場合、消費電力が増加する場合があります。

Serato DJ Pro を使用する

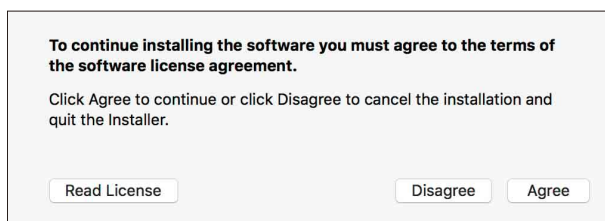
Serato DJ Pro をインストールする

❖ インストール手順（Mac）

インストールが完了するまでは、本機と Mac を接続しないでください。

- Mac 上で他に作業中のプログラムがあれば、すべて終了させてください。

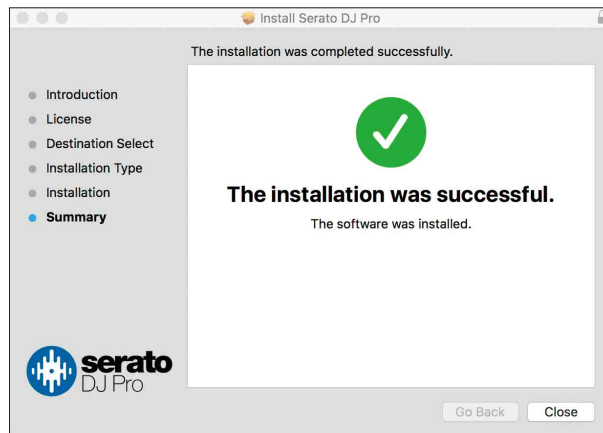
- 1 ダウンロードした Serato DJ Pro ソフトウェアファイルを解凍する
- 2 解凍したソフトウェアファイルをダブルクリックして、インストーラーを起動させる
- 3 使用許諾契約の内容をよく読み、同意する場合は[同意する]をクリックする



- 使用許諾契約の内容に同意しないときは【同意しない】をクリックしてインストールを中止してください。

- 4 【インストール】をクリックする
- 5 画面の指示に従ってインストールする

6 【閉じる】をクリックして、インストーラーを終了させる



❖ インストール手順（Windows）

インストールが完了するまでは、本機とPCを接続しないでください。

- PCの管理者に設定されているユーザーでログイン（またはログオン）してからインストールしてください。
- PC上で他に作業中のプログラムがあれば、すべて終了させてください。

1 ダウンロードしたSerato DJ Proソフトウェアファイルを解凍する

2 解凍したソフトウェアファイルをダブルクリックして、インストーラーを起動させる

3 使用許諾契約の内容をよく読み、同意する場合は[I agree to the license terms and conditions]を選択し、[Install]をクリックする

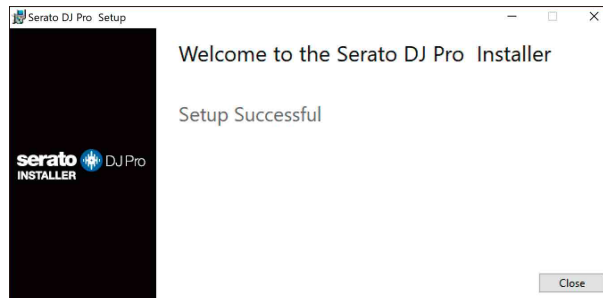
- 使用許諾契約の内容に同意しないときは、【Close】をクリックしてインストールを中止してください。



Serato DJ Pro を使用する

インストールが完了すると、インストール完了画面が表示されます。

4 [Close]をクリックしてSerato DJ Pro インストーラーを終了させる



操作する（基本編）

Serato DJ Pro を起動する

本書は、本機のハードウェアとしての機能を中心に説明が構成されています。詳しい Serato DJ Pro ソフトウェアの操作については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルをご覧ください。

Mac のとき

Finder で **[アプリケーション]** フォルダを開いてから、**[Serato DJ Pro]** のアイコンをクリックする。

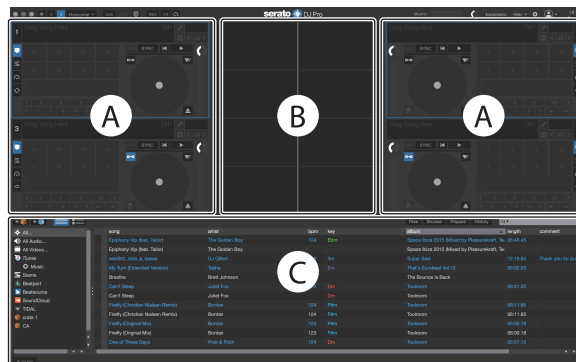
Windows 11 のとき

[スタート] メニューから、**[すべてのアプリ]>[Serato]>[Serato DJ Pro]** のアイコンをクリックする。

Windows 10 のとき

[スタート] メニューから、**[Serato]>[Serato DJ Pro]** のアイコンをクリックする。

Serato DJ Pro ソフトウェア起動直後の PC/Mac 画面



- Serato DJ Pro の初回起動時に表示される画面右側に **[BUY/ACTIVATE]** のアイコンが表示される場合がありますが、DDJ-FLX10 をお使いのお客様はアクティベーションやライセンスを購入する必要はありません。

Serato DJ Pro を使用する

Serato DJ Pro ソフトウェアにトラックをロードしたときのPC/Mac画面

PC/Mac画面の左上にある**[Library]**をクリックして、プルダウンメニューから**[Vertical]**や**[Horizontal]**を選んでSerato DJ Proの画面を切替えてください。



A デッキ部

ロードされたトラックの曲名、アーティスト名、BPMなどのトラック情報や全体波形などを表示します。

B ウェーブフォームディスプレイ

ロードされたトラックの波形を表示します。

C ブラウズ部

ライブラリの中のトラックや複数のトラックをまとめて保存したcrateを表示します。

トラックをインポートする

- Serato DJ Pro ソフトウェアでは、さまざまなインポート方法があります。詳細については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルをご覧ください。
- すでに Serato Limited 社の DJ ソフトウェア（Scratch Live、ITCH、Serato DJ Intro）をお使いのお客様で、トラックライブラリを作成されている場合は、以前作成したトラックライブラリをそのまま使うことができます。
- Serato DJ Intro をお使いのお客様で、すでにトラックライブラリを作成されている場合は、トラックの再解析が必要になる場合があります。

以下では、トラックをインポートする代表的な操作方法について説明します。

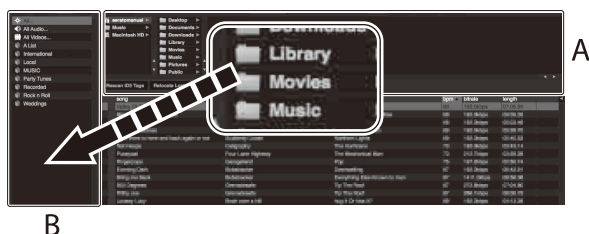
1 Serato DJ Pro ソフトウェア画面の [Files] ボタンをクリックして [Files] パネルを開く

お使いの PC/Mac および PC/Mac に接続されている周辺機器の中身が [Files] パネルに表示されます。

2 [Files] パネル内でライブラリに加えたいトラックが含まれているフォルダーをクリックして選択する

3 Serato DJ Pro ソフトウェアの画面上で、選択したフォルダーを crates パネルにドラッグ&ドロップする

crate が作成され、ライブラリにトラックが追加されます。

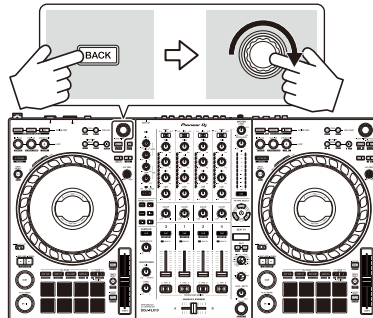


A [Files] パネル

B crates パネル

トラックをデッキにロードする

以下では、デッキ1 (左側)にトラックをロードする方法を例にして説明します。



- 1 本機の[BACK]ボタンを押して、Serato DJ Proの画面のcratesパネルにカーソルを移動させ、ロータリーセレクトターを回して、crateなどを選ぶ
- 2 ロータリーセレクトターを押して、Serato DJ Proの画面のライブラリにカーソルを移動させ、ロータリーセレクトターを回して、トラックを選ぶ



A ライブラリ

B crates パネル

- 3 ロータリーセレクトターを押す

トラックがデッキ1にロードされます。

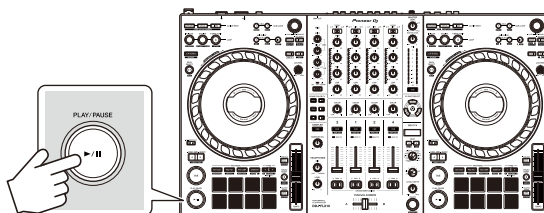
トラックを再生する

以下では、デッキ1（左側）の音声を出力する方法を例にして説明します。

1 以下のように、ノブなどの位置を設定する

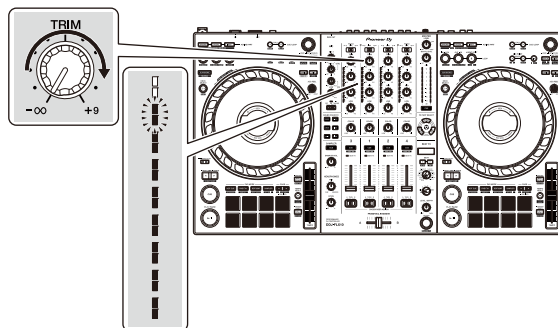
- [ A, LINE,  B]切替スイッチ：[ A]の位置
- [TRIM]ノブ：左に回しきった位置
- EQ [HI、MID、LOW]ノブ：中心位置
- [COLOR]ノブ：中心位置
- チャンネルフェーダー：手前側の位置
- [MASTER LEVEL]ノブ：左に回しきった位置
- クロスフェーダー：中心位置
- クロスフェーダーアサイン切替スイッチ：[THRU]の位置

