

Numark

MIXSTREAM PRO

ユーザーガイド

v2.2.0

目次

はじめに	3
Box Contents	3
サポート	3
製品登録	3
対応デバイスおよびファイル形式	4
設定	4
機能	5
トップパネル	5
フロントパネル	8
リアパネル	8
操作	9
タッチスクリーン概要	9
パフォーマンスビュー	9
トラックオーバービュー / 波形表示	9
セントラルライブラリープレビュー	10
ツールバー	10
ライブラリービュー	11
パフォーマンス	13
トラックのロード	13
トラック検索 / フィルター	14
プレイリストの編集	15
プレイリストデッキ	16
再生 / Cue	17
シンク / ピッチ調整	17
パッドモード	18
Cue モード	18
Saved Loop モード	18
Auto Loop モード	18
Roll モード	18
コントロールセンター	19
パラメーター	19
User Profile / ユーザープロフィール	20
Settings / セッティング	22
Source / ソース	24
Wi-Fi	24
Record / 録音	25
Engine Lighting	26
Preferences / 環境設定	27
付録	28
技術仕様	28
商標およびライセンス	30

はじめに

この度は Mixstream Pro をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。私たち Numark は、皆様にとって音楽がいかに大切なものであるかを知っています。そのため、私たちはお客様のパフォーマンスを最高のものにするだけを考えて機器を設計しています。お客様の音楽的、創造的な DJ の旅の一助となれることを光栄に思います。

Box Contents

Mixstream Pro 本体

電源アダプター

USB ケーブル

Engine DJ ソフトウェアダウンロードカード

ディスプレイクリーニングクロス

クイックスタートガイド

保証書

重要: denondj.com/downloads にアクセスし、楽曲管理ソフト Engine DJ をダウンロードしてください。

サポート

製品の最新情報システム要件、互換性など、および操作方法や修理などにつきましては、numark.com をご覧ください。

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

製品登録

ご使用の製品には、Numark のウェブサイトで製品を登録することによってのみアクセス可能な専用ソフトウェアやキャンペーンが含まれている場合があります。

付属ソフトウェア等、利用可能なコンテンツにアクセスするには、以下の手順で製品を登録してください。

1. numark.com にアクセスします。
2. **my account** をクリックし、アカウントにサインインするか、新しいアカウントを作成します。
3. サインインしたら、**Register A Product** をクリックします。
4. フォームに必要事項を入力し、**Submit Registration** をクリックします。
5. 登録に成功すると、該当するソフトウェアのダウンロード、限定コンテンツ、プロモーションオファーがお客様のアカウントに表示されます。

対応デバイスおよびファイル形式

Mixstream Pro は、USB メモリや SD カード、接続したストリーミングサービスやクラウドサービスの音楽ファイルを再生することができます。ただし、以下のファイルシステム (USB ドライブや SD カードの場合)、ファイル形式 (音楽ファイルの場合) に対応していることをご確認ください。

対応ファイルシステム:	exFAT (推奨), FAT32	
対応ファイルフォーマット:	AAC/M4A	MP3 (32–320 kbps)
	AIF/AIFF (44.1–192 kHz, 16–32-bit)	MP4
	ALAC	Ogg Vorbis
	FLAC	WAV (44.1–192 kHz, 16–32-bit)

Mixstream Pro 本体での解析もできますが、事前に解析しておくことで、その機能を最も効果的に発揮することができます。また、トラックの解析は次の 2 つの方法で行うことができます。:

- **Mixstream Pro 上で、トラックをロード:** 再生するトラックをロードすると、Mixstream Pro は自動的にそのトラックを分析します (まだ分析されていない場合)。トラックの長さによっては、分析が完了するまでに時間がかかる場合があります。解析が終了するまでしばらく待つ必要がありますが、すぐにトラックの最初から再生を開始することができます。
- **DJ ソフトウェア「Engine」を使用:** 付属ソフトウェア「Engine」は、Mixstream Pro で使用する音楽ライブラリーを事前に解析することができます。また、ライブラリーの整理や Mixstream Pro のハードウェアの設定管理にも使用できます (詳しくは「操作方法」をご覧ください)

Engine DJ ソフトウェアをダウンロードするには、enginedj.com/downloads にアクセスしてください。

USB ドライブや SD カードを取り出すには:

1. **コントロールセンター / WIFI ボタン** を押し、**Source アイコン** を押し、接続されているデバイスのリストがタッチパネルに表示されます。
2. イジェクトしたい機器のイジェクトアイコンをタップする。再生中のトラックがある場合、イジェクトを続行するかどうか尋ねられ、トラックが停止されます。デバイスのイジェクトをキャンセルする場合は **Cancel** を、イジェクトする場合は **Eject Anyway** をタップしてください。

追加のデバイスを取り出すには、手順 3 を繰り返してください。

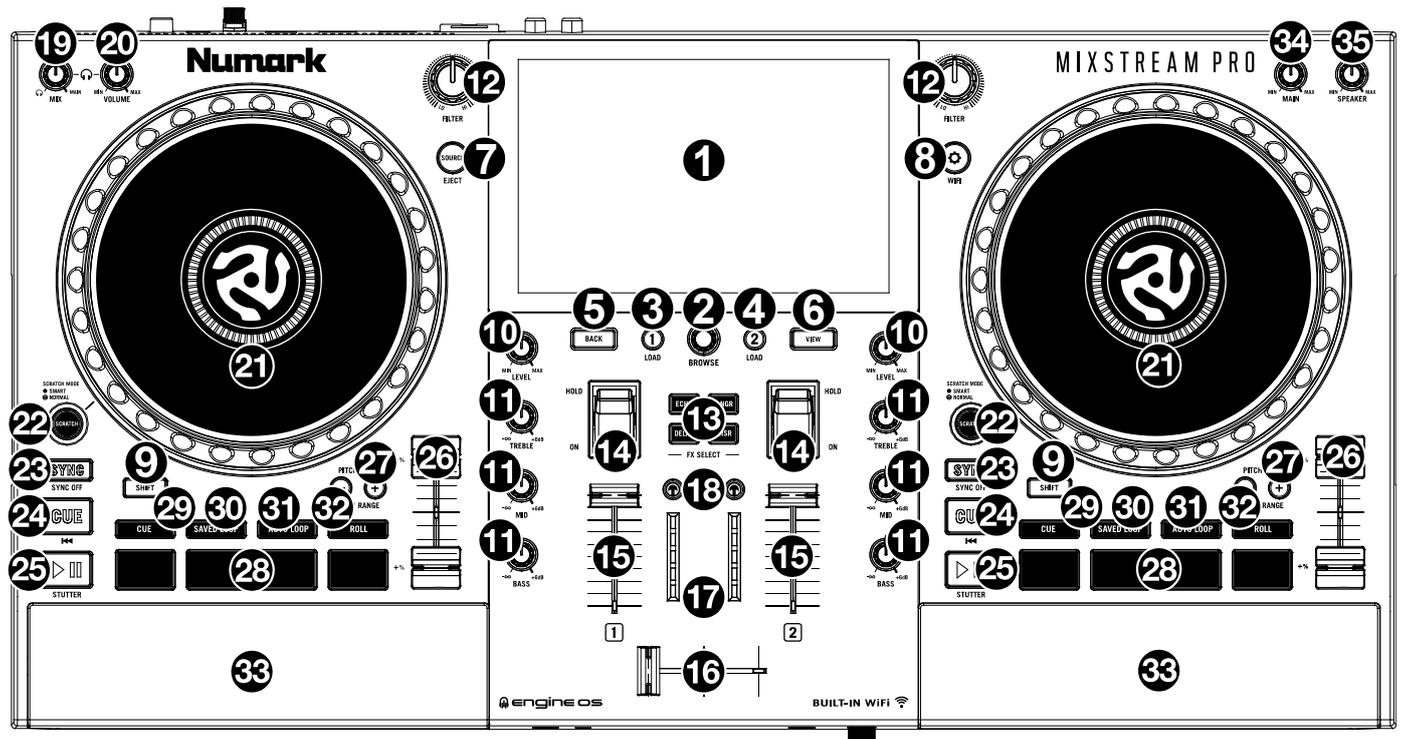
前の画面に戻るには、もう一度 **Source アイコン** を押すか、右上の **X** をタップしてください。

設定

Mixstream Pro には、User Profile と Settings メニューでカスタマイズできる設定がいくつかあります。これらの設定については、コントロールセンターをご参照ください。

機能

トップパネル



- 1. タッチスクリーン:** フルカラーのマルチタッチディスプレイで、Mixstream Pro の現在の操作に関連する情報を表示します。タッチスクリーンをタッチして(ハードウェア・コントロールも使用)、Mixstream Pro のインターフェイスをコントロールします。
- 2. ブラウザーノブ:** このノブを回してリスト移動することができます。ノブを押して、次の画面に進み、いずれかのデッキにロードする曲を選択します。
Shift を押しながらこのノブを押すと、選択したトラックがプリペアリストにロードされます。
- 3. Load 1:** このボタンを押すと、選択したトラックがデッキ 1 にロードされます。このボタンを素早くダブルクリックすると、現在デッキ 2 で再生中のトラックをデッキ 1 に読み込ませることができます。
- 4. Load 2:** このボタンを押すと、選択したトラックがデッキ 2 にロードされます。このボタンを素早くダブルクリックすると、現在デッキ 1 で再生中のトラックをデッキ 2 に読み込ませることができます。
- 5. Back:** このボタンを押すと、タッチパネルで戻ることができます。
- 6. View:** このボタンを押すと、パフォーマンスビュー/ライブラリビュー/Engine Lighting ビューが切り替わります。
パフォーマンスモードで **Shift+View** ボタンを押すと、シンプルビューまたは水平・垂直波形ビューに切り替わります。
- 7. Lighting:** このボタンを押すと、Engine Lighting メニューが表示されます。
- 8. コントロールセンター / WIFI:** このボタンを押すとコントロールセンターメニューが表示され、各設定を調整、ユーザープロフィール、設定、ソース、Wi-Fi、録音、Engine Lighting メニューに移動することができます。
- 9. Shift:** このボタンを長押しすると、他のコントロールの 2 次機能にアクセスできます。
- 10. チャンネルレベル / Level:** 各チャンネルのプリフェーダー、プリ EQ オーディオ信号のレベルを調整します。
- 11. チャンネル EQ:** これらのノブを回すと、チャンネルの高域、中域、低域をブーストまたはカットすることができます。
- 12. Filter:** このツマミを回すと、各デッキにフィルターがかかります。中央(12:00)位置から反時計回りに回すとローパスフィルターが、時計回りに回すとハイパスフィルターが適用されます。

