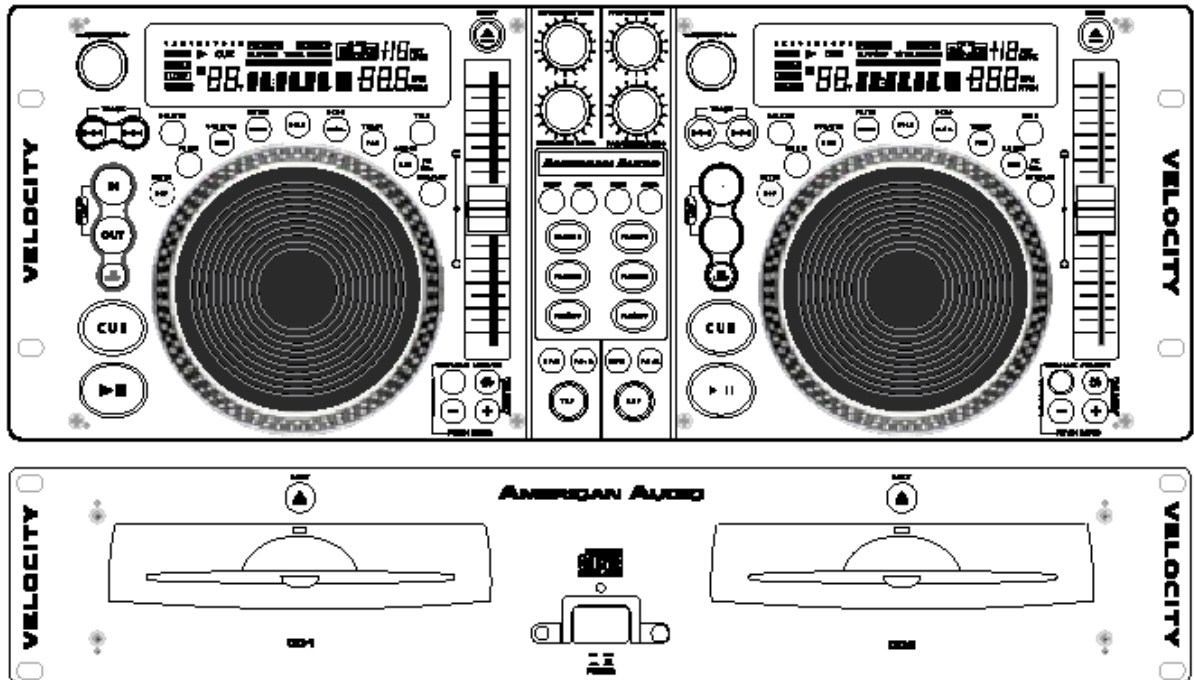


# AMERICAN AUDIO

## VELOCITY™

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 Velocity をお買い上げ頂き誠に有り難うございます。Velocity 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。

Velocity 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
- デジタルRCAコアキシャル出力
- 大型デジタルスクリーン
- フェーダーQ-Start・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（ $128 \times 3$ ）（e）
- ピッチ調整： $\pm 4\%$ 、 $\pm 8\%$ 、 $\pm 16\%$ 、 $\pm 100\%$
- 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
- ビート・シンクロナイズ・エフェクト
- 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
- フラッシュ機能（f）

(a) フェーダーQ-Start・コントロール

フェーダーQ-Start 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。説明書のセットアップ方法に従って Velocity 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 CD を読み込ませます。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 Velocity 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、ミキサーのクロスフェーダーを一番左端に設定すると（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 Velocity 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-Start 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-Start 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-Start 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、Velocity 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 Velocity 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

Velocity 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(SGL/CTN/エフェクト・パラメーター)。Velocity 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:

Velocity にはフラッシュ・スタートボタン(8)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(6)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

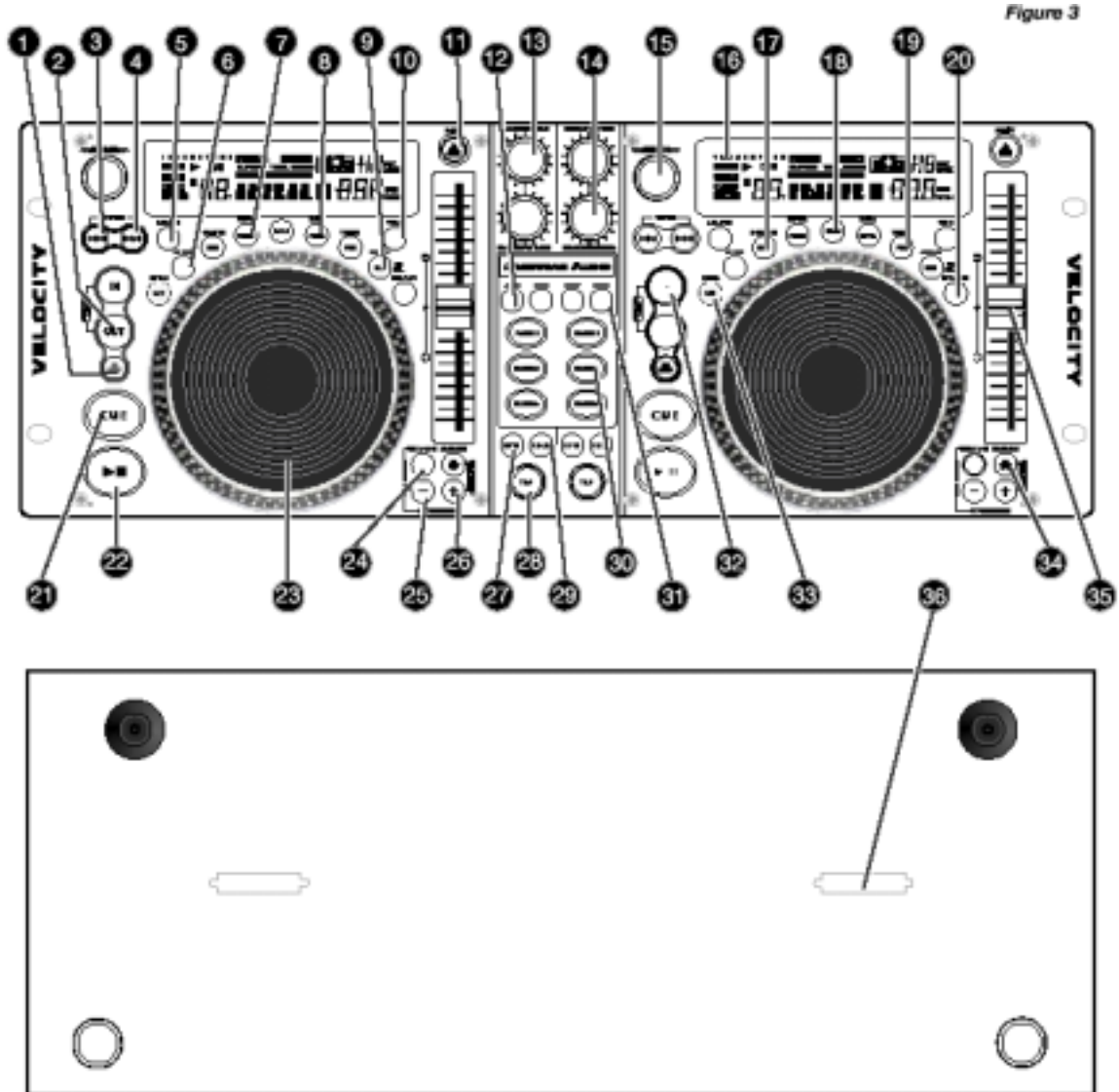
のキュー・ポイントは本体内部のメモリーに保存でき、いつでも呼び出すことができます。

(f) フラッシュスタート・ファンクション

この機能は、フェーダーQ-Start 機能を搭載した American Audio ミキサーに接続して使用します。フェーダーQ-Start コントロールと似た機能です。クロスフェーダーを使い、プレーヤー・メモリーに保存されたサンプルをスタート/ストップします。

## 基本操作とコントロールの説明

コントローラーユニット (Figure 3)



1. リループボタン：シームレス・ループが作成されているにもかかわらず、CD プレーヤーがシームレス・ループ・モードで無い場合（ループが再生されていない）、RELOOP ボタンを押せばシームレス・ループ・モードが再起動されます。ループを解除したい場合、OUT ボタン(2)を押してください。リループ機能が使用可能な場合、LOOP および RELOOP が LCD ディスプレイ (16) 上に表示されます。
2. OUT ボタン：ループの終点を設定するのに使用するボタンです。ループは IN ボタン(32)を押すことで始まります。OUT ボタンを押すと、ループの終点が設定されます。OUT ボタンをもう一度押すまで、ループの再生は止まりません。
3. 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。
4. 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高速でトラックをスキップします。

