

AMERICAN AUDIO Pro-Scratch 2™

Featuring:



日本語取扱説明書



株式会社サウンドハウス

〒286-0044 千葉県成田市不動ヶ岡 1958
TEL: 0476(22)9333 FAX: 0476(22)9334

はじめに

この度は、American Audio 社製の Pro Scratch2 をご購入いただき誠に有り難うございます。

Pro Scratch2 は、抜群の耐久性と高性能を兼ね備えた DJ 用 CD プレイヤーの最新バージョンです。

Pro Scratch2 の性能をフルに発揮させ末永くお使い頂く為に、ご使用になる前にこの取り扱い説明書を必ずお読み下さい。尚、お読みになった後は保証書と一緒に大切に保管して下さい。

ご使用の前に

1. この取り扱い説明書にしたがって操作して下さい。
2. 水には大変弱いので、雨などがかからないよう充分ご注意下さい。
3. 内部には精密な電子部品が多数実装されています。移動及び輸送時には大きな衝撃が加わらないようにして下さい。
4. 本機の設置場所は直射日光の当たる場所やストーブの直前など、高温になりやすい場所を避け、なるべく通気性の良い場所で御使用下さい。
5. 定格電圧 AC100V, 50/60Hz で御使用下さい。
6. 電源コードは機材への挟みこみ等、無理な力が加わらない様御注意下さい。
7. 信号の入出力端子に、許容範囲を越える異常電圧が加わらない様にして下さい。
8. 故障や感電事故を防止すると共に、性能を維持する為にも、ケースを開けて内部に触れたりしないでください。修理が必要な時には、販売店もしくは輸入代理店までお問い合わせ下さい。

主な機能

- 8 倍オーバー・サンプリング、1 ビット D/A コンバーター
- オート・キュー
- 1/75 秒フレーム・サーチ機能
- リアルタイム・キュー
- 8 種類のスピード・スキャン（4 早送り、8 巻き戻し）
- ピッチ・ディスプレイ
- 384 のプログラム可能なキュー・ポイント(128×3)
- デジタル同軸出力
- 大型で様々なアングルからでも見やすいデジタル・スクリーン
- フェーダーQ スタート・コントロール (a)
- シームレス・ループ（途切れのないループ再生）
- サンプラー（リバーズ再生も可）
- BOP エフェクト (b)
- フリップ・フロップ（リレー再生）(c)
- ジョグダイヤルピッチベンド $\pm 100\%$
- メモリー・バックアップ (d)
- プログラム可能な 3 つのキューボタン（フラッシュスタート）
- スロット・ローディング・ドライブ
- 384 のプログラム可能なキューポイント（128×3）(e)
- ピッチ調整： $\pm 4\%$ 、 $\pm 8\%$ 、 $\pm 12\%$ 、 $\pm 16\%$ 、 $\pm 100\%$
- インスタント・スタート/10 ms
- ミュージックマスターテンポ（ピッチを変えずにテンポを変える機能）
- リアルタイムスクラッチ機能
- リバーズ再生
- 豊富なエフェクト機能（パン、スキッド、フィルター、フェイズ、エコー、フランジャー、ロボット、トランス）
- アンチショックメモリー
- ボリュームつまみ付きヘッドフォン出力端子
- スロットインジケータライト
- システムロック機能
- シングル/コンティニュー再生切替
- FX MIX 機能

(a) フェーダーQ スタート・コントロール

フェーダーQ スタート・コントロール機能を搭載した American Audio ミキサーに接続して使用します。最高の結果を得るには、2 台の Pro Scratch2 を使用することもできます。説明書の中で説明されているセットアップ方法に従って Pro Scratch2 を接続して下さい。セットアップが完了したらプレーヤーに読み込みます。そしてミキサーのクロスフェーダーを左から右に動かして Pro Scratch2 の再生機能をスタートしたり一時停止ができます。例えば、Pro Scratch2 を 2 台とフェーダーQ スタート・ミキサーを使用する場合、ミキサーのクロスフェーダーが一番左にある時に（プレーヤー1 が再生中、プレーヤー2 がキューまたは一時停止状態）フェーダーを右に 20%ほど動かせばプレーヤー2 が再生を始めプレーヤー1 がキュー・モードに戻ります。クロスフェーダーが右にある時に左に 20%動かせばプレーヤー1 が再生を開始し、プレーヤー2 がキュー・ポイントに戻ります。この機能でスクラッチと同じ効果が得られます。CD プレーヤーでキューポイントの保存をしたら、ミキサーのクロスフェーダーを前後に動かして様々な歌やサンプルを素早く呼び出せます。新しいキューポイントは Pro Scratch2 プレーヤーで簡単に選択が可能です(キューポイントの設定方法の項目をお読み下さい)。Q スタート・コントロールは使いやすく、この機能をマスターすれば音楽に驚くほどの効果を加えることができます。

注意:Q スタートを正しく操作するため、ミキサーの“ ハムスター ”設定は必ず 1/2 (通常設定) に設定して下さい。

(b) BOP エフェクト

BOP エフェクトには 2 つの機能があります。ひとつめはスタッター・エフェクトで、サンプラーと同じような音を得ることができます。もうひとつはメモリーの最後のキューポイントにすぐに戻る機能です。この 2 つの機能により素晴らしい効果を得ることができます。BOP エフェクトを活用する際は BOP エフェクトの項目を参照して下さい。

(c) フリップ・フロップ

この機能は、フェーダーQ スタート機能を搭載した American Audio ミキサーに接続して使用します。フリップ・フロップを使用する時は、Pro Scratch2 を 2 台使用する必要があります。説明書の中で説明されているセットアップ方法に従って Pro Scratch2 を接続します。これは片方のプレーヤーが終わると次のプレーヤーをスタートさせる機能です。例を挙げると、プレーヤー1 が再生を終えた時にプレーヤー2 がすぐに再生を始めます。フリップ・フロップをセットすればトラックからトラックへ、ディスクからディスクへ連続再生ができます。この機能の詳細についてはフリップ・フロップの項目をご覧ください。

(d) メモリー・バックアップ

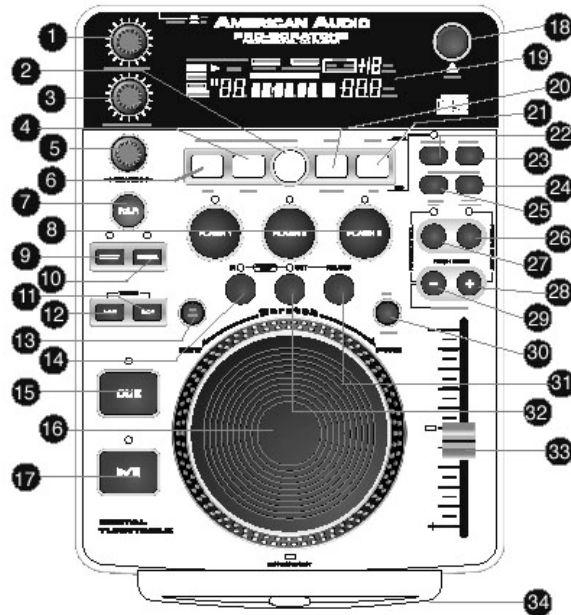
Pro Scratch 2 には 5 年間のメモリーバックアップがついています。これは万が一電源コードを誤って抜いてしまった場合に備えて設定を保存することができる機能です。主電源を切ってしまうと最後にセットした設定を記憶しています (リピート/SGL/CTL/エフェクト・パラメーター)。Pro Scratch 2 は誤ってディスクを取り出してしまうたり電源を切ってしまうと、キューポイントをメモリーに保存します。