2 [PLAY/PAUSE ▶/⏸] ボタンを押してトラックを再生する

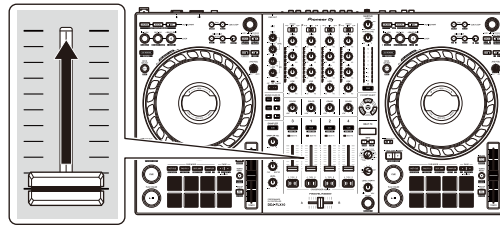


3 [TRIM] ノブを回す

チャンネルレベルインジケータのオレンジ色のインジケータが、ピークレベルで点灯するように、[TRIM] ノブを調整してください。

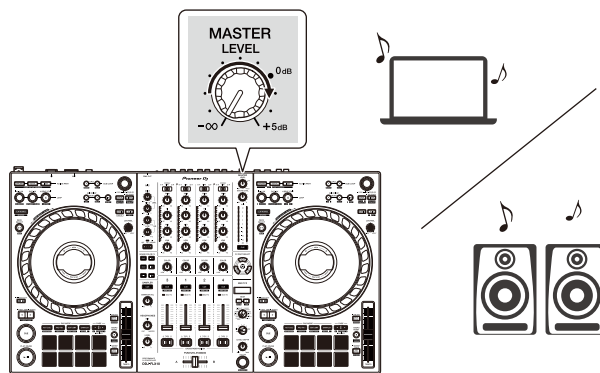


4 チャンネルフェーダーを奥側に動かす



5 [MASTER LEVEL] ノブを回して、スピーカーの音声レベルを調整する

[MASTER 1]出力端子および[MASTER 2]出力端子から出力される音声レベルを適切な音量に調整します。



- [MASTER 1]出力端子および[MASTER 2]出力端子から音声が出力されないときや、本機をPC/Macに接続しても認識しないときなどは、Pioneer DJサポートページへアクセスして、**[よくある質問 (FAQ)]**を確認してください。

pioneerdj.com/support/

ヘッドホンで音声をモニターする

以下では、デッキ1（左側）の音声を出力する方法を例にして説明します。

1 以下のように、ノブなどの位置を設定する

- [HEADPHONES MIX] ノブ：中心位置
- [HEADPHONES LEVEL] ノブ：左に回しきった位置

2 チャンネル1のヘッドホン[CUE]ボタンを押す

3 [HEADPHONES LEVEL] ノブを回す

ヘッドホンから出力される音声レベルを適切な音量に調整します。

Serato DJ Pro を終了する

[×]ボタンをクリックする

本機の電源をオフにする

本体背面部にある[⏻]スイッチを押して、本機の電源をオフにする

操作する（応用編）

4 BEAT LOOP を使う

再生中に[4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ボタンを押した位置から4拍のループが自動で開始され、ループ再生を始めます。

❖ ループ再生を解除する

[4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループアウトポイントになってもループインポイントには戻らず再生を続けます。

MANUAL LOOP を使う

指定した区間を繰り返し再生できます。

1 再生中にループ再生を始めたい位置（ループインポイント）で [LOOP IN・1/2X] ボタンを押す

ループインポイントが設定されます。

2 ループ再生を終わりたい位置（ループアウトポイント）で [LOOP OUT・2X] ボタンを押す

ループ再生が始まります。

❖ ループを分割する

ループ再生中に [LOOP IN・1/2X] ボタンを押す

ボタンを押すたびに、ループ再生の長さが半分に分割されます。

- 4ビートループ再生中でも、ループの長さを半分に分割することができます。

❖ ループを延長する

ループ再生中に [LOOP OUT・2X] ボタンを押す

ボタンを押すたびに、ループ再生の長さが2倍に延長されます。

- 4ビートループ再生中でも、ループの長さを2倍に延長することができます。

❖ ループ再生を解除する

[4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループアウトポイントになってもループインポイントには戻らず再生を続けます。

❖ ループ再生の開始位置を変更する

ループ再生中に [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP IN・1/2X] ボタンを押 し、ジョグを回す

ループインポイントの位置が移動します。

❖ ループ再生の終了位置を変更する

ループ再生中に [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP OUT・2X] ボタンを押 し、ジョグを回す

ループアウトポイントの位置が移動します。

PERFORMANCE PADS を使う

それぞれの機能はパッドモードボタン（[HOT CUE] モードボタン、[PAD FX1] モードボタン、[BEAT JUMP] モードボタン、[SAMPLER] モードボタン）で切替えます。

❖ HOT CUE を使う

ホットキューを設定した位置から瞬時に再生できます。

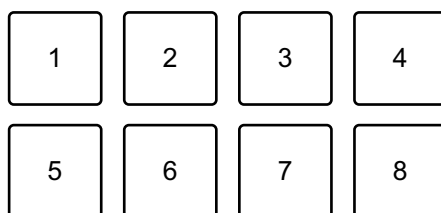
- ホットキューポイントは1曲につき8か所まで設定および保存できます。

1 [HOT CUE] モードボタンを押す

ホットキューモードに切替わります。

2 再生中または一時停止中にパフォーマンスパッドを押して、ホットキューポイントを設定する

各ホットキューポイントは、以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。



1：ホットキュー 1、2：ホットキュー 2、3：ホットキュー 3、4：ホットキュー 4、
5：ホットキュー 5、6：ホットキュー 6、7：ホットキュー 7、8：ホットキュー 8

3 ホットキューポイントが設定されたパフォーマンスパッドを押す

ホットキューポイントから再生が始まります。

- [SHIFT] ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押すと、設定されたホットキューポイントを消去できます。

❖ PAD FX を使う

パフォーマンスパッドを押す / 離すだけの簡単な操作で幅広いエフェクトパフォーマンスができます。

1 [PAD FX1]モードボタンを押す

パッドFXモードに切替わります。

2 パフォーマンスパッドを押し続ける

押されたパッドに割り当てられたエフェクトと拍数設定で、エフェクトをオンにします。

エフェクトが以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。

1	2	3	4
5	6	7	8

1：エフェクトA、2：エフェクトB、3：エフェクトC、4：エフェクトD、
5：エフェクトE、6：エフェクトF、7：エフェクトG、8：エフェクトH

3 パフォーマンスパッドから指を離す

エフェクトがオフになります。

❖ BEAT JUMP を使う

再生位置をBEAT 単位で移動できます。

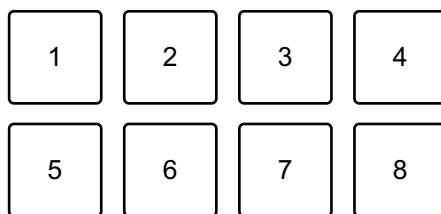
1 [BEAT JUMP]モードボタンを押す

ビートジャンプモードに切替わります。

2 再生中または一時停止中にパフォーマンスパッドを押す

パフォーマンスパッドに以下の機能が割り当てられています。

Serato DJ Pro を使用する



1：左方向へBEAT JUMP 実行、2：半分のBEAT JUMP 幅を選択、
3：2倍のBEAT JUMP 幅を選択、4：右方向へBEAT JUMP 実行、
5：プレビーストラック、6：サーチ◀◀、7：サーチ▶▶、8：Censor

❖ SAMPLERを使う

サンプラーのサンプラーズロットにロードされたトラックを、パフォーマンスパッドで再生できます。

1 Serato DJ Proの画面で[SAMPLER]パネルを開く

2 [SAMPLER]モードボタンを押す

サンプラーモードに切替わります。

3 [PAGE◀]ボタンまたは[PAGE▶]ボタンを押す

サンプラーのバンクを切替えます。サンプラーはA、B、C、Dの4つのバンクがあり、それぞれのバンクには8つのスロットがあります。

4 トラックをドラッグ&ドロップし、[SAMPLER]パネルの各スロットに曲をロードする

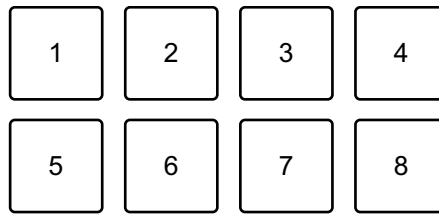
サンプラーズロットにトラックがロードされます。

5 パフォーマンスパッドを押す

押したパッドに割り当てられたスロットの音声を再生します。

- Serato DJ Proのサンプラーのモードによって再生の仕方が変わります。詳しくは、Serato DJ Proのソフトウェアマニュアルをご覧ください。

Serato DJ Pro を使用する



1：スロット1、2：スロット2、3：スロット3、4：スロット4、5：スロット5、
6：スロット6、7：スロット7、8：スロット8

- **[SHIFT]** ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押すと、再生中のスロットの音声を停止します。

❖ PITCH PLAY モードを使う

ピッチプレイとは、Pitch 'n Time DJの機能です。

1 **[SHIFT]** ボタンを押しながら、**[HOT CUE]** モードボタンを押す

ピッチプレイモードに切替わります。

2 **[SHIFT]** ボタンを押しながら、パフォーマンスパッドを押す

パフォーマンスパッドに設定されているホットキューポイントが選択されます。

3 パフォーマンスパッドを押す

パフォーマンスパッドに割り当てられているピッチで、選択したホットキューポイントから再生を開始します。

- ピッチプレイ中に、**[PAGE◀]** ボタンまたは**[PAGE▶]** ボタンを押すと、ピッチのレンジを変更できます。ボタンを押すごとに、アップレンジ、ミドルレンジ、ダウンレンジが切替わります。

Serato DJ Pro を使用する

アップレンジ :

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : +4、 2 : +5、 3 : +6、 4 : +7、 5 : 0、 6 : +1、 7 : +2、 8 : +3

ミドルレンジ :

