

gemin[®]

MDJ-600

PROFESSIONAL MEDIA CONTROLLER



取り扱い説明書

故障かなと思ったら

【USBストレージ・デバイスのエラー】

一部の USB デバイスは、MDJ-600 で正常に動作しないことがあります。

弊社ではデータ損失について一切の責任を負いません。大切なデータを失わないために、USB デバイスをユニットに接続する前に必ずデータをバックアップしてください。

-USB ストレージ・デバイスが読み取られない場合は、まずドライブが完全に挿入されているかどうかを確認してください。

-USB ハブを使用した際には「**ERR E-1006 Too many devices**」というメッセージが表示されます。USB ハブは MDJ-600 にはご使用できません。USB ハブを取り外し、USB ストレージ・デバイスを直接 MDJ-600 に接続してください。
-「**ERR E-1003 Media error**」というメッセージが表示された場合は、USB ストレージ・デバイスのフォーマットが正しくないことを示します。

- 下記のエラーが表示された場合は、お近くの楽器店か輸入代理店までお問い合わせください。

- ・ERR E-1001 Bad Update
- ・ERR E-1002 Disc error
- ・ERR E-1004 Unsupported file format
- ・ERR E-1005 Bad disc
- ・ERR E-1007 Incorrect Processing

【MIDI エラー】

- コンピュータがデバイスを認識しない場合は、ユニットの電源を切り、コンピュータの再起動を行ってください。

-DJ ソフトウェアでデバイスがリストされていない場合は、DJ ソフトウェアのアップデートをダウンロードして最新バージョンになっているかどうかを確認してください。MDJ-600 マッピングが DJ ソフトウェアのリストに表示されない場合は、geminisound.com にアクセスしてダウンロードとサポートを受けてください。

【その他】

下記のサイトから、MDJ-600 が最新のファームウェアである事を確認し、最新の物でない場合は更新を行ってください。

www.geminisound.com

スペック

タイプ	MIDI, HID 搭載の USB メディアプレーヤー
USB 出力タイプ	Type B
電源	AC 100V-240 V 50/60Hz
消費電力	10W
サイズ	288.5 x 220 x 107 mm
重量	3.3 kg
周波数特性	20Hz ~ 20kHz
全高調波歪	0.05% 以下
SN 比	< 100dB
ダイナミックレンジ	> 100 dB
出力レベル	1.0 +/- 0.2 V R.M.S.
ビット深度	24 bit, 16 bit
サンプリングレート	192kHz, 96kHz, 48kHz, 44.1kHz

