
GODJ ユーザーズマニュアル

Version 4.00
Firmware 17468

2017.7.14

GODJ ユーザーズマニュアル 目次

1 概要	5
このマニュアルについて.....	5
2 まず始めに	6
2.1 各部の名称.....	6
2.2 基本操作.....	10
2.3 各画面の機能.....	11
2.4 情報バー.....	12
2.5 電源状態.....	13
2.6 BEAT LED.....	13
3 再生の準備をする	14
3.1 音楽ファイルの準備.....	14
3.2 出力の準備.....	16
4 全画面共通の操作	24
4.1 ボタン操作.....	24
4.2 色々なミックスの方法.....	25
4.3 エフェクト.....	26
5 音楽ファイルを検索する（ファイルブラウザ画面）	29
5.1 メディアの選択.....	29
5.2 ディレクトリとファイルの基本操作.....	30
5.3 ファイル選択画面アイコン.....	33
5.4 録音ファイルの特殊操作.....	34
5.5 プレイリスト.....	35
5.6 ヒストリ.....	39
5.7 ファイル情報のリセット.....	41

6 再生を制御する (ターンテーブル画面)	42
6.1 アークセクタ.....	42
6.2 デジタルターンテーブル.....	47
6.3 テンポコントローラ.....	53
6.4 バイナルターンテーブル.....	54
7 各バンド毎のレベルを調整する (イコライザ画面)	57
7.1 イコライザとゲインの基本操作.....	57
7.2 EQクロスフェーダモード.....	59
7.3 イコライザ画面でのビートマッチング.....	60
8 サンプラーを使う① (パッド・ビートシーケンサ画面)	61
8.1 ミュージカルパッド.....	62
8.2 ビートシーケンサ.....	64
8.3 ミュージカルパッドへの録音.....	66
9 サンプラーを使う② (楽器画面(対応機種のみ)、音源変更)	68
9.1 楽器画面の構成.....	68
9.2 各モードの操作(トラックA).....	70
9.3 演奏画面の操作(トラックB).....	73
9.4 サンプラーの音源変更.....	75

10 設定を変更する (オプション画面)	78
10.1 操作設定タブ.....	78
10.2 機器設定タブ.....	84
10.3 録音タブ.....	88
10.4 オートDJタブ.....	89
10.5 システムタブ.....	91
11 その他の再生・録音機能	96
11.1 外部入力.....	96
11.2 ハイレゾモード(対応機種のみ).....	98
12 ファームウェアについて	100
12.1 ファームウェアの更新.....	100
12.2 ファームウェアの修復.....	100
13 トラブルシューティング	102

1 概要

このマニュアルについて

このマニュアルは、以下のように構成されています。

基本編（1～4章）： GODJのご紹介・手軽に使うための基本操作の説明

詳細編（5～11章）： 各画面ごとの機能と詳しい操作の説明

補足編（12～13章）： ファームウェアの説明、トラブルシューティング

矢印アイコン ⇨ で示される項目は、クリックすると関連機能の説明ページにジャンプすることができます。

機種によって内容が異なるページおよび項目には、**GODJ/GODJ-C** **GODJ/GODJ Plus** **GODJ Plus** のように該当する機種のマークを付記しています。

マニュアルはGODJ公式ウェブサイトからダウンロードが可能です。
公式ウェブサイトでは、GODJについての最新情報を随時公開しておりますので、ご活用下さい。

GODJ公式ウェブサイト



拡張機能

ver. 17468より拡張機能をご利用いただけるようになりました。お使いの機種によっては標準搭載されている機能もございます。詳しくは公式ウェブサイト内「TUNE UP」をご覧ください。

2 まず始めに

2.1 各部の名称

●前面、右側面



a. タッチパネル (Track A/B)

b. SDカードスロット

c. 電源ボタン

d. ノブ

押し込み・回転・押し回し・長押し of 操作があります。

①Volume (A/B)： 各種ボリュームを調整します。

②FX LEVEL： エフェクトのレベルを調整します。

③FX SELECT： エフェクトを選択します。

④FUNCTION (A/B)： 画面ごとに異なる働きをします。

e. ボタン

CUEボタン： 曲のキューポイント(頭出し)設定を行います。

再生/停止ボタン： 曲の再生・停止を行います。

f. BEAT LED:

ビートに合わせて点滅します。

g. クロスフェーダ:

トラックABの出力バランスを調整します。

●上側面



h. USB端子 (MINI-B)

PCとのUSB接続および充電に使用します。

i. LINE OUT: ライン(マスター)出力端子

j. LINE IN: ライン入力端子

●背面



k. RESETボタン

●下側面



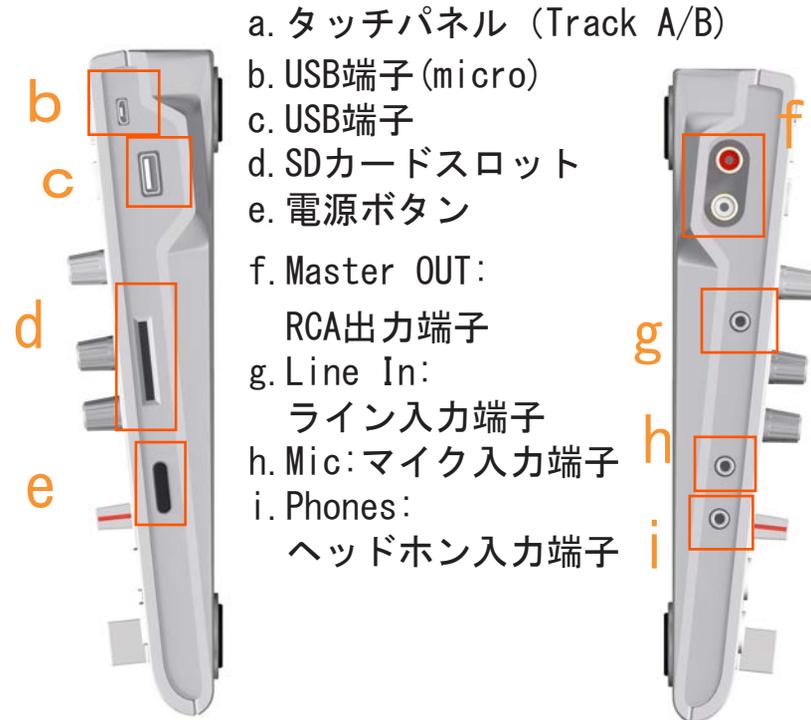
l. MIC: マイク入力端子

m. PHONES: ヘッドフォン(モニター)出力端子

●前面、右側面



a



a. タッチパネル (Track A/B)

b. USB端子 (micro)

c. USB端子

d. SDカードスロット

e. 電源ボタン

f. Master OUT:

RCA出力端子

g. Line In:

ライン入力端子

h. Mic: マイク入力端子

i. Phones:

ヘッドホン入力端子



j

j. ノブ

押し込み・回転・押し回し・長押し of 操作があります。

①Gain (A/B): ゲインを調整します。

②FX LEVEL: エフェクトのレベルを調整します。

③FX SELECT: エフェクトを選択します。

④FUNCTION (A/B): 画面ごとに異なる働きをします。

k

k. BEAT LED ビートに合わせて点滅します。



l. ピッチベンドボタン

上:ピッチを下げる
下:ピッチを上げる

m. 内蔵スピーカー

n. ノブ

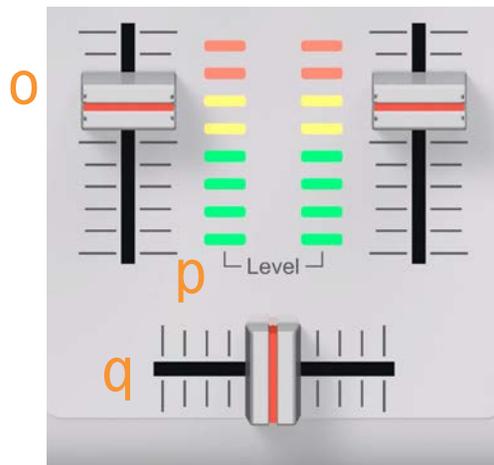
①LO, MID, HI:各バンドのレベル調整
(EQ画面と連動)

②Monitor Level:ヘッドフォンの音量調整

③Cue/Master:ヘッドフォン端子への出力バランス
Cueに振るとヘッドフォンモニターの音
Masterに振るとMaster Outの音

④Master Level:Master Outの音量調整

⑤Speaker Level:内蔵スピーカーの音量調整



o. 縦フェーダ:

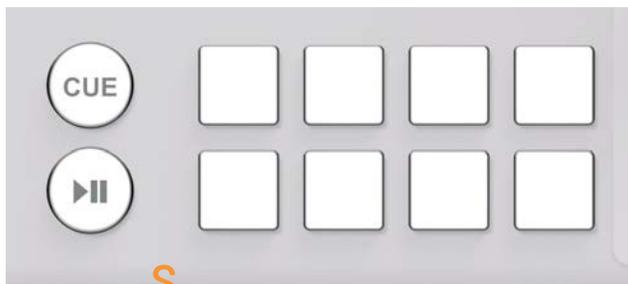
左:TrackAの音量調節
右:TrackBの音量調節

p. レベルメータ:

各トラックの音量表示

q. クロスフェーダ:

トラックABの
出力バランスを調整します



r. ボタン

CUEボタン:曲のキューポイント(頭出し)設定を行います。
再生/停止ボタン:曲の再生・停止を行います。

s. サンプラー

叩くと、TrackABに割り当てられたミュージカルパッドの音を
再生します

本体背面左側にリセットボタンがございます

2.2 基本操作

●電源を入れる

本体右下にある電源ボタンを1秒以上押すとGODJの電源が入ります。

内部バッテリーの残量が少ない場合は、付属のUSBケーブルを使い充電を行って下さい。



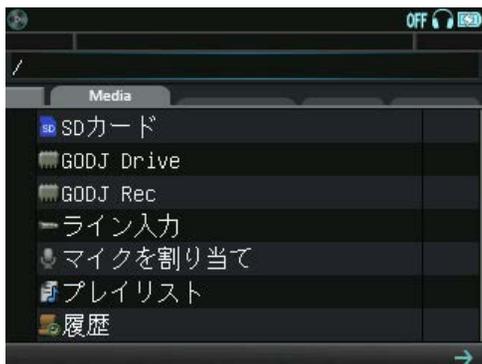
●画面の移動

GODJには機能毎に分かれた6つの画面があり、横方向に連結しています。タッチパネルスクリーンの下の部分を左右にスライド、または左右の矢印をタッチすると画面が切り替わります。