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : 0、 2 : +1、 3 : +2、 4 : +3、 5 : -4、 6 : -3、 7 : -2、 8 : -1

ダウンレンジ :

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : -3、 2 : -2、 3 : -1、 4 : 0、 5 : -7、 6 : -6、 7 : -5、 8 : -4

- **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[PAGE◀]** ボタンまたは **[PAGE▶]** ボタンを押すと、ピッチのレンジを半音単位でシフトできます。

❖ ROLL を使う

パフォーマンスパッドを押すとパッドに割り当てられた拍数のループが設定され、パッドを押し続けている間ループ再生を継続します。

ループロール再生中、バックグラウンドで元のリズムを保ったまま通常の再生を続けます。ループロール再生を解除すると、解除するまでに経過した位置から再生を再開します。

1 [SHIFT] ボタンを押しながら [PAD FX1] モードボタンを押す

ロールモードに切替わります。

2 パフォーマンスパッドを押し続ける

押されたパッドに割り当てられた拍数で、ループロール再生します。ループロール再生中もバックグラウンドで再生を続けます。

ループロール再生中に[PAGE◀] ボタンまたは[PAGE▶] ボタンを押して、再生中のループロール音の拍数を変えることができます。

たとえば、1/8 から 16 拍が割り当てられている設定では、パッドの設定値は以下のようになります。

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : 1/8 拍、2 : 1/4 拍、3 : 1/2 拍、4 : 1 拍、5 : 2 拍、6 : 4 拍、7 : 8 拍、8 : 16 拍

Serato DJ Pro の画面にはループロールの設定されている拍の範囲が表示されます。

3 パフォーマンスパッドから指を離す

ループロール再生が解除され、バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

❖ AUTO LOOP を使う

パフォーマンスパッドを押すと、パフォーマンスパッドに割り当てられている拍数のループが設定され、パフォーマンスパッドを離してもループ再生を続けます。

1 [SHIFT] ボタンを押しながら [BEAT JUMP] モード ボタンを押す

オートループモードに切替わります。

2 再生中にパフォーマンスパッドを押す

パフォーマンスパッドに割り当てられている拍数のループ再生を開始します。

- [PAGE◀] ボタンを押すたびにループ再生の長さが半分に分割されます。
- [PAGE▶] ボタンを押すたびにループ再生の長さが2倍に延長されます。
- [SHIFT] ボタンを押しながら、[PAGE◀] ボタンまたは [PAGE▶] ボタンを押すと、ループの長さ分移動します。(ループシフト)
- もう一度同じパフォーマンスパッドを押すと、ループ再生を解除します。

拍数は、以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられます。

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : 1/8 拍、2 : 1/4 拍、3 : 1/2 拍、4 : 1 拍、5 : 2 拍、6 : 4 拍、7 : 8 拍、8 : 16 拍

❖ KEY SHIFT を使う

キーシフトとは、Pitch 'n Time DJ の機能です。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、[SAMPLER] モード ボタンを押す

キーシフトモードに切替わります。

2. パフォーマンスパッドを押す

パフォーマンスパッドに割り当てられた音の高さで再生中のトラックのキー（調）が変わります。

キーシフト中に、[PAGE◀] ボタンまたは [PAGE▶] ボタンを押すと、キーのレンジを変更できます。ボタンを押すごとに、アップレンジ、ミドルレンジ、ダウンレンジが切替わります。

Serato DJ Pro を使用する

アップレンジ :

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : +4、 2 : +5、 3 : +6、 4 : +7、 5 : 0、 6 : +1、 7 : +2、 8 : +3

ミドルレンジ :

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : 0、 2 : +1、 3 : +2、 4 : +3、 5 : -4、 6 : -3、 7 : -2、 8 : -1

ダウンレンジ :

1	2	3	4
5	6	7	8

1 : -3、 2 : -2、 3 : -1、 4 : 0、 5 : -7、 6 : -6、 7 : -5、 8 : -4

SAVED FLIP を使う

Serato Flip は、ホットキュー操作などのシーケンスを記録したり、呼び出したりする機能です。

本機のパフォーマンスパッドを使って、Flip を保存したり、再生できます。

- Saved Flip モードを使用するには、Serato Flip の購入とアクティベートが必要です。詳細については、下記のサイトを参照してください。

serato.com/

❖ Flip をスロットへ保存する

1 Serato DJ Pro を使って、Flip を作成する

- Flip の作成方法については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルを参照してください（5 ページ）。

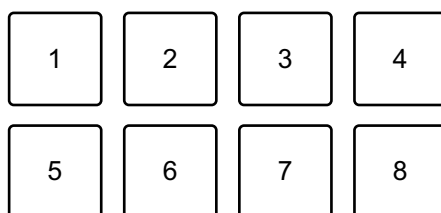
2 [HOT CUE] モードボタンを押し続ける

セーブドフリップモードに切替わります。

3 Flip を保存したいスロットが設定されているパフォーマンスパッドを押す

Flip がスロットに保存されます。

- 各スロットは、以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられています。



1：スロット1、2：スロット2、3：スロット3、4：スロット4、5：スロット5、6：スロット6、7：なし、8：なし

- スロットに空きがないときは、Flip を保存できません。Serato DJ Pro のスロット画面で、スロットに設定されている Flip を削除してください。

❖ Flip を呼び出して再生する

1 [HOT CUE] モード ボタンを押し続ける

セーブドフリップモードに切替わります。

2 再生したいスロット (Flip) が設定されているパフォーマンスパッドを押す

Flip を呼び出し、先頭から再生を開始します。

- 各スロットは、以下のようにパフォーマンスパッドの各パッドに割り当てられています。

1	2	3	4
5	6	7	8

1：スロット1、2：スロット2、3：スロット3、4：スロット4、5：スロット5、
6：スロット6、7：なし、8：なし

- [SHIFT] ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押すと、Flip を呼び出しますが、先頭へは移動しません。トラックの再生位置が Flip の先頭に達すると、Flip の再生が開始されます。
- Flip 再生中にパフォーマンスパッドを押すと、再生中の Flip の先頭へ移動します。

Flip の再生を終了するには

[SHIFT] ボタンを押しながらパフォーマンスパッドを押すと、Flip の再生が終了して通常の再生に戻ります。

SLIP を使う

スリップをオンに設定すると、スクラッチプレイ中、ループ再生中、またはホットキューの再生中にバックグラウンドで元のリズムを保ったまま通常の再生を続けます。スクラッチプレイ、ループ再生、またはホットキューの再生を解除すると、解除するまでに経過した位置から通常の再生を再開します。

- **[SLIP]** ボタンは、スリップモードにしたときに点灯し、バックグラウンドで再生を続けている間は点滅します。

❖ SLIP SCRATCH PLAY

1 VINYL モードがオンになっていることを確認する

[SHIFT] ボタンを押しているあいだ、**[SLIP]** ボタンが点灯することを確認します。

- 初期設定では、VINYL モードはオンに設定されています。

2. **[SLIP]** ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

3. 再生中にジョグの天面を操作してスクラッチプレイする

スクラッチプレイ中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

4. ジョグの天面から手を放す

バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度 **[SLIP]** ボタンを押します。

❖ SLIP HOT CUE

1 **[HOT CUE]** モードボタンを押す

ホットキューモードにします。

2. パフォーマンスパッドを押してホットキューを設定する

3. **[SLIP]** ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

4. 再生中にパフォーマンスパッドを押し続ける

ホットキューを設定した位置から再生が始まります。パフォーマンスパッドを押し続けている間、再生を続けます。

ホットキューの再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

5. パフォーマンスパッドから指を放す

バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

❖ SLIP BRAKING

1 Serato DJ Proの[]メニューの[DJ Preferences]タブの中にある[BRAKING] - [Stop Time]の設定を調整する

[BRAKING]の設定は、トラックの再生状態から停止するまでの速度を調整します。

スリップブレーキングを使うときは、[BRAKING]の[Stop Time]のノブを調整して、ゆっくりと停止する設定にしておきます。

2. [SLIP]ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

3. 再生中に[PLAY/PAUSE ►/||]ボタンを押す

ゆっくりと再生が止まります。ゆっくりと停止している間もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

4. もう一度、[PLAY/PAUSE ►/||]ボタンを押す

バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

❖ SLIP AUTO BEAT LOOP

1 [SLIP]ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

2. [4 BEAT/EXIT]ボタンを押す

4拍のループが設定されて、ループ再生が始まります。

ループ再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

3. もう一度、[4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループが解除され、バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

❖ SLIP MANUAL LOOP

1 [SLIP] ボタンを押す

スリップモードに切替えます。

2. [LOOP IN・1/2X] ボタンを押してから [LOOP OUT・2X] ボタンを押す

ループ再生を始めます。

ループ再生中もバックグラウンドで通常の再生を続けます。

3. [4 BEAT/EXIT] ボタンを押す

ループが解除され、バックグラウンドで進んだ位置から再生を開始します。

- スリップモードを解除するときは、もう一度[SLIP]ボタンを押します。

FADER START 機能を使う

❖ CH FADER START 機能を使う

1 キューポイントを設定する

再生を開始したい位置で一時停止して、対応するデッキの[CUE]ボタンを押します。

2 [SHIFT] ボタンを押しながら、チャンネルフェーダーを一番手前の位置から奥側に動かす

設定したキューポイントからトラックの再生を始めます。

- 再生中に[SHIFT]ボタンを押しながら、チャンネルフェーダーの位置を一番手前に戻すと、設定されているキューポイントに瞬時に戻り、一時停止状態になります(バックキュー)。