※仕様は予告なく変更する場合がございます。

本製品をご使用になられる前に必ず取扱説明書をよくお読み下さい。以下の警告及び注意事項には

必ず従って下さい。又、本取扱説明書は大切に保管して下さい。

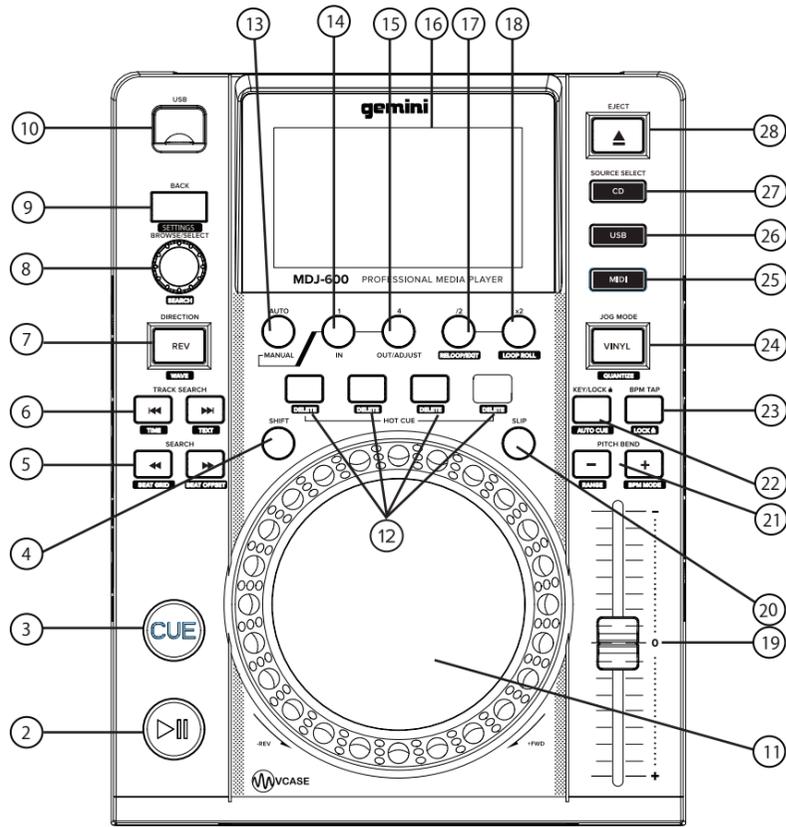
	警告 以下の記載事項に反して誤った取扱いをすると、人体に重大な影響(死亡、重傷等)が発生する可能性があります。誤った取扱いは、火災・感電の原因となりますので、くれぐれも行わないで下さい。
	●本製品には専用電源ケーブルが付属されております。それ以外の電源では使用しないで下さい。 ●電源ケーブルの取扱いには充分ご注意下さい。重い物を載せたり、無理な負荷をかけたり、引っ張ったりしないで下さい。 ●本製品を可燃物又は、暖房機器等の熱源の近くでは使用しないで下さい。 ●本製品を濡らしたり、水をかけたりしないで下さい。又、雨・霧・雪等が発生している場合、海辺、水辺等でのご使用には特に注意が必要です。 ●本製品の上に、水の入った容器、花瓶、飲料、薬品等や小さな金属類を置かないで下さい。これらが内部に入りますと大変危険です。
	●本製品をご使用の際は、必ず付属の電源ケーブルをお使い下さい。それ以外のものをお使いになりますと、重大な事故が発生する場合がございます。 ●煙が出たり、変な臭いや、異音がする等の異常がある場合すぐに電源スイッチを切り、電源ケーブルをコンセントから抜いて下さい。
	●本製品を分解したり、改造や修理をしないで下さい。 ●Gemini正規代理店である弊社以外で修理・交換をされますと1年間の保証 が無効となります。
	●本製品の使用中に何らかの異常が発生した場合はすぐに使用を中止して下さい。その際には電源スイッチを切り電源ケーブルをコンセントから抜いて下さい。その後、お買い上げになられた販売店へご相談下さい。

	注意 以下の記載事項に反して誤った取扱いをすると、人体及び器物に重大な影響(傷害、器物破損等)が発生する可能性があります。誤った取扱いは、火災・感電・製品破損の原因となりますので、くれぐれも行わないで下さい。
---	---

	●本製品を設置する際には、以下のような場所には置かないで下さい。 ・本体が落下する恐れのある不安定な場所 ・湿気やホコリの多い場所 ・気温が極端に低く、又は高くなる場所 ・通気性の悪い場所 ●本製品には、放熱用の通気孔が開けてありますので、これをふさがないようにして下さい。 ●静電気による破損を防ぐ為、身近な金属などに触れ、身体の静電気を取り除いてから使用して下さい。 ●本製品の通気の為に、機体の周りに十分な空間を確保して下さい。 ●本製品の上に物を置かないで下さい。
	●本製品に、オーディオ機器・楽器等を接続される際には、必ず正しく接続されている事をご確認下さい。 ●電源を入れる前に、本製品のボリュームが最小になっている事をご確認下さい。
	●電源が入っている状態で、接続機器を抜き差ししないで下さい。機体破損の原因となります。 ●落雷の際、又は長時間ご使用にならない場合は、電源ケーブルをコンセントから抜いて下さい。 ●電源ケーブルを抜く際は、電源コードを引っ張らずに、必ずプラグ部分を持って行って下さい。
	●音が歪んでいる状態で使い続けた場合、機体が破損したり異常に高温になる事がございますので、ご注意下さい。
	●本製品の使用中に何らかの異常が発生した場合はすぐに使用を中止して下さい。その際には電源ケーブルをコンセントから抜いて下さい。その後、お買い上げになられた販売店へご相談下さい。
	●廃棄する際には必ず地域の条例に従って下さい。