また、画面左上のターンテーブルアイコン  にタッチすると、ターンテーブル画面に戻ることができます。



2.3 各画面の機能



[1] ファイルブラウザ画面:
⇒ 音楽ファイルを検索する



[2] ターンテーブル画面:
⇒ 再生を制御する



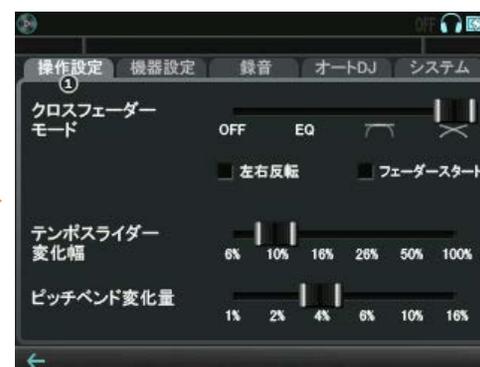
[3] イコライザ画面:
⇒ 各バンド毎の
レベルを調整する



[4] パッド・シーケンサ画面:
⇒ サンプラーを使う①



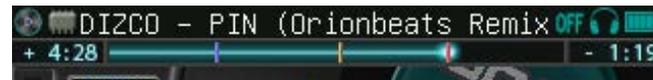
[5] キーボード・ギター画面:
⇒ サンプラーを使う②
(※対応機種のみ)



[6] オプション画面:
⇒ 設定を変更する

2.4 情報バー

情報バーには、再生中のトラック名、各種アイコン、プログレスバー、時間情報が表示されています。



プログレスバー：先頭をドラッグすると任意の再生位置に移動(ターンテーブル画面でのみ有効)

時間情報：左側で経過時間、右側で残り時間を表示

アイコン：情報バーに表示されているアイコンの指示内容は次のとおりです。

●ホームボタン

 このアイコンにタッチするとターンテーブル画面に戻ります

●再生メディア

 SDカードのファイルを再生しています

 内部メモリのファイルを再生しています

 ライン入力がターンテーブルに割り当てられています

 マイク入力がターンテーブルに割り当てられています

●ヘッドフォンへの出力

 **GODJ/GODJ-C** ライン出力の音がヘッドフォンに出力されます

 ステレオがヘッドフォンに出力されます

 モノラルがヘッドフォンの左(右)チャンネルに出力されます

 ヘッドフォンに出力されていません

●エフェクト

  Phaserが選択されています

  Flangerが選択されています

  Delayが選択されています

  Filterが選択されています

  Rollが選択されています

  BitCrusherが選択されています

  Killが選択されています

エフェクトが無効になっているトラックでは、アイコンがグレーになります。

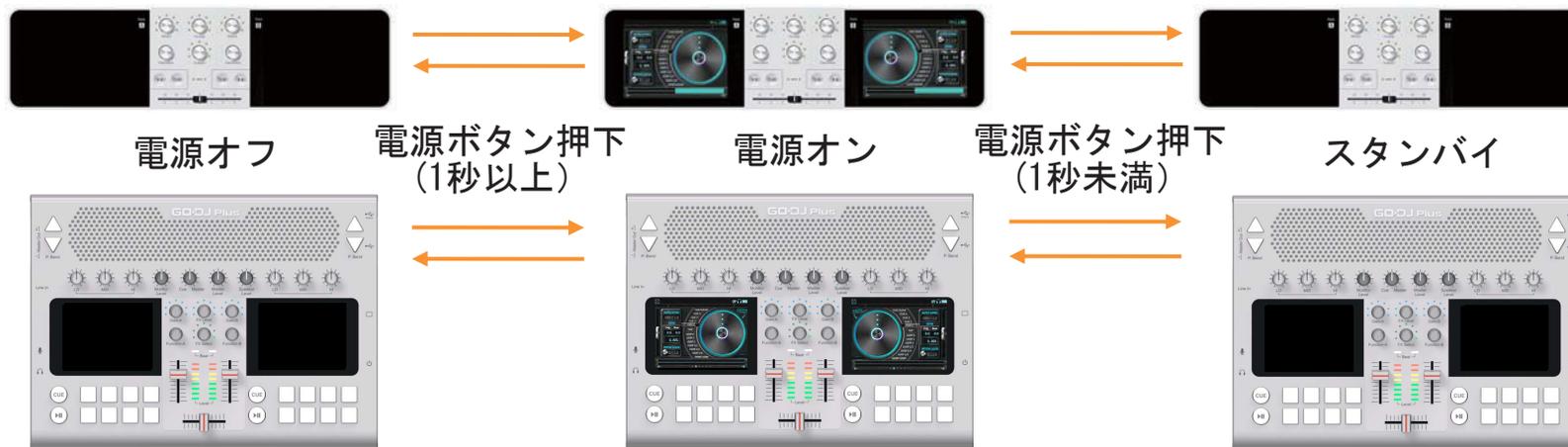
⇒ **エフェクトのルーティング**



Kill選択中のFX LEVEL回転操作
GODJ/GODJ-C：マスターボリューム調節
GODJ Plus：ライン入力のボリューム調節

2.5 電源状態

GODJにはオン、オフ、スタンバイの3つの電源状態があり、電源ボタン押下で切り替わります。



スタンバイ状態では画面がオフになり、タッチパネル、ボタン、ノブの操作が無効になりますが、再生中の音楽は停止しません。

また、クロスフェーダ・縦フェーダ（GODJ Plusのみ）の機能はスタンバイ状態でも有効です。

2.6 BEAT LED

本体中央にある2つのBEAT LEDで本体の状態を知る事ができます。

●電源オフの時

消灯：充電していない
赤点滅：充電中（90%未満）
緑点滅：充電中（90%以上）
紫点滅：ファイル解析中
橙点滅：WAVファイル変換中

●電源オンの時

消灯：停止中
青点滅：再生中
赤点滅：同期調整中
緑点滅：同期調整完了
紫点灯：ファイル解析中

●スタンバイの時

水色点滅：停止中
青点滅：再生中
赤点滅：同期調整中
緑点滅：同期調整完了
紫点灯：ファイル解析中

3 再生の準備をする

3.1 音楽ファイルの準備

ファイル形式については、次ページをご覧ください。 ⇨ [再生可能なファイル形式](#)

● USB接続を使う方法

GODJとPCをUSBケーブルで接続し、オプション画面のシステム①タブで“USB接続”をONにしてください。接続が完了すると、PCからは3つの外部ドライブとして認識されます。 ⇨ [USB接続](#)



GODJ内部メモリ：GODJ DRIVE

再生用の音楽ファイルを置くことができるメモリです。

SDカード：(SDカードのボリュームラベル)

再生用の音楽ファイルを置くことができるメモリです。

録音専用メモリ：GODJ REC

GODJで録音されたファイルが置かれるメモリです。

再生用の音楽ファイルを置くことはできません。

GODJ内部メモリまたはSDカードのストレージに音楽ファイルを置き、転送が終わったらCancelボタンを押して下さい。

各ストレージの容量・使用状況は、オプション画面の ⇨ [システム③タブ](#) で確認することができます。

● SDカードを使う方法

音楽ファイルを書き込んだSDカードを準備し、本体右側のSDカードスロットに挿入して下さい。

最大2TBまでのSDカードが使用可能です。ただし、32GBを越えるSDカードをご使用の際は、GODJ上でSDカードのフォーマット操作が必要です。 ⇨ [ストレージのフォーマット](#)

● 再生可能なファイル形式

GODJで再生可能なファイル形式は、下記の通りです。

フルモード:

- ・ MP3 (8kHz-48kHz, 最大320kbps)
- ・ WAV (8kHz-48kHz, 8-24bit, 非圧縮)
- ・ AIFF (8kHz-48kHz, 8-24bit, 非圧縮)

拡張機能

- ・ AAC (8kHz-48kHz) .aac, .m4a, .3gp形式

拡張機能 ハイレゾモード:

- ・ 上記すべて
- ・ WAV (最大192kHz, 最大24bit, 非圧縮)
- ・ AIFF (最大192kHz, 最大24bit, 非圧縮)

これ以外の形式のファイルは再生できません。ファイル情報ウィンドウに、“ファイルがありません”と表示されている場合、上記の形式に適合していません。また、ドット(.)で始まるファイルは認識されませんのでご注意ください。著作権保護ファイルには対応していません。 ⇨ [ファイル情報ウィンドウ](#)

● ファイル解析

新しい音楽ファイルを認識すると、GODJは自動で音楽ファイルの解析を進めます。音楽の解析中はシステムの動作がやや遅くなりますが、音楽ファイルの再生は可能です。また解析中のトラックでは、本体中央のBEAT LEDが紫色に点灯します。ファイル解析が進められるのは、以下のいずれかの場合です。

- ・電源オンでトラックにファイルがロードされていない
- ・電源オンでファイルがロードされているが、停止状態かつファイルブラウザ画面を表示中で、さらにAutoDJがオフ
- ・電源オフで充電中

ただし、録音中とUSBでPCに接続している間は解析できません。

3.2 出力の準備

●出力端子

スピーカーをLINE OUT端子に、ヘッドフォンをPHONES端子に接続して下さい。

●ボリューム調整

各トラックのボリューム、ヘッドフォンのボリューム、及びマイクのボリュームはVOLUME-A/Bノブで制御します。VOLUMEノブの感度は、オプション画面の操作設定タブで変更することができます。

⇨ **ボリュームノブ感度**

●VOLUME-A/Bノブによる操作

回転：トラックA/Bのボリュームを変更

※オプション設定でフィルターエフェクトをVOLUMEノブに割り当てている場合は、トラックボリュームの変更はできません。 ⇨ **ボリュームノブをフィルターとして使う**

押し込み：トラックA/Bからヘッドフォンへの出力を切り替え

1回押すごとに、出力先が切り替わります。(デフォルトでは LR→L→R→OFF→LR…の順) 切り替えの順番は、変更することができます。 ⇨ **ヘッドフォン出力の切り替え順**

※VOLUME-A, Bノブを同時に押すと、ライン出力の音に切り替わります。

※また、両トラック共にOFFのときは、自動的にライン出力の音に切り替わります。

VOLUME-A 押し回し：両トラックのマイクボリュームを変更

VOLUME-B 押し回し：両トラックのヘッドフォンボリュームを変更

●FXノブによる操作

FX SELECTノブをKILLの位置(右端のLED)に合わせた状態で、

FX LEVELノブを回転：**マスターボリュームを変更**



以下の点にご注意下さい。

- ・ 例外的にマスターボリュームは、エフェクトノブで操作します。
- ・ ヘッドフォンボリュームはVOLUME-"B"ノブで操作しますが、両トラックにはたつきません。同様に、両トラックのマイクボリュームをVOLUME-Aノブで操作します。