5. 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
6. FX MIX：FX-MIX モードを起動します。このモードではトラックやサンプルの再生が自動的にストップし、選択されたキューポイントから再生が始まります。
7. フィルター/フェーズ・ボタン：フィルターおよびフェーズエフェクトの ON/OFF を行います。
8. エコー/フランジャー・エフェクト：エコーおよびフランジャーエフェクトの ON/OFF を行います。
9. 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。
10. タイムモード：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
11. 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。
12. メモリーボタン：3 フラッシュボタン (30) に最大 3 種類のキューポイントとサンプルをプログラムすることができます。CD が取り出されたり、他の CD と入れ替わった後も、サンプル及びキューポイントを呼び出すことができます。
13. パラメーター・タイム：パラメーター・タイム値を調整するつまみです。
14. パラメーターレシオ：パラメーターレシオの値を調整します。
15. サーチ：4 段階スピードの早送り/巻き戻しができます。左右に回すほど、早送り/巻き戻しのスピードは速まります。
16. 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。ディスプレイアイコンについての詳細はセクション D をご覧ください。
17. 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。
18. ホールドボタン：エフェクト用に設定したパラメーターをセット/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。ホールド機能が起動されていない場合、エフェクトパラメーターに対して行った編集は保存されません。
19. 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。
20. REV/PLAY：このボタンを押すとリバーズ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ズ再生できます。このモードでは全てのピッチ機能とエフェクト機能が通常通り操作可能です。
21. 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。キュー・モード設定時は、赤いキュー LED が点灯します。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・ボタンを軽く押せば、BOP エフェクトを作り出せます。
22. 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。

23. ジョグシャトル/エフェクトプラッター： このシャトルには 3 つの機能が 있습니다。
  - 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時間の長さによって設定されます。
  - C. ジョグシャトル・エフェクトが起動している場合、BOP 機能およびスピード・エフェクトをジョグシャトルで調節できます。
24. 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。テンポロック機能を OFF にするには、このボタンを 1 秒間押してください。
25. - ピッチベンドボタン： (-) ベンド機能を使用すれば、再生中 CD の BPM (1 秒当りのビート数)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(35)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わ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。
26. +ピッチベンドボタン： (+) ベンド機能で再生中 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(35)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。
27. BPM ボタン： LCD (16) ディスプレイのリードアウト(2 種類)を切り替えます。BPM が起動されると、LCD は BPM メーターを表示します。BPM メーターにはトラックの BPM (1 秒当りのビート数)が表示されます。BPM が起動されていない場合、LCD 上にはトラックに適用されるピッチ・レベルが表示されます。
28. TAP ボタン：トラック BOP を手動で設定する為のボタンです。内蔵 BPM メーターでは、ビートが思い通りに設定できないことがあります。このボタンを使えば、内蔵ビートクロックを無効にし、手動でトラック BPM を設定できます。手動で BPM を設定するには、このビートに合わせてください。これで自動的にトラック BPM が算出され、BPM が LCD ディスプレイ上に表示されます。自動 BPM に戻る場合、BPM ボタン(27)を一秒以上押しつづけてください。
29. P.S.P. (プリセットパラメーター) ボタン： エフェクトプリセット機能の ON/OFF をします。各エフェクトには 6 種類のプリセットがあり、このボタンでプリセットにアクセスします。
30. 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 個またはキュー・ポイント 1 個を保存することができます。
31. 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。

32. LOOP IN ボタン (CUE ON THE FLY): 音楽を中断することなく、キューポイントを設定できます。またシームレス・ループの始点を設定することも出来ます。
33. 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。FX MIX を使用中にこのボタンを押すと、FX MIX 機能が起動されます。
34. ピッチ ON/OFF ボタン: このボタンでピッチスライダー (35) 機能のオン/オフ切替をします。またこのボタンで、ピッチスライダーが反応するピッチの割合を設定します。ピッチの割合は 4%、8%、16%、100% から選択します。4% に設定すると、ピッチコントロールがほとんど出来なくなります。一方 100% に設定すると、ほぼ完全にピッチコントロールが可能です。PITCH ON/OFF 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。LED が全く点灯していない場合、ピッチ機能が解除された状態です。
35. 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。
36. コントロール・ユニット・コネクター: このコネクターでコントロールデータをトランスポート・ユニットに送信します。この端子に D-sub ケーブルを繋ぎ、トランスポートユニットの対応端子に接続してください。

## リアパネル ( Figure5 )

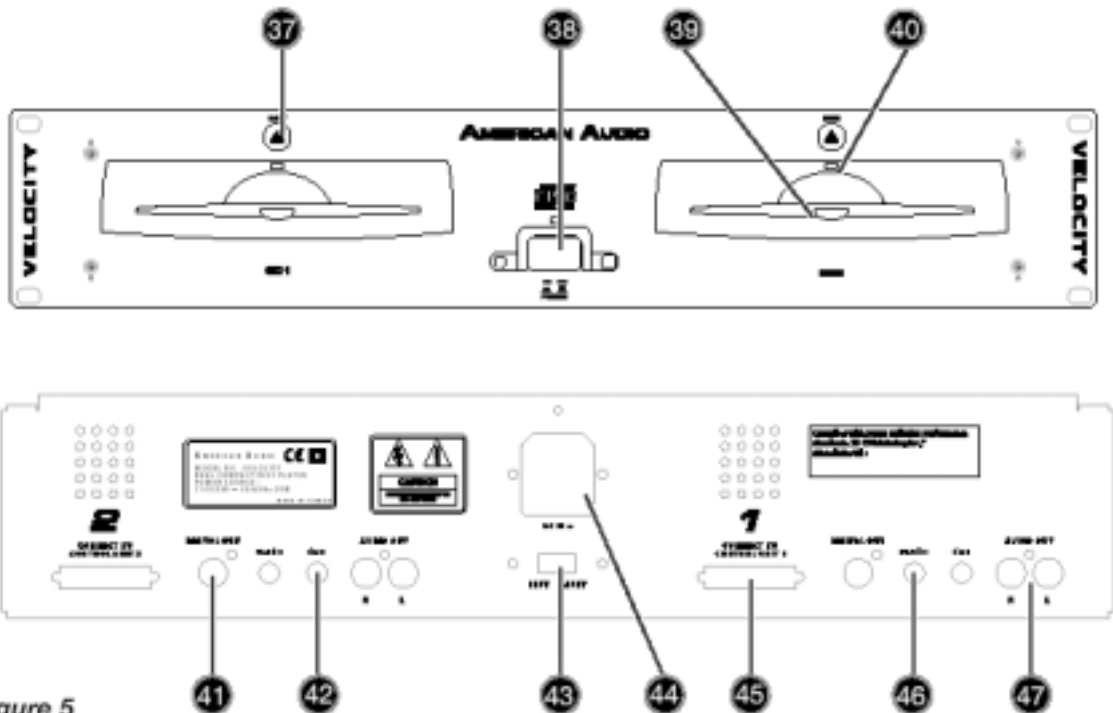


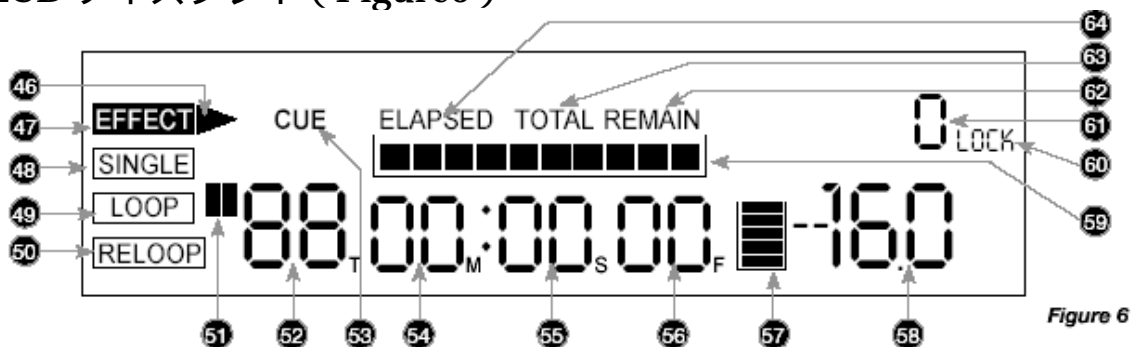
Figure 5

37. イジェクト機能：コントロールユニット機能のイジェクトボタン（11）と同じ機能です。トランスポートコントロールユニット機能のイジェクトボタン（11）と同じ機能です。トランスポート・ドライブに挿入されたディスクを取り出します。このボタンが作動するのは、本体がポーズおよびキューモードになっている場合のみです。再生中にこのボタンを押しても、CD はイジェクトされません。
38. 電源スイッチ：本体の主電源をコントロールします。不慮の電源落ちを防ぐ為、ボタンは保護カバーで覆われています。再生中に本体の電源を落とさないでください。また電源を OFF にする際、ディスクをあらかじめ本体から取り出してください。
39. トランスポート・スロット：CD はラベルを上にしてスロットに挿入してください。CD をトランスポート・システムに挿入すると、自動的に第一トラックがキューポイントとなります。本体の電源が OFF の状態で、CD をスロットに挿入しないでください。
40. CD スロット・インジケータ：暗い場所でもトランスポート・スロットの位置がわかります。
41. 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。端子は RCA 出力端子（47）です。
42. キューミニジャック：内蔵 Q-Start 機能のコントロールに使用する端子です。トランスポート・ユニットの背面にある CUE 端子に付属のモノラル・ミニプラグを繋ぎ、Q 機能対応ミキサーに接続してください。
43. 電圧セレクター： 「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。
44. 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。
45. リモート・インプット・コネクタ：コントローラーユニットから送信されるコントロールデータを受信します。コントローラーユニットとこの端子を、付属の D-sub ケーブルで接続してください。
46. オーディオシュツリョク R&L：この RCA 出力端子からアナログ信号が出力されます。2 チャン