13. **FX セレクト:** これらのボタンを押すと、選択したエフェクトの有効/無効を切り替えることができます。Echo、Delay、Flanger、Phaserのいずれかを選択します。

14. **エフェクトトグル:** このトグルスイッチを前に倒すと、選択したエフェクトが有効になり、トグルスイッチはラッチされます。トグルスイッチを中央の位置に戻すと、エフェクトは解除されます。

このトグルを手前に引くと選択したエフェクトが一瞬だけ有効になり、離すと無効になります(トグルはセンターポジションに戻ります)

15. **チャンネルフェーダー:** 各チャンネルの音量レベルを調整します。

16. **クロスフェーダー:** デッキ 1/2 をミックスします。

17. **メインレベルメーター:** メインミックス(Main Output から出力)のオーディオ信号レベルを表示する LED です。

18. **ヘッドフォンプレビュー:** このボタンを押したチャンネルをヘッドホンでプレビューできます。ヘッドフォンミックスノブを使用して、チャンネルのプリフェーダー信号とヘッドホンのキューチャンネルとのミックスを調整します。

19. **ヘッドフォンミックス / Mix:** このノブを回すと、ヘッドホンのキューチャンネルとメインチャンネルのブレンドが調整されます。

20. **ヘッドフォンボリューム / Volume:** ヘッドホンキュー用の音量を調整します。

21. **プлатター:** 静電容量方式のタッチセンシティブプлатターです。ホイールに触れて動かすとオーディオ再生ヘッドをコントロールします。

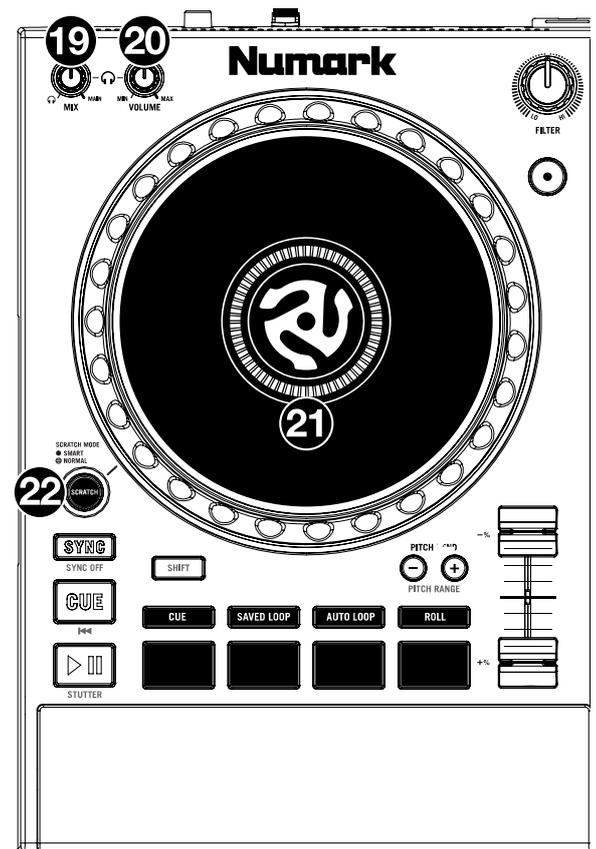
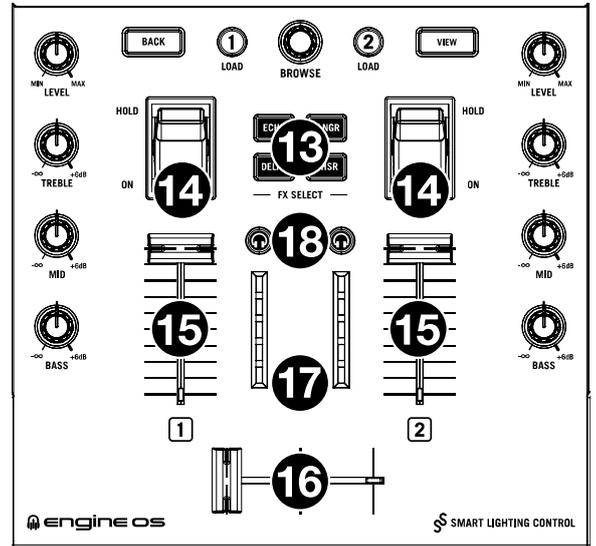
22. **スマートスクラッチ / Scratch:** このボタンを有効にすると、スマートスクラッチモードが有効になります。このモードでは、プлатターを使ってトラックを「スクラッチ」しても、トラックのタイムラインは継続されます(ディスプレイの波形の下半分は前進し続けます)。プлатターを離すと、通常の再生を再開します。

スマートスクラッチが有効な場合: Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、ジョグモードが有効になり、プлатターをタッチして動かしてトラックの速度を一時的に調整することができます。

スマートスクラッチが無効の場合: プлатターのバイナルモードが有効になり、レコード盤と同じようにトラックを "スクラッチ "することができます。

注: スマートスクラッチはデフォルトで有効になっており、設定メニューで調整することができます。

スマートスクラッチボタンを長押しすることで、グリッドエディットモードに入ったり出たりすることができます。



23. **Sync / Sync Off:** このボタンを押すと、シンクが有効になります。

Shift を押しながらこのボタンを押すと、シンクが解除されます。また、ユーザープロフィールメニューでシンクボタン設定を変更して、Shift を使わずにシンクを解除するように設定することもできます。

24. **Cue / Previous:** デッキを一時停止しているときに、プлатターで再生位置を動かし、Cue ボタンを押すと、一時的なキューポイントを設定することができます。

再生中に Cue ボタンを押すと、設定済みの一時的なキューポイントにトラックを戻すことができます。(一時的なキューポイントを設定していない場合は、トラックの先頭に戻ります)

デッキが一時停止中の場合、Cue ボタンを押し続けると、一時的なキューポイントからトラックを再生することができます。Cue ボタンを離すと、一時的なキューポイントに戻り、一時停止します。一時的なキューポイントに戻らずに再生を続けるには、Cue ボタンを押しながら再生ボタンを押し、両方のボタンを離すと、一時的なキューポイントに戻ります。

Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、曲の先頭に戻ります。

25. **再生/一時停止:** 再生/一時停止ボタンです。

Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、最初のキューポイントからスタッター再生されます。

26. **ピッチフェーダー:** トラックのスピード(ピッチ)を調整できます。

Shift を押しながら、ピッチバンドボタンを押して、トータル・レンジを調整します。

27. **Pitch Bend +/-:** これらのボタンのいずれかを押し続けると、トラックの速度を瞬間的に下げたり上げたりすることができます。また、Shift キーを押しながら、これらのボタンを押して、**ピッチフェーダーの範囲**を設定します。

28. **パフォーマンスパッド:** これらのパッドは、各デッキで選択したモードにより、異なる機能を操作します。詳しくはパッドモードをご覧ください。

29. **Cue:** このボタンを押すと、**Cue モード**になります。このボタンをもう一度押すと、Cue の第二バンクに入ります。Cue をパッドに割り当てるには、トラック内の任意の位置でパッドを押します。パッドからキューを解除するには、Shift キーを押しながらパッドを押します。

30. **Saved Loop:** このボタンを押すと、**Saved Loop モード**になります。このボタンをもう一度押すと、Saved Loop の第二バンクに入ることができます。ループをパッドに割り当ててアクティブにするには、パッドを押して現在の場所に Loop In ポイントを作成し、もう一度押して別の場所に Loop Out ポイントを作成します。ループを解除または再アクティブ化するには、対応するパッドを押します。ループを解除するには、Shift キーを押しながらパッドを押します。

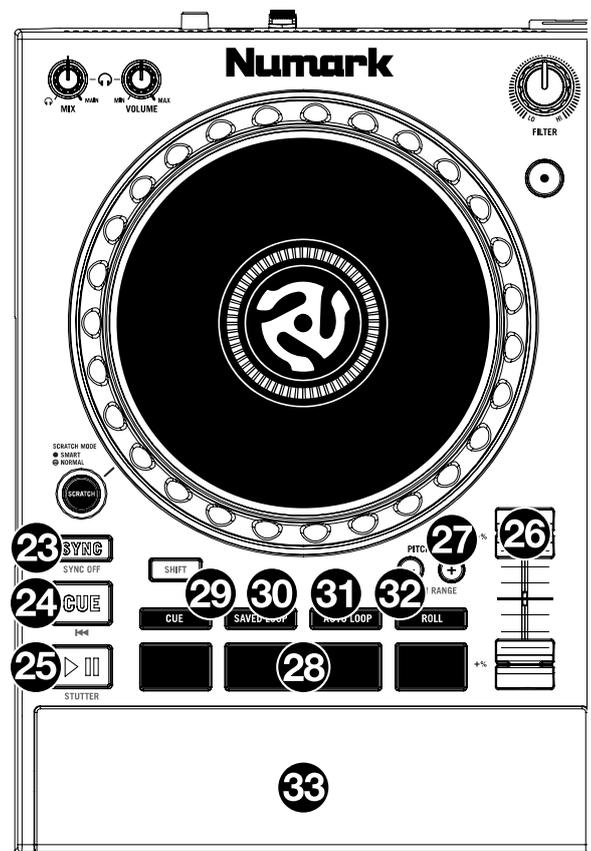
31. **Auto Loop:** このボタンを押すと、**Auto Loop モード**になります。このボタンをもう一度押すと、オートループ・レンジの第二バンクに入ります。オートループを有効にするには、パッドを押します。オートループを解除するには、もう一度パッドを押します。

32. **Roll:** このボタンを押すと、**Roll モード**になります。このボタンをもう一度押すと、ロール・レンジの第二バンクに入ります。ロールをトリガーするには、パッドを押します。