⇨ **外部入力 of ボリューム調整**

●ボリューム調整のまとめ

各ボリュームの操作及び影響範囲は以下の通りです。

ボリュームの種類	操作	調整されるトラック	調整される音
マスターボリューム	FX SELECTノブでKill選択中 FX LEVELノブを回転	AとB (一括調整)	LINE OUT(+PHONES※)への出力
ヘッドフォン ボリューム	VOLUME-Bノブを押し回し		PHONESへの出力
マイクボリューム	・ VOLUME-Aノブを押し回し ・ オプション画面で“ライン入力 アンプレベル”をスライド		MICからの入力
ラインイン ボリューム	・ FX SELECTノブでKill選択中、 FX LEVELノブを押し回し ・ オプション画面で“ライン入力 アンプレベル”をスライド		LINE INからの入力 ⇒ 外部入力のボリューム調整
トラック ボリューム A/B	VOLUME-A/Bノブを回転	AまたはB (個別調整)	ターンテーブルから、 LINE OUT(+PHONES※)への出力
サンプラー ボリューム A/B	パッド・楽器画面で “Vol”をタッチ、点灯させて FUNCTION-A/Bノブを回転		パッド・ビートシーケンサ・キーボード・ ギターから、 LINE OUT(+PHONES※)への出力

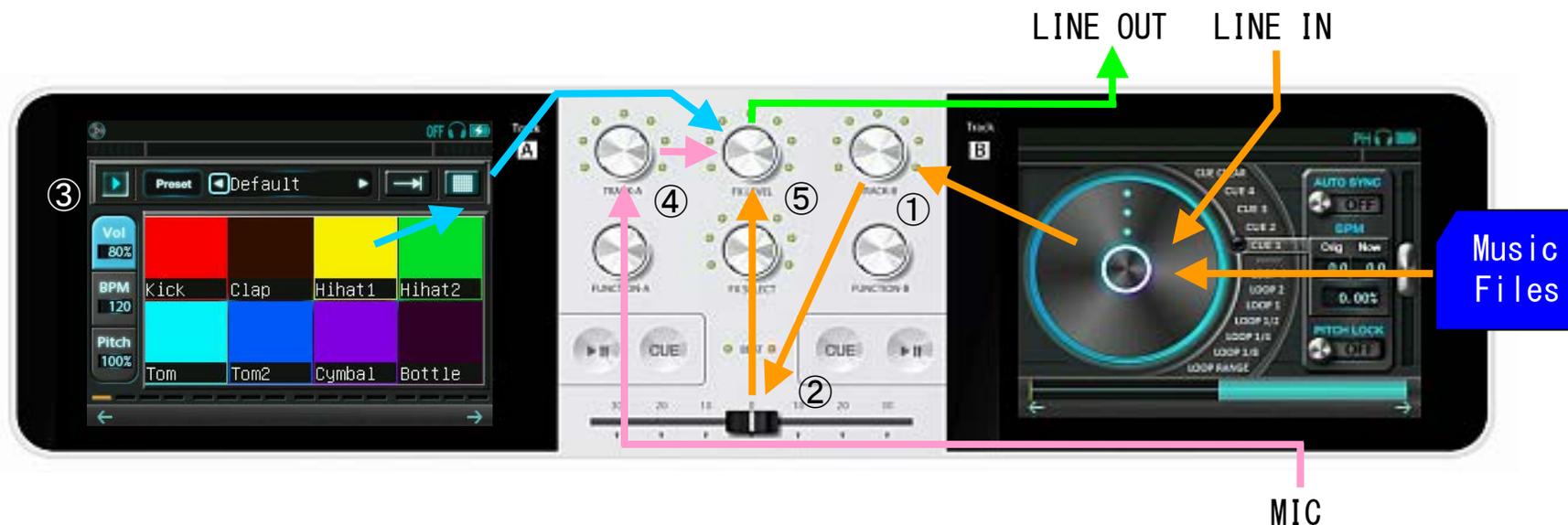
※LINE OUTへの出力音は、ヘッドフォンアイコンが  の時、PHONESにも出力されます。

⇒ アイコン表示 ⇒ ヘッドフォンへの出力切り替え

● ライン出力へのオーディオデータの流れとボリューム

本体上部のLINE OUT端子には、ターンテーブルの音の他、ミュージカルパッド、ビートシーケンサ、外部入力の音がすべてミックスされて出力されます。

- ・ ターンテーブルの音はトラックボリューム①、クロスフェーダ②で調節されます
 - ・ ミュージカルパッド/ビートシーケンサ、キーボード/ギター等の音は、サンプラーボリューム③で調節されます
 - ・ マイク入力の音はマイクボリューム④ (VOLUME-A 押し回し)で調節されます
 - ・ ライン入力の音はラインボリューム⑤ (VOLUME-B押し回し)で調節されます
- これら全ての音がマスターボリューム⑤ (FX SELECTがKILLの位置にある時のFX LEVEL)で調節され、LINE OUTに出力されます。

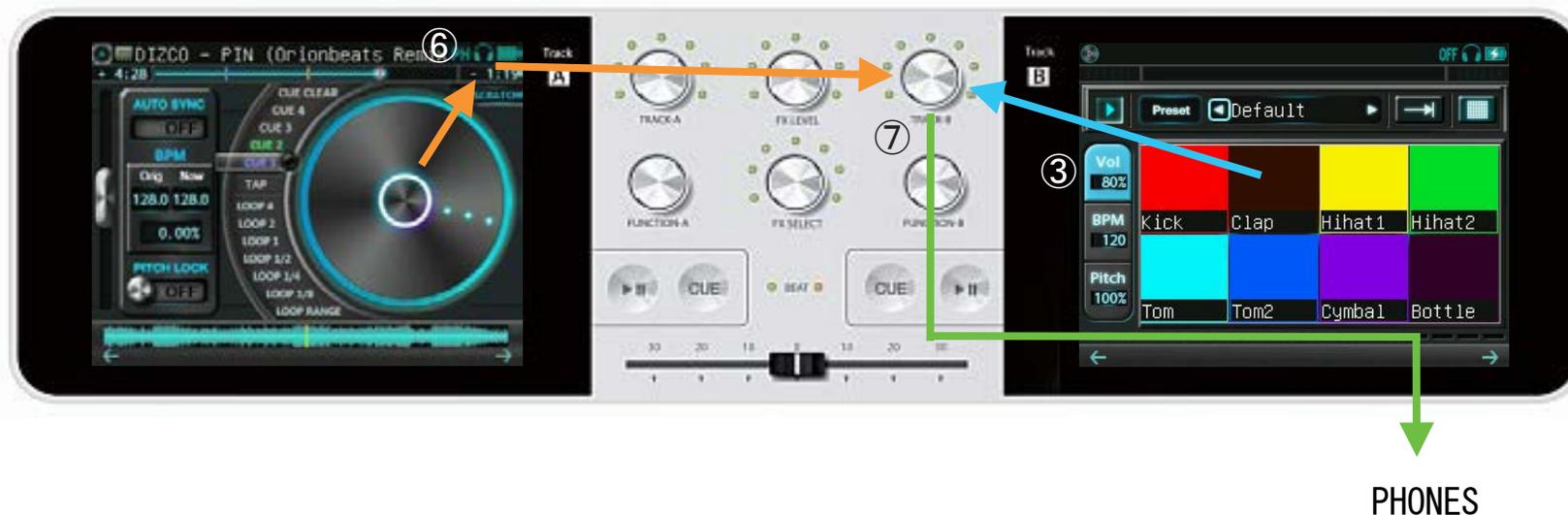


●ヘッドフォン出力へのオーディオデータの流れとボリューム

本体下部のPHONES端子には、出力を指定しているターンテーブルの音、ミュージカルパッド、ビートシーケンサの音がミックスされて出力されます。

- ・ヘッドフォンアイコン⑥が点灯しているターンテーブルの音が出力されます
- ・パッド、キーボード、ギター、ビートシーケンサの音は、サンプラーボリューム③の影響を受けません
- ・外部入力の音は、ターンテーブルに割り当てている場合のみヘッドフォンに出力されます

ヘッドフォンボリューム⑦ (VOLUME-B押し回しで制御)で調節され、PHONESに出力されます。



画面右上のヘッドフォンアイコンが  の場合は、LINE OUTへの出力と同じ音がヘッドフォンボリュームで調節され、PHONESにも出力されます。

⇒ ヘッドフォン出力の切り替え順

3.2 出力の準備

●出力端子

⇒ 各部の名称

ヘッドフォンをPHONE端子に接続して下さい。

外部スピーカーを使用する場合は、Master Out端子に接続して下さい。

●ノブ・フェーダによるボリューム調整

- ・ **Speaker Levelノブ**: 内蔵スピーカーの出力ボリュームを調整します。
- ・ **Master Levelノブ**: Master Out端子への出力のボリュームを調整します。
- ・ **Monitor Levelノブ**: PHONES端子への出力ボリュームを調整します。
- ・ **Cue/Masterノブ**: PHONES端子に出力する音のミックスバランスを調整します。
Cue側に振ると、エフェクトやクロスフェードのかからない生の音、
Master側に振ると、Master Out端子と同じ最終出力の音が大きく出力されます
- ・ **縦フェーダ**: トラックA/Bのボリュームを個別に調整します。

・Gainノブ

回転: トラックA/BのGainを変更

※オプション設定でフィルターエフェクトをGainノブに割り当てている場合は、

タッチパネルからのみGainを変更可能です。⇒Gainノブをフィルターとして使う ⇒ゲイン

押し込み: トラックA/Bからヘッドフォンへの出力を切り替え

1回押すごとに、出力先が切り替わります。(デフォルトでは LR→L→R→OFF→LR…の順)