(e) プログラム可能なキュー・ポイント:

Pro Scratch 2 にはフラッシュ・スタートボタンが 3 ケついています。128 のキュー・ポイントを各フラッシュ・スタートボタンに保存することが可能で、合計 384 保存することができます。これらのキュー・ポイントは本体内部のメモリーに保存でき、いつでも呼び出すことができます。

基本操作とコントロールの説明

トップパネルコントロール



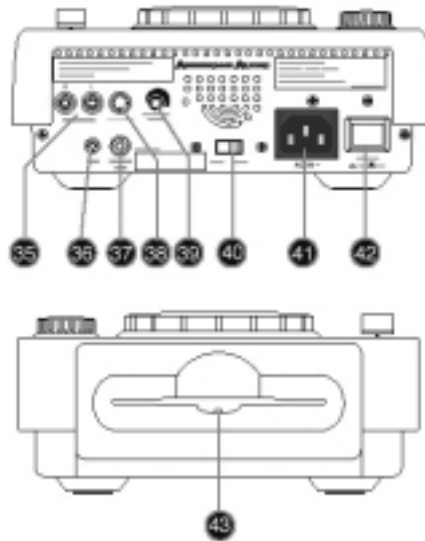
1. パラメータタイムつまみ：パラメータタイムを調整します。
2. ホールドボタン：エフェクト用に設定したパラメータをセット/ロックします。ホールドがかかっている時には青いLEDが点灯します。
3. パラメータレシオ：パラメータレシオの値を調整します。
4. フィルター/フェイズボタン：フィルター/フェイズ効果をON/OFFします。後述のビルトインエフェクトを参照して下さい。
5. サーチホイールつまみ：右回りで早送り方向、左回りで巻き戻し方向のサーチを行います。両方向に4種類のスピードレベルがあります。
6. スクラッチ/スキッドボタン：スクラッチ/スキッド機能のON/OFFをします。詳細は後述のビルトインエフェクトを参照して下さい。
7. P.S.P. (プリセットパラメータ) ボタン：プリセットエフェクト機能のON/OFFをします。各エフェクトには4種類のプリセットがあります。
8. フラッシュボタン 1~3：このボタンを使って3つのキュー・ポイントあるいは3つのサンプルを保存することが出来ます。各フラッシュ・ボタンはサンプル1ヶまたはキュー・ポイント1ヶを保存することが出来ます。
9. メモリーボタン：このボタンを使って最大3つのキュー・ポイントまたは3つのサンプルを3つのフラッシュ・ボタン(6)にプログラムすることが出来ます。またサンプルを呼び出すことも出来ます。
10. サンプラーボタン：サンプラー機能をアクティブにするボタンです。この機能がアクティブになっている時、作ったサンプルが連続ループ・モードで再生されます。
11. トラックボタン(再生方向)：トラック選択時に使用します。このボタンを軽く押すと次のトラックに移動し、このボタンを押し続けるとトラック間を高速でトラックをスキップします。

12. トラックボタン(リバース方向): トラック選択時に使用します。このボタンを軽く押すと手前のトラックに戻り、押し続けると高速でトラックをスキップします。
13. FX MIX: FX MIX モードの ON/OFF をします。このモードは自動的にトラックやサンプルの再生をストップさせ、選んだキュー・ポイントのところから再スタートさせます。
14. シームレスループ IN ボタン: この機能を使うと CD の再生を中断させることなくキュー・ポイントを設定することが出来ます。またこのボタンはシームレス・ループの起点も設定することができます。
15. キュー: CUE ボタンを再生中に押すとすぐに再生が一時停止し、最後に設定したキュー・ポイントにトラックを戻します。赤いキューLED が本体のキュー・モードの状態に合わせてだんだんと光っていきます。また、この LED は新しいキュー・ポイントが設定されるたびに点滅します。一時的に CD を再生する時にはこのキュー・ボタンを押しつづけて下さい。キュー・ボタンを離せばすぐにキュー・ポイントに戻ります。キュー・ボタンを軽く押して BOP エフェクトを機能させます。
16. ジョグシャトル/エフェクトブラッター: このシャトルには 2 つの機能があります。
 - A. CD が一時停止になっている時やキュー・モードの時、フレームサーチ・コントロールとして機能し、キュー・ポイントを設定することができます。
 - B. 再生中はピッチ・ベンドとして機能します。シャトルを時計周りに回すとピッチ%を最大 100%まで上げることができ、シャトルを反時計回りの方向に回すと、ピッチ%は最大 - 100%に下げることができます。ピッチ・ベンドはジョグ・シャトルを連続して回すスピードと回転数によって決められます。
17. 再生/PAUSE ボタン: PLAY/PAUSE ボタンを押すと再生からポーズへ、ポーズから再生へと操作を変更することができます。再生モード中は緑の再生 LED が点灯し、ポーズ・モードでは緑の再生 LED が点滅します。
18. CD イジェクト: このボタンで CD を取り出します。このイジェクトボタンは、本体がキューモードの時にだけ有効です。これは、CD 再生中の誤操作を防ぐための機能です。
19. LCD ディスプレイ画面: 高品質 LCD 画面が全ての機能を表示します。この画面は様々な角度から見るができます。LCD 画面についての詳細は後述の「LCD ディスプレイパネル」を参照して下さい。
20. エコー/フランジャー: エコー/フランジャー効果の ON/OFF をします。詳細については後述のビルトインエフェクトを参照して下さい。
21. トランス/パン: トランス/パン効果の ON/OFF をします。詳細については後述のビルトインエフェクトを参照して下さい。
22. FX セレクトボタン: エフェクトには 2 つのレイヤーがあり、このボタンによってレイヤー切替を行います。
23. SGL/CTN ボタン: この機能でシングルトラック再生または連続トラック再生を選択します。この機能はプログラムやフリップ・フロップ・モードでも操作可能です。
24. REV/PLAY: このボタンを押すとリバース再生モードになります。この機能でトラックまたはサンプルをリバース再生できます。このモードでは全てのピッチ機能とエフェクト機能が操作可能です。
25. タイムボタン: LCD に表示される再生時間/トラック残り時間/合計残り時間の表示切替をします。
26. ピッチ ON/OFF ボタン: このボタンでピッチスライダー機能のオン/オフ切替をします。ピッチの割合は 4%、8%、16%、100%から選択します。ピッチパーセンテージセレクトボタン