33. **スピーカー:** このスピーカーはメイン出力と同じ音声を再生します。**Speaker Level** ノブで、スピーカー音量を調整します。

34. **Main レベル:** このノブを回して、**Main Output** の音量レベルを調整します。

35. **Speaker レベル:** このノブを回して、スピーカーの音量レベルを調整します。

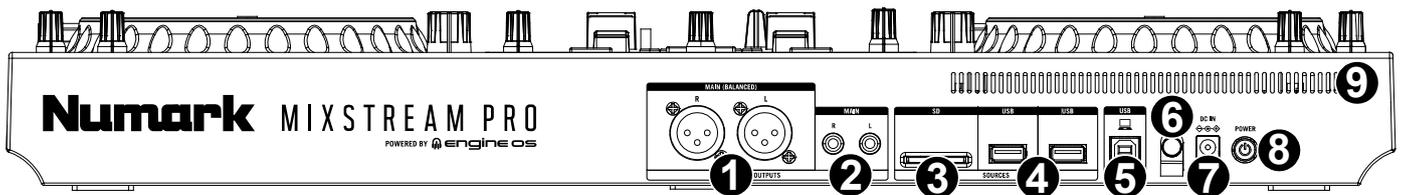


フロントパネル



1. **ヘッドホン端子:** 6.35 mm または 3.5 mm プラグのヘッドフォンをこの出力に接続し、キューイングやミックスモニターとして使用します。ヘッドフォンのボリュームは、Cue Gain ノブで調整します。
2. **マイク入力:** 6.35mm フォーンプラグ・ケーブル(別売)を使用して、標準的なダイナミックマイクをこの入力に接続します。
3. **マイクレベル:** このノブを回して、マイク入力の音量レベルを調整します。マイクの減衰とルーティングは、Settings メニューで調整することができます。

リアパネル



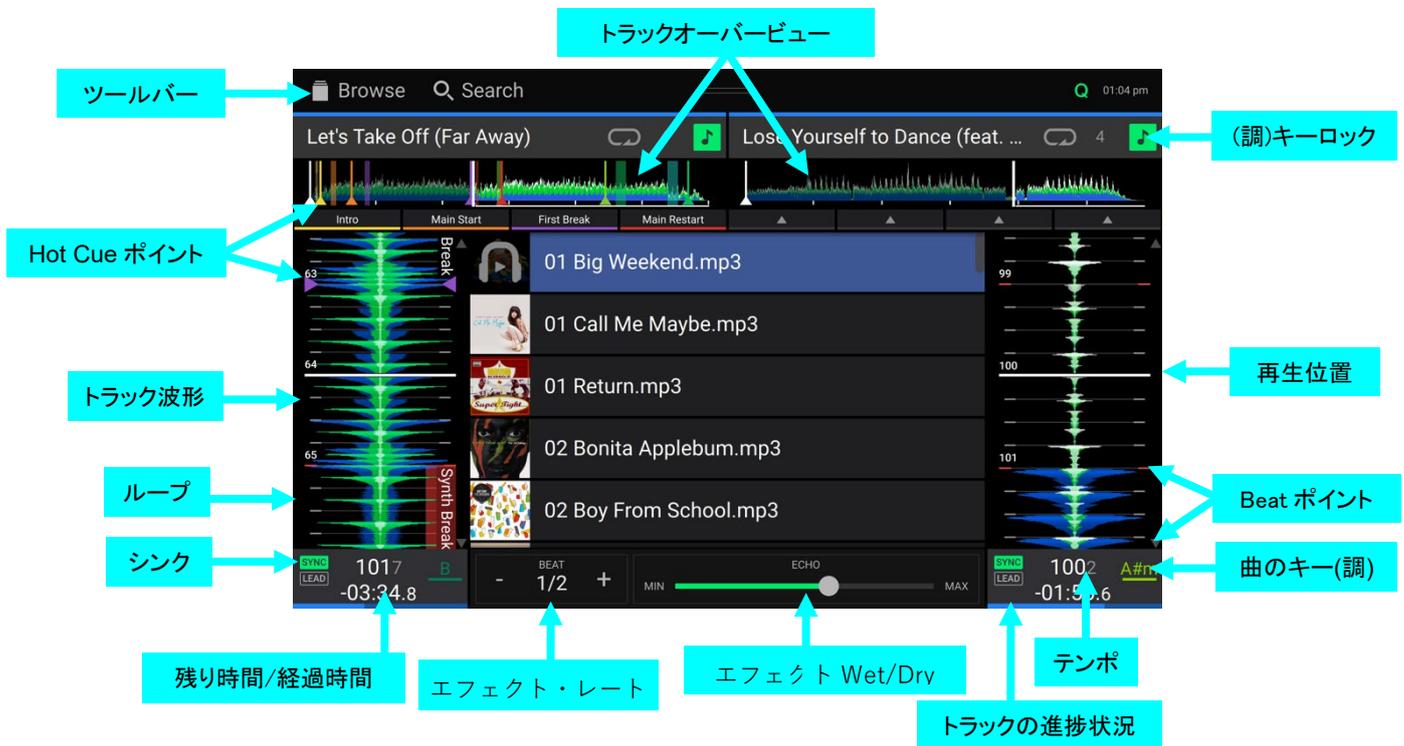
1. **Main 出力(XLR/バランス接続):** これらの出力をラウドスピーカーやアンプシステムに接続する場合は、標準的な XLR ケーブルを使用してください。トップパネルの **Main** ノブで音量レベルを調節します。
2. **Main 出力(RCA/アンバランス接続):** これらの出力をラウドスピーカーやアンプシステムに接続するには、標準的な RCA ケーブルを使用してください。トップパネルの **Main** ノブで音量を調節します。
3. **SD カードスロット:** このスロットに標準的な SD カードを挿入します。タッチスクリーンを使って、SD カード内のトラックを選択し、読み込むことができます。
4. **USB-A ポート x2:** この USB ポートに標準的な USB ドライブを接続し、タッチスクリーンを使って USB ドライブにアクセスし、トラックを選択/ロードできます。また、このポートにキーボードを接続して、ライブラリー検索が簡単にできます。
5. **USB-B ポート:** PC 接続用ポート。標準的な USB ケーブル(付属)を使用してコンピューターと接続します。
6. **電源アダプター固定:** 電源アダプターのケーブルが誤って抜けないように、この拘束具に固定します。
7. **電源入力:** 付属電源アダプターを接続します。
8. **電源ボタン:** このボタンを押すと、Mixstream Pro の電源がオンになります。すべての入力デバイスを接続した後、アンプやラウドスピーカーの電源を入れる前に、Mixstream Pro の電源を入れてください。
Mixstream Pro の電源を切るには、このボタンを押し、タッチスクリーンのプロンプトに従います。Mixstream Pro の電源を切る前に、アンプとラウドスピーカーの電源を先に切ることを忘れないようにしてください。
9. **通気孔:** Mixstream Pro を使用する際は、この排熱/通気孔を塞がないようにしてください。

操作

タッチスクリーン概要

パフォーマンスビュー

トラックオーバービュー / 波形表示



一時停止中にトラックオーバービューを左右にスワイプすると、トラック内をスキャンすることができます。

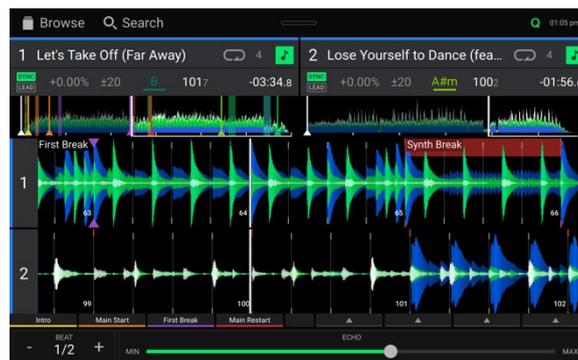
注意:この機能は、ニードルロック/ Needle Lock がオフの場合、再生中に使用することができます。ニードルロックがオンの場合、手でプлатターを止めると、トラックオーバービューをスワイプ確認することができます。ニードルロックについては、[ユーザープロフィール](#)をご覧ください。

波形の上で指を広げたりつまんだりすると、ズームイン、ズームアウトします。

時間をタップすると、経過時間/残り時間の表示が切り替わります。

キーロックがオンのときにキーをタップすると、キーが変更されます。

Shift キーを押しながら View キーを押すと、垂直波形と水平波形の表示が切り替わります。:



水平方向の波形表示

セントラルライブラリープレビュー



上下にスワイプして楽曲をブラウズすることができます。

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

右にスワイプすると、右のデッキに楽曲がロードされます。

左にスワイプすると、左のデッキに楽曲をロードすることができます。

ダブルタップすると、選択したデッキにトラックをロードします。

トラックアートをタップすると、トラックのプレビューができます。もう一度タップすると、プレビューを停止します。プレビュー中に、トラックの項目に沿ってタップすると、トラックの中をスキャンすることができます。

ツールバー

タッチスクリーンの上部にあるツールバーには、ライブラリ表示へのショートカットや、特定のハードウェアや機能の設定状態を表示する機能があります。このエリアから下にスワイプすると、コントロールセンターが表示されます。



Browse: ここをタップすると、ライブラリの全画面が表示されます。

Search: ここをタップすると、ディスプレイに表示されるキーボードを使ってトラック検索することができます。

Q: クオンタイズが有効であることを示しています。有効にすると、トリガーキューやループなどのタイムベースの機能は、ユーザープロファイルのキュー/ループクオンタイズの設定に従ってビートグリッドにスナップします。