キュー設定がされていないときは、トラックの先頭から再生を始めます。

❖ CROSSFADER START 機能を使う

クロスフェーダースタート機能を使うときは、操作したいチャンネルのクロスフェーダーアサイン切替スイッチを[A]または[B]に設定してください。

1 キューポイントを設定する

再生を開始したい位置で一時停止して、対応するデッキの[CUE]ボタンを押します。

2 クロスフェーダーを動かして、左端または右端の位置にする

フェーダースタートさせたいチャンネルが設定されている側とは反対側の端に設定します。

3 [SHIFT]ボタンを押しながら、クロスフェーダーを左端または右端の位置から逆側に動かす

設定したキューポイントからトラックの再生を始めます。

- 再生中に[SHIFT]ボタンを押しながら、クロスフェーダーの位置を元の位置に戻すと、設定されているキューポイントに瞬時に戻り、一時停止状態になります（バックキュー）。

キューポイントが設定されていないときは、トラックの先頭から再生を始めます。

トラックを解析する

Serato DJ Proのトラックリストに楽曲ファイルまたは楽曲ファイルの入ったフォルダーをドラッグ&ドロップすると、トラックの解析が始まります。

- 解析が完了する前のトラックをデッキにロードすると、BPMや波形表示に時間がかかる場合があります。
- トラックの数によっては、解析に時間がかかる場合があります。

エフェクトを使う

Serato DJ Proのエフェクトを本機からコントロールすることができます。

エフェクト部ディスプレイ



1. エフェクト

選択しているエフェクト名が表示されます。

2. AUTO/TAP

BPM測定モードがオートモードのとき **[AUTO]** が表示されます。手動入力モードのときは **[TAP]** が表示されます。

3. BPM (3桁)

オートモードのときは自動で検出したBPM値を表示します。

検出できないときは前回検出したBPM値で点滅します。

手動入力モードのときは手動で入力したBPM値を表示します。

4. 選択チャンネル

エフェクトをかけるチャンネルが表示されます。選択状態によって、

[SP] (サンプラー)、**[MIC]**、**[CH 1]**、**[CH 2]**、**[CH 3]**、**[CH 4]**、**[MST]** (マスター) が表示されます。

5. パラメーター

選択されているエフェクトのパラメーターが表示されます。

❖ エフェクトを使う

1 [SHIFT] ボタンを押しながら、[BEAT◀] ボタンまたは[BEAT▶] ボタンを押す

BPMの測定モードを選択します。

- **[AUTO]** : [SHIFT] ボタンを押しながら [BEAT◀] ボタンを押す。入力されている音声信号からBPMを自動測定します。
- **[TAP]** : [SHIFT] ボタンを押しながら [BEAT▶] ボタンを押す。BPMを手動で入力します。

2 [BEAT FX SELECT] ノブを回す

Serato DJ Pro内のエフェクトの種類を切替えます。

3 [BEAT FX CH SELECT] ノブを回す

エフェクトを加えるチャンネルを選択します。

- **[SP]** : サンプラーの音声にエフェクトを加えます。
 - **[MIC]** : MICの音声にエフェクトを加えます。
 - **[1]～[4]** : 各チャンネルの音声にエフェクトを加えます。
 - **[MST]** : マスターチャンネルの音声にエフェクトを加えます。
 - Serato DJ Proの**[Sample Player Output Select]** を**[A]**に設定してください。
 - MIC 音声、外部入力音声に対しては本機搭載のエフェクトがかかります。
- ☞ 「本機に搭載されているBEAT FXの種類」 (143 ページ)

4 [BEAT◀] ボタンまたは[BEAT▶] を押す

エフェクト音を同期させる拍数を設定します。

拍数に対応したエフェクトタイムが自動で設定されます。

5 [BEAT FX ON/OFF] ボタンを押す

音声にエフェクトがかかります。

[BEAT FX LEVEL/DEPTH] ノブを回すと、エフェクトの量的パラメーターを調整できます。

エフェクトをオンしているとき [BEAT FX ON/OFF] ボタンが点滅します。

- [BEAT FX ON/OFF] ボタンをふたたび押すと、エフェクトがオフになります。

❖ 本機に搭載されている BEAT FX の種類

BEAT FX	説明
LOW CUT ECHO	拍数に合わせて、低域をカットしたディレイ音を減衰させながら数回出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のディレイタイム（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエコー音のバランスを設定します。
ECHO	拍数に合わせて、ディレイ音を減衰させながら数回出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のディレイタイム（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエコー音のバランスを設定します。

BEAT FX	説明
MULTI TAP DELAY	拍数に合わせて、ディレイ音を1/8拍単位で最大7回出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のエフェクト時間（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
SPIRAL	入力音に残響効果を加えます。 ディレイタイムを変化させたとき、同時に音程も変化します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のディレイタイム（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスとフィードバックを設定します。
REVERB	入力音に残響効果を加えます。 • ◀/▶ : 残響エフェクトの度合（1～100%）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
TRANS	拍数に合わせて音声を周期的にカットします。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のカットする周期（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスと音声をカットする時間の長さを設定します。

BEAT FX	説明
ENIGMA JET	拍数に合わせて、音の高さが上昇または下降し続けるように聞こえるフランジャー効果を作り出します。 • ◀/▶ : エフェクトのレート（拍数）を設定します。$+1/16 \sim +64$拍に設定すると音の高さが上昇し、$-64 \sim -1/16$拍に設定すると音の高さが下降します。 • LEVEL/DEPTH : エフェクトの度合を設定します。
FLANGER	拍数に合わせて1周期のフランジャー効果を作り出します。 • ◀/▶ : $1/16 \sim 64$拍のレート（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : エフェクトの度合を設定します。
PHASER	拍数に合わせてフェイザー効果が変わります。 • ◀/▶ : $1/16 \sim 64$拍のレート（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : エフェクトの度合を設定します。
STRETCH	エフェクトをオンにしたときの入力音を記録し、記録した音声を設定した拍数に合わせて引き伸ばして出力します。 • ◀/▶ : $1/16 \sim 16$拍のリトリガー周期（拍数）を設定します。リトリガー周期に合わせて入力音を再び記録します。 • LEVEL/DEPTH : タイムストレッチの拍数を設定します。

BEAT FX	説明
SLIP ROLL	エフェクトをオンにしたときの入力音を記録し、記録した音声を設定した拍数に合わせて繰り返し出力します。エフェクト時間が変わると入力音を再び記録します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のエフェクト時間（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
ROLL	エフェクトをオンにしたときの入力音を記録し、記録した音声を設定した拍数に合わせて繰り返し出力します。 • ◀/▶ : 1/16～16拍のエフェクト時間（拍数）を設定します。 • LEVEL/DEPTH : 原音とエフェクト音のバランスを設定します。
MOBIUS ∞ (SAW)	拍数に合わせて、音の高さが上昇または下降し続けるように聴こえる鋸波を作り出します。入力音にミックスして出力します。入力音がなくても鋸波を出力できます。 • ◀/▶ : エフェクトのレート（拍数）を設定します。+1/16～+64拍に設定すると音の高さが上昇し、-64～-1/16拍に設定すると音の高さが下降します。 • LEVEL/DEPTH : ミックスする鋸波の音量を設定します。

BEAT FX	説明
MOBIUS  (TRI)	拍数に合わせて、音の高さが上昇または下降し続けるように聞こえる三角波を作り出します。 入力音にミックスして出力します。入力音がなくても三角波を出力できます。 •   : エフェクトのレート（拍数）を設定します。+1/16～+64拍に設定すると音の高さが上昇し、-64～-1/16拍に設定すると音の高さが下降します。 • LEVEL/DEPTH : ミックスする三角波の音量を設定します。

SOUND COLOR FX を使う

各チャンネルの[COLOR]ノブに連動して変化するエフェクトを加えることができます。

- 外部入力音声のチャンネルには本体搭載のエフェクトがかかります。
- ☞ 「本機に搭載されている SOUND COLOR FX の種類」 (148 ページ)

1 [SOUND COLOR FX] ボタンのいずれかを押す

エフェクトの種類を選択します。

押したボタンが点滅します。

- すでに[SOUND COLOR FX] ボタンのいずれかが選ばれていても、新たに別の[SOUND COLOR FX] ボタンを選んで押すと、新たに押したボタンが選択されます。
- すべてのチャンネルに同じエフェクトが設定されます。

2 [COLOR] ノブを回す

ノブを回したチャンネルの音声にエフェクトが加わります。

❖ SOUND COLOR FX を終了する

点滅している[SOUND COLOR FX] ボタンを押す
エフェクトが解除されます。

❖ 本機に搭載されている SOUND COLOR FX の種類

エフェクト	説明
SPACE	残響効果を加えます。 • COLOR : - 左に回す：中音域と低音域に残響効果を加えます。 - 右に回す：中音域と高音域に残響効果を加えます。

エフェクト	説明
DUB ECHO	ディレイ音を減衰させながら数回出力して、反響効果を加えます。 • COLOR : 左に回す：中音域に反響効果を加えます。 右に回す：高音域に反響効果を加えます。
CRUSH	原音をクラッシュしたような音に変化させて出力します。 • COLOR : 左に回す：音声をクラッシュしたような効果を加えます。 右に回す：音声をクラッシュしてからハイパスフィルターの効果を加えます。
PITCH	音程を変化させます。 • COLOR : 左に回す：音程を下げます。 右に回す：音程を上げます。
NOISE	フィルターに通したホワイトノイズを、チャンネルの音声とミックスして出力します。 • COLOR : 左に回す：ホワイトノイズを通すフィルターのカットオフ周波数を下げます。 右に回す：ホワイトノイズを通すフィルターのカットオフ周波数を上げます。
FILTER	フィルターを通した音声を出力します。 • COLOR : 左に回す：ローパスフィルターのカットオフ周波数を下げます。 右に回す：ハイパスフィルターのカットオフ周波数を上げます。