ネルの出力をあわせると、ステレオ信号となります。付属の RCA ステレオケーブルで、この端子とミキサーの RCA 入力端子を接続してください。

47. フラッシュ・ミニ・ジャック：フラッシュ機能に利用時に使う端子です。付属のミニプラグケーブルで、トランスポート・ユニット背面のフラッシュ端子と Q 機能対応ミキサーの CONTROL 出力端子を接続してください。

## LCD ディスプレイ ( Figure6 )



48. 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。
49. 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。
50. 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。
51. 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。
52. 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。
53. 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。
54. 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。
55. 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。
56. タイムディスプレイ： 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。
57. 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・メモリー状況を表示します。バケットが満杯になっている場合、キューメモリーの容量がいっぱいであることを示します。メモリー容量表示の 5 本のバーはアンチショック・メモリー状態を表示します。1 本のバーは 2 秒のデジタル・アンチショックを意味します。
58. ピッチ/BPM 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または BPM を表示します。
59. タイムバーインジケータ： このバーは視覚的におおよそのトラック時間またはディスク時間を表示します。SINGLE モードに設定している場合、インジケータは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る。

60. 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。
61. 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。
62. REMAIN インジケータ：LCD ディスプレイ上に「REMAIN」と表示がある場合、タイムディスプレイに表示された時間が CD の残り時間になります。
63. TOTAL/REMAIN 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。
64. 再生時間インジケータ：このインジケータが点灯している場合、タイムディスプレイには CD の再生経過時間が表示されます。または VELOCITY が SINGLE モードに設定されている場合、トラックの再生経過時間が表示されます。

## 基本操作

### 1. ディスクの挿入/取出し

Velocity 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・スロットに差し込んで下さい。また、ディスクの信号面 (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 ボタン (18) 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 OFF 時に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。

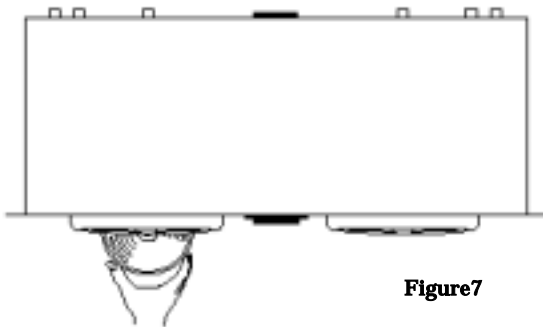


Figure7



Figure 8

### 2. トラックの選択

2 つのトラックボタン (3&4) 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。



Figure 9



Figure 10

### 3. 再生スタート (Figure11)

オーディオ CD を前述のように (ディスクの挿入/取出しの欄参照) 挿入します。CD を入れた状態で PLAY/PAUSE ボタン (22) を押すと、すぐに再生がスタートします。PLAY (46) インジケータは再生が始まったらすぐに点灯します。再生をスタートするところが自動的にキューポイント

トとしてメモリーに記憶されます。CUE ボタン (21) または BOP ボタン (33) 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。

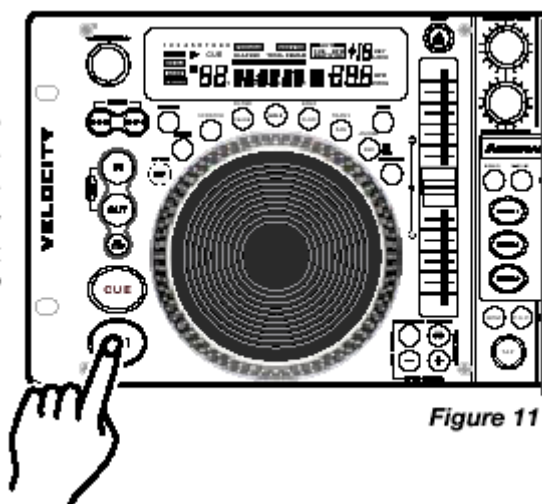


Figure 11

#### 4. オートキュー

ディスクを入れると本体は自動的にはじめの音源にキュー・ポイントを設定しません (通常はトラック 1 の頭)。PLAY ボタン (22) 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 (Figure 11 & 12)

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。ディスクを取り出さず、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 (22) 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 (21) 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

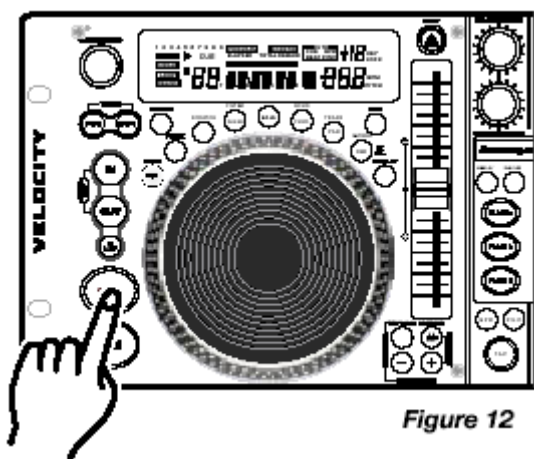


Figure 12

#### 6. 一時停止 (Figure 11)

PLAY/PAUSE ボタン (22) 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が切り替わります。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 (51) が点灯し、緑色の PLAY/PAUSE ボタン LED が点滅し始めます。

#### 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、スタートキューやサンプル、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 (23) 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分かるようになっていました。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。

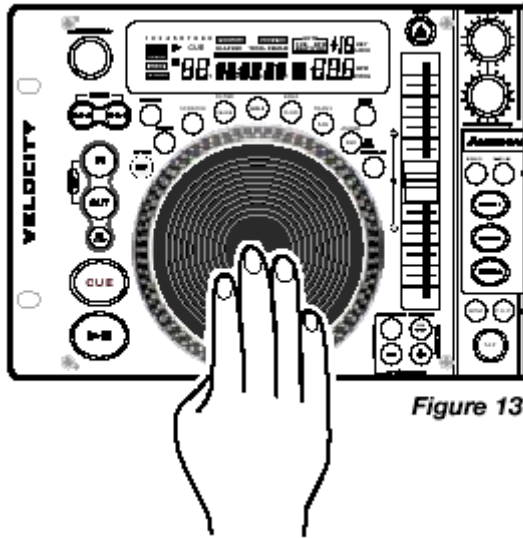


Figure 13

8. スキャン（早送り/巻き戻し）

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（15）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（22）を押して再生が開始するポイントがキューポイントになります。ディスクまたはトラッ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（4つ）を設定することができます。キューポイントはFLASH ボタン1～3（8）に3つ、IN ボタン（32）、BOP ボタン（33）、キューボタン（21）に1つ保存されます。キューポイントの設定方法には2種類あります。Figure15 および 16 を参照ください。

- 1) IN ボタン（32）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（21）を押すとIN 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（21）、BOP ボタン（33）、あるいはIN ボタン（32）のいずれかを押すと保存したポイントに戻ります。

Figure 15

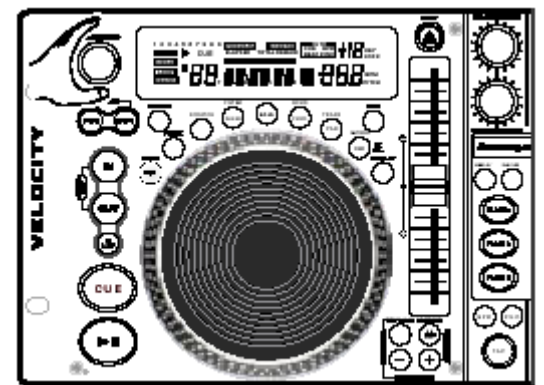
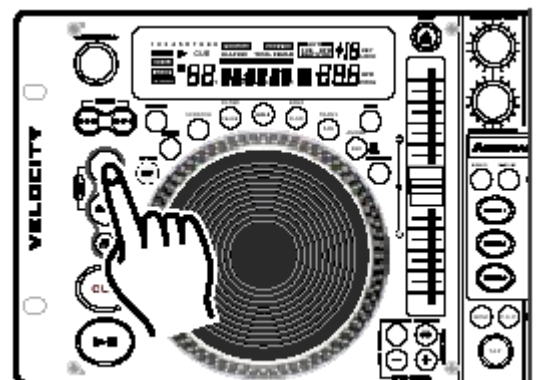


Figure 14



- 2) ジョグシャトル（23）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（22）を押してキューポイントを設定します。キューボタン（13）または IN ボタン（32）を押せばここで設定したポイントに戻ります