8の字型のアイコン: Continueが有効であることを示し、アクティブなトラックが終了したときに次のトラックを再生します。

Wi-Fi: 現在のWi-Fi接続状態を表示します。

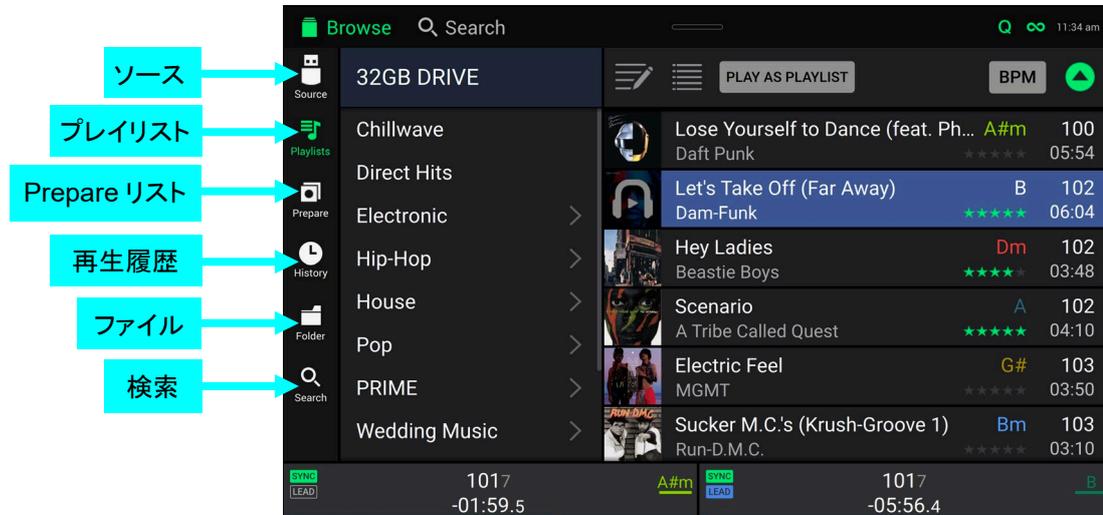
Link: 現在のAbleton Linkのステータスが表示されます。Ableton Linkを有効にすると、ワイヤレスまたは有線ネットワーク上でAbleton LiveとEngine OSハードウェアのビート、フェーズ、テンポを同期させることができます。

Time: 現在のローカルタイムを表示します。時間]はSettings/設定メニューで調整できます。

ライブラリービュー

ライブラリービューをフルに使用して、音楽ライブラリーを表示し、デッキに曲をロードすることができます。また、プレイリストの検索、準備リストへの曲の追加、ソートやフィルタリング機能を使った曲の検索も可能です。

重要: Engine DJ ソフトウェアをダウンロードするには enginedj.com/downloads にアクセスしてください。



ライブラリービューでは、左側にある6つのアイコンを使って操作します。:

- **Source:** このオプションを使用して、接続されているメディアデバイスや利用可能なストリーミングおよびクラウドサービスなど、トラックを表示するソースデバイスを選択します。ソースアイコンをタップすると、利用可能なソースのリストが表示されるので、タップして選択します。ストリーミングやクラウドサービスを有効にするには、「Preference/設定」メニューを使用します。
- **Playlists:** プレイリストとは、特定の順番で並べられた楽曲リストなど、楽曲のコレクションを指します。クラブやイベント、特定のジャンルなど、さまざまなタイプのプレイリストを作成することができます。付属の DJ ソフトウェア「Engine」を使ってプレイリストを作成し、ここで使用することができます。
- **Prepare:** プリペアリストにトラックをロードしておけば、プレイ中にそのトラックを参照することができます(次にプレイするトラックをライブラリー全体から探す必要はありません)
- **History:** 再生履歴を見るには、このオプションを使用します。
- **Files:** USBドライブやSDカード内の全ファイルのリストを閲覧する場合に使用します。
- **Search:** このオプションは、キーワードでトラックを検索するために使用します。詳しくは、[トラック検索/フィルター](#)をご覧ください。



ディスプレイ上部のリストアイコンをタップすると、標準リスト表示と拡張リスト表示が切り替わります。

リストを上下にスワイプすると、そのリストをブラウズできます(プレイリストのリストやトラックのリストなど)。また、**Back** または **Forward** ボタンを押してリストを選択し、ブラウズノブを回すこともできます。

スクロールバーをタップしてドラッグすると、トラックをすばやくブラウズできます。

リスト内のアイコンまたは項目をタップして選択します(例:ライブラリの左側にあるプレイリスト、準備リスト、ファイル、または検索のアイコン)または、ブラウズノブを押すこともできます。

トラックを右にスワイプして、デッキ番号を押してロードします。または、ブラウズノブを押してからデッキ番号を押す、トラックをダブルタップして Load を押す。

トラックを左にスワイプすると、プリペアリストに追加されます。または、Shift を押しながらブラウズノブを押してください。トラックを削除するには、プリペアリストでトラックを左にスワイプします。

トラック上でタップし続けると、そのトラックの情報ウィンドウが表示されます。情報ウィンドウをタップすると閉じます。

トラックアートをタップすると、そのトラックをプレビューできます。もう一度タップすると、プレビューを停止します。プレビュー中に、トラックの項目に沿ってタップすると、トラックの中を針が落ちます。

Play As Playlist をタップすると、現在選択されているトラックリストを選択したデッキに送信します。詳しくは、[プレイリストデッキ](#)をご覧ください。

パフォーマンス

トラックのロード

トラックをデッキにロードするには、いずれかを行います。:

- セントラルライブラリプレビューで、トラックを左右にスワイプすると、その側のデッキにトラックが読み込まれます。
- ライブラリビューでトラックを右にスワイプし、目的のデッキ番号をタップします。
- エンコーダーでトラックをハイライトし、Load1/2 ボタンを押すと、そのデッキにトラックがロードされます。
- エンコーダーでトラックをハイライトし、エンコーダーを押してデッキ選択画面を表示します。エンコーダーを回してデッキを選択し、エンコーダーを押すと、そのデッキに曲が読み込まれます。
- トラックをダブルタップすると、デッキ選択画面が表示されます。をタップしてデッキを選択します。

プリペアリストにトラックを追加するには、ライブラリビューの状態ですべてのトラックを左にスワイプします。または、Shift を押しながらブラウズノブを押してください。

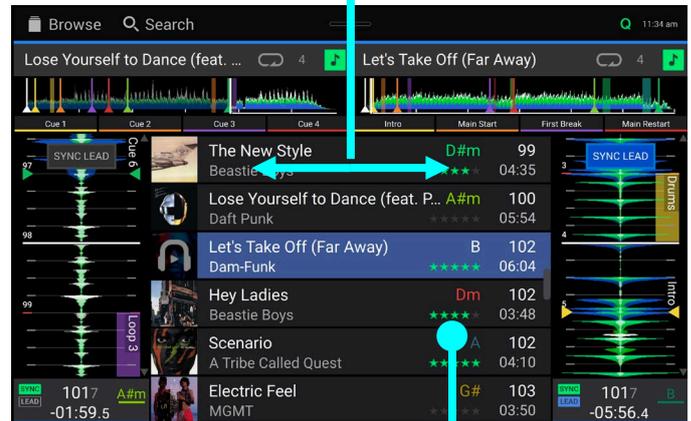
トラックの情報を表示するには、トラックの上で指をタップしたままにしてください。

プリペアリスト表示中に

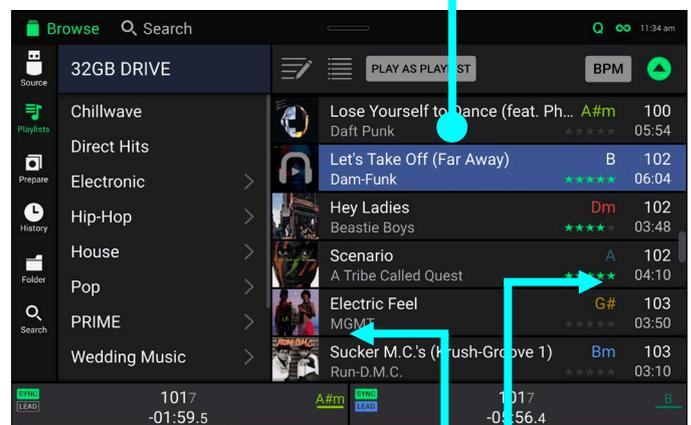
左にスワイプ: プリペアリストのトラックが削除されます。

タッチスクリーン右上のクリアボタンをタップ: プリペアリストからすべてのトラックが削除されます。

右/左にスワイプしてロード



タップ&ホールドで情報表示



左にスワイプしてプリペアリストへ

右にスワイプしてロード

トラック検索 / フィルター

検索するには、検索/Search フィールドをタップし、タッチスクリーン上に表示されるキーボードを使用します。タイトル、アーティスト、アルバム、長さ、キー、コメント、BPM、ジャンル、レーベル、年、追加日、ファイル名を基準にすることができます。デフォルトでは、タイトルとアーティストのみが選択されています。検索バーの横にあるドロップダウンメニューを使用すると、他のカテゴリを選択したり、すべてのカテゴリを検索したりすることができます。

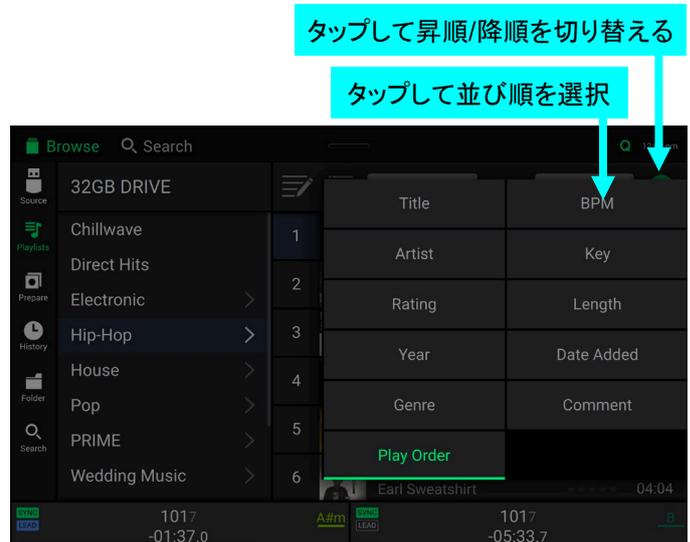
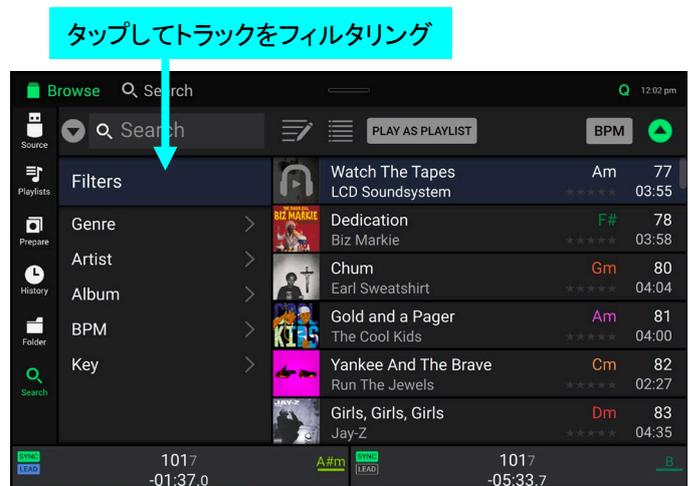
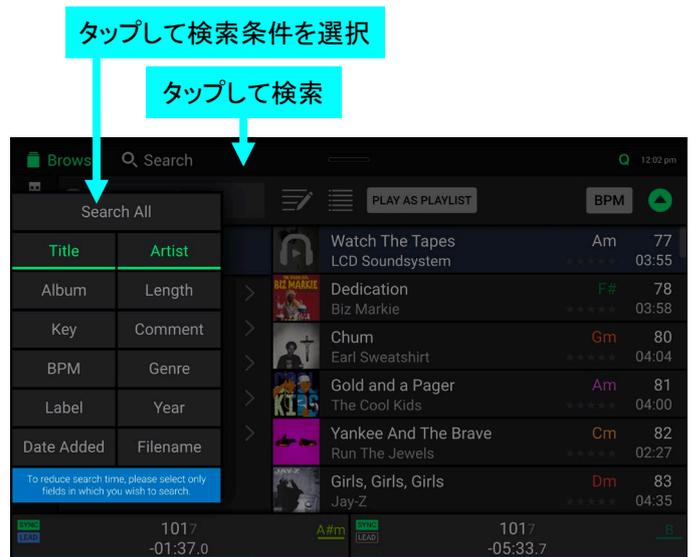
注: 検索時間を短縮するために、検索したいフィールドのみを選択してください。