の上にある LED ライトの色により選択されているパーセンテージを表示します。赤が 4%、緑が 8%、オレンジが 16%、点滅緑が 100%です。

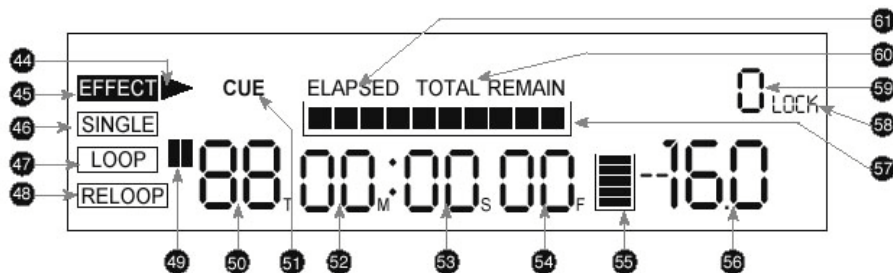
27. テンポロック機能： このボタンでテンポロック機能の ON/OFF をします。この機能が ON の状態であれば、ピッチに影響を与えることなくテンポのアップ/ダウンが可能です。
28. +ピッチベンドボタン： (+) ベンド機能で再生中の CD の BPM (一秒辺りのビート数) を一時的に早くすることができます。この機能で CD と CD のビートまたは他の音源とのビートをマッチさせることができます。これは一時的な機能ですので、ピッチボタンから指を離せば BPM は自動的にピッチスライダー (17) のピッチ値に戻ります。このボタンを押しつづけると最大で + 100% のピッチ値にすることができます。
29. - ピッチベンドボタン： (-) ベンド機能を使用すれば、再生中の CD の BPM (1 秒辺りのビート数) を一時的に遅くすることができます。この機能で CD と CD のビートまたは他の音源とのビートをマッチさせることができます。これは一時的な機能ですので、ピッチボタンから指を離せば BPM は自動的にピッチスライダー (17) のピッチ値に戻ります。このボタンを押しつづけると最大で ± 100% のピッチ値にすることができます。この機能を使えば別の音源に合せてビートを遅らせることができます。この機能はあくまでも一時的なピッチ調整ですので、より正確にピッチ調整するにはピッチスライダーを使って別の音源とのビートをマッチさせて下さい。
30. BOP/ENTER ボタン： BOP 機能は、再生中にこのボタンを押すと、最後にセットしたキューポイントに瞬時に戻ります。このボタンのもう一つの機能は、FX MIX 機能の ON/OFF です。
31. リループボタン： シームレスループ (詳細は「シームレスループ」を参照して下さい。) がセットされている状態で、このボタンを押すとシームレスループモードになります。OUT ボタンでループを解除します。リループできる状態の時には LCD 画面に「LOOP」「RELOOP」が表示されます。
32. OUT ボタン： ループの終了ポイントを決定します。この OUT ボタンを押すまでループは繰り返されます。
33. ピッチスライダー： 再生ピッチパーセンテージを調節するのにこのスライダーを使用します。スライダーの設定はピッチスライダーを動かすかピッチ機能をオフにしない限り、その設定が残ります。ドライブにディスクが入っていても入ってなくても調節可能です。ディスクを取り出しても元のピッチ調節は残りプレーヤーに取り込まれる次のディスクにも反映されます。選択されたピッチ量は LCD 画面上に表示されます。
34. トランスポートスロット： スロットイン方式になっているので単純にディスクをスロットに差込めば自動的にディスクが取り込まれます。電源が OFF の状態でディスクをスロットに無理矢理入れないで下さい。

リアパネル



- 35. オーディオ出力信号用の端子： ステレオ・ピン・ケーブルをオーディオ出力からミキサーのライン入力に接続します。
- 36. キューミニジャック： リアパネルにあるフラッシュ用ミニプラグの端子にら対応している American Audio ミキサーのコントロール出力に接続します。この機能は American Audio Q シリーズミキサーのみに対応しています。
- 37. デジタル出力： この端子を使って MD や CD-R その他のデジタル・レコーディング機器へのデジタルダビングが可能です。
- 38. ヘッドフォン端子： ヘッドフォンを接続します。
- 39. ヘッドフォンボリューム： ヘッドフォン端子からの出力レベルを調節します。
- 40. 電圧セクター： 「120V、60Hz」と「220V、50/60Hz」で切替可能です。日本国内の仕様では 120V を選択して下さい。切替する際には必ず本体電源が OFF になっていることを確認して下さい。
- 41. 電源コネクタ： このコネクタから本体へ電源を供給します。絶対にアースピンを取り除かないで下さい。故障の原因となります。
- 42. 電源スイッチ： 本体電源の ON/OFF をします。

フロントパネル



- 43. CD スロット電源インジケータ：電源が ON の時に点灯します。暗い場所での操作の際には CD スロットの位置を確認できます。

LCD ディスプレイパネル

44. 再生インジケータ： 本体が再生モードの時にこのインジケータが点灯します。
45. エフェクトインジケータ： ビルトインエフェクトのうち、いずれかが選択されると点灯します。
46. シングルインジケータ： CD ドライブがシングル再生モードになっていることを表示し、トラックが一度再生されるとキュー・モードに戻ります。シングル・インジケータがオンになっていない場合は連続再生モードになっています。連続モードではドライブがディスクの残りすべてのトラックを再生します。残りのトラックが一旦終わると、キュー・モードに戻ります。
47. ループ： このアイコンはループ・モードの時に点滅します。このアイコンはループが設定されているが実際に再生されていない場合に点灯します。
48. リループインジケータ： ループが設定されているか、設定準備可能時に表示されます。
49. ポーズインジケータ： 本体が一時停止モードになっている時に点滅します。
50. トラックインジケータ： キュー/再生時のトラック番号を表示します。
51. キューインジケータ： 本体がキューモードになっている時と新しいキューポイントが設定される時に点滅します。
52. タイムメーター： 分・秒・フレームを表示します。このメーターはトラックの再生時間（ELAPSED）、合計の再生時間（TOTAL）、またはトラックの残り時間（REMAIN）のいずれかを表示選択できます。選択された表示時間はそれぞれ ELAPSED、TOTAL、REMAIN で表示されます。
53. タイムメータ： 表示時間の「秒」を表します。
54. タイムメータ： 表示時間の「フレーム」を表します。
55. タイムメータ： メモリーバケットインジケータ：このインジケータには 2 つの機能があります。赤いインジケータはキュー・メモリーの残りメモリーを表します。インジケータの容量がいっぱいになっている時はキュー・メモリーがいっぱいになっていることを表しています。メモリー容量表示の 5 本のバーはアンチショック・メモリーを表しています。各バーにつき 2 つのアンチショックメモリーを表します。
56. ピッチメータ： ピッチ・スライダーで入力したピッチパーセンテージを表示します。
57. タイムバーインジケータ： このバーは視覚的におよそのトラック時間またはディスク時間を表示し、トラックが終了する時に点滅し始めます。点滅しているバーが終わりを教えてくれるので次のトラックへ移る準備をする時間にあてることができます。
58. ロックインジケータ： 本体がロックモードの時に点灯します。
59. P.S.P.インジケータ： 使用されているプリセットエフェクトの番号を表示します。
60. TOTAL/残り時間インジケータ： TOTAL は表示時間がディスク全体の残り時間を表示します。REMAIN の表示時間は再生中トラックの残り時間を表示します。
61. 再生時間インジケータ： 再生中のトラック再生時間が表示されます。

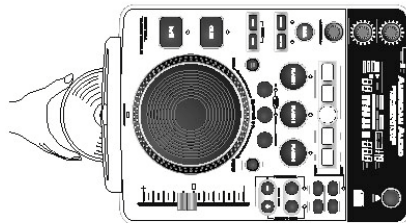
基本操作

1. ディスクの挿入/取出し

Pro Scratch2 では 12cm の CD のみ再生が可能です。8cmCD、変形した CD、また楕円形の CD などは使用できません。CD をプレーヤーに差し込む時は CD の端を持つようにして下さい (Figure 7 参照)。ディスクのラベル面を上にしてディスク・スロットにスライドして差し込んで下さい。また、信号面 (光沢面) は絶対に触らないで下さい。スロットからディスクを取り出す時は EJECT/STOP ボタンを押して下さい (Figure 8 参照)。