ます。

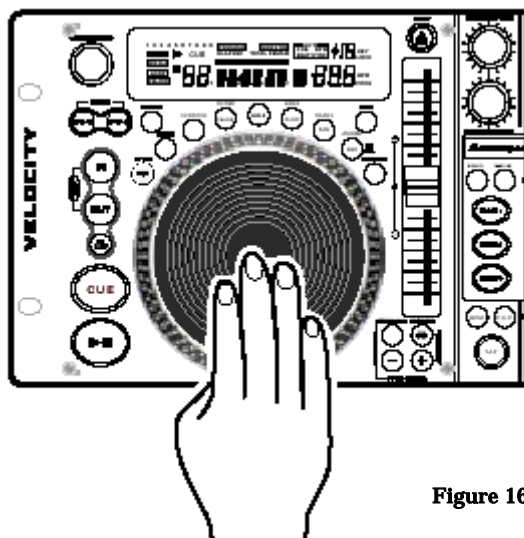


Figure 16

### 9.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(30)のいずれかに保存します。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、電源が切ってい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ヶのキュー・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・バケット表示(57)にはおおよそのメモリー残数が表示されます。キューポイントもしくはサンプルをフラッシュボタン(30)に保存することができます。両方を保存することは出来ません。

キュー・ポイントを保存方法は以下の通りです。

#### 1) 前述の方法でキューポイントを作ります。

Figure 17 のようにメモリーボタン(12)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(30)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。押したフラッシュ・ボタンの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。

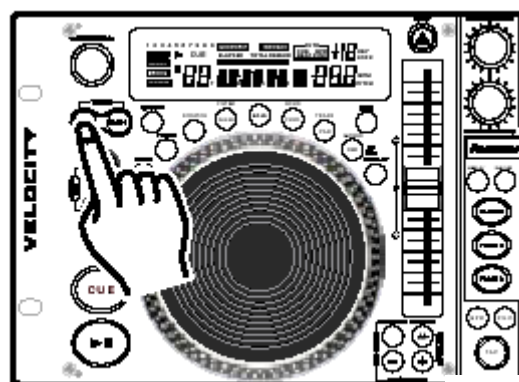


Figure 17

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。再生中にキューポイントを読み出すと、音楽を中断せずにキューポイントから再生が始まります。キューポイントにアクセスするには、キューポイントを作成したCDがドライブに入っている必要があります。



Figure 18

#### 10. 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。

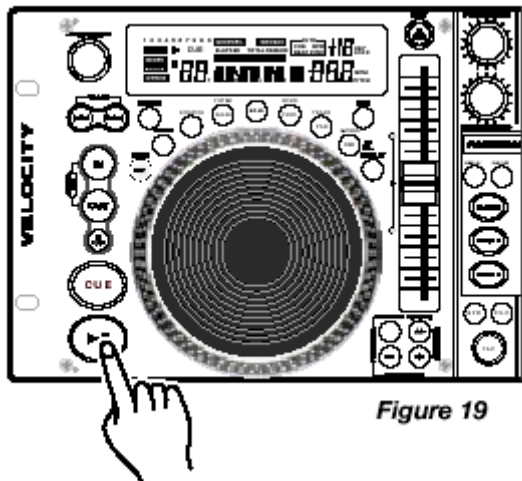


Figure 19

1) PLAY/PAUSE ボタン(22)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(32)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。

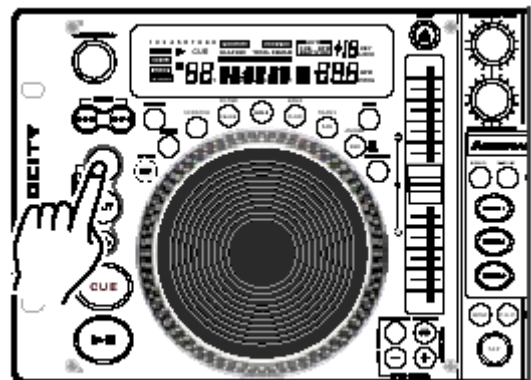
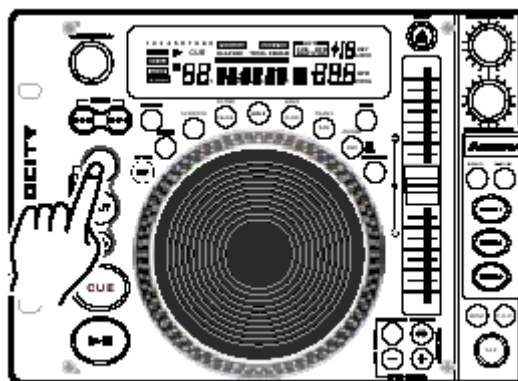


Figure 20

3) OUT ボタン(2)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

シームレス・ループ設定中は LOOP (49) と RELOOP (50) 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。



### 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(2)を押します。IN ボタン(32)と OUT ボタン(2)の LED の点滅が止まります。音楽の再生は、再び通常に戻ります。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。



Figure 22

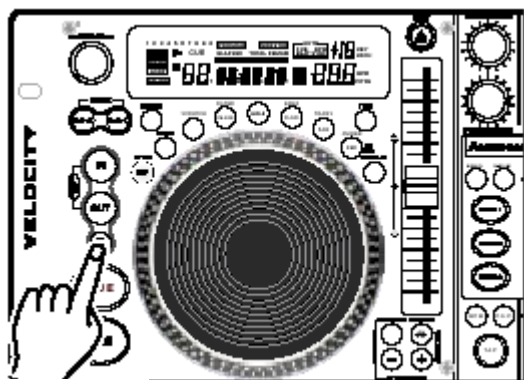


Figure 23

### ループをリプレイする

RELOOP 機能(1)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(32)と OUT ボタン(2)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(1)を押して下さい。IN ボタンと OUT ボタンの LED が再度点灯をはじめ、シームレス・ループ・モードが起動されたことを告知します。この直後に保存済みのループが再生されます。

シャッター・エフェクト：ループを使ってシャッター・エフェクトが作れます。ループの再生中に IN BUTTON を何回か押してください。

### 11. 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 (1) を押してください。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 (2) 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。



Figure 24

## 12. ビルトイン・サンプラーを使う

Velocity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(30)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、Flash Start機能を使用しているとき、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、サンプル再生が優先されます。また、サンプルは一度きりの再生でも可能ですが、連続したループにおいても再生できます。キュー・ポイントはドライブメモリー1つにつき、最大で384(128×3)のサンプルを保存できます(メモリーの空き容量による)。LCD画面のメモリーバケット表示(57)にはおよそのメモリー残量が表示されます。

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。



Figure 25

2) メモリーボタン(12)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。

4) サンプルがメモリーの中に保存されると、メモリーボタンLEDが消えます。



Figure 26

3) ループを保存したい場所を3つのフラッシュボタン(30)のうちから一つ選び、そのボタンを押します。

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 (2) を押さない限りそのまま再生されます。

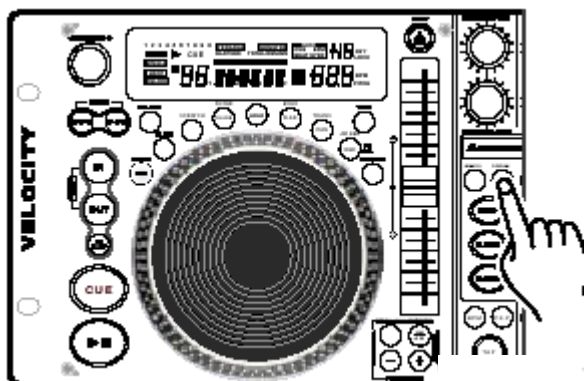


Figure 27

サンプル機能を OFF にします。サンプル機能が ON になっていると、OFF にするまでサンプルの再生が繰り返されます。

サンプル・プレビュー：サンプルを保存しているフラッシュ・ボタン (30) を押しつづけると、サンプルのプレビューを再生することができます。サンプルを設定するのに使用したオリジナルの CD がドライブに入っていない限り、プレビュー機能は使用できません。

重要：サンプル機能を ON 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。

#### 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。ピッチのパラメーター値は-9:99~+10:00 です (-9:99 が最低値)。ボリュームのパラメーター値は 00:00~10:00 です (00:00 が最低値)。数値が高くなるほど、ピッチおよびボリュームのパーセンテージが上昇します。ピッチとは基本的にテンポ調整であり、音質とは関係が無いことを理解してください。サンプル・パラメーターは一時的な変更としても、固定値としても設定できます。サンプル値はサンプル再生モード中、3 種類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ータイムボタン(13)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。

Figure 28



ボリューム：サンプル再生中にパラメーターレベルボタン (14) 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。