各部名称

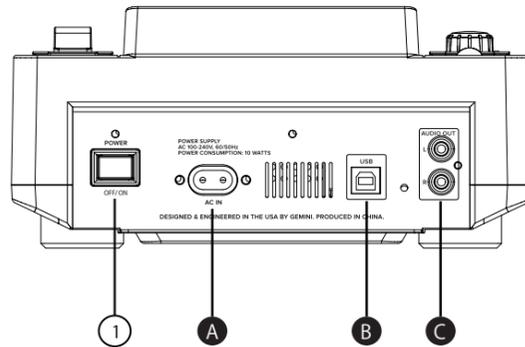
前面



各部名称

- | | | |
|---|---|--------------------|
| ① Power | ⑬ Auto / Manual Loop | ⑳ Vinyl (Quantize) |
| ② Play/Pause ▶/ | ⑭ Auto Loop 1 Beat / Manual Loop IN | ㉑ MIDI Select |
| ③ Cue | ⑮ Auto Loop 4 Beat / Manual Loop OUT | ㉒ USB select |
| ④ Shift | ⑯ 4.3" LCD Screen | ㉓ CD Select |
| ⑤ Search ◀▶▶▶ (Beat Grid / Beat Offset) | ⑰ Loop / 2 (ReLoop / Exit) | ㉔ Eject Media |
| ⑥ Track Search ◀▶▶▶ (Time / Text) | ⑱ Loop x 2 (Loop Roll) | |
| ⑦ Reverse (Wave) | ⑲ Tempo Slider | |
| ⑧ Browse / Select (Search) | ㉑ Slip Mode | |
| ⑨ Back (Settings) | ㉒ Pitch bend [+] [-] (Range / BPM Mode) | |
| ⑩ USB | ㉓ Keylock (Autocue) | |
| ⑪ Jog Platter | ㉔ BPM Tap (Lock BPM) | |
| ⑫ Hot cues 1-4 (Delete Cue) | | |

背面



SETTING

- 1 - 設定画面を表示するには、SETTING(⑨) ボタンを押します。
- 2 - BROWSE(⑧) ノブを使用して設定項目を選択します。
- 3 - 変更したい項目にカーソルを合わせ、BROWSE ノブを押し込みます。
- 4 - ブラウズノブを回して、必要な設定を強調表示させます。
- 5 - ブラウズノブを押して設定を入力します。SETTING を押して変更を中止します。
- 6 - SETTING を押して設定メニューを終了します。

設定項目	設定可能値 太字が初期設定値	説明 太字が初期設定値
Current Song BPM	Normal , * 2, / 2	BPM 解析エラーの 2 倍または半分を修正する事が可能です
AutoCue	On, Off	マスターキューポイントを最初の可聴レベルに設定します。
AutoCue Level	-36dB , -42dB, -48dB, -54dB, -60dB, -66dB, -72dB	オートキュー検出のレベルを設定します。
Eject / Load	Lock , Unlock	再生時にメディアをロックします。
Time Format	Elapsed , Remain	経過時間または残り時間を表示します。
Pitch / Tempo Range	4%, 8% , 16%, 24%, 50%, 100%	ピッチ / テンポレンジを設定します。
Keylock	On, Off	キーロックのオン / オフを切り替えます。
BPM Mode	Auto , Tap, ID3, Man	BPM モードの選択をします。
BPM Lock	Value, Off	BPM ロックのオン / オフを行います。
Beat Grid	On, Off	ビート・グリッドの波形表示をオン / オフします。
Quantize	On, Off	クオンタイズのオン / オフを行います。
Beat Offset	On, Off	ビート・グリッドの手動調節をオン / オフします。
Emergency Loop	On, Off	USB スティックが取り外された時、4 ビートループの作成をオン / オフします。
Sound Card	44/16, 48/16 , 48/24, 98/24	サウンドカードのサンプリング & ビットレートの設定を行います。
MIDI Channel	0-15	MIDI チャンネルの設定を行います。
Vinyl Mode	On, Off	ヴァイナル (スクラッチ) モードのオン / オフを行います。
Platter Nudge	1, 2, 3, 4, 5	プラッターナッジの感度を変更します。
Load Settings from MSD		USB ストレージ・デバイスに保存された設定を読み込みます。
Save Settings to MSD		USB ストレージ・デバイスに設定を保存する。
Reset Settings		すべての設定をデフォルト値にリセットする。
Software Version		現在のソフトウェアのバージョンを表示する。
Exit		メニューを終了する。

設定は、USB ストレージ・デバイスが接続されている時、そこへ保存され、ロードされます。設定を手動で設定または呼び出すには、(MDJ-600 の設定ページから) 「MSD から設定を読み込む」または「MSD から設定を保存する」の機能を使用します。Gemini VCase ソフトウェアでも、データの作成や設定が可能です。これにより、1 つのデバイスを必要な方法で設定し、それらの設定を他の MDJ デバイスにエクスポートすることが可能です。