注意：

- ディスク・スロットには 12cm オーディオ CD 以外のものを入れないで下さい。
- 一度にディスクを 2 枚以上入れないで下さい。本体の破損を引き起こす可能性があります。
- 電源オフ時に無理矢理スロットにディスクを入れないで下さい。ドライブ・システムが破損する恐れがあります。



(Figure 9) ディスクを挿入する時は常にディスクの端を持ち、レベル面を上にして差し込んで下さい。



(Figure 10) ディスクを出す際には EJECT ボタンを押して下さい。

2. トラックの選択

2 つのトラックボタン (11、12) のどちらかを使ってトラックを選択します。トラックボタンを一度押して次のトラックまたは一つ前のトラックを選択します。トラックボタンを押しつづければスキップさせて素早くトラックを変えることができます。CD 再生中にトラック・ボタンで新しいトラックを選択すれば (トラックは既に再生モードになっている) そのトラックは検索操作完了後すぐに再生を始めます。



3. 再生スタート

オーディオ CD を前述のように (ディスクの挿入/取出の欄参照) 挿入します。CD を入れた状態で PLAY/PAUSE ボタン (15) を押すと、すぐに再生がスタートします。PLAY (41) インジケータは再生が始まったらすぐに点灯します。再生がスタートするところが自動的にキューポイントとしてメモリーに記憶されます。CUE ボタン (13) または BOP ボタン (20) を押すと再生がスタートしたこのキューポイントに戻ります。

4. オートキュー

ディスクを入れると本体は自動的に始めの音源にキュー・ポイントを設定します (通常はトラック 1 の頭)。PLAY ボタン (17) を押す前に新しいトラックを選択した場合は新しいキュー・ポイントが新しいスタート・ポイントとして反映されます。

5. 再生ストップ

再生を停止してもドライブ装置は停止せず、単にトラックを一時停止またはキュー状態にしているため、これで本体の再生をすぐに開始することができます。ディスクを取り出すか、スリープ・モードにした場合のみドライブ装置が停止します。再生を停止（一時停止）するには次の二通りの方法があります。

- 1) 再生中に PLAY/PAUSE ボタン（17）を押します。PLAY/PAUSE ボタンを押した場所で再生が停止します。
- 2) 再生中にキューボタン（15）を押します。すると再生が停止し、トラックは最後に設定したキューポイントに戻ります

6. 一時停止

PLAY/PAUSE ボタン（17）を押したところで再生を一時停止する機能です。PLAY/PAUSE ボタンを押すと再生と一時停止モードを切替えます。一時停止モード状態の時、LCD 画面の一時停止インジケータが点灯し、緑色の PLAY/PAUSE ボタン LED が再び点滅し始めます。

7. フレームサーチ

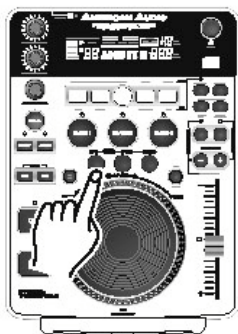
フレームごとにトラックをスクロールすることができ、スタートキューやループ・ポイントの設定や呼び出しが可能です。このスクロール機能を使用するにはまず、一時停止モードまたはキュー・モードにする必要があります。一時停止モードまたはキューモードにしたらジョグシャトル（16）を回してトラックをスクロールします。時計回りにジョグ・シャトル回せばフレーム・サーチで早送りができ、反時計回りに回すとフレーム・サーチで巻き戻しができます。ジョグシャトル使用時はモニター機能（ヘッドホン・レベル）で今何をスクロールしているのか分かるようになっています。スタート・ポイントを呼び出したら、PLAY/PAUSE ボタンを押してキュー・ポイントを設定します。キューボタンを押すと今設定したばかりの所に戻ります。

8. スキャン

ディスクあるいはトラックのクイック・サーチができます。サーチジョグシャトル（5）を時計方向に回せば早送りでき、反時計回りにシャトルを回せば巻き戻しができます。ジョグ・シャトルをどの位回すかによって、4 段階の速度で早送り・早巻き戻しができます

9. キューポイントの設定

PLAY/PAUSE（17）を押すと再生が開始したところがキューポイントになります。ディスクまたはディスクのどこにでもキューポイントを設定することができます。ディスク 1 枚ごとにキュー・ポイントを 4 つ設定することができます。FLASH ボタン 1～3 に 3 つ、IN ボタンに 1 つ保存されます。

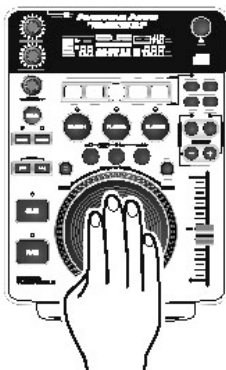


1) IN ボタン（14）をディスク再生中に押して下さい。音楽を遮ることなくキューポイントを設定できます。キューボタン（15）を押すと IN ボタンボタンを押した場所に戻ります。フラッシュボタン 1～3 のいずれかにキューポイントを保存して下さい。キューボタン（15）、BOP ボタン（30）、あるいは IN ボタンのいずれかを押すと保存したポイントに戻ります。

2) ジョグシャトルを使ってもキューポイントを設定することができます。一時停止モードまたはキュー・モードになっている間に、ジョグシャトルを使ってトラックをスクロールし、スタート・ポイントを呼び出します。設定



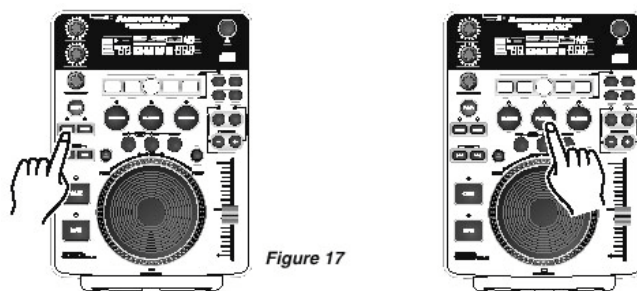
したいポイントを決めたら再生ボタンを押してキュー・ポイントを設定します。キューボタンまたは IN ボタンを押せばここで設定したポイントに戻ります。



10. キュー・ポイントの保存

前述の方法で保存したキュー・ポイントを設定したら、キューポイントをフラッシュボタン（8）保存します。キュー・ポイントまたはサンプル（サンプル・ループの設定方法は後述）のどちらか一方を保存することができます（両方保存することはできません）。いったんこのキュー・ポイントを保存してしまえばいつでも呼び出すことができ、ディスクが取り出してある場合でも、電源が切ってある場合でも呼び出しは可能です。ディスク 1 枚につき最大 3 つまでキュー・ポイントの保存が可能、また最大 384 ケのキュー・ポイントを本体のメモリーに保存することができます。LCD 画面のメモリー表示にはおおよそのメモリー残数が表示されます。キュー・ポイントを保存方法は以下の通りです。

- 1) Figure 17 のようにメモリーキューボタンを押します。赤色のメモリーキューLED が点灯してメモリーの保存準備ができたことを知らせます。ここで 3 つあるフラッシュボタンのうちどれか 1 つを押してキュー・ポイントをメモリーに保存します（Figure 18）。フラッシュ・ボタンを押すと、フラッシュ・ボタン LED がこれに反応して短く点滅します。LED はそのまま点灯してサンプルまたはキュー・ポイントのいずれかがメモリーに保存されたことを表示します。赤色のメモリー・キューLED はここで消灯します。