キーボードを隠すには、仮想キーボードの右下にあるキーボードアイコンをタップします。または、キーボードや検索フィールド以外の任意の場所をタップします。

トラックをフィルタリングするには、ジャンル、アーティスト、アルバム、BPM、キーのいずれかをタップし、利用可能なオプションのいずれかをタップします。そのジャンル、アルバム、アーティスト、BPM、キーのタグが付いたトラックが表示されます。(デフォルトでは、キーは Camelot システムを使用して表記されます。) また、トラックがフィルタリングされている間、検索フィールドを使用して検索結果を絞り込むことができます。

注: ユーザープロフィールを使用して、同じキーのトラックのみを表示するか、互換性のあるキーのトラックを表示するかを設定したり、BPM フィルタの「許容範囲」(選択部分のテンポが 1~15BPM 以内のトラックを含める)を調整することも可能です。詳しくはユーザープロフィールをご覧ください。

結果リストを並べ替えるには、右上の並べ替えアイコン(画像写真では BPM)をタップし、利用可能なオプションのいずれかをタップします。その横にある矢印のアイコンをタップすると、昇順と降順が切り替わります。



プレイリストの編集

プレイリスト画面を表示中に、ディスプレイ上部の編集ボタンをタップする。編集中は、以下のいずれかの操作を行うことができます。:

新しいプレイリストを作るには、プレイリストビューで+
Create Playlist をタップします。

新しいフォルダを作成するには、プレイリストビューで+
Create Folder をタップします。

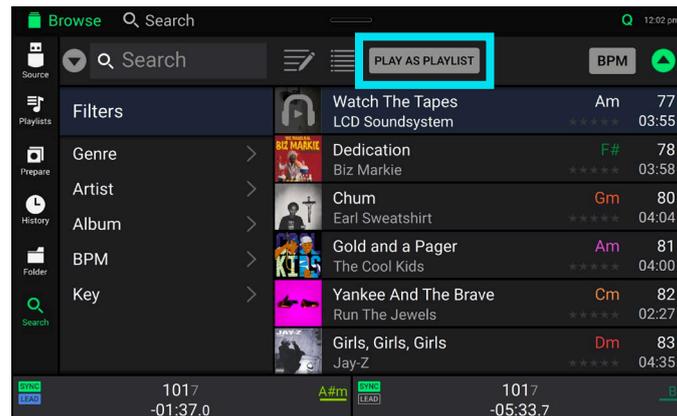
プレイリストに曲を追加するには、曲をタップして選択すると、●が緑になります。トラックを選択したら、タップしてプレイリストやフォルダの上にドラッグするとトラックを追加することができます。

プレイリストの曲順を変更するには、編集モード中に曲名をタップしたまま、指を上下に動かして曲順を変更します。プレイリストも同様に並び替えができます。



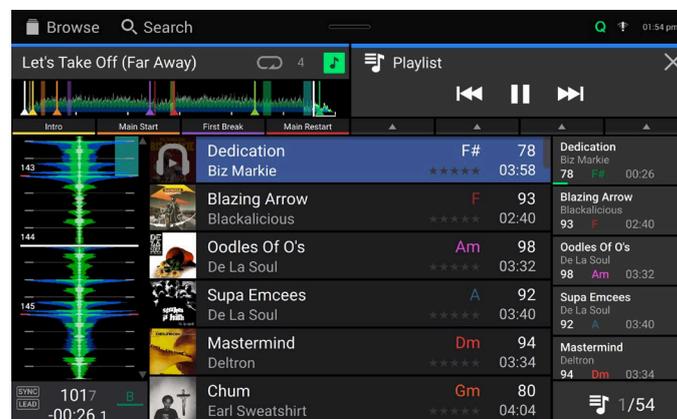
プレイリストデッキ

ライブラリビューでは、現在閲覧しているファイルリストを選択したデッキに送り、プレイリストとして再生することができます。



プレイリストデッキを有効にするには、ライブラリビューで **Play As Playlist** をタップし有効にすると、デッキ上のプレイリストは選択したトラックリストを再生し、設定メニューの **Playlist Deck Crossfade Time** パラメーターに従って、各トラック間を自動的にクロスフェードします。

注: パフォーマンスビューでは、プレイリストデッキは縦表示でのみ利用可能です。



プレイリストデッキの再生を有効にするには、選択したデッキの再生ボタンを押してください。

プレイリスト内のトラックを変更するには、トラックオーバービューエリアのトラックバック/フォワードボタンを使用します。

デッキからプレイリストを削除するには、トラックオーバービューエリアの X をタップします。

再生 / Cue

再生/一時停止するには、(▶/||)ボタンを押します。

スクラッチをするには、スクラッチボタンをオンにして、オーディオを再生しているときにプлатターを動かしてください。スマート・スクラッチ・モードはデフォルトで有効になっており、トラックのタイムラインは継続されます(ディスプレイの波形の下半分が表示されます)プлатターを使用してスクラッチしている時、順方向に再生し続けます。

スマートスクラッチが有効なときに、**Shift キー**を押しながらこのボタンを押すと、**ジョグモード**が有効になります。このモードでは、プлатターをタッチして動かすと、トラックの速度を一時的に調整することができます。

このボタンをもう一度押すと、スマートスクラッチが無効になり、プлатターのバイナルモードが有効になります。プлатターを使って、レコード盤と同じようにトラックをスクラッチすることができます。

最初のキューポイントを設定するには、トラックが一時停止している間、希望の位置で Cue を押してください。

最初のキューポイントに戻り停止するには、再生中に Cue を押します。最初のキューポイントで一時停止している間は、ボタンが点滅します。

最初のキューポイントに戻り、スタッター再生するには、Shift を押したまま(▶/||)ボタンを押してください。

トラックの先頭に戻るには、一時停止中のトラックの途中で Shift を押しながら Cue を押してください。

トラック内の特定の場所にジャンプする場合：

- **ニードルロックが無効の場合**：トラックオーバービューの希望する場所をタップします。
- **ニードルロックが有効な場合**：再生を一時停止してから、トラックオーバービューの希望の場所をタップします。または、プлатターがノーマルスクラッチモードであることを確認し、プлатターの上部をタッチして、トラックオーバービューの希望する場所をタップしてください。

ニードルロックについては、ユーザープロファイルをご覧ください。

波形の拡大・縮小は、タッチスクリーン上に 2 本指を置き、スマートフォン操作のようにピンチしたりして行います。

シンク / ピッチ調整

シンクを有効にするには、BPM をコントロールしたいデッキで **Sync** を押すと **sync lead** になります。そのデッキでシンクを有効にした後、他のデッキでもシンクを押してください。各デッキのテンポは直ちに **sync lead** のデッキのテンポに同期します。

ディスプレイの **Sync** ステートアイコンが現在の状態を示します。：

 **Sync Off**

 **Sync On**

シンクの動作は、ユーザープロフィールメニューの **Sync Mode** の設定により決定されます。

ディスプレイのシンクリードのアイコンは、現在のシンクリードの状態を表します。：

 **Sync Lead**

 **Sync Follow**

デッキのシンクを解除するには、ユーザープロフィールメニューの **Sync Button Action** の設定に応じて、もう一度 **Sync** を押すか、**Shift** を押しながら **Sync** を押してください。

トラックのピッチを調整するには、ピッチフェーダーを動かします。

トラックのピッチを瞬間的に調整するには、**Pitch Bend +/-** ボタンのいずれかを押し続けます。

ピッチフェーダーの範囲を調整するには、**Shift + Pitch Bend +/-** ボタンのいずれかを押して、±4%、8%、10%、20%、50%、または 100% を選択します。

トラックのキーをロックまたはアンロックするには、**Key Lock/Key Sync** を押します。キーロックが有効な場合、トラックの速度を調整してもキーは変わりません。

パッドモード

各デッキにある4つのパフォーマンスパッドは、パッドモードごとに異なる機能を備えています。

各パッドモードに入るには、それぞれの対応するボタンを押します。: Cue、Saved Loop、Auto Loop、Roll

Cue モード

ホットキューモードでは、各パッドを使用して割り当てられたホットキューポイントにジャンプすることができます。

ヒント: ソフトウェア「Engine」を使って、ホットキューポイントを設定し、名前を付け、色を割り当てることができます。名前と色はタッチスクリーン上に表示され、参照することができます。

ホットキューをパッドに割り当てするには、トラック内の任意の位置でパッドを押します。

ホットキューポイントにジャンプするには、対応するパッドを押します。

ホットキューの第二バンクに入るには、Cue ボタンをもう1度押します。

パッドからホットキューをクリアするには、Shift キーを押しながら目的のパッドを押します。

Saved Loop モード

Saved Loop モードでは、各パッドで割り当てられたループを起動することができます。

ヒント: ソフトウェア「Engine」を使って、ループの設定や名前をつけることができます。名前はタッチスクリーン上に表示され、参照することができます。

パッドにループを割り当ててアクティブにするには、パッドを押して現在の場所に **Loop In** ポイントを作り、もう一度押して別の場所に **Loop Out** ポイントを作ります。ループはすぐにアクティブになります。