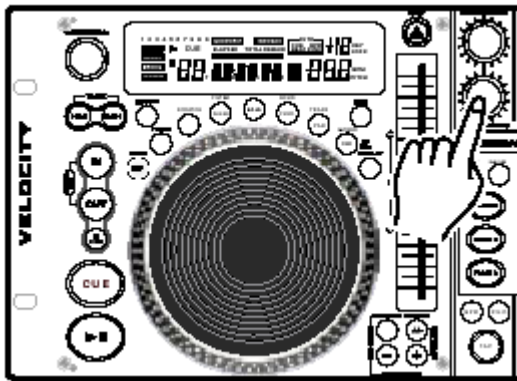


Figure 29

ホールド機能：パラメーター調整値を保存/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ー値は保存されません。ホールドボタン(18)を押すと、現在のパラメーターが保存されます。電源を落としたり、新しいパラメーター調整をするまで現在のパラメーター値が持続します。

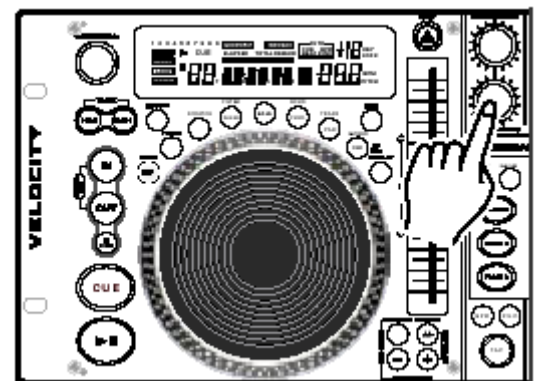


Figure 30

### 13. フラッシュスタートボタン (30)

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。3 つある各バンクに保存できるのは、サンプルまたはキュー・ポイントのいずれか一方です。サンプルを保存すると、そのサンプルの始点をキュー・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。

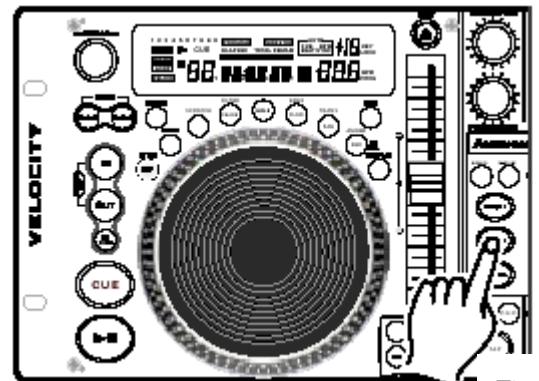


Figure 31

Flash Start：フラッシュ・スタート機能を使うと、フラッシュ・スタート・ボタン(30)に保存されたサンプルを、クロスフェーダーでトリガーすることができます。トリガー方法は Q-Start 機能と同様です(詳細はフェーダー Q-Start の項を参照ください)。フラッシュ・スタート機能を使用するためには、Q-Start 機能が解除されている必要があります。

Flash Start：フラッシュ・スタート機能を使うと、フラッシュ・スタート・ボタン(30)に保存されたサンプルを、クロスフェーダーでトリガーすることができます。トリガー方法は Q-Start 機能と同様です(詳細はフェーダー Q-Start の項を参照ください)。フラッシュ・スタート機能を使用するためには、Q-Start 機能が解除されている必要があります。

### 14. BOP エフェクトをつくる

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

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

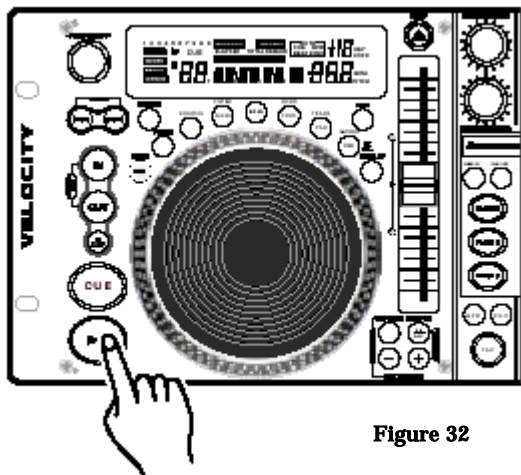


Figure 32

- 2) BOP エフェクトをのせたい部分で、IN ボタン (32) を押します (Figure32)。

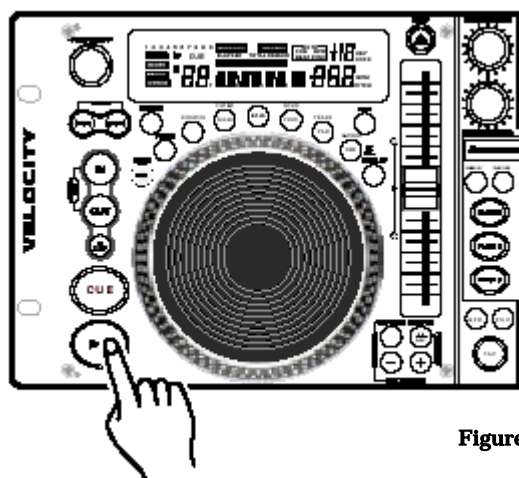


Figure 33

- 3) ここで BOP ボタン (33) を押します。BOP ボタン (33) を叩いた早さ (できるだけ早く) と同じ早さで、スタッター・エフェクトが設定されます (Figure33)。

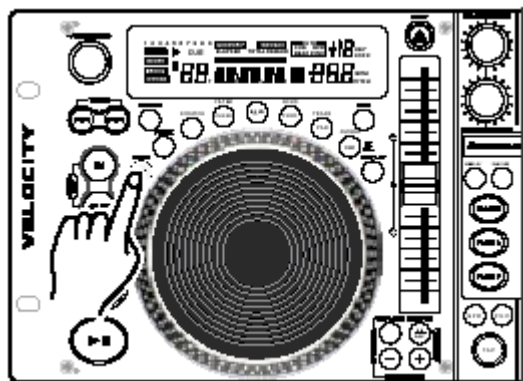


Figure 34

- 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。



Figure 35

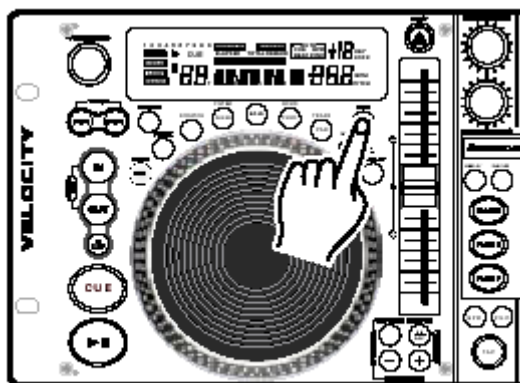


Figure 36

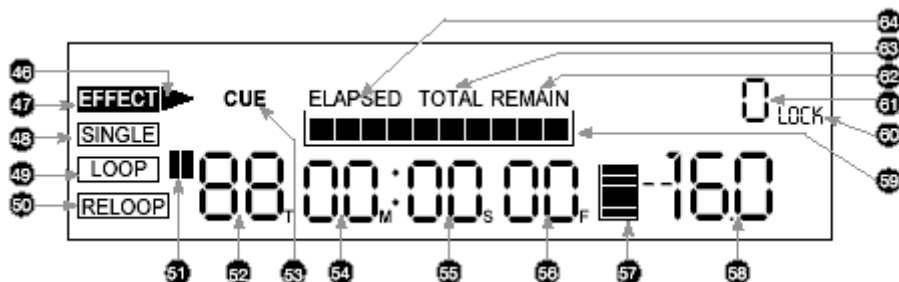
- 3) 総残り時間/TOTAL REMAIN(63): LCD 画面にはディスク全体の総残り時間が表示されます。

15. 時間表示の切替(54/55/56)/タイム・バー(59)  
通常再生時には TIME ボタン(10)を押すと LCD 画面の時間表示(54/55/56/59)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(64): 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(62): LCD 画面には現在のトラックの残り時間が表示されます。

### 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。



### 16. システムメモリー

Velocity 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ー、キューポイント、特定の CD に使用したサンプルなどを保存できます。CD 設定を保存するには、メモリーボタン(12)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(12)は消えます。メモリーがフルになると、LCD ディスプレイ上のメモリーバケット(57)の赤い外枠が消えます。



Figure 38

### 17. フラッシュメモリーを呼び出す

Velocity 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ーをすべて保存することが出来ます。パラメーター等を保存した 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できます。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(12)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、やがて赤いメモリーLED が消えます。

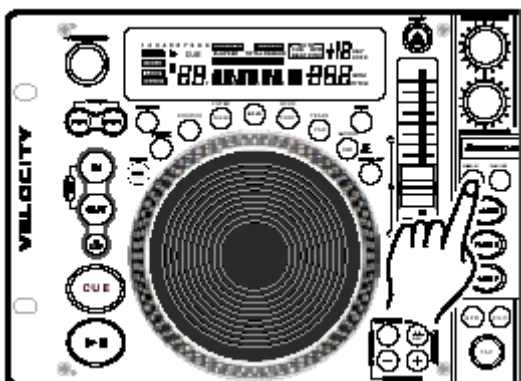


Figure 39

### 18. 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 (15) 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。