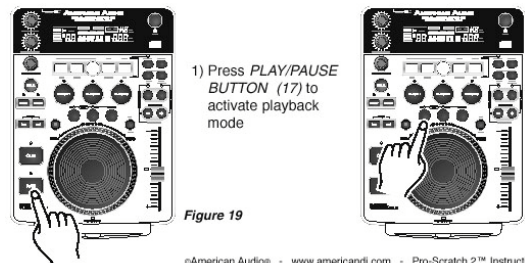


- 2) 1 の手順を繰り返して最大 3 つのキュー・ポイントを保存することができます。3 つ全てのキュー・ポイントを設定したら、それらのポイントにいつでもアクセスすることが出来ます。後から呼び戻せるようにする際は 3 つのメモリーにキューポイントやループを保存してからメモリーボタンを 2 秒程押して下さい。セーブを認識した事を LED が一度点滅する事で知らせます。保存を呼び出すには CD を挿入する前にメモリーボタンを押して LED が点灯している事を確認してください。キューポイントを保存した CD を挿入すると、ディスプレイに

“RECALL”と表示します。これで保存したキューポイントと呼び戻せます。そして音楽を遮ることなく即座にそのキュー・ポイントをスタートさせることが可能です。これらのキュー・ポイントにアクセスするためには、キュー・ポイントを設定するのに使用したディスクがドライブに入っていないとなりません。

11. シームレス・ループの設定および再生

シームレス・ループとは音の輪のことで、音楽を遮ることなく連続再生することを言います。このループを使用して、ミキシングに劇的なエフェクトを加えることができます。このループには制限時間がありませんから、CD の最初から最後までループすることができます。ディスク上の 2 つの連続したポイントとポイントの間にシームレス・ループを設定します。

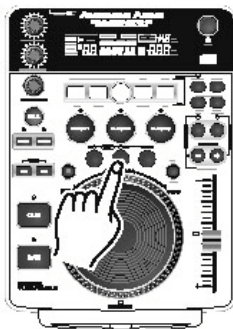


- 1) PLAY/PAUSE ボタンを押して再生モードをアクティブにします。(Figure 19)
- 2) IN ボタンを押します。これでシームレス・ループのスタート・ポイントが設定できました。IN ボタン LED が点灯します。
- 3) OUT ボタンを押してシームレス・ループのエンディング・ポイントを設定します。IN ボタンと OUT ボタンの LED が点滅し始めてシームレス・ループ・モードがアクティブ中であることを知らせます。

LCD ループ・インジケーター

シームレス・ループ設定中は LOOP と RELOOP インジケーターが LCD 画面で点滅し、ループがアクティブになっていることを知らせます。

12. ループの解除



シームレス・ループを解除するには、OUT ボタンを押します。IN ボタンと OUT ボタンの LED はそのまま点灯していますが、点滅が止まります。音楽の再生は、再び通常再生に戻ります。IN ボタンと OUT ボタンの LED はそのまま点灯し、ループがメモリーに保存されていることを知らせます。

13. 再度ループをプレイする

RELOOP 機能を使用すれば、保存してあるループにいつでも戻ることができます。IN ボタンと OUT ボタンの LED が、ループがメモリーに保存されていることを表示していて、いつでも再生することができます。ループを再開するには RELOOP ボタンを押して下さい。IN ボタンと OUT ボタンの LED がもう一度点滅し始めてシームレス・ループ・モードがアクティブになっていることを知らせずぐに保存されたループの再生を開始します。

14. ループエディット

ループのエンディング・ポイントのみ編集可能ですのでご注意ください。ループの長さを短くしたり長くしたりすることができます。シームレス・ループを編集する前に、まず編集するシームレス・ループが既に設定されている必要があります。まだシームレス・ループを設定していない場

合はステップ 10 (前項) の説明に従って設定して下さい。シームレス・ループを既に設定している場合でまだ再生していない場合は RELOOP ボタン (31) を押してシームレス・ループをアクティブにします。シームレス・ループのエンディング・ポイントのエディット方法は以下の通りです。

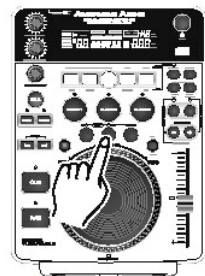
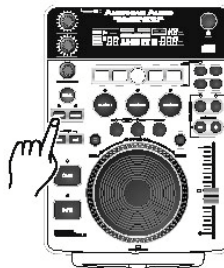
- 1) OUT ボタン (32) を押し、ループのキュー・ポイントから通常の再生に戻ります (Figure 20)。これでシームレス・ループ・モードが解除され、ループのエンディング・ポイントを編集することができます。
- 2) 新しいエンディング・ポイントを編集したら OUT ボタンをもう一度押します。
ループを短くする場合：トラック上の前寄りのところで OUT ボタンを押します。
ループを長めにする場合：トラック上の後寄りのところで OUT ボタンを押します。

15. ビルトイン・サンプラーを使う

Pro Scratch 2 にはサンプラーが内蔵されています。3 つのフラッシュ・ボタン (8) に最大 3 つまでサンプルを保存することができます。サンプルは最長で 6.5 秒の長さまで保存が可能です。CD 再生中、もしくは CD ドライブが一時停止モードになっている時、あるいは CD がプレイヤーに入っていないくても、サンプルを呼び出すことができます。設定したサンプルはどんな時でも音楽を遮ることなく再生することができます。すでに再生モードになっている時にサンプルを再生した場合は、その時の音源の上にサンプルが再生されます。また、サンプルは一度きりの再生でも可能ですし、連続したループにおいても再生が可能です。キュー・ポイントがあるのでドライブメモリー 1 つにつき、最大で 128×3 のサンプルを保存できます。LCD 画面のメモリー表示 (55) にはおおよそのメモリー残量が表示されます。

16. サンプルを作るには

- 1) ループを開始します。ループの長さが 6.5 秒以上だとサンプルとして保存することはできず、キューポイントとして保存されます。
- 2) メモリーボタン (9) を押します。メモリーボタンの赤い LED が点灯し、メモリーの保存準備ができたことを知らせます。
- 3) ループを保存したい場所を 3 つのフラッシュボタン (8) のうちから一つ選び、そのボタンを押します。
- 4) サンプルがメモリーの中に保存されると、赤色のメモリーボタンの LED が消えます。
- 5) ここでサンプルはメモリーに保存されました。サンプルを設定するのに使用したオリジナルのループは OUT ボタン (32) を押さない限りそのまま再生されます。
- 6) 本体が一時停止モードになっていたとしても、いつでも設定したサンプルを呼び出すことができます。サンプルを呼び出すときには、赤色サンプルボタン LED がオンになるまでサンプルボタン (8) を押します。必ずサンプル機能がオンになっていることを確認して下さい。連続したループでサンプルを再生する場合はサンプル機能をオンにしたままにして下さい。サンプルを一度だけ再生するには、サンプル開始後すぐにサンプル機能をオフにします。



サンプル機能がオンになっていると、オフにするまでサンプルは連続的に再生を続けます。
重要：サンプル機能をオンにしないでサンプルをアクティブにすると、フラッシュボタンはキューポイントとしての役目をします。

17. サンプル・パラメーターの変更

サンプル・パラメーターを変更するとサンプルのボリュームとピッチを変更できます。ピッチおよびボリューム設定のパラメーター値は 00 : 00 ~ 10 : 00 となり、00 : 00 が一番低い値となります。高い値の場合はピッチパーセンテージまたはボリュームが上がります。ピッチ値は基本的なもので、スピード調整は音質とは全く関係ないことを理解して下さい。この値は一時的な変更または調整の設定です。サンプル値はサンプル再生モード中、簡単な 3 つの手順で変更できます。
スピード：サンプル再生中にパラメータタイムつまみ(1)を押します。一度押すと LCD 画面には SP+0 00 と表示されます。SP とはピッチパーセンテージ（スピード）を表します。+0 00 はデフォルト（通常再生）です。このつまみを右に回すとピッチが上がり、左へ回すとピッチが下がります。