ループを解除または再アクティブ化するには、対応するパッドを押します。ループが作成されると、ユーザープロフィールの Saved Loop Behavior の設定に応じて、ループが非アクティブになったり、再トリガーになったりします。

また、Engine DJ ソフトウェアを使用すれば、アクティブループを作成することができます。アクティブループは、ループポイントに到達すると自動的にループ再生を開始します。アクティブループがオンになると、ループスロットに「A」と表示され、アクティブループの範囲はストライプ模様が表示されます。詳しくは、最新の Engine DJ ユーザーガイドをご覧ください。

Saved Loop の第二バンクに入るには、Saved Loop ボタンを2回押します。

ループを削除するには、Shift キーと目的のパッドを押します。

Auto Loop モード

Auto Loop モードでは、各パッドでオートループを作成・起動することができます。

Auto Loop を作動させるには、パッドを押します。タッチスクリーンは、各パッドのオートループの長さを表示します。

Auto Loop の第二バンクに入るには、Auto Loop ボタンを2回押します。

Auto Loop を解除するには、もう一度パッドを押します。

Roll モード

Roll モードでは、各パッドを長押しすることで、トラックのタイムラインは継続したまま(タッチスクリーン上の波形の下半分は前進し続ける)、一定の長さのループロールを実行することができます。パッドを離すと通常の再生に戻ります(つまり、トラックがずっと順方向に再生されているような状態になります)

ロールを開始するには、対応するパッドを押します。

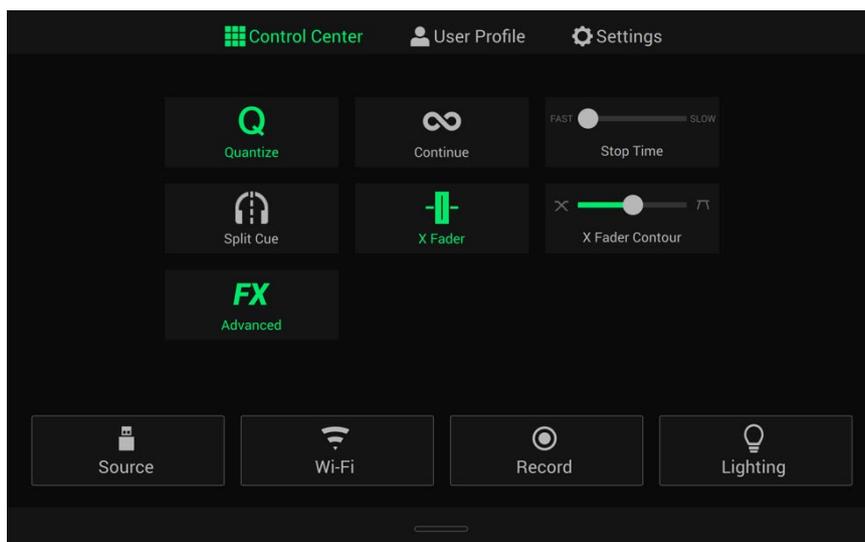
ロールレングスの第二バンクに入るには、ロールボタンを2回目に押します。

コントロールセンター

View ボタンを長押しするか、ツールバーから下にスワイプすると、コントロールセンターが表示されます。ここでは、画面中央のウィジェットを使って、よく使うパラメーターを素早く調整できます。また、以下のページにアクセスすることもできます。:

- **User Profile** – このメニューは、パフォーマンスの環境設定を編集するためのメニューです。
- **Settings** – Mixstream Pro のハードウェアの設定を編集するためのメニューです。
- **Source** – このメニューは、ソースメディアデバイスを選択するためのメニューです。
- **Wi-Fi** – Wi-Fi ネットワーク接続を設定するためのメニューです。
- **Record** – このメニューは、DJプレイの録音/保存するためのメニューです。
- **Engine Lighting** – SoundSwitch Engine Lighting との連携するためのメニューです。

パラメーター



Quantize: タップしてクオンタイズの有効/無効を切り替えます。有効の場合、キューやループをトリガーするようなタイムベースの機能は、ユーザープロファイルのキュー/ループのクオンタイズ設定に従ってビートグリッドにスナップするようになります。

Continue: 連続して次のトラックを再生し続ける機能の有効/無効を切り替えます。

Stop Time: このスライダーでストップタイム、つまり一時停止ボタンを押してから再生が停止するまでの時間を調整します。

Split Cue: タップしてスプリット・キューの有効/無効を切り替えます。有効の場合、ヘッドフォンオーディオが「スプリット」され、ヘッドフォンキューのプレビュー信号がモノラルにサミングされて左のヘッドフォンチャンネルに送られ、メインミックスがモノラルにサミングされて右のチャンネルに送られるようになります。無効の場合、キューチャンネルとメインミックスは「ブレンド」されます。

X Fader: タップしてクロスフェーダーの有効/無効を切り替えます。

X Fader Contour: クロスフェーダーのカーブの傾きを調整します。左側にスライドするとスムーズなフェード(ミキシング)、右側にスライドするとシャープなカット(スクラッチ)になります。中央の位置は、クラブでの演奏によく使われる設定です。

FX Advanced: タップして、パフォーマンス・ビュー上でのアドバンス・エフェクトコントロールの表示/非表示を切り替えます。アドバンス・エフェクトコントロールを表示すると、エフェクト・レートと、エフェクトの Wet/Dry をタッチスクリーンで調整することができます。詳しくは、[操作 > タッチスクリーン > 概要パフォーマンスビュー](#)の図をご覧ください。

User Profile / ユーザープロフィール

Save To My Drive ボタンをタップすると、接続したドライブに設定が保存されます。ユーザープロファイルは、Engine DJ のプロファイルを持つメディアデバイスが Mixstream Pro に接続されている場合に読み込むことができます。

Playback

- **Track Start Position:** この設定は、トラックロード後のトラックの開始位置を決定します。ファイルの実際の開始位置 (Track Start)、または自動的に検出されたオーディオ信号の開始位置 (Cue Position) を選択します。
- **Default Speed Range:** この設定は、ピッチフェーダーの範囲を決定します。4%、8%、10%、20%、50%から選択します。
- **Nudge Sensitivity:** プラッターを動かすときの感度レベルを Min/Low/Mid/High/Max から選択することができます。
- **Sync Mode:** Mixstream Pro の Sync ボタンを押したときのシンク度を設定します。
 - **Bar:** トラックはシンクリードデッキのトラックと自動的にバー単位で同期します (各小節のダウンビートが揃います)
 - **Beat:** トラックはシンクリードデッキのトラックと自動的にビート同期します。
 - **Tempo:** テンポだけが同期されます (BPM はシンクリードデッキと同じになります)
- **Sync Button Action:** シンクボタンが押されたときの動作を設定します。
 - **Toggle:** シンクボタンのみでのオン/オフ切り替えが可能です。
 - **Shift Disable:** シンクをオフにするには Shift を押しながらシンクボタンを押す必要があります。
- **Always show Sync Lead Button:** パフォーマンスビューのメイン波形の上に Sync Lead ボタンを表示するかどうかを決定します。このボタンをタップすると、デッキをシンクリードに設定することができます。
- **Pitch Control Type:** ピッチバンドボタンの主な機能を設定します。ピッチバンドを選択すると、瞬間的なピッチの上げ下げが主機能となり、レンジを選択すると、ピッチフェーダーのレンジ調整が主機能となります。主機能として設定しない方の機能は、Shift を押しながらピッチバンドボタンを使用することで利用できます。

Cues/Loops

- **Cue/Loop Quantization:** タイムベースの機能のクオンタイズの程度を決定します。Beat/拍 - 1/8 拍子、1/4 拍子、1/2 拍子、1 拍子、4 拍子から選択します。
- **Paused Hot Cue Behavior:** パッドがどのようにホットキューポイントを再生するかを設定します。**Momentary** に設定すると、パッドを押し続けるとホットキューポイントから再生が開始され、パッドを離すとホットキューポイントに戻ります。**Trigger** に設定すると、そのパッドを押して離すとホットキューポイントから再生が始まります (継続します)
- **Smart Loops:** マニュアルループを設定したときに、自動的に従来の長さ (2 拍、4 拍、8 拍など) に拡大・縮小するかどうかを On/Off 設定します。この設定は、クオンタイズ設定とは無関係に働きます。
- **Move Cue To Loop In:** 曲の最初のキューポイントを自動的にループの先頭に移動させるか (On)、現在のポイントのままにしておくか (Off) を設定します。

Display

- **Track Title:** トラックタイトルをトラックのファイル名として表示するか、または埋め込まれたメタデータ (タグ) を表示するかを決定します。
- **Time Format:** ピッチ調整の有無により、トラックのタイム表示に影響を与えるかどうかを設定します。**Static** に設定すると、トラックの時間は通常通りトラック内の位置に対応し、ピッチを調整しても影響を受けません。**Dynamic** に設定すると、ピッチの変化に応じてトラックのタイムが自動的に調整されます。例えば、ピッチフェーダーを-8%に設定すると、トラックのタイムが 8%長くなるように増加します。
- **Track End Warning:** Mixstream Pro はトラック終了の何分前にタッチスクリーン上のトラックオーバービューを点滅させ、終了が近いことを警告するかどうかを決定します。

Safety

- **Lock Playing Deck:** 再生中のトラックをデッキに読み込むかどうかを On/Off 設定します。この設定がオンの場合、デッキにトラックをロードするためには、デッキを一時停止する必要があります。
- **Needle Lock:** 再生中にタッチスクリーン上のトラックオーバービューをタップして、トラック内のその位置にジャンプできるかどうかを On/Off 設定します。再生停止中は、この設定に関係なくトラックオーバービューを使用できます。
- **Pad Lock:** パッドとパッドモードボタンを常に有効にする (Off) か、無効にする (On) かを設定します。無効の場合、パッドとパッドモードボタンは点灯しません。