切り替えの順番は、変更することができます。⇒ヘッドフォン出力の切り替え順

Gain-A押し回し: 両トラックのマイクボリュームを変更

・FXノブ

FX SELECTノブをKILLの位置(右端のLED)に合わせた状態で、

FX LEVELノブを回転: ライン入力ボリュームを変更



GODJ/GODJ-Cとは異なりますので
ご注意ください

※Gainノブ、FXノブ回転時のノブ感度は、オプション画面の操作設定タブで変更することができます。

⇒ボリュームノブ感度 ⇒外部入力のボリューム調整

●ボリューム調整のまとめ

各ボリュームの操作及び影響範囲は以下の通りです。

ボリュームの種類	操作	調整されるトラック	調整される音
スピーカー ボリューム	Speaker Levelノブを回転	AとB (一括調整)	内蔵スピーカーへの出力
マスターボリューム	Master Outノブを回転		Master Outへの出力
ヘッドフォン ボリューム	Moniter Levelノブを回転		PHONESへの出力
ラインイン ボリューム	・ FX SELECTノブでKill選択中、 FX LEVELノブを押し回し ・ オプション画面で “ライン入力 アンプレベル” をスライド		LINE INからの入力 ⇒ 外部入力のボリューム調整
マイクボリューム	・ Gain-Aノブを押し回し ・ オプション画面で “ライン入力 アンプレベル” をスライド		MICからの入力
トラック ボリューム A/B	縦フェーダを上下させる	AまたはB (個別調整)	ターンテーブルから、 内蔵スピーカー/Master Outへの出力
サンプラー ボリューム A/B	パッド・楽器画面で “Vol”をタッチ、点灯させて FUNCTION-A/Bノブを回転		パッド・ビートシーケンサ・キーボード・ ギターから、 内蔵スピーカー/Master Outへの出力

●内蔵スピーカー出力/Master Outへのオーディオデータの流れとボリューム

本体上部の内蔵スピーカー/Master Outには、ターンテーブルの音の他、ミュージカルパッド、ビートシーケンサ、外部入力の音がすべてミックスされて出力されます。

- ・ ターンテーブルの音は縦フェーダ①、クロスフェーダ②で調節されます
- ・ ミュージカルパッド/ビートシーケンサ、キーボード/ギターの音は、サンプラーボリューム③で調節されます
- ・ マイク入力の音はマイクボリューム④ (VOLUME-A 押し回し)で調節されます
- ・ ライン入力の音はFX SELECTがKILLの位置にある時のFX LEVEL⑤で調節されます。

これら全ての音がMaster Level⑥/Speaker Level⑦で調節され、内蔵スピーカーもしくはMaster Outに出力されます。



●ヘッドフォン出力へのオーディオデータの流れとボリューム

PHONES端子には、出力を指定しているターンテーブルの音、ミュージカルパッド、ビートシーケンサの音がミックスされて出力されます。

- ・ヘッドフォンアイコン⑧が点灯しているターンテーブルの音が出力されます ⇒ヘッドフォン出力の切り替え順
- ・パッド、キーボード、ギター、ビートシーケンサの音は、サンプラーボリューム③の影響を受けません
- ・外部入力の場合は、ターンテーブルに割り当てられている場合のみヘッドフォンに出力されます
Cue/Master⑨ヘッドフォン端子への出力バランスを調節します。
(Cueに振るとヘッドフォンモニター音、Masterに振るとMaster Out音)
これらの音がMonitor Level⑩で調節され、PHONESに出力されます。



4 全画面共通の操作

4.1 ボタン操作

● PLAYボタン

再生中・停止中に押して、再生/停止を切り替えます。
またその他に、下記の機能があります。

曲の最後で押す：曲の先頭に戻る

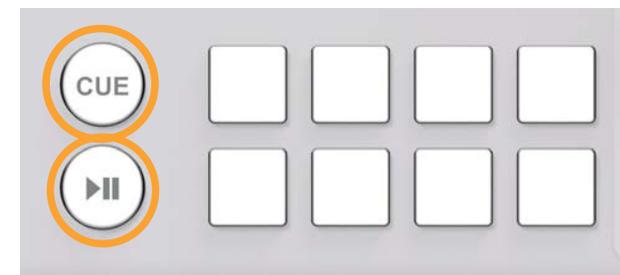
キュー確認再生中に押す：通常再生に移行(下記参照)

PLAYボタンのLEDは、現在の再生状態を表します。

消灯：停止中

点灯：再生中

点滅：キュー確認再生中(下記参照)



● CUEボタン

CUEボタンのLEDは、現在のキューの状態を表します。

(i) CUEボタン点滅中(キューポイント以外で停止中)

CUEボタンを押すと、現在の再生位置をキューポイントとして記録します。

キューポイントは、波形上に白いマーカで表示されます。(右上図)

(ii) CUEボタン点灯中(再生中またはキューポイントで停止中)

再生中の場合：CUEボタンを押すと、キューポイントへジャンプします。

停止中の場合：CUEボタンを押すと、キューポイントから確認再生を開始します。

離すと、キューポイントに戻って停止します。

離す前に再生ボタンを押すと、通常再生に移行します。

(CUEボタンを離しても再生を続けます)

- ・ 曲のロード直後は、キューポイントは曲の先頭にあります。
- ・ ホットキューポイントにジャンプすると、自動的にキューポイントが設定されます。
- ・ (ii)の状態では停止中にターンテーブルをタッチすると、キューポイント記録可能な状態(i)になります。

4.2 色々なミックスの方法

GODJは複数のミキシング方法を備えています。各ミキシング操作はノブやクロスフェーダで体感的に行うことができ、全画面共通で機能します。

●クロスフェーダを使う

最も基本的なミックス方法です。本体中央下部のクロスフェーダを動かして、トラックA/Bの出力バランスを調整します。オプション画面でクロスフェーダのモードを切り替えることができます。

⇒ [クロスフェーダーモード](#)

●ボリュームノブ/縦フェーダ (GODJ Plusのみ) を使う

VOLUME-A/Bノブや縦フェーダを使って、トラックA/Bそれぞれのボリュームを手動で調整します。各トラックの出力を独立して制御することで、より柔軟なボリューム調整が可能です。また、ボリュームノブの感度はオプション画面の②タブで調整することができます。

⇒ [ボリュームノブ感度](#)

●EQクロスフェーダ/EQノブ (GODJ Plusのみ) を使う

EQクロスフェーダは音量ではなくイコライジングレベルをクロスフェーダで変化させる、GODJ独自の新しいミキシング方法です。クロスフェーダをEQコントローラとして使うことで、どの画面からでもイコライジングが可能になるというメリットもあります。オプション画面でクロスフェーダモードを“EQ”に設定することで使用できます。

⇒ [EQクロスフェーダーモード](#)

GODJ PlusではEQノブ (LO, MID, HI) を使って各バンドのレベル調整が可能です。(EQ画面と連動)

●オートDJを使う

オートDJ機能を使うと、GODJの操作なしで曲の連続再生を行う事ができます。再生順やトラック切替のタイミング、ビートマッチング、各種エフェクトを含むミキシング方法を詳細に設定することができます。オートDJの開始と終了およびミキシング方法の設定は、オプション画面のオートDJタブで行います。

⇒ [オートDJ](#)

●フェーダスタートを使う

オプション画面でフェーダスタートを有効にすると、クロスフェーダの位置に応じて自動的に曲の再生を開始することができます。

⇒ [フェーダスタート](#)

4.3 エフェクト

●エフェクトノブとLED

エフェクトはFX SELECTノブとFX LEVELノブで制御します。

FX SELECTノブ

回転：エフェクトの選択

押し込み：選択中のエフェクトをON/OFF

FX LEVELノブ

回転：選択中のエフェクトのレベルを調整

押し込み：選択中のエフェクト毎の機能

押し回し：選択中のエフェクトのパラメータを調整



FX SELECTノブの右端を除く6つのLEDは、左から順にフェイザー、フランジャー、ディレイ、フィルター、ロール、ビートクラッシャーに対応しています。点灯色により、エフェクトのON/OFFと選択状態を表します。GODJの電源を切ると、全てのエフェクトはOFFになります。

緑：OFF・選択中

黄：ON・選択中

赤：ON・選択していない



右端のLEDはKILLの位置で、これを選択中はエフェクトノブが特殊な動作をしますのでご注意ください。

●エフェクトノブの特殊操作

FX SELECTノブがKILLの位置(一番右のLED)にあるとき、

FX SELECT押し込み：全てのエフェクトをOFF

FX LEVEL回転：GODJ/GODJ-C=マスターボリューム変更、GODJ Plus=ライン入力ボリューム変更

FX LEVEL押し回し：GODJ/GODJ-C/GODJ Plus=ライン入力ボリューム変更

FX LEVEL押し込み：録音ON/OFF(要オプション設定) ⇔ FXレベルノブでワンクリック録音

●エフェクトのルーティング

情報バーのエフェクトアイコンをタッチして、トラックへのエフェクト割り当てを変更することができます。

- ・トラックごとにエフェクトの有効/無効を切り替える：エフェクトアイコンをタッチ

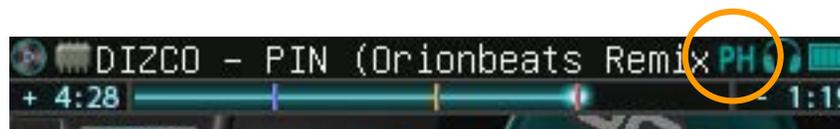
〈アイコンの色表示〉



水色：
トラックでエフェクトが有効



グレー：
トラックでエフェクトが無効



●エフェクトの調整

FX SELECT 回転	アイコン	FX SELECT 押し込み	FX LEVEL 回転 (レベル調整)	FX LEVEL 押し込み	FX LEVEL 押し回し (パラメータ調整)
PHASER	 	ON/OFF	Dry/Wet	エフェクトの再スタート	Slow/Fast
FLANGER	 	ON/OFF	Dry/Wet	エフェクトの再スタート	Slow/Fast
DELAY	 	ON/OFF	Dry/Wet	----	ディレイタイムの変更
FILTER	 	ON/OFF	カットオフ周波数の変更	カットオフ周波数のリセット	----
ROLL	 	ON/OFF	Dry/Wet	----	ロールレンジの変更
BIT CRUSHER	 	ON/OFF	クラッシュレベルの変更	クラッシュレベルのリセット	----
KILL	 	全て OFF	GODJ/GODJ-C (マスターボリューム変更) GODJ Plus (ライン入力ボリューム変更)	(1クリック録音)	(ライン入力ボリューム)

ディレイタイムは、ビート(BPMに依存)かミリ秒(絶対値)をオプションで選択することができます。

⇒ [ディレイタイムの基準](#)

また、FX LEVELノブ回転の感度を調節することができます。

⇒ [FXレベルノブ感度](#)

上記の他、トラックごとに個別調整できるフィルターエフェクトが、オプション設定で使えるようになります。

⇒ [フィルターをノブ \(VOLUME-A/BもしくはGain-A/B\) に割り当て](#)