ボリューム：サンプル再生中にパラメータレーシオつまみを押します。LCD ディスプレイには SV10 00 が表示されます。SV はサンプルボリュームを表します。10 00 がデフォルト設定です。このつまみを右に回すとボリュームが上がり、左へ回すとボリュームが下がります。

ホールド機能：パラメータ調整値を保存/ロックします。ホールド機能を使用しなければ、調整されたパラメータ値は保存されません。ホールドボタン(2)を押すと、その時点でのパラメータ値は次に変更されたり電源が OFF になるまで保存されます。



18. BOP エフェクト

BOP エフェクトとはスタッターエフェクトのことでターンテーブル・スクラッチとほぼ同様のものです。このエフェクトを使用してミキシングに各種トリックを加えて下さい。BOP エフェクトを設定するのは簡単です

- 1) PLAY/PAUSE ボタン (15) を押すと音楽が再生されます。
- 2) BOP エフェクトをのせたい部分で、IN ボタン (12) を押します。
- 3) ここで BOP ボタン (20) を押します。BOP ボタン (20) を叩いた早さ（できるだけ早く）と同じ早さで、スタッファー・エフェクトが設定されます。
- 4) BOP エフェクトを終了すると、始めに BOP をスタートしたところから通常の再生を再開します。



19. フラッシュスタートボタン (8)

このボタンを使ってサンプルやキュー・ポイントを保存します。サンプルまたはキュー・ポイントのみ、3 つあるこの FLASH ボタンに保存することが可能です。サンプルを保存すると、そのサンプルをキュー・ポイント（スタート・ポイント）として使用することができます。フラッシュ・ボタンを使えば、音楽再生を遮ることなく保存したサンプルやキュー・ポイントをどれでもすぐに



呼び出して再生することが出来ます。サンプル・モードで再生中にサンプルが保存されているフラッシュ・ボタンを押すと、音楽を遮ることなくサンプルの再生を開始します。本体がサンプル・モードになっていて、ドライブが一時停止になっている時にサンプルが保存されているフラッシュ・ボタンを押せば、すぐにサンプルの再生を開始します。

20. 時間表示の切替 (52/53/54) / タイム・バー (57)

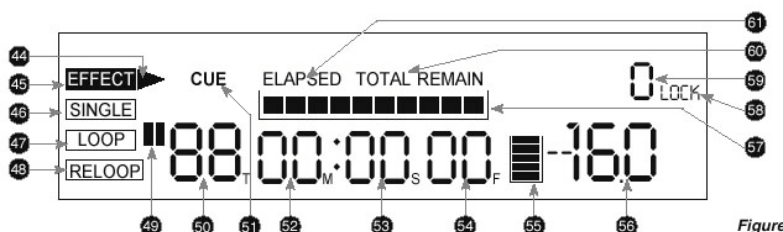
通常再生時には TIME ボタン (25) を押すと LCD 画面の時間表示 (52/53/54/57) が切替わります。時間表示の詳細は次の通りです。

- 1) 再生時間/ELAPSED (60): LCD 画面には現在のトラック再生時間が表示されます。
- 2) 残り時間/REMAIN (59): LCD 画面には現在のトラックの残り時間が表示されます。
- 3) 総残り時間/TOTAL REMAIN (56): LCD 画面にはディスク全体の総残り時間が表示されます。



21. タイム・バー・インジケーター

タイムメーターの時間がバー・アイコンで表示されます。タイムメーターと同じく、時間は選択した表示 (総残り時間・残り時間・再生時間) によって表示されます。トラックが終わりに近づくと、どの時間表示を選択しているかに関係なくバーは点滅しはじめます。点滅するバーをトラックの再生終了の目安としてご利用下さい。



22. システムメモリー

Pro scratch 2 には優れたメモリーシステムが搭載されています。カスタマイズされたエフェクトパラメータ、キューポイント、CD を使用して作成したサンプルなどを保存します。保存の仕方は、メモリーボタンを約 1 秒押し続けます。メモリーに保存されると、メモリーLED は消えます。メモリーがフルになると、メモリーバケットの赤い外枠が消えます。



23. フラッシュメモリーを呼び出す

Pro Scratch 2 にはユーザープログラムされたキューポイント、エフェクトパラメータをすべて保存することが出来ます。パラメータ等を保存した CD を一度取り出したとしても、次に CD を挿入した時に保存データを読み出すことが出来ます。メモリーを読み出す方法は以下の通りです。

- 1) CD が本体に入っていないことを確認して下さい。
- 2) 赤いメモリーLED が点灯するまでメモリーボタンを押して下さい。
- 3) CD を挿入します。メモリーがインストールされている間は RECALL が LCD 画面に表示され、赤いメモリーLED が消えます。

24. メモリーの削除

ユーザープログラムメモリーをすべて削除し本体をデフォルトの状態に戻します。デフォルトに

戻す方法は、電源を OFF にし、サーチホイールつまみ（5）を左回りに回したまま電源を ON にして下さい。LCD 画面が 3 回点滅し、デフォルトメモリーに戻ります。

25. ファームウェアバージョンディスプレイ

本体のファームウェアバージョンを表示することが出来ます。ファームウェアとは本体の内部プログラムコードのことです。ファームウェア表示の方法は、電源を OFF にし、サーチホイールつまみ（5）を右回りに回したまま電源を ON にして下さい。VR XX XX が LCD 画面に表示されます。（XX XX に 4 桁のファームバージョンが表示されます）

26. システムロック

Pro Scratch 2 にはビルトインロック機能があります。このシステムロック機能により、本体を完全にロックすることが出来ます。例えば CD の再生中にシステムロックをかけると、CD は再生されつづけますが、ロックを解除するまでボタンを押しても本体は反応しません。ロックの方法は、パラメータタイムつまみを約 1 秒押してメモリーボタンを押します。LCD 画面に LOCK が表示され本体がロックされていることを表わします。ロック解除には、同様に手順を繰り返して下さい。

27. ピッチ調整の方法

ピッチ調整によりトラック/ループの再生スピードを操作できます。主に、BPM を合わせるために使用します。再生スピードは $\pm 100\%$ の範囲で調整可能です。ピッチ調整の手順は以下の通りです。

- 1) ピッチスライダ（33）: 再生スピード、つまりピッチの上げ下げをします。ピッチ操作の最大値は $\pm 100\%$ です。ピッチスライダーを上げるとピッチが下がり、スライダーを下げるとピッチが上がります。ピッチスライダー調整値の幅は $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 12\%$, $\pm 16\%$, $\pm 100\%$ です。ピッチ調整はピッチ ON/OFF ボタンが ON の時には再生、逆再生、ループ再生に反映されますが、サンプルには反映されません。

ピッチスライダーの ON/OFF :

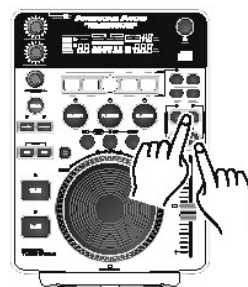
ピッチスライダーを使用するにはピッチ ON/OFF ボタン（26）を ON にします。ピッチ ON/OFF ボタン LED が点灯します。