音源ソースの選択

USB

USB ソースボタンを押すと、USB デバイスから音楽を再生する事が可能です。（デフォルト設定）

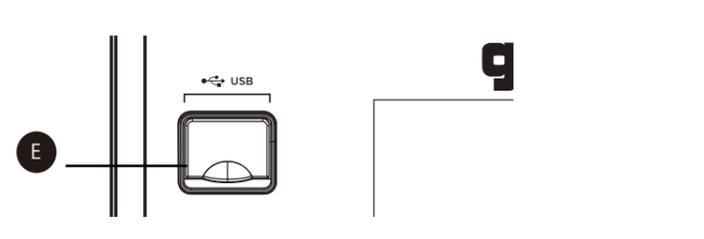
MIDI

MIDI ソースボタンを押すと、双方向サポートの MIDI / HID モードに切り替わります。このモードでは、すべてのコントロールがユニットに登録され、USB MIDI 経由で PC に転送されます。ソフトウェアと組み合わせて使用し、ソフトウェアのパラメータを制御する事も可能で、画面上の情報を駆動できるソフトウェアからデータを受信する事も可能です。（Atomix の Virtual DJ ソフトウェアは、ネイティブサポートを提供し、MIDI コントロール、USB オーディオ、およびスクリーンサポートを可能にします）。

CD

CD ボタンを押すと、CD ドライブ内のディスクの曲を再生します。

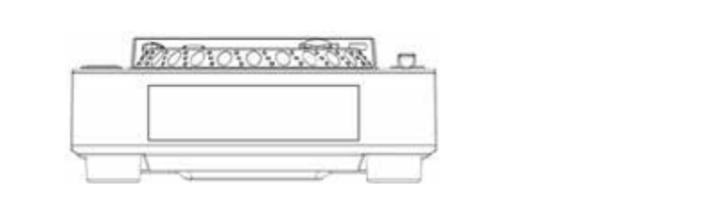
USBデバイスの読み込みと取り出し



USB デバイスを本体上部にある USB 入力端子 (**E**) に挿入します。デバイスが読み込まれると、LCD DISPLAY (**11**) にフォルダとトラックが表示されます。USB ドライブを取り外す際は、CD 又は MIDI を押し、取り外してください。データの破損を防ぐために MDJ-600 の電源を切る前に必ず、USB デバイスを取り外してください。

ディスクのロードと取り出し

MDJ-600 には、12cm または 8cm の CD を収納できるロード・トレーが装備されています。CD をロードするには、EJECT ボタン (**28**) を押し、CD トレーに CD を置き、もう一度 EJECT ボタンを押して CD トレーを開けてください。



トラック/フォルダ ブラウザ

BROWSING DISPLAY では、USB の再生可能なファイルとフォルダを表示します。BROWSE ENCODER(**8**) を回して選曲します。フォルダを開くには、開きたいフォルダをハイライトさせ、ENCODER(**8**) を押し込みます。



トラックを読み込ませるには、読み込ませたいトラックをハイライトさせ、ENCODER(**8**) を再度押し込み、選択します。前のフォルダに戻るには、BACK(**9**) ボタンを押します。トラックを読み込ませると、LCD SCREEN のディスプレイにトラック・タイトルが表示され、ロードせずに BACK(**9**) を押すと、メイン画面に戻る事ができます。

再生/一時停止

2 のボタンで再生 / 停止を操作できます。再生するには選んだトラックで▶II (再生ボタン) を押すと再生され、▶II をもう一度押すと、再生がそのポジションで停止します。

MASTER CUEの操作

MASTER CUEポイントの設定

再生中に PLAY/PAUSE ▶II (**2**) を押すと、トラックが一時停止し、トラックが一時停止中に CUE (**3**) を押すと、現在の位置にキュー・ポイントが設定されます。

MASTER CUEポイントの微調整

キュー・ポイントをプログラムした後、PLAY/PAUSE ▶II (**2**) を押し、キュー・ポイントでトラックを一時停止します。SEARCH (**5**) を押すか、ジョグホイールを回して頭出し位置を調節します。CUE (**3**) を押し、再生マーカーにキュー・ポイントを設定します。

MASTER CUEポイントからの再生

演奏中にキュー・ポイントをプログラムした後、CUE (**3**) を押すと、プログラムされたキュー・ポイントで PAUSE モードになります。CUE ボタンを押し続けると、プレビュー機能が変わり、プログラムされたキュー・ポイント からのスタッター・エフェクトやプレイが可能になります。CUE ボタンを離すと、トラックはプリセットされた CUE ポイントに戻ります。CUE ボタンを押しながら PLAY/PAUSE ▶II ボタンを押すと、現在の位置から再生を続けることができます。