FX PART SELECT を使う

ロードされているトラックの選択したSTEM (DRUMS、VOCAL、BASS & MELODY) にエフェクトをかけることができます。

- 外部入力、MIC、サンプラーの音声使用時は常に全STEMにエフェクトがかかります。

1 [FX PART SELECT (VOCAL、DRUMS、INST)] ボタンのいずれかのSTEMを選択する

[DRUMS]、[VOCAL]、[INST] (BASS & MELODY) からエフェクトをかけたいSTEMを選択します。

点灯しているボタンのSTEMにエフェクトがかかります (複数選択可)。

2 エフェクトをかける

BEAT FX、またはSOUND COLOR FXをかけると選択中のSTEMにのみエフェクトがかかります。

BEAT FX、SOUND COLOR FXで共通の設定となります。

- ➡ 「エフェクトを使う」 (141 ページ)
- ➡ 「SOUND COLOR FXを使う」 (148 ページ)

FX PART SELECT を解除するには

[FX PART SELECT (VOCAL、DRUMS、INST)] ボタンをすべて点灯させると全てのSTEMにエフェクトがかかります。

録音機能を使う

Serato DJ Proには録音機能があり、ミックスした音を録音することができます。
詳しい録音方法は、Serato DJ Proのソフトウェアマニュアルをご覧ください。

1 Serato DJ Proの画面上部の[REC]をクリックする

[REC]パネルが表示されます。

2 Serato DJ Proの[REC]パネルの[REC]をクリックして、録音を開始する

- [REC]を再びクリックすると、録音が停止されます。
- 録音が完了すると、自動でファイルが保存されます。

マイクを使う

1 [MIC 1]入力端子または[MIC 2]入力端子にマイクを接続する

2 [MIC OFF, ON, TALKOVER]切替スイッチを[ON]または[TALKOVER]に設定する

— [ON]：インジケーターが点灯します。

— [TALKOVER]：インジケーターが点滅します。

- [TALKOVER]に設定すると、マイクに-10 dB以上の音声が入力されたときに[MIC 1]および[MIC 2]チャンネル以外の音声は-18 dB（初期設定値）減衰します。
- [TALKOVER]を選んでいるときの音声減衰レベルは、ユーティリティモードで変更できます。変更方法については、「ユーティリティモードを使う」（154 ページ）を参照してください。
- トークオーバーモードは、ノーマルモードとアドバンスドモードに切替えられます。変更方法については、「ユーティリティモードを使う」（154 ページ）を参照してください。

3 [MIC 1 LEVEL] ノブまたは [MIC 2 LEVEL] ノブを回す

[MIC 1] または [MIC 2] チャンネルから出力される音声レベルを調整します。

- 右に回しすぎると大音量で音声が出力されますのでご注意ください。

4 マイクに音声を入力する

- 本機に入力されたマイク音声を Serato DJ Pro で加工することはできません。

❖ マイクの音質を調整する

[MIC EQ (HI, LOW)] ノブを回す

- [HI] : -12 dB ~ +12 dB (10 kHz)
- [LOW] : -12 dB ~ +12 dB (100 Hz)

外部入力を使う

本機はマルチプレーヤーやターンテーブルなどを接続できる外部入力を4系統備えており、PC/Macを介さずに外部入力音声をミックスすることができます。

- 各項目の詳細については「接続する」(63 ページ) および「各部の名称とはたらき」(10 ページ) を参照してください。

❖ マルチプレーヤーなどの音声をミックスする

- 1 [LINE] 入力端子または [LINE/PHONO] 入力端子にマルチプレーヤーなどのラインレベル出力機器を接続する
- 2 本体背面の [LINE/PHONO] 切替スイッチを [LINE] に設定する
- 3 本体天面の [ A, LINE,  B] 切替スイッチまたは [ A, PHONO/LINE,  B] 切替スイッチを [LINE] または [PHONO/LINE] に設定する
- 4 [TRIM] ノブおよびチャンネルフェーダーを操作して、各チャンネルから出力される音声レベルを調整する

❖ ターンテーブルなどの音声をミックスする

- 1 [CH3]または[CH4]の[LINE/PHONO]入力端子にターンテーブルなどのフォノレベル (MMカートリッジ用) の出力機器を接続する
 - [CH1]/[CH2]はLINE入力専用の端子となります。
 - ターンテーブルのアース線は、必ず本機の[**SIGNAL GND**]端子に接続してください。
- 2 本体背面の[LINE/PHONO]切替スイッチを[PHONO]に設定する
- 3 本体天面の[ A, PHONO/LINE,  B]切替スイッチを[PHONO/LINE]に設定する
- 4 [TRIM]ノブおよびチャンネルフェーダーを操作して、各チャンネルから出力される音声レベルを調整する

クロスフェーダーカーブを設定する

Serato DJ Proの画面で、クロスフェーダーカーブを設定できます。

- 1  をクリックする
- 2 [Mixer]タブ をクリックする
- 3 クロスフェーダーカーブを調整する
 - [SLOW]側に回すほど、徐々に立ち上がるカーブになります。
 - [FAST]側に回すほど、急峻に立ち上がるカーブになります。

本機の設定を変更する

ユーティリティーモードを使う

ユーティリティーモードを起動して本機の設定を変更します。

- rekordboxが起動しているPC/Macが接続されているとユーティリティーモードを使用することができません。

rekordboxとの接続時に設定を変更するには、rekordboxの設定画面で変更してください。

➡「rekordboxで設定を変更する」(110 ページ)

1 [BACK] ボタンを押し続ける

操作デッキ側のON JOG DISPLAYに設定画面が表示されます。

2 ロータリーセクターを回す

設定項目を選択してください。

3 ロータリーセクターを押す

設定値変更画面が表示されます。

4 ロータリーセクターを回す

設定値を切替えることができます。

5 ロータリーセクターを押す

設定値が決定されます。

- [BACK] ボタンを押すと、設定の変更はキャンセルされます。

6 [BACK] ボタンを押す

ユーティリティーモードを終了します。

各種設定を変更する

*：お買い上げ時の設定

設定項目	説明
POWER MANAGEMENT	パワーマネジメント機能を設定します（156 ページ）。 設定値：OFF、ON*
DEMO/S.SAVER	デモモードを開始するまでの時間とスクリーンセーバーを設定します。 - 設定値：DISABLE、DEMO 1min、DEMO 5min、DEMO 10min*、S.SAVER [S.SAVER] は、30 分間操作がないときに、スクリーンセーバーを開始します。
TALKOVER MODE	マイクトークオーバーのモードを設定します（157 ページ）。 設定値：ADVANCED*、NORMAL
TALKOVER LEVEL	マイクトークオーバーのレベルを設定します。 設定値：-6dB、-12dB、-18dB*、-24dB
PHONES OUT	[PHONES] 出力端子の出力音声を設定します。 設定値：STEREO*、MONO SPLIT
SPLIT CUE OUTPUT	[PHONES OUT] 設定で [MONO SPLIT] を選択しているとき、[PHONES] 出力端子の出力音声の L/R 出力を設定します。 設定値：NORMAL*、INVERT
MIC TO BOOTH	ブース出力音声にマイク音声をミックスするかどうかを設定します。 設定値：OFF、ON*
MIC LMT (MSTR)	マスター出力音声に inputsするマイク音声のリミッターを使用するかどうかを設定します。 設定値：OFF、ON*
MIC LMT (BOOTH)	[BOOTH] 出力端子から出力する音声に inputsするマイク音声のリミッターを使用するかどうかを設定します。 設定値：OFF、ON*
MASTER ATT.	[MASTER 1]、[MASTER 2] 出力端子から出力する音声の減衰レベルを設定します。 設定値：0dB*、-6dB、-12dB

設定項目	説明
MASTER OUT	[MASTER 1]、[MASTER 2] 出力端子から出力する音声の出力方法を設定します。 設定値：STEREO*、MONO
MASTER LIMITER	[MASTER 1]、[MASTER 2] 出力端子から出力する音声の歪みを緩和するかどうかを設定します。 設定値：OFF、ON*
BOOTH ATT.	[BOOTH] 出力端子から出力する音声の減衰レベルを設定します。 設定値：0dB*、-6dB、-12dB
BOOTH OUT	[BOOTH] 出力端子から出力する音声の出力方法を設定します。 設定値：STEREO*、MONO
JOG RING BRT.	ジョグリングイルミネーションの明るさを設定します。 設定値：OFF、1、2、3*
JOG DISP. BRT.	ON JOG DISPLAY の明るさを設定します。 設定値：1、2、3、4、5*
DISPLAY BRT.	エフェクト部ディスプレイの輝度を調整します。 設定値：1、2、3*
CR FDR CUT LAG	クロスフェーダー両端の音の出ない範囲 (カットラグ) を調整します。 設定値：0 ~ 6、7*、8 ~ 52
FACTORY RESET	[RESET] を実行すると、初期設定に戻します。 設定値：CANCEL*、RESET

パワーマネジメント機能

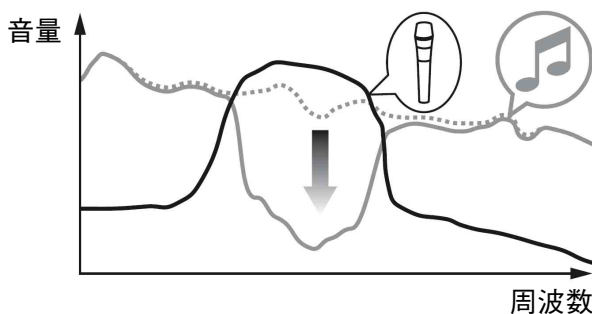
[POWER MANAGEMENT] を [ON] に設定しているときに、音声信号 (-24 dB 以上) が入力されていない状態で本機を操作せずに20分経過すると、自動的にオフモードになります。オフモードになると、左側デッキの[QUANTIZE]ボタンが点灯します。左デッキの[QUANTIZE] ボタンを押すと、オフモードが解除されます。

- 本機は、パワーマネジメント機能を [ON] に設定して出荷しています。
- パワーマネジメント機能を使用しないときは [OFF] に設定してください。
- パワーマネジメント機能を [OFF] にした場合、消費電力が増加する場合があります。