ピッチスライダーの使用方法 :

ピッチ ON/OFF ボタンが ON になっていることを確認して下さい。スライダーを上下に動かすことでピッチ調整を行います。スライダーがセンターポジションにあるとき緑色の LED が点灯し、ピッチ調整の値は「0」となります。

ピッチスライダー値を調整する :

ピッチ・スライダーの設定値の幅を変更することが出来ます。この幅を変更するには、ピッチ機能が ON になっていることを確認して下さい。ピッチパーセンテージ値は $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 12\%$, $\pm 16\%$, $\pm 100\%$ の間で変更することが可能です。ピッチ変更幅は最小 4%、最大 100% となります。赤が 4%、緑が 8%、オレンジが 16%、点滅緑が 100% です。



28. ピッチベンディング

トラックの再生スピードを一時的に早くしたり遅くしたりする機能です。この機能を操作するには 2 つの方法があり、（-）と（+）ピッチ・ボタン（28/29）で操作するか、またはジョグホイール（16）を使って操作します。ピッチベンドの最大値は $\pm 100\%$ です。ピッチベンド機能はピッチ

スライダーのピッチ設定と平行して作動します。例えば、ピッチスライダーが+2%で設定されている場合には、ピッチベンディングのスタート地点も+2%からとなり、最大値は±100%となります。

注意： - 100%のピッチ操作では、再生が完全にストップします。

(-) ピッチベンドボタンを押すと再生ピッチが下がります。

(+) ピッチベンドボタンを押すと再生ピッチが上がります。

ピッチベンドボタン (28/29) :

(+) ピッチベンドボタン (28) はスピードを上げ、(-) はスピードを下げます。どの程度スピードを変更するかはボタンを押している時間に比例します。例えば、(+) ピッチベンドボタンをずっと押し続けていると、ディスクのスピードは上がり、最高 100%のスピードゲインに達するまで上がっていきます。(+) ピッチベンドボタン (22) から手を離すと、ディスクスピードは自動的に元のスピードに戻ります。

ジョグホイール (16) :

トラックが再生モードになっていれば、ジョグホイールで一時的にピッチを変更できます。時計周りにジョグホイールを回していくとトラックのピッチが上がり、反時計周りに回すとトラックピッチは下がります。ジョグホイールを回すスピードがピッチベンド値を決定します。ジョグホイールを左回りに回し続けると、再生スピードは徐々に下がり - 100%に達すると停止します。

29. ビルトインエフェクト

Pro Scratch 2 には 9 つのエフェクターが内蔵されています。このエフェクターは 1 つの機能ではもちろん、最大 4 つの機能を同時に使用することもできます。エフェクターにはスクラッチ、スキッド、フィルター、フェーズ、フランジャー、エコー、ロボット、パン、トランスがあります。覚えておいて頂きたいことは、一度にオンにできるのは 1 つのエフェクト・バンクにつき一つのエフェクターだけですが、4 つすべてのエフェクトバンクを同時に使用することができます。例えば、フランジャー、エコー、ロボットがすべて 1 つのエフェクト・バンクに保存されていたら一度に 1 つのエフェクターしか使えません。エフェクターがアクティブになっている場合、エフェクト(45)アイコンが LCD 画面に表示されます。デフォルト設定のままエフェクターを使用することもできますし、パラメーターを変えて各エフェクターを自分なりにカスタマイズして使用することもできます。全エフェクトのパラメーター値は変更可能です。一部のエフェクターには他のエフェクターよりも調整が効くパラメーターがついています。パラメーターには調整値が 2 種類あり、PR (Parameter Ratio) と PV (Parameter Volume) があります。全てのパラメーターは、いったん電源を切るとデフォルト設定に戻ります。

FX セレクト :

FX セレクトボタン (22) により 2 つのエフェクトバンクを選択します。FX セレクトボタン LED が緑色に点灯している場合、上段のエフェクトへアクセスします。FX セレクトボタン LED が赤く点灯している場合、下段のエフェクトへアクセスします。



P.S.P.セレクト：

このボタンでパラメータ用のプリセットバンクへアクセスします。各エフェクトには4種類のオプションがあります。

スクラッチ/スキッド：

スクラッチはターンテーブルのスクラッチをリアルに再現しています。スキッドはターンテーブルが突然ストップする効果を再現します。スクラッチ機能がONの状態では、ターンテーブルをスクラッチする容量でジョグホールを操作して下さい。スクラッチ/スキッド・タイムパラメータは0010~9990の値で変更可能です。9990によりスキッドタイムが最大になります。スキッド値は10m秒~10秒の幅で変更可能です。

フィルター/フェイズ：

フィルター/フェイズエフェクトでは、原音を微調整し違った音色と付け加えます

フランジャー/エコー/ロボット：

フランジャー・エフェクトは出力信号を歪ませ、周波数のフェーズを入替えるフランジャーに似たエフェクトを作り出します。エコー・エフェクトは出力信号にエコーを加えます。ロボット・エフェクトは出力を歪ませ、SCI-FI ロボットの声を再現します。フランジャー・エフェクトを選択すると、フランジャー/エコー・ボタンが点灯します。エコー、またはロボット・エフェクトを選択すると、フランジャー/エコー・ボタンが連続して点滅します。

ロボット：

ロボット・エフェクトはエコーパラメーターでアクティブにします。ロボット・エフェクトをアクティブにする時はまず、エコー・エフェクトを選択します。エコー・エフェクトをアクティブにしたら、PTパラメーターを入力しホールド機能をオンにします。パラメーター・タイム(PT)を0010に設定し、ジョグ・シャトルを使ってパラメーター・レシオ(PR)を調整しエフェクトを設定します。

フランジャー：

フランジャーにはパラメーター・タイム(PT)とパラメーター・レシオ(PR)の調整可能なパラメーターが2つ付いています。PTはフランジャー・モードを、PRはフランジャーの周波数帯を調整します。

エコー・エフェクト：

エコー・エフェクトには調整可能なパラメーターが2つ付いており、PTとPRがそれぞれです。PRはエコーの長さを、PTはエコーとエコーの間の長さを調整します。

TRANS/PANエフェクト：

TRANSエフェクトはリアルタイムのミキサー・トランスフォーマー・エフェクトを再現します。PANエフェクトを使用すると、左のチャンネルから右のチャンネルへと出力をPANすることができます。TRANS/PANボタンを一度押すと、トランスフォーマー・エフェクトがアクティブになります。トランスフォーマー・エフェクトがアクティブになるとTRANS/PANボタンが点灯します。PANエフェクトをアクティブにする場合はTRANS/PANボタンが点滅し始めるまで押しつづけます。TRANS/PANボタンが点滅するとPANエフェクトになったことを示します。フェード・タイムは0010~9990までのパラメーター調整で調整可能です。9990は最長のフェード・アウト・タイムとなります。PAN値は10ms~10秒となります。



TRANS エフェクト：

TRANS エフェクトには Parameter Time と Parameter Ratio の 2 つの調整可能なパラメーターがついています。PT は Trans のスピードを、PR は Trans Audio の長さを調整します。PT 値が低いほど、TRANS のエフェクトは早くなります (PT0050 = 1/2 秒、PT1000=1 秒)。

PAN エフェクト：

PAN エフェクトは PT 値を使って左から右に PAN します。PT0500 は PAN の真ん中で、デフォルト設定です

パラメータ：

すべてのエフェクトのパラメータは調節可能です。パラメータつまみを押すとパラメータメニューになります。パラメータモードが選択されると LCD 画面のタイムディスプレイが、パラメータ値に変わります。パラメータには 2 種類の調整値が設けられています。