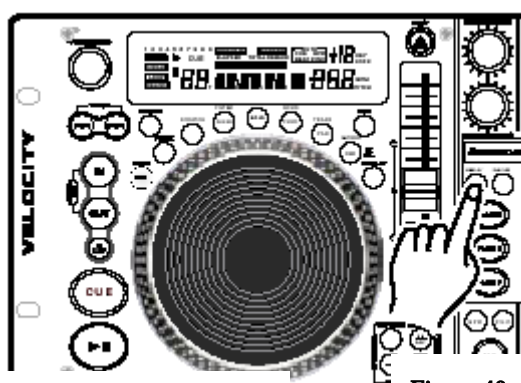


Figure 40

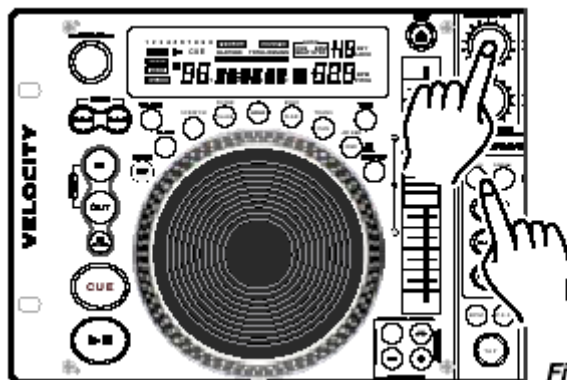


Figure 41

### 19. システムロック

Velocity 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、パラメータータイムボタン (13) を押しながら、メモリーボタン (12) を押します。LCD 画面に LOCK と表示されたら、本体がロックされた証拠です。ロック解除には、同様の手順を繰り返して下さい。

### 20. 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、

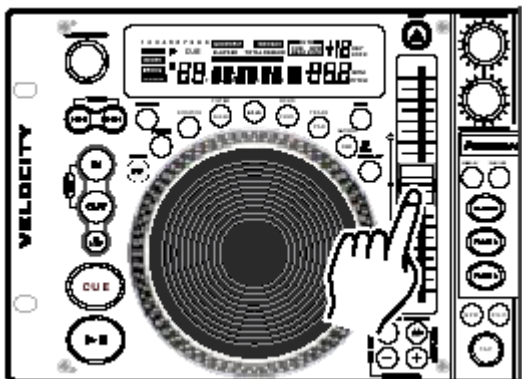


Figure 42

サーチホイール (15) 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)

## ピッチ調整の方法

ピッチ調整によりトラック/ループの再生速度を操作できます。主に、BPM を合わせるために使用します。再生速度は  $\pm 100\%$  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 (35): 再生速度、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。ピッチスライダを上げるとピッチが下がり、スライダを下げるとピッチが上がります。ピッチスライダ調整値の幅は  $\pm 4\%$ ,  $\pm 8\%$ ,  $\pm 12\%$ ,  $\pm 16\%$ ,  $\pm 100\%$  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 (35) の ON/OFF :

ピッチスライダを使用するにはピッチ ON/OFF ボタン (34) 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 (35) 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。スライダを上下に動かすことでピッチ調整を行います。ピッチスライダを下げると、ピッチが上がります。スライダ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。

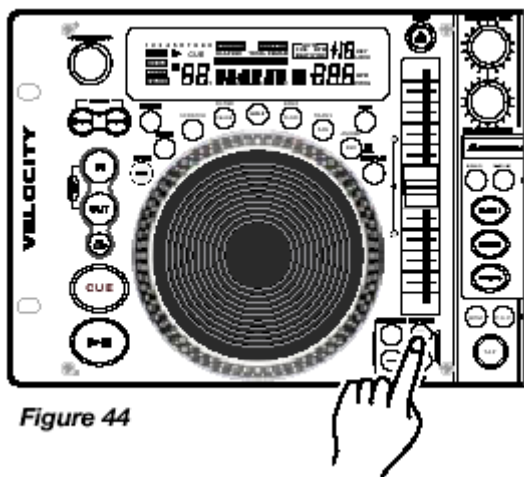


Figure 44



Figure 45

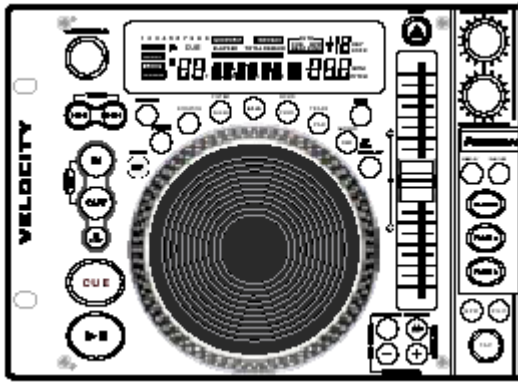


Figure 46

ピッチスライダー・レンジ (33) を調整する :

ピッチ・スライダー設定値の幅を変更することができます。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  $\pm 4\%$ 、 $\pm 8\%$ 、 $\pm 16\%$ 、 $\pm 100\%$ 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。設定値を調節するには、ピッチ ON/OFF ボタン (26) を押しながら、+ピッチベンド・ボタン (28) を押し

てください。ピッチ変更幅は LED で表示されます。赤が 4%、緑が 8%、オレンジが 16%、点滅緑が 100%です。

## 21. 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。この機能进行操作するには 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 (23) 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  $\pm 100\%$  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。



Figure 47

(+) ピッチベンドボタンを押すと再生ピッチが上がります。



Figure 48

ピッチベンドボタン (25/26):

(+) ピッチベンドボタン (26) 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。

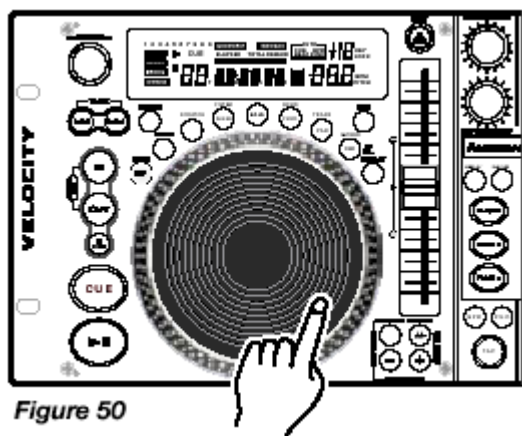


Figure 50

ジョグホイール (23):

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。

ご注意：スクラッチ・エフェクト (17) の使用中にジョグホイールのピッチベンド機能を使う場合、ジョグホイールの外円 (透明のゴム断熱材が貼ってある部分) を使ってください。

## ビルトインエフェクト

Velocity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(47)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 (9) 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 が黄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 (スクラッチ、フィルター、エコー、ロボット、トランス)。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 (スキッド、フェーズ、フランジャー、パン)。次のエフェクトバンクに移りたい場合、FX セレクトボタンを一回以上押してください。



Figure 51

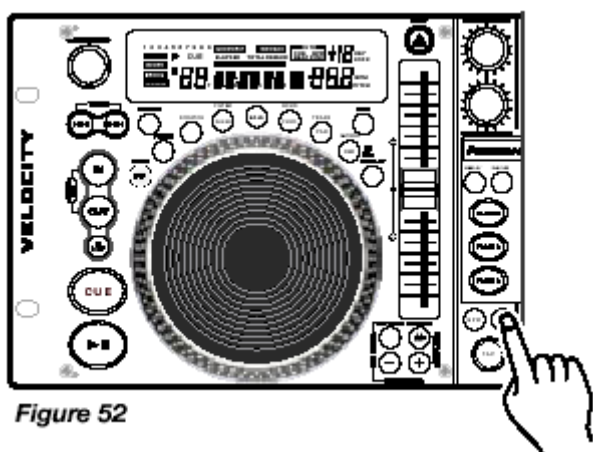


Figure 52

### P.S.P.セレクト (29):

このボタンでパラメーター用のプリセットバンクへアクセスします。エフェクトは全てビートにシンクロします。各エフェクトには内蔵プリセットが6種類、ユーザープリセットが1種類あります。プリセットにアクセスするには、P.S.P ボタン(29)を使います。バンクを切り替えるには、このボタンを一回以上押してください。下はプリセットの一覧表です。

### ユーザープリセット

ユーザープリセットを保存する際、LCD ディスプレイの PSP バンクが 0 となっていることを確認してください。HOLD (18) 機能を ON にし、エフェクトを選択します。各エフェクトのパラメーター・メニューを入力するには、2つあるパラメーターツマミ (13/14) を押すか、回してく

ださい。パラメーター・モードを選択したら、LCD 表示が調節中のパラメーターに切り替わります。パン以外のエフェクトは全て調整可能なパラメーターが2種類(パラメーター・タイム(13)およびパラメーター・レシオ(14))あります。これらのつまみを活用し、エフェクトをカスタマイズします。

P.S.P.プリセットパラメーター	
0-ユーザープリセットバンク	
1-1/4	ビートにします。
2-1/2	ビートにします。
3-3/4	ビートにします。
4-1/1	ビートにします。
5-2/1	ビートにします。
6-4/1	ビートにします。