AUTO CUEの操作

AUTO CUE 機能は、サウンドは開始直前の位置にマスター・キューを設定し、トラックの最初の無音部分をスキップします。SHIFT(**4**) と KEY LOCK(**22**) を押して、オート・キューを有効にします。オーディオ・レベルのスレッシュOLD値は、オート・キューが設定されている場所を決定し、設定>オート・キュー・レベルで調節できます。

サーチ

SEARCH ▶▶(**5**) でトラックの早送り、SEARCH ◀◀で早戻しをします。

トラックサーチ

TRACK SEARCH ▶▶(**6**) 次のトラックの先頭の位置

TRACK SEARCH ◀◀(**6**) 現在のトラックの先頭の位置

ピッチ調節

PITCH BEND (**21**) のボタンを押すと、既存のピッチ設定から一時的にピッチを上げたり、下げたりすることが可能です。ボタンを離すと、元の設定に戻ります。

テンポ(BPM)調節

TEMPO SLIDER(**19**) をスライドしながらテンポを調節します。(＋方向:速く、－方向:遅く) 使用時のテンポ (BPM) が LCD DISPLAY に表示されます。

ピッチを段階で調節

SHIFT (**4**) と PITCH BEND(**21**) を押すと、+ / - 4%、8%、16%、24%、50%、100%の範囲で切り替えることが可能です

キー（ピッチ）ロック

KEY LOCK (**22**) を使用すると、ピッチの変化を目立たせることなく曲のテンポを調節することが可能です。

BPMモード設定

SHIFT (**4**) 及び PITCH BEND (**22**) を押すと、BPM モード (ID3/ AUTO/ MANUAL/ TAP) を切り替える事ができます。

BPM TAP

BPM モードを TAP に設定すると、BPM TAP (**23**) を使用し、読み込まれたトラックの BPM を手動で設定する事が可能です。BPM は、平均値から計算され、タップ毎に精度が向上します。計測をやり直す場合には、2秒間 BPM TAP を触らないようにしてください。

MANUAL BPM

BPM モードを MANUAL にし、BROWSE ノブ (**8**) を使って希望のテンポに数値設定することで、BPM を決定します。SHIFT (**4**) を押しながら BROWSE ノブを回すと、細かいコントロールが可能です。新しい BPM を設定する場合は、BROWSE ノブを押し込んで確定して下さい。

ID3

BPM モードを ID3 に設定すると、ID3 タグの BPM 情報が表示されます。

AUTO BPM

BPM モードを AUTO BPM に設定すると、BPM が自動的に計算され、対応する情報が画面に表示されます。

注意：BPM 値がファイル情報 ID3 タグに存在する場合は、その値がユニットに読み取られ、表示されます。

BPM ロック

BPM LOCK 機能により、全ての曲の BPM を特定の値にロックする事ができます。SHIFT (**4**) と BPM TAP (**23**) を押すことで設定する事が可能です。デフォルトでは、BPM の値は現在の曲の BPM に変更されます。この値を変更するには、BROWSE ノブ (**8**) を希望の値に合わせ、ノブを押して設定します。MDJ-600 から再生された全ての曲が、選択されたテンポになります。オフにするには、SHIFT と BPM TAP をもう一度押します。

HOT CUE

HOT CUEの設定

再生中または一時停止中に HOT CUE を設定したいトラックのポイントで HOT CUE 1,2,3 または 4 (**12**) を押します。一度押すと、プログラムされた HOT CUE が点灯します。(1,2,3 または 4) HOT CUE を解除するには、SHIFT (**4**) を押し、解除する HOT CUE を選択します。

HOT CUEからの再生

再生中または一時停止中に HOT CUE 1,2,3 または 4 を押すと、その HOT CUE に記録されたポイントから再生が始まります。

LOOP機能

LOOPの設定

再生中に、ループの開始位置でループ IN (**14**) を、終了位置でループ OUT (**15**) を押します。

LOOPの微調整

ループを設定した後にループを調節するには、IN (**14**) を押してイン・ポイントを調節するか、OUT (**15**) を押してアウト・ポイントを調節します。ループの長さは、ジョグホイール (**11**) を回し、ループ・ポイントを動かすことで調節できます。ループ・ポイントが正しい場合は、IN または OUT を押して設定します。/2 (**17**) でループの長さが半分になり、X2 (**18**) でループの長さが倍になります。