TALKOVER MODE

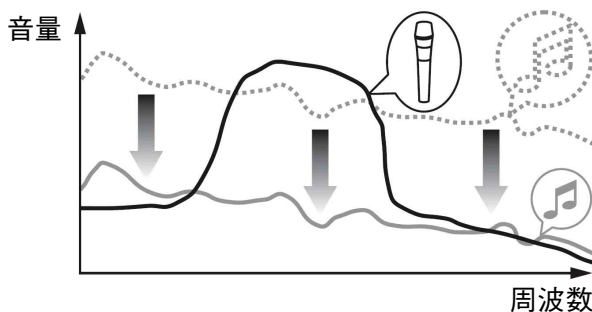
- **[ADVANCED] :**

マイクチャンネル以外の音声、トークオーバーレベルの設定値にしたがって中音域だけ減衰して出力されます。



- **[NORMAL] :**

マイクチャンネル以外の音声、トークオーバーレベルの設定値にしたがって減衰して出力されます。



設定ユーティリティを使う

PC/Macにインストールされている設定ユーティリティを使って、本機とPC/Macの接続の設定や確認ができます。

設定ユーティリティを表示する

Macのとき

Finderで【アプリケーション】フォルダーを開いてから、【Pioneer】>【DDJ-FLX10】>【DDJ-FLX10 設定ユーティリティ】をクリックする。

Windows 11 のとき

【スタート】メニューから、【すべてのアプリ】>【Pioneer】>【DDJ-FLX10 設定ユーティリティ】をクリックする。

Windows 10 のとき

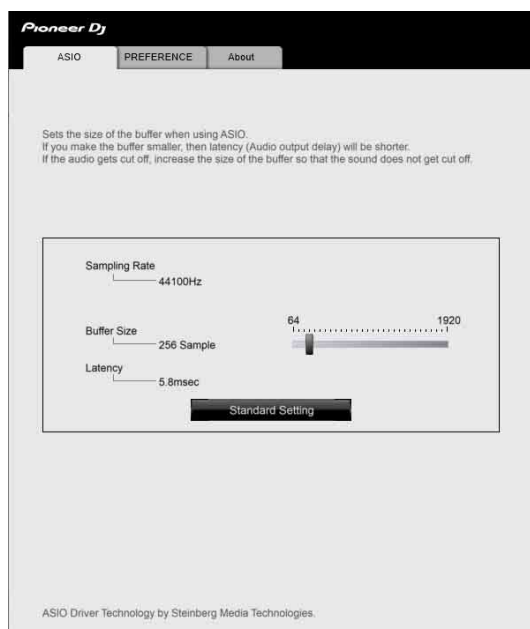
【スタート】メニューから、【Pioneer】>【DDJ-FLX10 設定ユーティリティ】をクリックする。

バッファサイズを調整する（Windows ASIO使用時）

- 本機を既定のオーディオデバイスとして利用しているアプリケーション（DJソフトウェアなど）が起動している場合は、終了してからバッファサイズを調整してください。

1 [ASIO]タブをクリックする

2 スライダーでバッファサイズを調整する



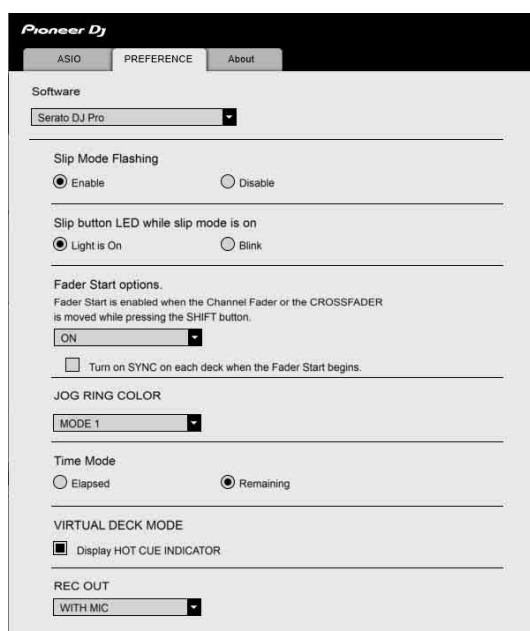
- バッファサイズを大きくすると、音声データの脱落（音とぎれ）などは発生しにくくなりますが、音声データの伝送遅延（レイテンシー）によるタイムラグが増大します。

各種設定を変更する

rekordbox を接続して使用する場合は、rekordbox の設定画面で変更してください。
「rekordbox で設定を変更する」(110 ページ)

1 [PREFERENCE] タブをクリックする

2 各種設定を変更する



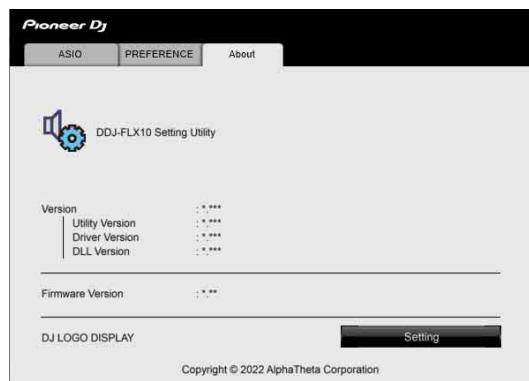
設定項目	説明
使用するソフトウェア	使用するソフトウェアに応じて設定可能な項目が本タブ内に表示されます。
Slip モードフラッシング	[Serato DJ Pro] 選択時でスリップモードがオンのときに関連する操作子の LED を点滅する機能（スリップモードフラッシング）の有効 / 無効を選択します。
Slip モード On 時の Slip ボタン点灯設定	[Serato DJ Pro] 選択時でスリップモードがオンのときの [SLIP] ボタンの点灯について設定します。 点灯：スリップモードオンで点灯し、スリップ動作中点滅します。 点滅：スリップモードオン時は常に点滅します。

本機の設定を変更する

設定項目	説明
フェーダースタートの動作オプション	[Serato DJ Pro] または [Other software] 選択時にフェーダースタート機能を有効にするには、プルダウンリストから [ON] を選択します。 フェーダースタート時に SYNC 機能も有効にするにはチェックボックスにチェックを入れます。 「FADER START 機能を使う」(139 ページ)
JOG RING COLOR	[Serato DJ Pro] 選択時のジョーグリングイルミネーションの点灯色モード ([MODE 1]、[MODE 2]、[MODE 3]) を切替えます。
時間表示形式	[Serato DJ Pro] 選択時の ON JOG DISPLAY の WAVEFORM MODE 画面の時間表示形式 ([経過時間] または [残り時間]) を設定します。
HOT CUE INDICATOR を表示する	[Serato DJ Pro] 選択時にチェックを入れると、ON JOG DISPLAY が VIRTUAL DECK MODE のときに、ホットキューを表示します。 チェックを外すと、VIRTUAL DECK MODE のときに Serato DJ Pro のバーチャルデッキと同様のホットキュー情報が表示されます。
REC OUT	[Serato DJ Pro] または [Other software] 選択時の REC OUT へのマイク音声出力 ([WITH MIC]/[WITHOUT MIC]) を設定します。

ファームウェアと専用ソフトウェアのバージョンを確認する

[About] タブをクリックする



❖ DJ LOGO の画像を設定する

[About] タブ画面から ON JOG DISPLAY の DJ LOGO DISPLAY で表示される DJ LOGO の画像を設定できます。

1 [設定]をクリックする

[DDJ-FLX10 Image Transfer Tool] が起動します。

2 [Open]をクリックする

3 ON JOG DISPLAY に表示する画像 (bmp / jpeg / png / gif フォーマット) を選択する

4 [Transfer]をクリックする

選択した画像が本体に転送され、設定されます。

5 DJ LOGO DISPLAY に切替えて (35 ページ) (44 ページ)、設定した画像が ON JOG DISPLAY に表示されるか確認する

- 設定した画像を消去するには、[DDJ-FLX10 Image Transfer Tool] の [Delete] をクリックします。
- [DDJ-FLX10 Image Transfer Tool] は DJ ソフトウェアを終了させた状態でお使いください。

その他

故障かな？と思ったら

故障かな？と思ったら、下記の項目および、Pioneer DJ サポートページへアクセスして [DDJ-FLX10] の [よくある質問 (FAQ)] を確認してください。

pioneerdj.com/support/

また、本機と接続している機器もあわせて確認してください。それでも正常に動作しないときは、「使用上のご注意」をお読みのうえ、販売店にお問い合わせください。

- 静電気など、外部からの影響により本機が正常に動作しないことがあります。このようなときは、電源を入れなおすことで正常に動作することがあります。

電源

❖ 本機の電源が入らない

- 電源コードが正しく接続されているか、確認してください。
- 本体背面部の [⏻] スイッチを押して、電源をオンにしてください。

接続

❖ 本機が PC/Mac で認識されない

- 付属の USB ケーブルを正しく接続してください (63 ページ)。
- USB ハブを使用する場合は、お使いの PC/Mac のメーカー推奨製品をご利用ください。
- PC/Mac に本機以外の USB 機器が接続されている場合は、外してください。
- お使いの PC/Mac に専用オーディオドライバーソフトウェア／設定ユーティリティをインストールしてください。インストール済みのときは、再度インストールしてください (8 ページ)。
- スクリーンセーバーや常駐ソフトも含め、すべてのアプリケーションを終了してください。(ウイルスセキュリティソフト等を終了する場合は、PC/Mac の安全を確保するためにインターネット接続を切断した状態で確認してください。)
- Windows をお使いの場合は、本機用以外の不要な ASIO ドライバーをアンインストールしてください。