ホールドボタン：

ホールドボタン (2) を使ってカスタマイズしたパラメーターをロックすることができます。ホールドボタンがアクティブになっていないと、パラメーター調整した内容は一時的なものとなります。ホールド機能をオンにするには、のようにホールドボタン (2) を押して下さい。ホールド機能がアクティブになると、ホールドボタンがブルーにライトアップします。



30. FX MIX モード

この機能を使ってエフェクトをトラックからトラック、サンプル、またはサンプルから別のサンプルへと移すことができます。FX MIX ではそういったエフェクトと FLASH ボタン (6) を使います。FX MIX 機能が作動するのは 3 つの FLASH ボタンのうち、いずれかにプログラムされたサンプルとキューポイントに対してのみです。FX MIX モードをアクティブにする方法を下記に記しました。次の例ではトラックからプログラムされたサンプルへと移動する方法を紹介します。

ステップ 1：

この時点でサンプルを用意しておき、FLASH3 ボタンに保存しておきます。サンプルを用意して保存したら、トラックの再生を始めます。FX MIX ボタンを選んで FX MIX モードをアクティブにします。



ステップ 2：

FX MIX モードをアクティブにしたら、エフェクトを選択します。ここでは SKID エフェクトを選びます。このスキッド・エフェクトを活用して、ブレイキング・エフェクトを作ります。



ステップ 3：

サンプルをスタートさせたいトラックを出して FLASH ボタン 3 を押します。フラッシュ・ボタン 3 を押すことにより、使用中のトラックが終了し、フラッシュ 3 バンクに保存されているサンプルの再生を開始します。ブレイク・エフェクトでトラックは終了し、すぐにフラッシュ・バンク 3 に保存したサンプルを再生し始めます。

ステップ 4 :

FX MIX を始めるには、BOP/ENTER ボタンを押します。この段階ではまだ使用中のトラックで FX を続けます。ステップ 1 と 4 の手順を踏んでいれば、使用中のトラックで FX ミックスをスタートしているはずです。例えば、エフェクト・ミックスでブレイク・エフェクトを使用している場合、ステップ 1 及びステップ 4 の手順を踏めば使用中のトラックにブレイク・エフェクトが生じ、そのブレイク・エフェクトが終了するとそのトラックは再生し続けます。このエフェクトを正しく操作するには連続再生モードにしておく必要があります。

31. FX MIX BOP コントロール

この機能を使えば、通常再生中にトラックのどこの部分にでも COAST または SKID エフェクトのどちらでも作動させることができます。パラメーターに従ってエフェクトは作動し、通常再生を再び始めます。FX MIX モード (BOP コントロール) をアクティブにする方法を下記に記しました。次に例を挙げながら SKID エフェクトについて見ていきましょう。

ステップ 1 :

連続再生モードでトラックが再生されているかどうか確認して下さい。SKID エフェクトをオンにします。SKID/COAST ボタンが点灯し始めるまで押し続けて下さい。

ステップ 2 :

FX MIX ボタン(11)を押し、FX MIX モードをアクティブにします。

ステップ 3:

FX BOP 機能を始めるには、BOP/ENTER ボタンを軽く押して下さい。この段階では SKID 値の長さの間、エフェクトが作動します。エフェクト作動時には通常の再生はエフェクトが終了したところから再開されます。ステップ 2 と 3 を繰り返せば、いつでもこのエフェクトを続けることができます。このエフェクトを正しく操作するためには連続再生モードにしておく必要があります。ユニットがシングル再生モードになっている場合はエフェクト使用時にトラックはキュー・ポイントに戻ります。



32. ジョグホイール・タッチ感度

スクラッチ機能のジョグホイールのタッチ感度を調節します。

タッチ感度機能 :

FX セレクト LED が緑色に点灯していることを確認して下さい。スクラッチボタンが緑色に点滅するまでスクラッチボタンを押し続けて下さい。

IN 再生モード

再生中にタッチ感度機能を ON にすると、ジョグホールに触れるだけで最後にセットされたキューポイントに戻ります。この効果は BOP ボタンと同じ効果になります。

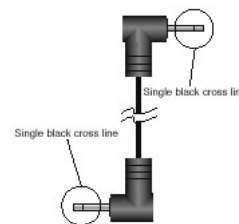
IN キューモード :

キューモード中にタッチ感度機能を ON にすると、ジョグホイールに触れることで再生スタートし、キューボタンと同じ機能になります。



33. FLIPFLOP 機能

Pro Scratch2 を 2 台と DJ Deck ミキサー 1 台を使用する場合、一台目の再生が終了するともう一台の再生がスタートします。シングルトラック、ディスク全体、2 台の組み合わせをフリップフロップすることが出来ます。シングルトラックをフリップフロップする：



- 1) 前述のセットアップ方法に従ってシステムを接続します。
- 2) American DJ Q デッキミキサーのクロスフェーダーを中央にセットします。
- 3) 2 台の Pro Scratch2 をシングル・モードの再生に設定すると、SINGLE の表示が LCD 画面に表示されます。
- 4) 2 台の Pro Scratch2 にオーディオディスクをローディングします。
- 5) 両方ともキューを設定したら、再生開始するどちらかのドライブにある PLAY/PAUSE ボタンを押します。
- 6) 始めのプレーヤーのシングル・トラックが終わったら、2 台目のプレーヤーのトラックがすぐに再生を開始します。
- 7) 電源を止めるか機能自体をオフにしない限り、フリップ・フロップは機能し続けます。

CD 全体をフリップ・フロップする：

ドライブが両方とも連続再生モードになっていることを必ず確認し、両方のプレーヤーの LCD 画面には "SINGLE モード" の表示がでていないかどうか確認してください。シングル・トラックの場合と同様の手順に従って下さい。1 台目のプレーヤーのディスクが終ると、もう 1 台のプレーヤーがすぐに再生を開始します。

注意：ユニット本体についている“シングル再生”または“連続再生”のどちらかを選択すれば、どちらの再生モードも使用可能です。

フリップ・フロップをコントロールするには、Pro Scratch2 を American DJ Q デッキ・ミキサーに接続します。1/8 インチのミニプラグを Pro Scratch2 のリアにあるコントロール接続から American DJ Q シリーズ・ミキサーのリアにある 1/8 インチのコントロール端子に差し込んで接続します。これでフリップ・フロップのセット完了です。

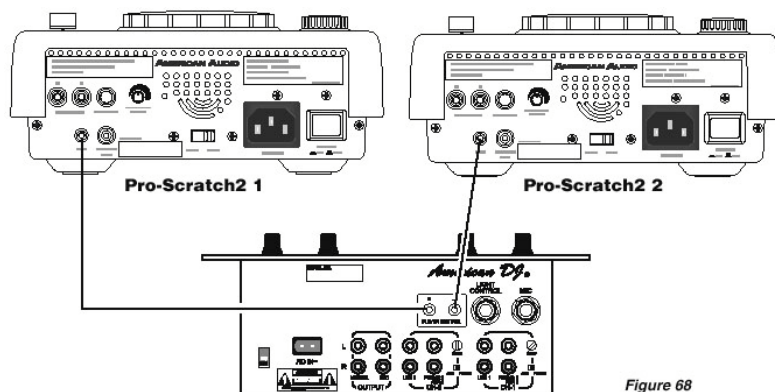


Figure 68