LOOPの解除

ループが再生されている間に、RELOOP/EXIT (**17**) を押し、ループを解除する事が可能です。ループ・アウト・ポイントの後に再生が再開されます。

LOOPの長さの変更

ループがアクティブになると、/2 (**17**) と x2 (**18**) (SHIFT (**4**) + IN (**14**) または OUT/ADJUST (**15**)) を使用し、ループのサイズを半分または2倍にする事が可能です。ブレイクやサビのリフ（ドロップ）をループする際等に有効です。

AUTO BEAT LOOP

AUTO LOOP 1 (**14**) 4 (**15**) を使用し、1 拍または 4 拍のループ設定を行う事が可能です。ループがアクティブになると、対応のボタンが点灯します。オート・ビート・ループは、トラックの現在の BPM に基づき、設定されます。

AUTO LOOP ROLL

SHIFT (**4**) と X2 (**18**) を押し、ループ・ロール・モードを有効にします。その後、オート・ループ・ボタン (**13**) を長押しして、スリップ・モードを有効にし、希望の長さにループを設定します。ループを終了し、スリップ・モードをオフにするには、ボタンから手を離してください。

JOGWHEELのコントロール

VINYL MODE

VINYL (**24**) を押すと VINYL モードが有効になります。VINYL モードでは、ジョグホイール (**11**) をタッチし、回転させるとスクラッチが発生し、無効にするとジョグホイールはサーチ・モードになり、トラックを早送り、または早戻しする事が可能になります。

PITCH NUDGE

ブラッターを使用し、ピッチを一時的に 8%まで増減させる事が可能です。ブラッターが VINYL モードになっている場合、外側のエッジだけに触れてブラッターを回し、ピッチのナッジ・コントロールを行えます。VINYL モードがオフの場合は、ブラッターのどの部分でも（トップを含む）ピッチ・コントロールが可能です。

REVERSE MODE

REV (**7**) を押すと、通常再生と同じ速さで逆再生が可能です。

SLIP MODE

SLIP (**21**) が有効の時、ノーマル再生が SCRATCH, LOOP, REVERSE エフェクトの下で聞こえないように続きます。SCRATCH, LOOP, REVERSE の各モードを終えた時、JOGWHEEL ディスプレイに表示された、聞こえない状態のまま進行していた再生音が再生ポジションから再開されます。

SLIP WITH SCRATCH

スクラッチ中に SLIP を使うには、VINYL (**24**) ボタンを押し、VINLY モードを有効にします。SLIP (**21**) ボタンを押し、SLIP モードを有効にします。ノーマル・トラック再生が表面下で聞こえない状態のまま進行する形になり、JOGWHEEL でスクラッチを行っている間は、SCRATCH エフェクト音が再生され、ブラッターから手を離すと、ノーマル再生に戻ります。

SLIP WITH LOOP

ループ再生で SLIP を使用するには、SLIP (**20**) を押し、SLIP モードを有効にしてください。IN/OUT コントロールを使用し、ループを設定すると、ループ再生が始まります。SLIP が点滅し、SLIP モードがアクティブになった時、表面下の再生位置がジョグホイールディスプレイに表示されます。ループを終了すると、表面下で進行していたノーマル再生ポジションからトラック再生が継続されます。

SLIP WITH REVERSE

リバース再生中に SLIP を使用するためには、SLIP (**20**) ボタンを押し、SLIP モードを有効にして下さい。リバース再生を始めるために REVERSE (**7**) を押します。SLIP モードが起動され、JOGWHEEL ディスプレイに再生ポジションが表示され、SLIP@ボタンが点滅し始めます。リバース再生を終わらせるには、再び REVERSE⑦を押します。リバース再生を終わらせると、トラック再生は表面下で進行していたノーマル再生ポジションから再開されます。スリップ・モードのリバースは、センサー機能としても使用する事が可能です。

BEAT GRID

MDJ-600 は、VCase で行われたデータ解析またはトラック解析によってビート・グリッドを生成することができます。ビート・グリッドは、イベントをトラックに揃えるために使用されます。ビート・グリッドをオンまたはオフにするには、SHIFT (**4**) を押しながら SEARCH (**5**) を押すか、SETTINGS (**9**) を押します。可能な限り正確なビート・グリッドを作成するために、VCase を使用して音楽を解析することを強くお勧めします。