- お使いのPC/Macで本機が認識されているか、設定ユーティリティで本機のファームウェアバージョンが表示されるかを確認してください（162 ページ）。

音

❖ 音が出ない / 音が小さい / 音がひずむ

- [ A, PHONO/LINE,  B]切替スイッチ、[ A, LINE  B]切替スイッチ、[LINE/PHONO]切替スイッチ、[TRIM]ノブ、チャンネルフェーダー、クロスフェーダーおよび[MASTER LEVEL]ノブを正しい位置に設定してください。「トラックを再生する」（75 ページ）（122 ページ）を参照してください。
- 接続ケーブルを正しく接続してください。「接続する」（63 ページ）を参照してください。
- 端子やプラグの汚れを拭き取ってから接続してください。
- Macをお使いの場合は、DJソフトウェアのバッファサイズ（レイテンシー）を最適に設定してください。
- Windowsをお使いの場合は、設定ユーティリティでバッファサイズを最適に設定してください（159 ページ）。

❖ マイクの音が出ない

- [MIC OFF, ON, TALKOVER]切替スイッチを正しい位置に設定してください。（107 ページ）（151 ページ）。

❖ サンプラーデッキの音声をヘッドフォンでモニターできない

- [SAMPLER VOL]ノブを適切に設定してください。
- Serato DJ Proをお使いの場合は、[Sample Player Output Select]を[A]に設定してください。

rekordbox

❖ rekordbox の動作が不安定になる

- rekordboxのバージョンを最新にしてください。「rekordboxをインストールする」（68 ページ）を参照してください。

- rekordbox以外のソフトウェアを使用している場合は、そのソフトウェアを終了してください。それでも不安定な状態が続く場合は、ワイヤレスネットワークなどの無線接続、ウイルス対策ソフト、スクリーンセーバー、省電力モードなどを無効にしてみてください。（ウイルス対策ソフト等を終了する場合は、PC/Macの安全を確保するためにインターネット接続を切断した状態で確認してください。）
- PC/Mac に本機以外のUSB 機器が接続されている場合は、外してください。
- USBハブを使用する場合は、お使いのPC/Macのメーカー推奨製品をご利用ください。
- ノートパソコンをバッテリーで駆動している場合は、AC アダプターから電源供給してください。

❖ 本機からコントロールできない/デッキにプッターが表示されない/ マニュアルに記載されている環境設定の項目がない

- [EXPORT] モードになっている場合は、[PERFORMANCE] モードに切替えてください。rekordboxの画面左上に[EXPORT]と書かれている部分をクリックした後、[PERFORMANCE] モードをクリックしてください。

❖ BPMやビートグリッドが正しく表示されていない/ビートグリッドがずれている

- BPM 解析範囲を変更してから、再度、曲を解析してください。それでも解決しない場合は手動でビートグリッドやBPM を設定してください。
- ビートグリッドを調整してください。ビートグリッドの調整方法の詳細については、rekordboxの「操作説明書」をご覧ください。

❖ rekordboxを使っているとき再生中の音声がとぎれる

- rekordboxの[環境設定]>[オーディオ]のバッファサイズの値を適切に設定してください。

❖ フェーダースタート機能が動作しない

- キューを設定してください。
- フェーダースタートの設定を有効にするためには、rekordboxの[環境設定]>[コントローラー]の[ミキサー]タブを選択して[フェーダースタート]のチェックボックスにチェックを入れてください。

❖ 本機を接続していないと録音機能が使えなくなる

- サブスクリプションプランを契約していない場合は、本機との接続なしに録音機能を使用することはできません。本機、もしくは他のHardware Unlock 対象機器を接続するか、サブスクリプションプランを契約してください。

照明機器

❖ 照明機器が動かない

- 本機のDMX出力端子はrekordboxのLIGHTINGモード専用です。
照明機器のチャンネル設定、およびケーブルが正しく接続されているかご確認ください。
次に、チャンネル設定とrekordboxの[LIGHTING]モード画面>[FIXTURE LIBRARY]画面に当該照明機器を正しいチャンネルにマッピングしているかご確認ください。
マッピングされたものが右側のウィンドウのプルダウンメニューの表示で自動的に【アサインなし】になっていれば、rekordboxではコントロールできない種類の照明機器の可能性があります（プルダウンメニューを【アサインなし】以外に変えると動く可能性があります）。

Serato DJ Pro

❖ Serato DJ Proの動作が不安定になる

- Serato DJ Proのバージョンを最新にしてください。「Serato DJ Proをインストールする」（115 ページ）を参照してください。
- Serato DJ Pro以外のソフトウェアを使用している場合は、そのソフトウェアを終了してください。それでも不安定な状態が続く場合は、ワイヤレスネットワークなどの無線接続、ウイルス対策ソフト、スクリーンセーバー、省電力モードなどを無効にしてください。（ウイルス対策ソフト等を終了する場合は、PC/Macの安全を確保するためにインターネット接続を切断した状態で確認してください。）
- PC/Macに本機以外のUSB機器が接続されている場合は、外してください。
- USBハブを使用する場合は、お使いのPC/Macのメーカー推奨製品をご利用ください。
- ノートパソコンをバッテリーで駆動している場合は、ACアダプターで電源供給してください。

❖ ライブラリにトラックが表示されない

- ライブラリにトラックがない場合は、音楽ファイルをインポートしてください。インポート方法の詳細については、「トラックをインポートする」（120 ページ）を参照してください。
- トラックが入っていないcrate またはsubcrate を選んでいる場合は、トラックが入っているcrate またはsubcrate を選ぶか、crate またはsubcrate にトラックを追加してください。

❖ ライブラリに iTunes の曲が表示されない

-  メニューの **[Library + Display]** タブの中の **[Show iTunes Library]** にチェックが入っていない場合は、チェックを入れてください。すでにチェックが入っている場合は一旦チェックを外してから再度チェックを入れてください。インポート方法の詳細については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルを参照してください。
- トラックが入っていない crate または subcrate を選んでいる場合は、トラックが入っている crate または subcrate を選ぶか、crate または subcrate にトラックを追加してください。

❖ ライブラリの音楽ファイルを編集できない（曲名の修正など）

-  メニューの **[Library + Display]** タブの中の **[Protect Library]** が有効になっている場合は、無効にしてください。

❖ Serato DJ Pro のバーチャルデッキが表示されない（オフラインプレーヤーが表示される）

- 付属の USB ケーブルを正しく接続してください。「接続する」（63 ページ）を参照してください。
- Serato DJ Pro のバージョンを最新にしてください。「Serato DJ Pro をインストールする」（115 ページ）を参照してください。

❖ BPM が表示されない / SYNC 機能、オートループ機能が動作しない

- オフラインプレーヤーの設定で **[Analysis Settings]** の **[Set Beat Grid / BPM]** にチェックを入れてから、トラックを解析してください。トラックの解析方法については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルを参照してください。

❖ BPM やビートグリッドが正しく表示されていない / ビートグリッドがずれている

- BPM 解析範囲を変更してから、再度、曲を解析してください。それでも解決しない場合は、手動でビートグリッドや BPM を設定してください。
- ビートグリッドを調整してください。ビートグリッドの調整方法については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルを参照してください。

❖ Serato DJ Pro を使っているとき再生中の音声かとぎれる

- Mac をお使いの場合は、Serato DJ Pro のバッファサイズ（レイテンシー）の値を適切に設定してください。
- Windows の場合は、設定ユーティリティでバッファサイズの値を適切に設定してください（159 ページ）。

❖ BPM は表示されるがビートグリッドが表示されない / スキップモードが動作しない

- オフラインプレーヤーの設定で **[Analysis Settings]** の **[Set Beat Grid / BPM]** にチェックを入れてから、トラックを解析してください。トラックの解析方法については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルを参照してください。
- ビートグリッドを設定してください。ビートグリッドの設定方法については、Serato DJ Pro のソフトウェアマニュアルを参照してください。

その他

❖ インジケーターが点滅し、動作がおかしい

- 動作がおかしい、または起動しない場合は、DC ジャックから AC アダプターのケーブルを抜いて、しばらく経ってから接続し直してください。それでも症状が発生する場合は、修理を依頼してください。

液晶画面について

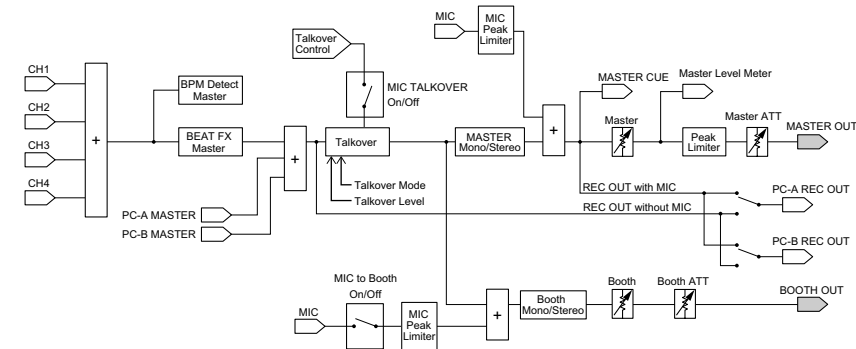
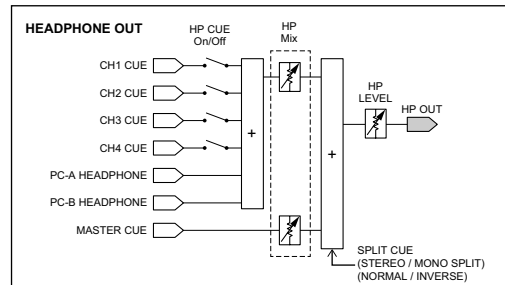
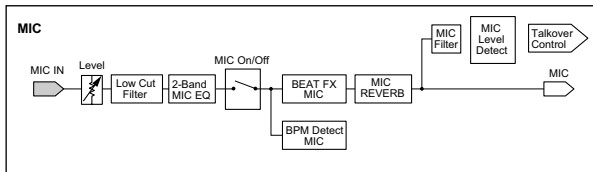
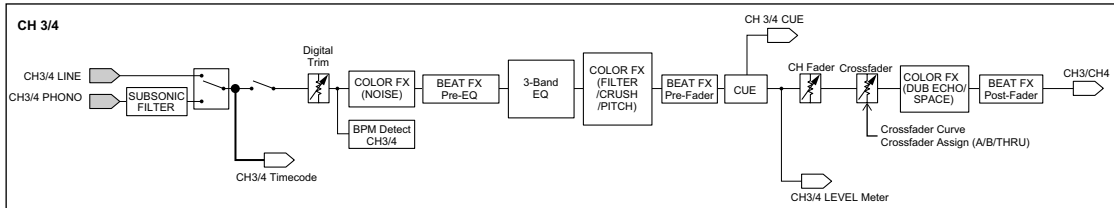
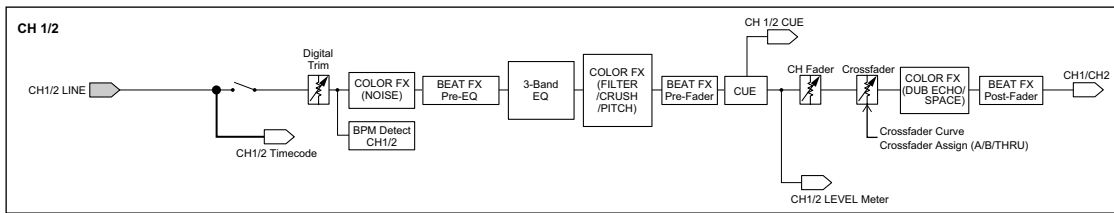
- 液晶画面の中に小さな黒い点や明るく光る点（輝点）が現れることがありますが、液晶特有の現象で故障ではありません。
- 寒い場所で使用する際は、本機の電源をオンにしたあと液晶画面が暗いことがあります。時間がたつと正常な明るさに戻ります。
- 液晶画面に直射日光が当たって画面表示が見えにくいときは、直射日光をさえぎってください。