Library

- **Key Notation:** タッチスクリーン上でトラックのキーをどのように表記するかを決定します。キーは、オールシャープ、オールフラット、オープンキー、キャメロットとして表示することができます。
- **Key Filter:** Key フィルターが同じキーのみを持つトラックを表示するか (**Match**)、互換性のあるキーのトラックを表示するか (**Compatible**) を決定します。
- **BPM Range:** トラックを分析するとき使用される最低と最高の BPM 値を決定します: 58-115、68-135、78-155、88-175、または 98-195 BPM です。
- **BPM Filter Tolerance:** BPM フィルターの「許容範囲」を決定し、選択したテンポの小さな範囲にあるテンポのトラックを含めることができますようにします。0、1、2、3、5、10、15 のいずれかを選択します。
- **Collection Browse Behavior:** ライブラリー使用時のブラウズ動作を設定します。**Select** に設定すると、プレイリストやフォルダをタップすると選択され、開くにはダブルタップが必要です。**Open** に設定すると、プレイリストやフォルダをタップして開きます。
- **Demo Content:** このオプションで、プリインストールされているデモコンテンツの有効・無効を設定します。

Deck Colors

デッキの色を変更するには、デッキ名の下にあるカラーボックスをタップし、色を選択します。

Settings / セッティング

Device

- **Wi-Fi:** Wi-Fi 接続を有効にする(オン)か無効にする(オフ)かを決定します。歯車アイコンをタップすると、Wi-Fi の設定が表示されます。Wi-Fi メニューについて詳しくは、[コントロールセンター > Wi-Fi](#) をご覧ください。
- **Time/Date:** 現在のローカルタイムと日付が表示されます。インターネットに接続しているときは **Sync Time** をタップすると、自動的に時刻が同期されます。
- **Time Zone:** 現在のタイムゾーンを **Continent / City** の形式で表示します。
- **Set time zone manually:** 歯車アイコンをタップして、ローカルタイムゾーンを手動で設定します。
- **Default Scratch Mode:** プラッターのスクラッチ動作のデフォルトを決定します。**Normal** を選択すると、プラッターはバイナルモードになり、レコードと同じように「スクラッチ」することができます。このモードでは、プラッターをスクラッチしてもトラックの再生が継続され、プラッターを動かさなかった場合の位置から通常の再生が再開されます。
- **Track Preview:** アクティブにすると、トラックプレビューはライブラリーの各曲の再生ボタンを表示し、デッキに曲をロードすることなくキューで曲を試聴することができるようになります。
- **Preview Volume:** トラックプレビューの音量レベルを設定するスライダーです。
- **Screen Brightness:** タッチパネルの明るさを設定します。**Low**、**Mid**、**High**、**Max**

Mixer

- **Playlist Deck Crossfade Time:** プレイリストデッキ使用時のトラック間のクロスフェード量を調整するスライダーです。
- **VU Meter Mode:** Mixstream Pro のメインレベルメーターに表示される信号を決定します。メイン出力レベルを表示するには **Main** を、チャンネルレベルを表示するには **Channel** を選択してください。
- **Filter Resonance:** フィルターのレゾナンス量を 0-15 で設定します。

Mic

- **Send to Speakers:** マイク信号をオンボードスピーカーに送るか(On)、送らないか(Off)を設定します。

Services

- **Engine Lighting:** SoundSync Engine Lighting の有効(On)/無効(Off)を切り替えます(デフォルトでは有効になっています)。歯車のアイコンをタップすると、照明コントロールのインターフェイスが表示されます。詳しくは、[Engine Lighting](#) をご覧ください。
- **Sync:** Ableton Link が有効(On)か無効(Off)かを決定します。Ableton Link は、Ableton Live と Ableton Link 対応アプリケーションをワイヤレスまたは有線ネットワーク上で同期させます。Ableton Link を使用するには、インターネットに接続する必要があります。
- **Streaming:** ストリーミングサービスパートナーとの接続を有効または無効にする場合に使用します。オンに設定すると、選択したサービスが **Source** メニューで利用可能になります。
- **Cloud:** このオプションは、クラウドストレージサービスから Engine ライブラリーデータベースを取得するために使用します。まず、Engine ソフトウェアを使用してデータベースをバックアップする必要があります。その後、このオプションをオンに設定すると、選択したサービスが **Source** メニューに表示され、安定したインターネット接続環境下でこれらのファイルにアクセスできるようになります。

注: 特にクラウドサービスを有効にした場合、ソースドライブとして高品質の有名ブランド USB 3.0 または Class U1 または U3 の SD カードのみを使用することをお勧めします。

About / Update

製品名や現在のファームウェアのバージョンなどの機器情報を表示するページです。

- **Update Firmware Version:** 最新のファームウェアを使用していない場合は、Rebootをタップすると Mixstream Pro がアップデートモードで再起動し、ファームウェアのアップデートが可能になります。ダウンロードしたファームウェア・アップデート・パッケージに同梱されているファームウェア・アップデート手順書に従ってアップデートしてください。
- **Settings: Reset to default** をタップすると、工場出荷時設定に戻すことができます。
- **Send Anonymous Usage Statistics:** お客様の利用統計が弊社に送信され、Mixstream Pro の改善に役立てられるかどうかが決まります。
- **Legal:** Numark の EULA と特許一覧を見るには、こちらをタップしてください。

Source / ソース

Source メニューでは、Mixstream Pro で使用する接続メディア機器、ストリーミングサービス、クラウドサービスを選択することができます。接続されているすべてのメディアソースはディスプレイの上部に、利用可能なストリーミングサービスやクラウドサービスのパートナーはディスプレイの下部に表示されます。

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

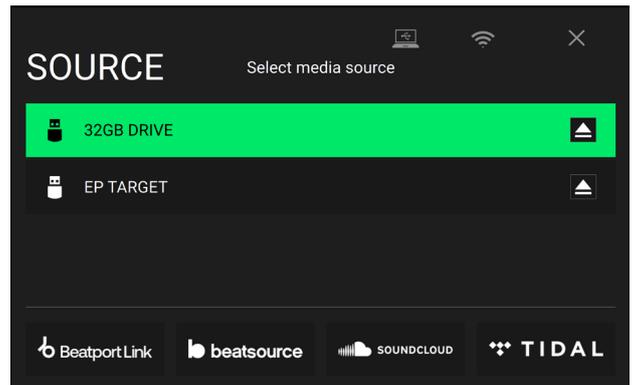
ストリーミングサービスやクラウドサービスの名前をタップして、メディアソースとして選択: サービスとの接続をまだ設定していない場合は、ユーザー名とパスワードを入力してサインインするか、Webリンクとコードを入力してデバイスをアクティベートするよう促されます。サインインまたはアクティベーションが完了すると、ストリーミングまたはクラウドサービスを使用して楽曲をブラウズしたり追加したりすることができます。ストリーミングおよびクラウドサービスは、設定メニューで有効または無効にすることができます。

Mixstream Pro をコンピュータモードに切り替えるにはタッチスクリーン上部のコンピュータアイコンをタップします。コンピュータモードでは、Mixstream Pro を使ってコンピューターと MIDI メッセージの送受信を行うことができます。

Wi-Fi 接続メニューを表示するには、ディスプレイ上部のタッチパネルにある Wi-Fi アイコンをタップします。

ソースをイジェクトするには、ドライブ名の横にあるイジェクトアイコンをタップします。選択したソースのトラックが現在使用中の場合、トラックがアンロードされることを知らせるアラートが表示されます。続行するには **Eject Anyway** をタップし、ソースメニューに戻るには **Cancel** をタップします。

ソースメニューを終了するには、**X** をタップします。



Wi-Fi

Wi-Fi メニューでは、ローカルインターネットネットワークに接続し、接続されたストリーミングやクラウドサービスを閲覧することができます。

Wi-Fi を有効にするにはページ上部 Wi-Fi アイコンをタップします。有効にすると、ローカルネットワークのリストが表示されます。

接続するには、希望のネットワーク名をタップします。パスワードが必要な場合は、パスワードを入力するよう求められます。接続が確立されると、ネットワーク名の横に **Connected** と表示されます。

ネットワークに関する情報が表示するには、ネットワーク名の横にある歯車のアイコンをタップします。

ネットワークへの自動接続を有効/無効にするには、自動接続のオン/オフボタンをタップします。

ネットワークのログイン認証情報をクリアするには、**forget** をタップします。

Wi-Fi 情報メニューを閉じるには、**Close** またはメニュー外の任意の場所をタップします。

また、このメニュー内からディスプレイ上部のアイコンをもう一度タップすると、Wi-Fi を無効にすることができます。

Record / 録音

録音ファイルの保存に使用するメディアデバイスの保存先を選択します。現在選択されているソースデバイスは、名前の横に **Source** と表示されます。録音デバイスを選択したら、セッションの録音を開始することができます。