5 音楽ファイルを検索する

ファイルブラウザ画面では、音源の選択とターンテーブルへのロードを行います。

5.1 メディアの選択

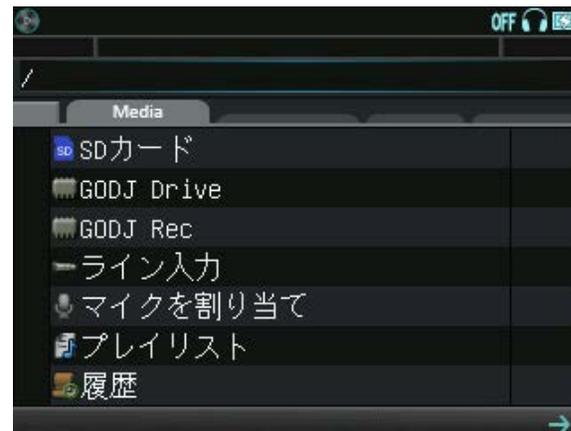
各メディアの主な機能は以下の通りです。

●音楽ファイル用ストレージ

 SDカード : SDカードの音楽ファイルを読み込みます。
SDカードがスロットに挿入されている場合のみ表示されます。

 GODJ Drive: GODJ内部メモリの音楽ファイルを読み込みます。
サンプラー専用フォルダが作成され、音源の確認ができます。

 GODJ Rec: 録音専用のメモリです。
GODJによって録音されたファイルを読み込みます。



⇒ 録音ファイルの操作
⇒ 録音をする

●外部入力

 ライン入力: LINE INからの入力をターンテーブルに割り当てます。
LINE IN端子にプラグが挿入されている場合のみ表示されます。

 マイクを割り当て: MICからの入力をターンテーブルに割り当てます。
MIC端子にプラグが挿入されている場合のみ表示されます。

⇒外部入力

●ファイル情報のリスト

 プレイリスト: プレイリストに登録されているファイル情報を参照します。

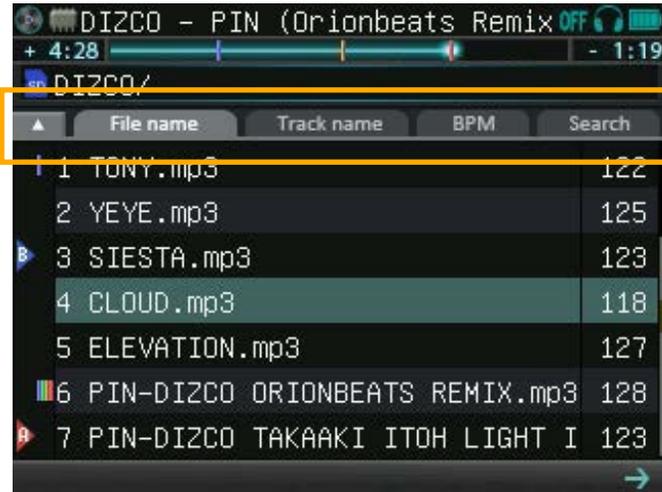
⇒プレイリスト

 履歴: 再生履歴として保存されているファイル情報を参照します。

⇒ヒストリ

5.2 ディレクトリとファイルの操作

● ソート方法の設定



ファイルブラウザ上部にあるタブにタッチすると、ソート方法を変更する事ができます。また、左端の△または▽でソートの方向を変更する事ができます。

・ ソート方法

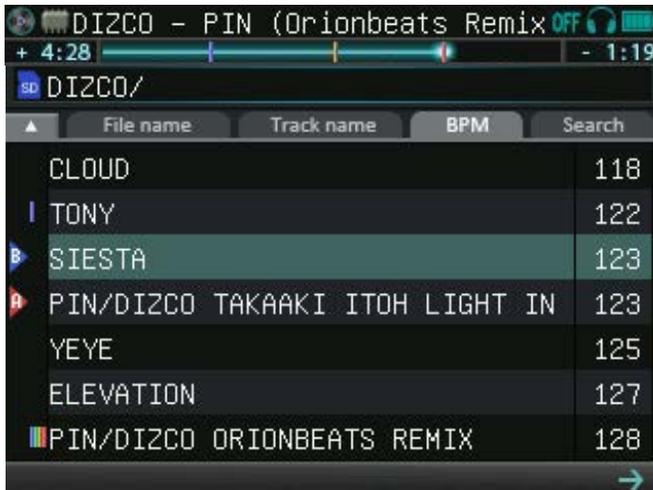
File name: ディレクトリ内をファイル名でソート

Track name: ディレクトリ内をMP3タグのトラック名でソート

BPM: ディレクトリ内をBPM順でソート

Search: GODJのドライブ全体でのアルファベットサーチ
(左右スライドでアルファベットを切り替え)

● ファイルの選択



・ FUNCTIONノブによる操作

回転: ファイルセレクトを上下

押し込み:

(i) ファイル選択中の場合、ファイル情報ウインドウを表示

(ii) ディレクトリ選択中の場合、そのディレクトリに入る

(iii) アイコン選択中の場合、現在のディレクトリから出る

・ タッチによる操作

上下スライド: 画面を上下にスクロール

タッチ: ファイルまたはディレクトリを選択

左スライド/ダブルタッチ: FUNCTIONノブ押し込みと同じ

右スライド: 現在のディレクトリから出る

● ファイル情報ウィンドウ

音楽ファイルを選択した状態でFUNCTIONノブ押し込み・左スライド・ダブルタッチのいずれかの操作を行うと、ファイル情報ウィンドウが表示されます。ファイル情報には、以下の項目が含まれます。

- ・ Track name, Artist, Album
MP3タグから取得した情報を表示します。MP3タグに該当する項目が見つからない場合、及びWAVファイルの場合は、ファイル名がTrack name欄に表示されます。
- ・ Length
曲の長さを表示します。
- ・ BPM
曲のBPM値 (Beats per minute : 一分間の拍数) を表示します。
- ・ Last played, XX times
最後に再生した日時と再生回数を表示します。



⇒ 再生履歴を記録

⇒ ファイル情報のリセット

●ファイルの読み込み

ファイル情報ウインドウの開くがハイライトされている状態でFUNCTIONノブを押し込むと、そのファイルをターンテーブルに読み込みます。タッチで直接操作することもできます。

FUNCTIONノブ回転:

ハイライトの切り替え

FUNCTIONノブ押し込みまたはタッチ:

- ・開くの場合はファイルをターンテーブルに読み込む
- ・キャンセルの場合は情報ウインドウを閉じる

ただし、以下の場合にはロードができません。

- ・ファイルの解析が終わっていない場合

ファイル選択画面にBPMが表示されていないファイルは、解析が終わっていません。選択してファイル情報ウインドウを開くと、他の未解析ファイルよりも優先して解析が始まります。解析が完了すると、ロードできるようになります。

- ・対応していない形式のファイルの場合

ファイル選択画面でBPMが0と表示される場合、対応していないファイル形式のため、ロード・再生ができません。ファイル情報ウインドウには、未対応と表示されます。



5.3 ファイル選択画面アイコン



ファイル選択画面に表示されているアイコンの指示内容は次の通りです。



TrackAにロードされています



TrackBにロードされています



TrackAとTrackBの両方にロードされています



ホットキューポイントが設定されています

(バーの色と本数が実際の設定に対応しています)



ホットキューアイコン表示領域の下に表示される白いドットは、そのファイルの再生回数または再生からの経過時間を表します。どちらを表示するかはオプション画面の操作設定④タブで切り替えることができます。

⇒ [ファイル先頭のドット表示内容](#)

(i) 再生回数(デフォルト)

最大4回分までを表示し、再生回数が5回以上の場合も、表示されるドットは4つのままです。

再生回数はファイル操作メニューからクリアすることができます。

⇒ [ファイル情報のリセット](#)

(ii) 経過時間

ドットの数が多い程、最後に再生してからの時間が短いことを表します。ドット数と経過時間の対応は以下の通りです。

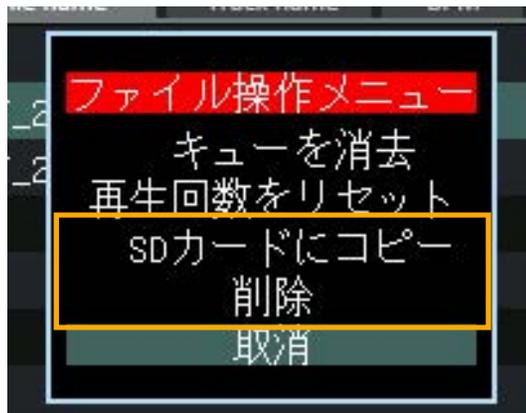
ドット数	4	3	2	1	0
経過時間	30分以内	2時間以内	24時間以内	10日以内	それ以上前

経過時間の算出には、再生履歴の記録が必要です。オプション画面の操作設定④タブ“再生履歴を記録”がONの状態をご利用下さい。また、オプション画面のシステム①タブで日付や現在時刻を変更すると、ドット表示にも反映されます。

⇒ [再生履歴を記録](#)

⇒ [日付/時刻](#)

5.4 録音ファイルの特殊操作



GODJが録音したファイルは録音専用メモリ (GODJ Rec) に保存されます。録音されたファイルに対してのみ、ファイルの削除及びSDカードへのコピーを行う事ができます。

- (1) GODJ Rec内でファイルを選択しFUNCTIONノブを長押し
- (2) FUNCTIONノブ回転で、“削除”または“SDカードにコピー”を選択し、押し込んで決定

ただし、以下の場合には録音ファイルの削除及びコピーをすることができません。

- ・録音中
- ・どちらかのトラックで音楽を再生中
- ・どちらかの画面でファイルを削除またはコピー中

5.5 プレイリスト

プレイリストはユーザが任意に作成し、ファイル情報を登録することができるリストです。PCに接続する必要は無く、GODJ上で作成・編集することができます。

● プレイリストの新規作成

- (1) ファイルブラウザ画面からプレイリストに入る
- (2) 新規プレイリストを選択し、FUNCTIONノブを押し込む
- (3) 入力キーボードでプレイリスト名を入力し、決定する
入力キーボードの操作
FUNCTIONノブ

回転：文字選択

押し込み：選択中の文字を入力

矢印(←→)の場合はカーソルを左右に移動

タッチキー

Cancel：プレイリストの作成を中断

A/a：小文字・数字と、大文字・記号を切り替え

Space：スペースを入力

×：前の1文字を削除

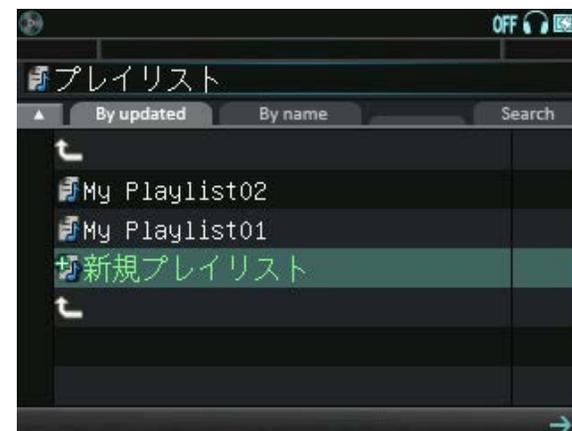
OK：プレイリスト名を決定し、作成を完了

・プレイリスト名について

入力できる名前の長さは最大28文字です。何も入力せずにOKを押すと、プレイリスト名は " My Playlist + 連番 " になります。プレイリスト名は作成後も変更が可能です。