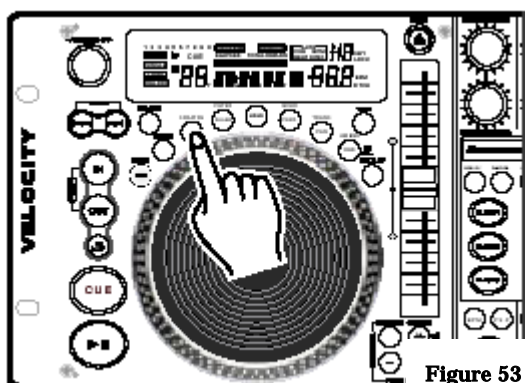


Figure 53

#### 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。スクラッチエフェクトが起動されると、スラッチ/スキッドボタン(17)が赤く点灯します。またスキッドエフェクトを選択した場合、ボタンは黄色に点灯します。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要領でジョグホイールを操作して下さい。スクラッチ/スキッド・タイムパラメーター(13)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を付け加えます。フィルターエフェクトが起動されると、フィルター/フェーズボタン(7)が黄色に点灯します。フェーズエフェクトが選択されると、ボタンは赤く点灯します。これらのエフェクトが原音に対して与えるリアクションは、パラメータータイム/レシオで変更が可能です。



Figure 54

#### 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、SF世界の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(8)が黄色く点灯します。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

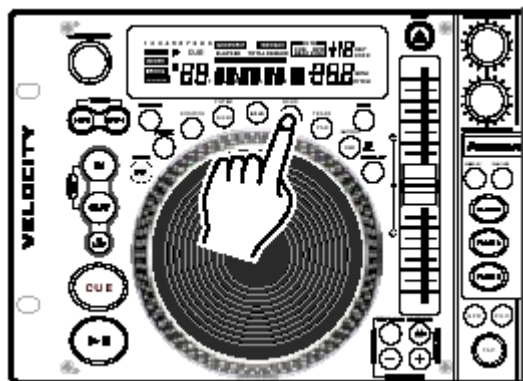


Figure 55

ャー/エコー・ボタンが赤く点灯します。

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、HOLD 機能 (18) を ON にして下さい。パラメーター・タイムツマミを使って、パラメーター・タイム (PT) を 0010 に設定します。次にパラメーター・レシオツマミを使い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。

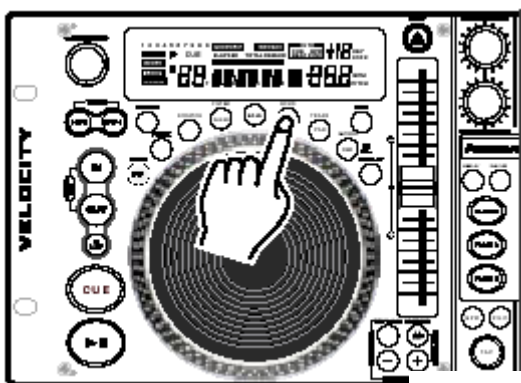


Figure 56

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 :

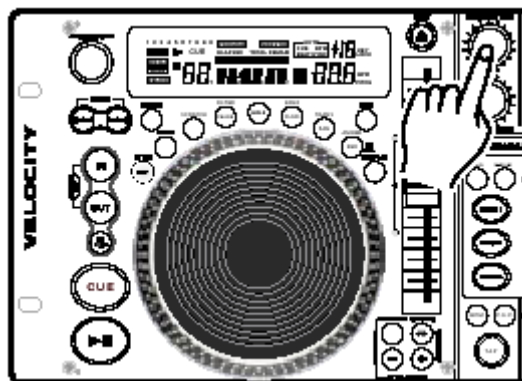
PAN エフェクトは PT 値を使って左から右に PAN します。PT0500 は PAN の真ん中で、デフォルト設定です。PAN 値は 10m ~ 10 秒まで範囲があります。

パラメーター :

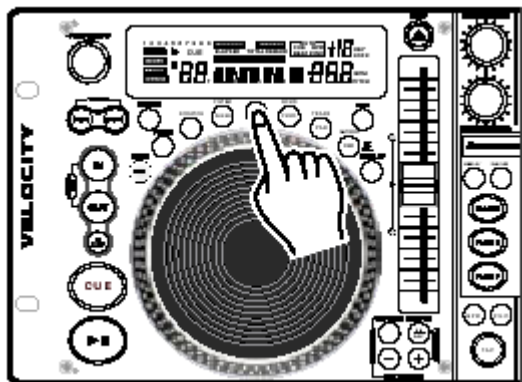
画像 Figure57

すべてのエフェクトのパラメーターは調節可能です。各エフェクト (共通) のパラメーター・メニューにアクセスしたい場合、パラメーターつま

Figure 57



み (13/14) のいずれかを押すか、回してください。パラメーターモードが選択されると LCD 画面のタイムディスプレイが、パラメーター値に変わります。PAN 以外のパラメーターには、全て 2 種類の調整値 (パラメーター・タイム (13) とパラメーター・レシオ (14)) が設けられています。これらのツマミを使って、エフェクトをカスタマイズしてください。



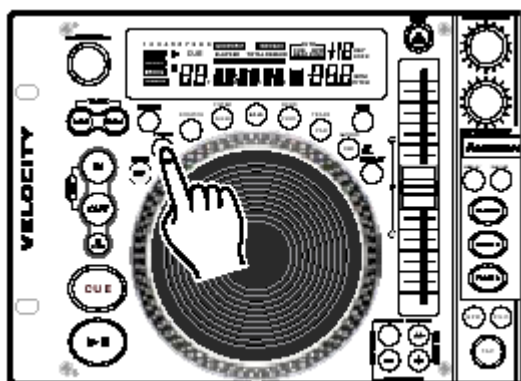
ホールドボタン :

ホールドボタン (18) 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、Figure58 のようにホールドボタン (18) を押して下さい。ホールド機能がアクティブになると、ホールドボタンが青く点灯します。

Figure 58

## 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(30)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。エフェクトの転送時間は、エフェクトやパラメーターの種類によって変化します。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、スキッド・エフェクトを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(6)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。

Figure 59

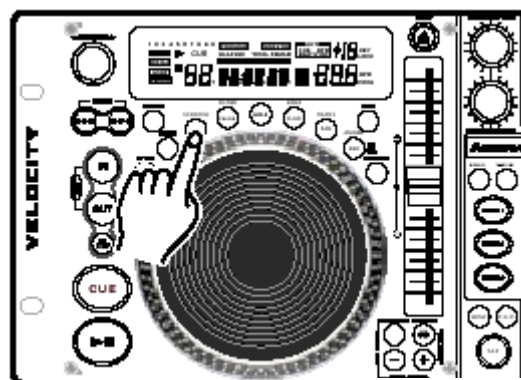


Figure 60

### ステップ 3:

サンプルをスタートさせたいトラック・ポイントを出してFLASH ボタン 3 (30)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。



Figure 61

### ステップ 4:

FX MIX を始めるには、BOP/ENTER ボタン(33)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、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

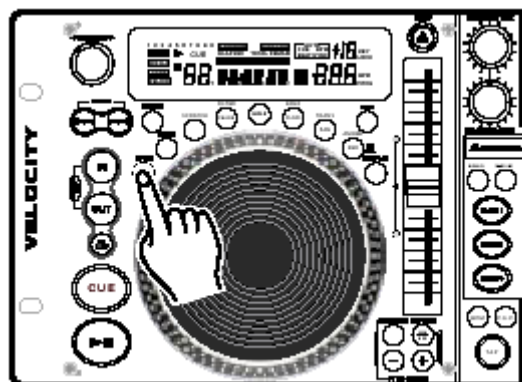


Figure 62

ク・エフェクトが生じます。またそのブレイク・エフェクトが終了しても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。

## 22. FX MIX BOP コントロール

この機能を使えば、通常再生中にあらゆるエフェクトを起動することができ、同じトラック内で通常再生に戻ります。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。