Start: タップして録音を開始します。タッチパネルに表示されるタイマーには、録音された時間の合計が表示されます。

Pause: タップすると、録音を一時停止します。

Resume: 一時停止を押したところからセッションの録音を継続するには **Resume** を押します。

Stop: 録音を停止します。録音が停止されると、ファイルをデバイスに保存するかどうかのオプションが表示されます。

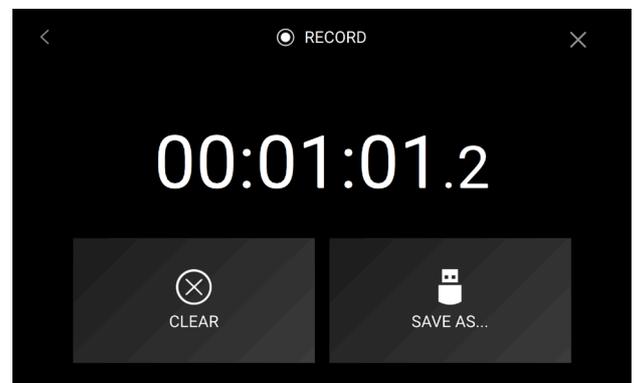
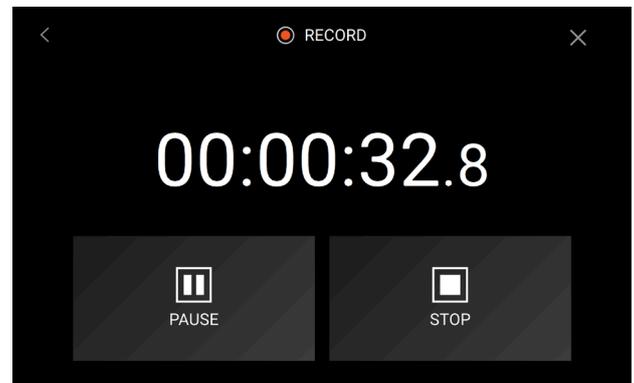
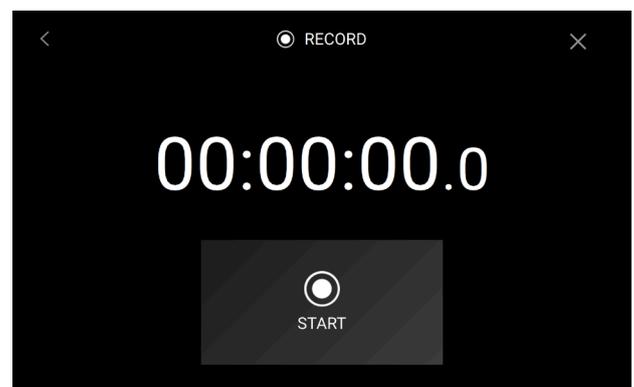
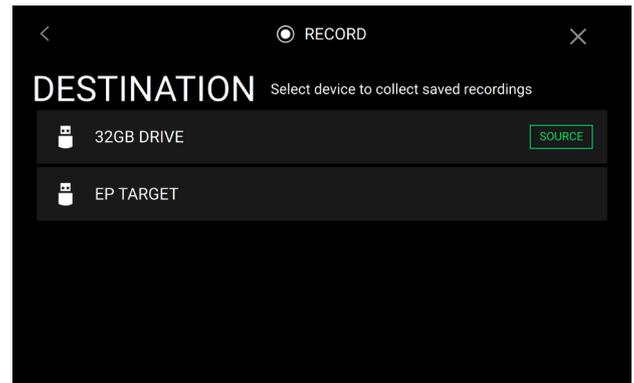
Clear: クリアをタップすると、録音が消去されますが、その前に警告画面が表示されます。消去するには **Yes**、保存するために前のページに戻るには **No** をタップします。

Save as: タップして、ドライブに保存します。キーボードが表示され、ファイルのタイトルを付けることができます。 **Done** をタップしてファイルを保存するか **Cancel** をタップして前のページに戻ります。操作が完了すると、タッチスクリーンにメッセージが表示され、OK をタップして続行するか、数秒待つと録音メニューに戻ります。

録音されたファイルは、メディアデバイスの **Sessions** というフォルダに保存されます。これらの録音ファイルは、Mixstream Pro の Library の Files セクションからアクセスすることができます。

戻る矢印(<)をタップして1ページ戻るか、前のページに戻ります。

X をタップして録音メニューを終了します。



Engine Lighting

Engine Lighting メニューでは、SoundSwitch を使って DMX フィクスチャや Smart Lights などの接続された照明デバイスを制御し、音楽と照明をシームレスに同期させることができます。

Engine Lighting は、デフォルトで有効 (on) になっています。Engine Lighting を使用しない場合は、**Settings メニュー > Services メニュー**の順に開き、Engine Lighting を無効 (off) にしておくとも良いでしょう。Engine Lighting を開くには、以下の3通りの方法があります。

- **Lighting** ボタンを押す
- **View** ボタンを数回押し **Engine Lighting ビュー** に切り替える
- **Settings メニュー > Services メニュー**の順に開いた画面上で**歯車アイコン**をタップする

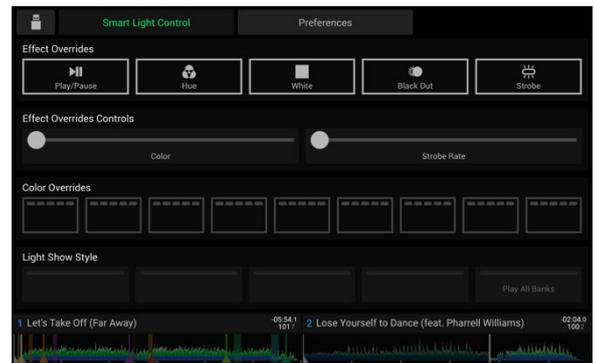
Engine Lighting の初回使用時は、**Basic** と **Pro** のレイアウトを選択します。

Basic: Smart Lights、Control Color、Blackout、Strobe Lighting FX を制御するためのシンプルなインターフェイス。

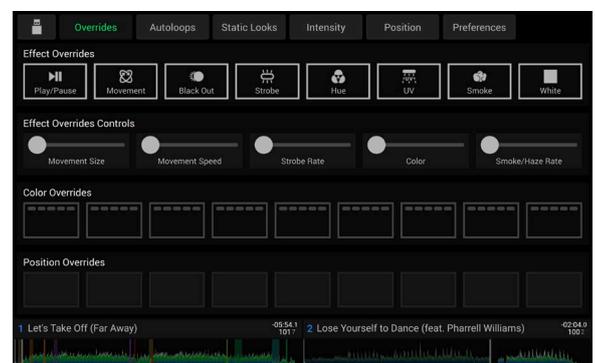
Pro: DMX と Smart Lights の両方のすべての照明エフェクトを完全に制御、Control Movements、Strobe など。

また、Engine Lighting の初回使用時に Philips Hue Smart Lights を接続するかどうかを確認するメッセージが表示されます。これは後で Engine Lighting の Preferences/環境設定から設定することも可能です。

SoundSwitch 照明コントロールとハードウェアの併用について、詳しくは soundswitch.com をご覧ください。



Basic 表示



Pro 表示

Preferences / 環境設定

タッチスクリーン上部の「環境設定」タブをタップして Engine Lighting の設定を開きます。

General

- **Engine Lighting Status:** Engine Lighting 機器との現在の接続状態を表示します。**Running** と表示されているときは、Engine Lighting が有効になっています。**Stop** をタップすると Engine Lighting が無効になります。再アクティブ化するには **Start** をタップします。
- **Connection Status:** これらのインジケータは、Engine Lighting が最大 4 台の接続されたプレーヤーから信号を受信しているかどうかを示します。
- **Sync Offset:** このスライダーを使用して、接続された照明の同期にタイムオフセットを適用します (-1~0~+1 秒)
- **Show Advanced Controls:** このオプションを有効にすると、Basic と Pro のコントロールが切り替わります。
- **Randomize Autoloops:** オートループをランダム再生するか、順番に再生するかを設定します。
- **Override Scripted Tracks:** この設定は、オーディオファイルと対になっているスクリプトトラックを使用するか (オフ)、オンボードコントロールを使用するか (オン) を決定します。
- **Loop Auto Strobe:** ループロールをかけたときに、自動的にストロボ効果を生じさせる設定です。
- **Broadcast Art-Net:** ネットワーク接続で DMX インターフェースを制御するための Art-Net プロトコルの送信を有効または無効にする設定です。
- **Strobes:** ストロボ効果の有効/無効を設定します。
- **Philips Hue:** 利用可能な Philips Hue スマートデバイスに接続する場合は、このオプションを有効にします。
- **Fader Mode:** クロスフェーダーとチャンネルフェーダーの両方を動かしたときに、ライトショーが連続的に変化するか (**Blend**)、チャンネルフェーダーの位置のみによって変化するか (**Upfader Only**) を設定します。
- **Active Faders:** 最大 4 チャンネルまでの Engine Lighting 制御の有効/無効を設定します。CH1-CH4 の名称をタップすると、各チャンネルが有効になります。

DMX Interfaces

接続されている DMX インターフェースとその Universe Assignments を表示する画面です。

Philips Hue

この画面を使って、Philips Hue のデバイスを設定します。

付録

技術仕様

Main Outputs		
Frequency Response	20 Hz – 20 kHz +/- 1 dB	
Dynamic Range	> 114 dB (A-weighted)	
Signal-to-Noise Ratio	> 94 dB (A-weighted)	
Headroom	Mic	> 16 dB
	Outputs	> 16 dB
Channel Separation	< -110 dB (1 kHz, unity)	
T.H.D.	Line	< 0.01% (1 kHz, unity)
	Microphone	< 0.05% (1 kHz, unity)

Speakers	
Frequency Response	20 Hz – 20 kHz +/- 1 dB

General		
Analog Input	Microphone	-40 dBu (unity) -60 dBu (minimum)
Analog Output	Main, Balanced	+20 dBu (maximum) +4 dBu (unity)
	Main, Unbalanced	+16 dBu (maximum) 0 dBu (unity)
	Headphone Output	< 30 mW
Playable Media	Type	SD, SDHC, SDXC card USB mass-storage devices (flash memory, external HDD enclosures)
	File Systems	exFAT (recommended) FAT32
	File Formats	AAC/M4A AIF/AIFF (44.1–192 kHz, 16–32-bit) ALAC FLAC MP3 (32–320 kbps) MP4 Ogg Vorbis WAV (44.1–192 kHz, 16–32-bit)

Connections	Audio Outputs Audio Inputs Other	2 XLR outputs (main left/right, balanced) 1 RCA output pair (main left/right, unbalanced) 1 1/4" (6.35 mm) stereo output (headphones) 1 1/8" (3.5 mm) stereo output (headphones) 1 1/4" (6.35 mm) microphone input 2 USB port (for USB drives) 1 USB port (to computer) 1 SD card slot 1 power adapter input
Display	Full color LED-backlit display with touch interface 7" / 178 mm (diagonal)	
Power	Connection: DC, Center Positive Voltage: 12.0 V 3.0 A	
Dimensions (width x depth x height)	566 x 284 x 74 mm	
Weight	3.68 kg	

※仕様は予告なく変更となる場合がございます。

商標およびライセンス

Numark は、米国およびその他の国で登録された inMusic Brands, Inc. の商標です。

Engine DJ は、élastique Pro V3 および zplane.development 社の[tONaRT] V2 を組み込んでいます。

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

SD、SDHC、SDXC は、SD-3C, LLC の登録商標です。

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

その他の製品名、会社名、商標、商号は、それぞれの所有者の商標です。

本製品は、ライセンスに基づくソフトウェアおよび技術を使用しています。詳しくは、[enginedj.com/product-legal](https://www.enginedj.com/product-legal) をご覧ください。

numark.com