クリーニングについて

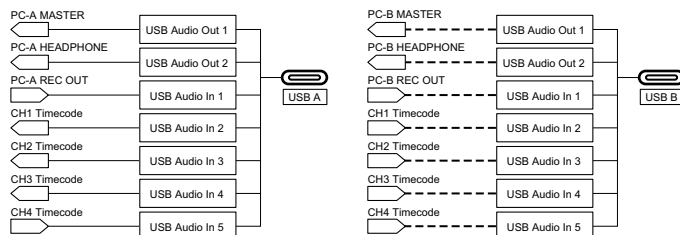
液晶画面が汚れたときは、乾いた柔らかい布で拭いてください。

- 有機溶剤・酸・アルカリ類は使用しないでください。

ブロックダイアグラム



— USB Audio Stream In USB A
 - - - - - USB Audio Stream In USB B



仕様

AC アダプター

電源 AC	AC100 V ~ 240 V、50 Hz/60 Hz
定格電流	0.9 A
定格出力	DC 12 V、3 A

本体一般

消費電流	DC 12 V、1 800 mA
消費電力（オフモード）	0.2 W
本体質量	6.7 kg
最大外形寸法（W × D × H）	716 × 400.3 × 73.4 mm
許容動作温度	+5 °C ~ +35 °C
許容動作湿度	5 % ~ 85 %（結露のないこと）

オーディオ部

サンプリングレート	44.1 kHz
A/D、D/A コンバーター	24bit
周波数特性	

USB、LINE、MIC1、MIC2 20 Hz ~ 20 kHz

S/N 比（定格出力時、A-WEIGHTED）

USB	110 dB
LINE.....	94 dB
PHONO.....	83 dB
MIC 1.....	81 dB
MIC 2.....	81 dB

全高調波歪率（20 Hz ~ 20 kHz BW）

USB	0.002 %
LINE.....	0.007 %
PHONO.....	0.025 %

基準入力レベル / 入力インピーダンス

LINE.....	-12 dBu/47 kΩ
PHONO.....	-52 dBu/47 kΩ
MIC 1.....	-57 dBu/3 kΩ
MIC 2.....	-57 dBu/3 kΩ

基準出力レベル/ 負荷インピーダンス/ 出力インピーダンス

MASTER 1	+6 dBu/10 k Ω /330 Ω 以下
MASTER 2	+2 dBu/10 k Ω /750 Ω 以下
BOOTH	+6 dBu/10 k Ω /900 Ω 以下
PHONES	+8 dBu/32 Ω /10 Ω 以下

定格出力レベル/ 負荷インピーダンス

MASTER 1	+25 dBu/10 k Ω
MASTER 2	+21 dBu/10 k Ω
BOOTH	+25 dBu/10 k Ω

クロストーク

LINE	88 dB
PHONO	77 dB

チャンネルイコライザー特性

HI	-26 dB ~ +6 dB (20 kHz)
MID	-26 dB ~ +6 dB (1 kHz)
LOW	-26 dB ~ +6 dB (20 Hz)

マイクイコライザー特性

HI	-12 dB ~ +12 dB (10 kHz)
LOW	-12 dB ~ +12 dB (100 Hz)

DMX 部

DMX チャンネル	1 ユニバース (512 ch)
-----------------	------------------

入力/ 出力端子

LINE 入力端子

RCA ピンジャック	2 系統
------------------	------

LINE/PHONO 入力端子

RCA ピンジャック	2 系統
------------------	------

MIC 入力端子

XLR コネクター & 1/4" TRS ジャック	1 系統
1/4" TRS ジャック	1 系統

MASTER 1 出力端子

XLR コネクター	1 系統
-----------------	------

MASTER 2 出力端子

RCA ピンジャック	1 系統
------------------	------

BOOTH 出力端子

1/4" TRS ジャック	1 系統
---------------------	------

PHONES 出力端子

1/4" ステレオジャック	1 系統
3.5 mm ステレオミニジャック	1 系統

USB 端子

USB Type-C	2 系統
------------------	------

DMX 出力端子

XLR コネクタ (3ピン)	1 系統
----------------------	------

- **[MASTER 1]** 出力端子は、必ずバランス出力として使用してください。
XLR-RCA 変換ケーブル (変換アダプター) などを使ってアンバランス入力 (RCA など) へ接続すると、音質が悪くなったり、ノイズが発生することがあります。
- アンバランス入力 (RCA など) の接続には、**[MASTER 2]** 出力端子を使用してください。
- **[BOOTH]** 出力端子は、必ずバランス出力として使用してください。
TRS-RCA 変換ケーブル (変換アダプター)、TS ケーブルなどを使ってアンバランス入力 (RCA、TS 端子など) へ接続すると、音質が悪くなったり、ノイズが発生することがあります。

本機の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

他のDJソフトウェアのコントローラーとして使用する

本機は、ボタンやノブなどの操作情報を汎用のMIDI形式でも出力します。MIDI対応のソフトウェアをインストールしたPC/MacをUSBケーブルを使って接続すると、本機からrekordbox、Serato DJ Pro以外のDJソフトウェアを操作できます。(DJアプリケーションのMIDIに関する設定を行う必要があります。)

- 詳しくは、お使いのDJソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。
- 本機でWindows上のトラックを再生するには、お使いのWindowsにあらかじめ指定のオーディオドライバソフトウェアをインストールしてください(8ページ)。
- ボタンによっては、DJソフトウェアの操作に使用できないことがあります。

MIDIメッセージについて

本機のMIDIメッセージについては、「MIDIメッセージ一覧」をご覧ください。

- 「MIDIメッセージ一覧」は下記のURLより入手できます。

pioneerdj.com/support/

商標および登録商標について

- Pioneer DJ は、パイオニア株式会社の商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- rekordbox ™ は、AlphaTheta 株式会社の商標または登録商標です。
- iTunes、Mac、macOS および Finder は、米国およびその他の国で登録された Apple Inc. の商標です。
- Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- ASIO は、Steinberg Media Technologies GmbH. の商標または登録商標です。
- Serato DJ Pro、Scratch Live、ITCH、および Serato DJ Intro は、Serato Limited 社の登録商標です。

その他記載されている商品名、技術名および会社名などは、各社の商標または登録商標です。

MP3の利用について

本製品は非営利的使用のためのみにライセンスされており、営利目的での（収益が発生するような）、実際の放送（地上波放送・衛星放送・有線放送・あるいは他のメディアを利用した放送）、インターネットやイントラネット（企業内ネット）あるいは他のネットワークを利用した放送・ストリーミング、またはその他の電子的情報を提供するシステム（音楽の有料配信など）のためには、ライセンスされていません。このような使用には、個別にライセンスを取得する必要があります。詳しくは、<http://www.mp3licensing.com> をご参照ください。

ソフトウェアのライセンス

- This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

本機搭載のソフトウェアは、Independent JPEG Group のソフトウェアを一部利用しております。

Apache

Copyright (c) 2009-2019 ARM Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

BSD

The BSD-3-Clause License

Copyright (c) 2015, Freescale Semiconductor, Inc.

Copyright 2016-2020 NXP

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the copyright holder nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

著作権についてのご注意

rekordbox では、著作権保護の対象となる音楽コンテンツの再生や複製が制限されています。

- 音楽コンテンツに著作権保護のための暗号データなどが埋め込まれているときは、プログラムが正しく動作できないことがあります。
- 音楽コンテンツに著作権保護のための暗号データなどが埋め込まれていることを検知したときは、再生や読み込みなどの処理を中止することがあります。

あなたが録音したものは、個人として楽しむなどの他は、著作権法上、権利者に無断で使用できません。

- CD などから録音される音楽は、各国の著作権法ならびに国際条約で保護されています。
また、録音した者自身が、それを合法的に使用するうえでのすべての責任を負います。
- インターネットなどからダウンロードされる音楽を取り扱う際は、ダウンロードした者自身が、ダウンロードサイトとの契約に則ってそれを使用するうえでのすべての責任を負います。

本機の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

© 2023 AlphaTheta 株式会社

禁無断転載

<DRJ1093-C>