・作成と登録の上限

プレイリストは100個まで作成できます。全てのプレイリストを合わせて、延べ10000曲まで登録できます。



● プレイリスト内の編集

- ・プレイリストにファイル情報を登録

(1) 他ディレクトリ内の音楽ファイル、または履歴内のタイトルから登録する対象を選択

(2) ファイル情報ウィンドウを開き、右上の登録アイコン  をタッチ

(3) ポップアップウィンドウで追加先のプレイリストを選択し、決定

FUNCTIONノブ回転：プレイリストを選択

取消をタッチ：登録を中断



追加先のプレイリスト選択するウィンドウで、プレイリスト名の後の()は、そのプレイリストに登録されている延べファイル数を示します。新しく登録したファイル情報はプレイリスト内の一番下に追加されます。

また、以下の場合はプレイリストへの登録ができません。

- ・プレイリストがひとつも作成されていない
- ・登録対象のファイル解析が終わっていない
- ・プレイリストへの登録数が上限(延べ10000件)に達している



これらの場合ファイル情報ウィンドウには、登録不可能であることを示すアイコン  が表示されます。

- ・プレイリスト内の曲順変更

プレイリスト内でファイル情報にカーソルを合わせFUNCTIONノブを押し回すと、選択したファイル情報を上下に動かすことができます。ノブを離すと、その位置にファイル情報が移動します。

- ・プレイリストからファイル情報を削除

(1) プレイリスト内で、削除したいファイル情報を選択してファイル情報ウィンドウを表示

(2) 右上に削除アイコン  が表示されるのでタッチ

(3) 確認画面が表示されるので、FUNCTIONノブ回転で決定または取消を選び、ノブ押し込みまたはタッチで確定

● プレイリストからのファイル再生

・ ファイルの格納ストレージ

プレイリストに登録された各ファイル情報について、情報元ファイルの格納場所はアイコンで表示されます。



ファイルが内部メモリ (GODJ DriveまたはGODJ Rec)にあります



ファイルがSDカードにあります

上記いずれにもファイルが見つからない場合、ファイル情報は“ファイルがありません”という表示になります。

・ 検索タブ

△▽: 曲の表示順を反転

File name/Trackname: 曲順を保ったまま、名前の表示を切り替え

BPM: 曲の表示をBPM順に並べ替え

Search: 全ドライブをアルファベットサーチ

・ ファイルのロードと再生

情報元ファイルが存在する場合は、通常の音楽ファイルと同様にファイル情報ウィンドウで“読み込み”を選択することで、格納メディアからファイルを読み込み、再生することができます。



“ファイルがありません”を選択するとファイル情報ウィンドウは聞きますが、ロードおよび再生はできません。また、表示される情報が制限されます。同じ音楽ファイルをSDカードや内部メモリに置くと再び認識され、プレイリストからのロード・再生ができるようになります。

・ オートDJによる再生

オートDJ中や開始直前にプレイリストから曲をロードすると、そのプレイリストがオートDJの選曲対象となります。(“ファイルがありません”を除く)

●プレイリストの編集

・プレイリストのソート方法

タブをタッチして、プレイリストのソートを切り替えます。

By updated: 更新順

By name: 名前順

△▽: 逆順に並べ替え

・プレイリスト編集メニュー

プレイリストを選択した状態でFUNCTIONノブを長押しすると、ポップアップ画面が表示されます。FUNCTIONノブを回してアクションを選択、押下することで、下記の機能が使用できます。

SD/GODJ Driveに書き出し: プレイリストをm3u8形式でエクスポート

m3u8ファイルは、USB接続でPCから確認することができます。

名前を変更: プレイリスト名を変更します。

このリストを削除: 登録されている曲を全てクリアします。

コピーを作成: 選択したプレイリストをコピーします。

削除: 選択したプレイリストを消去します。

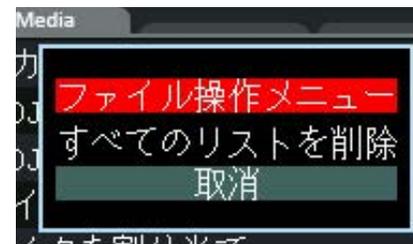
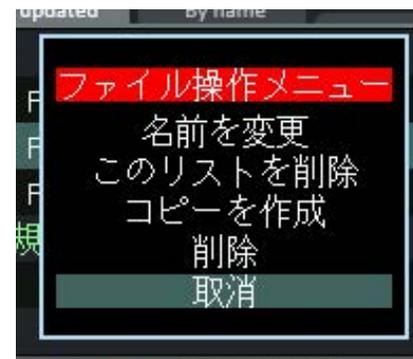
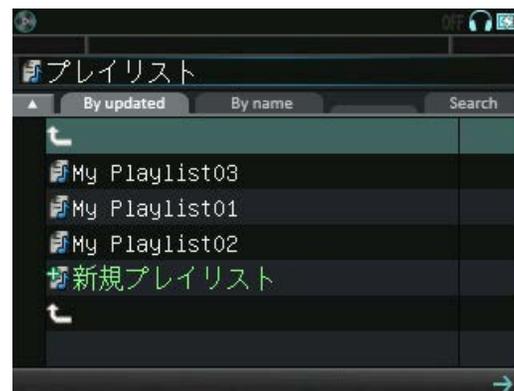
取消: 編集を中断します。

“名前を変更”または“コピーを作成”を選択すると、インプットキーボードが表示されます。ファイル名を入力して下さい。

・プレイリストを全消去する:

(1) ファイルブラウザ画面でプレイリストを選択してFUNCTIONノブを長押し
右図のポップアップ画面が表示されます。

(2) FUNCTIONノブを回して“すべてのリストを削除”を選択し、押下
プレイリストと、登録された曲情報が全て消去されます。



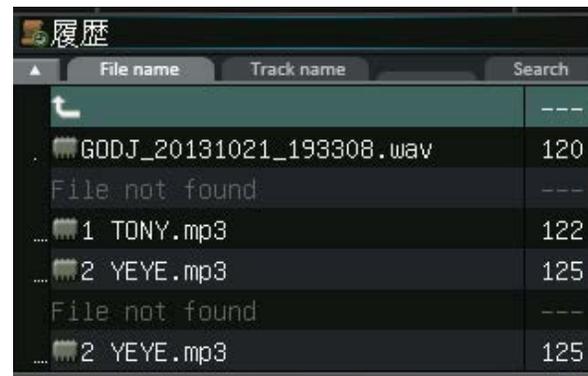
5.6 ヒストリ

ヒストリには、再生した曲のファイル情報が履歴として保存されます。ヒストリ画面から、ロード・再生や、プレイリストへの登録ができます。

●履歴の保存と表示

オプション画面の ⇄ “再生履歴を記録” がON(デフォルト)の時、再生履歴がヒストリに保存されます。

- ・再生したトラックの区別はなく、最新の100件までを表示します。
- ・同じファイルを連続でロード・再生した場合、2回目以降はヒストリに追加されません。
- ・ヒストリ内のストレージアイコンは、ファイルの場所(内部ドライブ/SDカード)を示します。
- ・ストレージにファイルが存在しない場合、ヒストリには“ファイルがありません”と表示されます。



●履歴からの再生

通常のディレクトリでのファイル操作と同じ方法で、選曲、ロード、再生することができます。ただし、以下の点にご注意下さい。

- ・BPMによるソートはできません。
- ・オートDJ使用時に履歴から選曲すると、元のファイルのあるディレクトリが、オートDJの選曲対象になります。



“ファイルがありません”を選択するとファイル情報ウィンドウは開きますが、ロード・再生はできません。また、表示される情報が制限されます。同じ音楽ファイルをSDカードや内部メモリに置くと、再び認識され、履歴からロード・再生できるようになります。

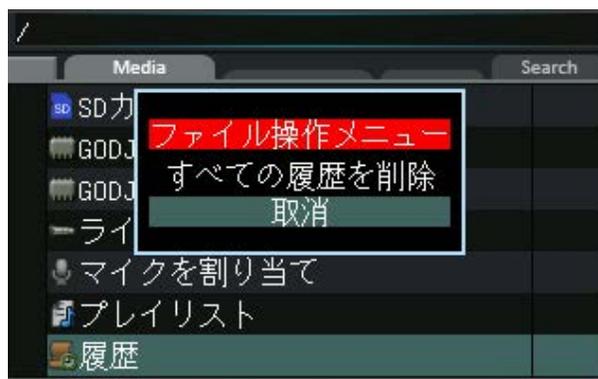
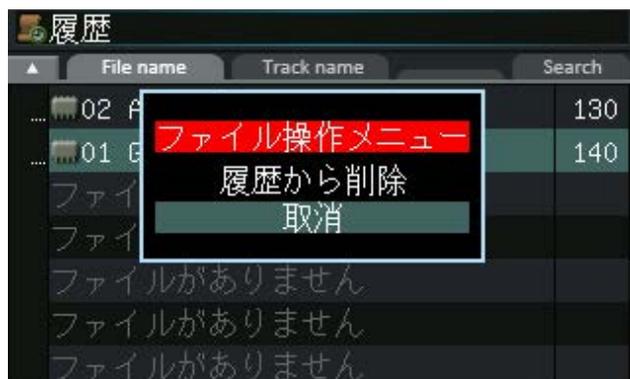
●履歴の削除

・1件ずつ削除：

1. 履歴内で削除したいファイル情報にカーソルを合わせ、FUNCTIONノブを長押し
2. ポップアップウィンドウから、ノブ回転で“履歴から削除”を選択、ノブを押し込んで決定

・全件削除：

1. ファイルブラウザ画面のメディア選択タブで“履歴”にカーソルを合わせ、FUNCTIONノブを長押し
2. ポップアップウィンドウから、ノブ回転で“全ての履歴を削除”を選択、ノブを押し込んで決定



5.7 ファイル情報のリセット



各ストレージ・ディレクトリ・ファイルを選択し、FUNCTIONノブを長押しすると、ファイル操作メニューが表示されます。FUNCTIONノブを回してコマンドを選択、押し込んで実行することで、ファイル解析結果と設定値を消去することができます。