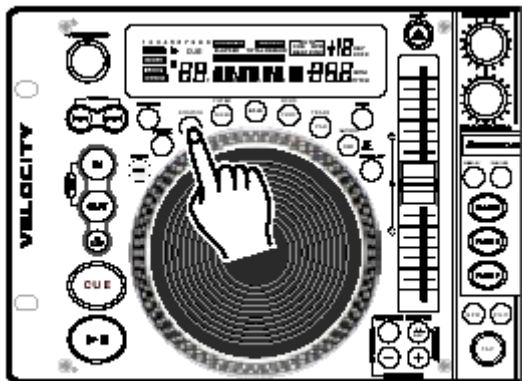


Figure 63

ステップ 2 :  
FX MIX ボタン(13)を押し、FX MIX モードをアクティブにします。

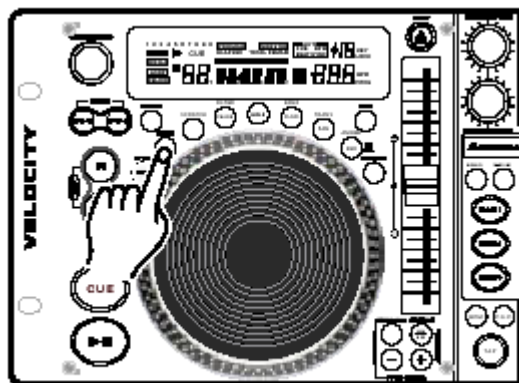


Figure 64

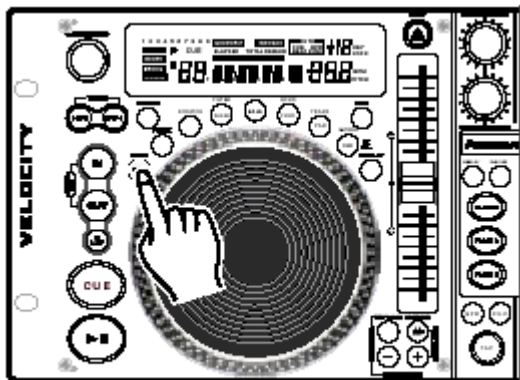


Figure 65

ステップ 1 :  
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。

ステップ 3:  
FX BOP 機能を始めるには、BOP/ENTER ボタン(33)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。エフェクトが終ると、通常の再生が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。Velocity がシングル再生モードになっている場合、エフェクトの終点がキューポイントとなります。

スクラッチ機能 (17) 使用時のジョグホイールのタッチ感度を調節します。タッチ感度機能付ジョグホイール (23) を押すだけで、再生/キュー・コマンドをコントロール可能です。

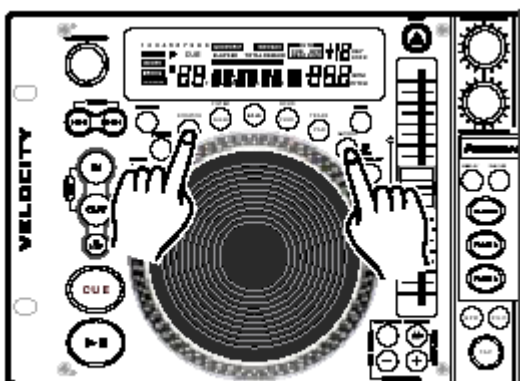


Figure 66

タッチ感度機能：

まずジョグホイールのタッチ感度機能を ON にする必要があります。FX セレクト LED (22) が黄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。これでタッチ感度機能が起動されました。

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。



Figure 67



Figure 68

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、ジョグホイールを押すことで再生がスタートします。再生を止めるには、ジョグホイールから指を離してください。ジョグホイールから指を離すと、最後に設定されたキューポイントに戻ります。

## FLIPFLOP 機能

Velocity2 台と Q-Series 対応 DJ Deck ミキサー1 台を共用する場合、FLIPFLOP 機能を使えば、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。一トラック、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 Velocity をシングル・モードの再生に設定すると、SINGLE と LCD 画面に表示されます。
- 4) 2 台の Velocity に CD を挿入します。
- 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(22)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。

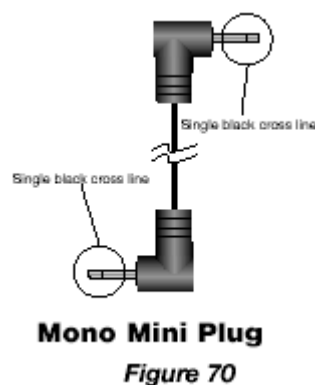
CD 全体をフリップ・フロップする：

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てください(両方のプレーヤーの LCD 画面で、“SINGLE モード”の表示が出ていない筈です)。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：Velocity 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。

## Q-Start/FLIPFLOP、FLASH START 設定

Velocity を American Audio/American DJ 製 Q デッキ・ミキサーに接続すると、Q-Start、Flash Start、および FLIPFLOP 機能が使用できます。接続の際は 1/8 インチ・モノラル・ミニプラグ・ケーブルを Velocity 背面のコントロールパネルに接続し、ミキサー背面のコントロール端子に繋いでください。これで FLIPFLOP 機能が使用できます。ご注意：FLIPFLOP 機能は Q-Start 機能と連動して作動します。従って FLIPFLOP 昨日は Flash Start 機能と同時に作動することはできません。



下図は Q-Start/Flash Start セットアップ例です。このセットアップで Q-Start と FLIPFLOP 機能、または FlashStart 機能を使用することができます。使用するケーブルは 1/8”モノラル・ミニプラグのみにして下さい。ご注意：Flash Start と Q-Start 機能は同じコントローラー端子を使用するため、同時に両機能を使用することは不可能です。

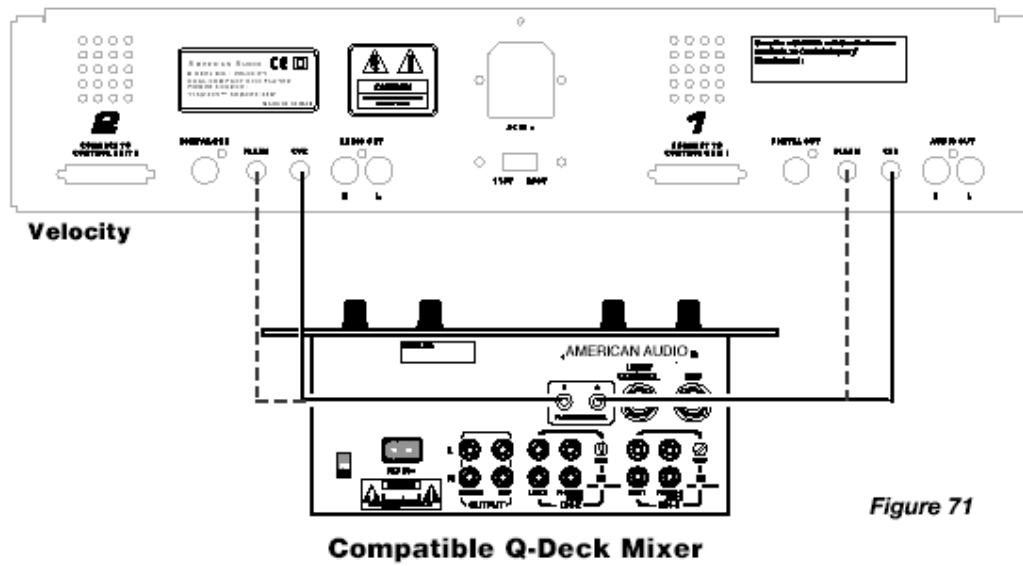


Figure 71

## 仕様

一般	モデル：American Audio Velocity プロフェッショナル CD プレーヤー
タイプ：	スロット・ローディング、デジタルコンパクトディスク・オーディオプレーヤー
ディスクタイプ：	標準サイズディスクのみ（12cm ディスク）
ピッチ範囲：	+/-4%, +/-8%, +/-16%, +/-100% 以内
ピッチ調整：	0.1%
寸法：	21.8H × 81.8W × 30.6L cm
重量：	2.9kg
電源：	AC 115V, 50/60Hz
消費電力：	14W
環境条件：	使用時の温度：5-35 度 使用時の湿度：25-85%RH 保管時の温度：-20-60 度
付属物：	RCA ケーブル（左右チャンネル用に 2 本） 1/8 インチミニプラグ（3 フィート）

## オーディオ

量子化ビット数：	16 ビットライナー/チャンネル
サンプリングレート：	通常ピッチで 44.1kHz
オーバーサンプリングレート：	8 回
D/A 変換：	16 ビット
周波数特性：	+/-1dB 20Hz ~ 20,000Hz
出力レベル：	1.0V +/- 1dB
負荷インピーダンス：	47K ohm 以上

## オーディオ性質（試用ディスク：TCD-782,ロード=47Kohm）

項目	名目	限度	状態
出力レベル	1.0Vrms+/-1dB	1.0V+/-1dB	1KHz,0dB
チャンネルバランス	0.5dB	1.0dB	1KHz,0dB
周波数特性	+/-0.5dB	+/-1.0dB	20Hz-20KHz,0dB
チャンネルセパレーション	83dB	75dB	1KHz, 0dB
T.H.D+雑音	0.01%	0.03%	1KHz, 0dB
S/N 比(IHF-A)	90dB	85dB	1KHz, 0dB

## 探索時間（試用ディスク：TCD-792）

項目	名目	限度	状態
短アクセス時間	1.7 秒	4 秒	次のトラックを再生
長アクセス時間	3 秒	6 秒	トラック 1->トラック 20

再生能力

項目	名目	限度	状態
割り込み	1000um	700um	TCD-725
ブラックドット	1000um	600um	TCD-725
フィンガー・プリント	75um	65um	TCD-725
離心率	210um	140um	TCD-712,713 トラックに移動しない
パーティカル偏差	1mm	0.54mm	TCD-731R

ピックアップ

システム： オブジェクトレンズ・ドライブシステム・オブティカルピックアップ  
 オブジェクトレンズ・ドライブシステム：2面並行ドライブ  
 トラッキング探知： 3スポットビーム探知  
 オプティルソース： 半導体レーザー  
 波長： 780nm

注意：仕様は予告無しに変更することがあります。