BPMを再解析：BPMとビート位置を消去
ゲインをリセット：保存されているゲインを消去
キューを消去：ホットキューポイントを全て消去
再生回数をリセット：再生回数と最終再生日時を消去

ファイル選択時は、解析結果や設定値を個別にリセットします。ディレクトリ・ストレージ選択時は、中の全てのファイルに対して一括リセットします。

各リセット操作を実行する際には、以下の点にご注意下さい。

- ・ディレクトリ及びストレージに対して処理を実行した場合は、配下の音楽ファイル全ての解析結果及び設定値を破棄します。このとき、プログレスバーの進行中にFUNCTIONノブを押し込むと処理が中断されますが、すでに処理済みのデータは復元されずにそのまま破棄されます。
- ・“BPMを再解析”を実行すると、ファイル解析結果(BPMとビート位置)が消去されます。このときファイル解析が可能な状態であれば、再解析が自動的に開始されます。
- ・“再生回数をリセット”を実行すると、ファイル選択画面及びヒストリ(オプション設定で保存が有効な場合)の再生回数表示(白いドット)と、ファイル情報ウインドウ内の最終再生日時・再生回数が消去されます。
- ・GODJ Rec内の録音ファイルに対して操作メニューを開くと、録音ファイル専用の処理が同じウインドウに表示されます。FUNCTIONノブ回転でスクロールして処理を選択して下さい。

また、データベースに保存されている解析結果と設定値を全て消去する場合は、ファームウェアリカバリメニューの“Initialize database”で初期化することができます。

⇒ [ファームウェアリカバリメニュー](#)

6 再生を制御する

ターンテーブル画面

ターンテーブル画面では、ロードした音源の再生位置やピッチ・テンポをコントロールします。

6.1 アークセクタ

各トラックのFUNCTIONノブで操作し、下記の機能を使用することができます。

- a. ホットキュー(再生位置の記録)
- b. ループ(拍数単位で繰り返し再生)
- c. リピート(任意の区間を繰り返し再生)
- d. ビートジャンプ(拍数単位で移動)
- e. タップ(BPMの手動調整)

FUNCTIONノブの操作

回転: セクタを上下に移動し、コマンドを選択

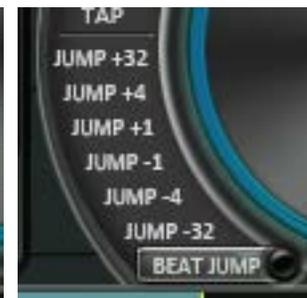
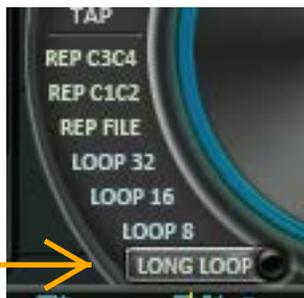
押し込み: 選択中のコマンドを実行



・コマンドのページを切り替える: アークセクタでコマンドの最下段を選択し、FUNCTIONノブを押す
再生状態により、下記の順に切り替わります。

(i) 再生中 SHORT LOOP >> REP + LONG LOOP >> SLIP LOOP >> ...

(ii) 停止中 SHORT LOOP >> REP + LONG LOOP >> BEAT JUMP >> ...



(i) 再生中

(ii) 停止中

a. ホットキュー (CUE1-CUE4)

ホットキューに音楽ファイルの再生位置を記録すると、その位置へジャンプすることができるようになります。記録したホットキューポイントは、プログレスバー、波形、バイナル上に表示されます。また、曲のアンロードやシャットダウンの後も、ファイルごとに保存されています。

- ・現在の再生位置をホットキューポイントに記録する：
未記録 (白字) のホットキューを選択して、FUNCTIONノブを押す



“CUE1”を記録すると、その曲の先頭ビート位置とみなされます。
この場合、ビート位置解析の結果は使用しません。

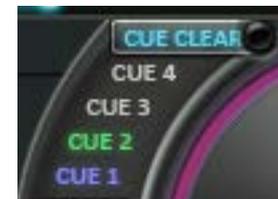
- ・ホットキューポイントにジャンプする：
記録済み (カラー点灯) のホットキューを選択して、FUNCTIONノブを押す
再生中の場合は、ジャンプした位置から再生を続けます。

- ・ホットキューポイントから確認再生する：
停止中に、記録済み (カラー点灯) のホットキューを選択して、FUNCTIONノブを長押し
ノブを押している間だけ再生し、離すと、ホットキューポイントに戻って停止します。
長押し中に再生ボタンを押すと、通常再生を続けます。

- ・ホットキューポイントをクリアする：
(1) CUE CLEARを選択して、FUNCTIONノブを押す
記録済みのホットキューが点滅します。
(2) 未記録に戻すホットキューを選択して、FUNCTIONノブを押す

- ・ホットキューを利用した機能について、下記もご参照下さい。

- ⇒ [ホットキュー間をリピート再生する](#)
- ⇒ [ビート情報を表示する](#)



b. ループ (LOOP1/8-32, SLIP1/8-4)

曲中の一定区間(ループレンジ)を、繰り返し再生します。SHORT/LONG LOOP中は、ループレンジの終点から始点に戻って再生を続け、それより先へは進みません。

ただしSLIP LOOPの場合は、ループ中も通常再生と同様にプログレスバーが進みます。ループ終了時にプログレスバーの位置にジャンプするので、曲の進行を止めずに通常再生に戻ることができます。

	選択可能なループレンジ	ループ終了時の再生位置
SLIP LOOP	1/8, 1/4, 1/2,	通常再生と同じ位置にジャンプ
SHORT LOOP	1, 2, 4 ビート	ループ再生中の位置から再生継続
LONG LOOP	8, 16, 32 ビート	

ループレンジを選択する: FUNCTIONノブを回し、アークセレクトでLOOPまたはSLIPコマンドを選択

FUNCTIONノブによるループの操作方法は、オプションの設定によって変わります。

- ・ SHORT/LONG LOOP中の操作設定: ⇨ “ループレンジの切り替えアクション” (デフォルトは回転)
- ・ SLIP LOOP中の操作設定: ⇨ “SLIPループレンジの切り替えアクション” (デフォルトは押し回し)

	・ ループ再生開始	・ ループ再生終了 (通常再生に移行)	・ ループ再生中にレンジを切り替える
クリック	ノブ押し込み	ノブ押し込み	別のレンジを選択してノブ押し込み
回転	ノブ押し込み	ノブ押し込み	ノブ回転
押し回し	ノブ長押し	ノブを離す	ノブを押したまま回転



※SHORT LOOP中のみ、ターンテーブルをタッチしてループレンジを切り替えることもできます。(上図)

c. リピート (REP C3C4, C1C2, FILE)

REPコマンドは、LONG LOOPの上部にあります。

ファイル全体や、ホットキューポイント間を繰り返し再生します。

・ホットキュー間をリピート再生する：

(1) リピート区間の開始位置と終了位置をCUE1, 2(またはCUE3, 4)に記録する

(2) REP C1C2(またはREP C3C4)を選択して、FUNCTIONノブを押す

※必要なホットキューが記録されていない場合、コマンドは無効です。

・ロード中のファイル全体をリピート再生する：

REP FILEを選択して、FUNCTIONノブを押す

・リピート再生を終了する：

有効になっているREPコマンド(緑点灯)を再度選択して、FUNCTIONノブを押す

※オートDJ中の場合、リピート設定の変更はできません。



d. ビートジャンプ(JUMP+32~JUMP-32)

BEAT JUMPコマンドは、トラックの停止中のみ選択できます。現在の再生位置から、±1、4、32ビートのジャンプをします。CUE1を記録しておくで、現在の再生位置をビート単位で確認することができます。

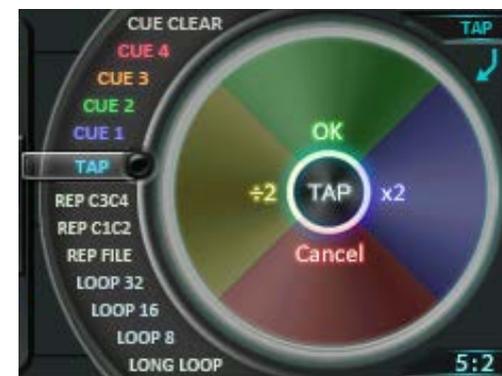
- ・ ビート情報を表示する： 基準にする再生位置を、CUE1に記録する
これを1小節目の1ビート目として、現在の位置を「小節:ビート」の形で表示します。1小節=4ビートとして数え、8小節でリセットします。
- ・ ビート単位でジャンプする：
 - (1) 停止中に最下段のコマンドをBEAT JUMPに切り替える
 - (2) JUMP+32~JUMP-32を選択して、FUNCTIONノブを押す



e. タップ

自動解析されたBPMを、手動で調整するモードに入ります。

- ・ タップモードを開始する：
再生中または停止中にTAPコマンドを選択して、FUNCTIONノブを押す
- ・ BPM表示とビート位置を手動で修正する：
 - (i) BPMとビート位置を修正：
タップモード中、テンポに合わせてFUNCTIONノブを押す
 - (ii) BPMだけを修正：



タップモード中、テンポスライダーにタッチした状態で、FUNCTIONノブを回転
※修正されたBPM値は、確定するまで赤色で表示されます。(右図)



- ・ BPM値を2倍、または半分にする： ターンテーブルの"x2", "÷2"をタッチする
- ・ BPMを確定してタップモードを終了する： ターンテーブルの"OK"をタッチする
- ・ 修正をキャンセルしてタップモードを終了する：
ターンテーブルの"Cancel"をタッチするか、アークセレクタを移動し、TAP以外のコマンドを選択
※未確定のBPM値は破棄されます。

6.2 デジタルターンテーブル

ターンテーブルはタッチによって操作します。アークセクタの位置と、再生状態によって、ターンテーブルをタッチしたときの機能が変わります。現在の機能は、ターンテーブルの斜め上に表示されます。

	ターンテーブルをタッチしたときの機能			
セクタの位置	再生中	ループ再生中	停止中	
CUE CLEAR	PITCH BEND		SEARCH	
CUE 1 - 4 (※)	SCRATCH		SCRATCH	
TAP (※)	TAP (コマンド実行時)	GRAVITY		・ SHORT LOOP中 → LOOP
LOOP 1/8 - 32	BREAK 1/8 - 32 (ループレンジに連動)			・ LONG LOOP中 → PITCH BEND
REP	BREAK 1 (固定)			・ SLIP LOOP中 → OFF
JUMP	---			
SLIP 1/8 - 4	BREAK 1 (固定)		----	
最下段	MOTION LOOP		SCRATCH	

※オプション ⇨ “デジタルターンテーブルでのスクラッチ”の設定をOFFに変更すると、アークセクタがCUE1-4、TAPにあるときの、ターンテーブルの機能が変わります。ホットキューポイントへのジャンプ後、すぐにピッチベンドでビートを調整するという操作に適した設定になります。

●ターンテーブルをタッチした時の機能



PITCH BENDモード … ビート位置の微調整

開始方法: (i)再生中に、アークセレクトで CUE CLEAR に移動する
(ii) LONG LOOPをスタートする
(iii)オプション”デジタルターンテーブルでのスクラッチ”が OFFのとき、再生中にアークセレクトを CUE1-4 に移動する

ピッチを下げる: ターンテーブル上部にタッチ

ピッチベンドボタン上を押す (GODJPlusのみ)

ピッチを上げる: ターンテーブル下部にタッチ

ピッチベンドボタン下を押す (GODJPlusのみ)

ピッチベンドの深さは、オプション画面で変更する事ができます。

⇒ **ピッチベンド変化量**

また、(ii)の場合を除き、±1ビートのジャンプができます。

1ビート進める : ターンテーブル右部にタッチ

1ビート遅らせる: ターンテーブル左部にタッチ

停止中にピッチベンドボタン上を押し続けると逆再生

ピッチベンドボタン下を押し続けると徐々に加速しながら再生
(イコライザ画面での「+◀PITCH」「-▶PITCH」タッチも同様)

SEARCHモード … 再生位置の高精度サーチ

開始方法: 停止中に、アークセレクトを CUE CLEAR に移動する

ターンテーブルをドラッグすると、通常時の1/32の速度で再生位置が動きます。





TAPモード … BPM表示とビート位置を修正

開始方法: ファイルがロードされている状態で、
アークセクタでTAPを選択、FUNCTIONノブを押す

BPM表示とビート位置を手動で修正します。 ⇨ **タップ**



BREAKモード … ターンテーブルの減速効果

開始方法: (i)再生中に、アークセクタをLOOPxx, SLIPxx, REPxxに
移動する(ただしループをスタートしない)
(ii)オプション”デジタルターンテーブルでのスクラッチ”が
OFFのとき、再生中にアークセクタを TAP に移動する

タッチしている間、ターンテーブルが減速します。

停止までにかかる時間は、セクタの位置によって決まります。

- ・ LOOP1/8-32 のとき: 対応するループレンジと同じビート分

- ・ SLIP1/8-4 のとき: 1 ビート固定

手を離れたとき、通常再生への復帰の仕方は SLIP LOOP と同様です。

オプション⇨ **”ブレイク動作のスリップモード”**をOFFにすると、
SHORT/LONG LOOPと同様の復帰方法になります。



SCRATCHモード … 手動で変速再生

開始方法: (i)再生中に、アークセクタをCUE1-4またはTAPに移動する
(ただしTAPモードをスタートしない)

(ii)停止中に、CUE CLEAR と 最下段 以外 に移動する

ターンテーブルのドラッグに合わせて、スクラッチ再生をします。



MOTION LOOPモード … ピッチを動的に変えながらループ再生
 開始方法：再生中に、アークセクタを最下段に移動する

ループ再生をスタートする：ターンテーブルをタッチ
 タッチの位置によってループレンジが決まり、手を離すまで、
 ループ再生を続けます。

ループ中にターンテーブルをドラッグすると、ループレンジを
 保ったまま、ピッチを上下に動かすことができます。

ピッチを上げる：右回りにドラッグ
 ピッチを下げる：左回りにドラッグ



LOOPモード … SHORT LOOPのループレンジを切り替え
 開始方法：SHORT LOOPをスタートする

⇒ SHORT LOOP



GRAVITYモード … 知覚的な音の重心(音像)を前後左右に移動

開始方法: 再生中に、アークセレクタをTAPコマンドに移動する

ターンテーブルをドラッグすると、その方向に応じて、出力バランスが立体的に変化します。

左右方向: 音像を左右に移動(パンニング機能)

上下方向: 音像を前後に移動(下に行く程ボイスカット効果大)

●ビートレーダー

ターンテーブル上にある3つの小さな円を、ビートレーダーと呼びます。ターンテーブルの回転角を表し、ビート位置で点灯します。

・通常再生時

3つのビートレーダーが一行に並び、再生中の曲のビートに合わせて点滅しながら、4ビートで1回転します。

・スクラッチやループ中

外側の2つ：現在のターンテーブルの回転角に合わせて動きます。
内側の1つ：スクラッチ・ループ開始前のビート位置を保ったまま動き続けます。

通常再生に戻る時には、3つのビートレーダーが一行に並ぶようにターンテーブルを離すと、元のビートを保って復帰することができます。



●波形表示



デジタルターンテーブルを使用中は、画面下部で現在の波形を確認することができます。

・単色の波形または、音域に対応した3色の波形を選択することができます。

⇒ **波形のカラー表示**

・上下にある白いドットはビート位置を示します。

※ビート位置の判定は、ホットキューのCUE1が設定されていればその位置を基準とし、設定されていなければ自動解析の結果を使用します。

⇒ **ホットキュー**

6.3 テンポコントローラ

[1]テンポスライダー

タッチまたはタッチとノブ操作で、テンポを調整します。

- ・タッチパネル操作
 - 下にスライド：テンポアップ
 - 上にスライド：テンポダウン
- ・スライダーにタッチ中のFUNCTIONノブ操作
 - 右回転：テンポアップ(下スライドと同じ)
 - 左回転：テンポダウン(上スライドと同じ)
 - 押し込み：テンポのリセット

オプション画面のCONTROLタブで、テンポの最大変化幅(%)及びファイルロード時のテンポ復元・リセットの設定を変更することができます。

⇒ テンポスライダー変化幅 ⇒ ファイルロード時のテンポ設定



[2]AUTO SYNCスイッチ

このスイッチをONにすると、トラックのBPMとビート位置を自動調整し、反対側のトラックに合わせます。BEAT LEDの点滅色が現在の同期の状態を示します。

青：同期をかけられている

赤：同期をかけているがまだ完了していない

緑：同期が完了した

ただし、スイッチがONになっているトラックでホットキューポイントへのジャンプを行うと、AUTO SYNCが解除されます。

[3]BPM表示窓

Orig：曲のオリジナルBPM値

Now：現在のBPM値

“Orig”から“Now”までスライドすると、現在のBPMが徐々に変化し、オリジナルBPMに戻っていきます。

[4]PITCH LOCKスイッチ

ONにすると、テンポ変更時・ピッチベンド時も、音程を変えずに保つことができます。

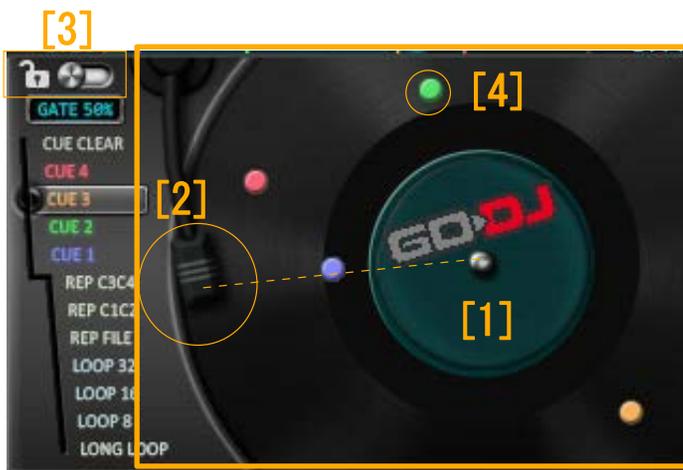
6.4 バイナルターンテーブル

ターンテーブル画面は、バイナルモードに切り替えることができます。基本的な使い方はデジタルモードと同様ですが、ターンテーブルがより広くなり、スクラッチに特化しています。

●バイナルターンテーブルの表示

ターンテーブル画面(デジタルモード)で、左上のバイナルアイコン  をタッチします。
デジタルモードに戻る際は、同じ場所のターンテーブルアイコン  をタッチします。

●バイナルターンテーブルの基本操作



[1]バイナルターンテーブル
デジタルターンテーブルと同様に操作します。

[2]針
先端が、バイナル上の再生位置を表します。

[3]ロックスイッチ
ONにすると、下記の操作を無効にして誤操作を防止します。

- ・画面移動
- ・プログレスバーのドラッグ

[4]キューポイントマーカー
各ホットキューに対応する色のマーカーが、バイナル上に表示されます。再生位置の角度を表し、スクラッチをするときの目印として使います。

● バイナルモードで制限される機能

- ・ PITCH BEND, SEARCH, TAP, MOTION LOOP, GRAVITY の機能はありません。
- ・ テンポ調整、及びピッチロックの切り替えは無効で、デジタルモードでの設定を保持します。
- ・ 波形、BPMは表示されません。

		バイナルをタッチしたときの機能		
セレクトの位置		再生中	ループ再生中	停止中
CUE CLEAR		SCRATCH	OFF	SCRATCH
CUE 4		GATE 33%		GATE 33%
CUE 3		GATE 50%		GATE 50%
CUE 2		GATE 66%		GATE 66%
CUE 1		GATE 75%		GATE 75%
LOOP 1/8-32		BREAK 1/8 - 32	BREAK 1/8 - 32	SCRATCH
REP		BREAK 1	BREAK 1	
SLIP 1/8-4	JUMP	BREAK 1	OFF	
最下段		SCRATCH	OFF	

● バイナルモード独自の機能

・スクラッチゲート

通常はクロスフェーダを使って実現されるスクラッチ音のON/OFFを、自動で切り替えます。
また、スクラッチのリズムが反対側のトラックのBPMに合うよう、自動的に補正します。

ゲートを利用してスクラッチする:

- (1)通常再生または停止中に、アークセレクトをCUE1-4の位置に移動する
- (2)バイナルをタッチ、ドラッグ

CUE1では短い音になり、段階的にCUE4では長い音になります。

スクラッチ音がOFFになる時間の割合は、アークセレクトの位置によって下記のように変わります。

オプション“Scratch gate”で、スクラッチゲート機能の動作を調整することができます。

オプション画面 CONTROL⑥タブ “Scratch gate”

OFF: スクラッチゲートを使用しない

FREE: タッチしたタイミング基準として、BPMに合わせます。

On beat: 反対側のトラックのビート位置を基準として、BPMに合わせます。

CUE4	-	33%
CUE3	-	50%
CUE2	-	66%
CUE1	-	75%



・バイナルエミュレーション

音楽を停止する際、実際のレコード盤と同様、徐々に減速しながら停止します。

7 各バンド毎のレベルを調整する

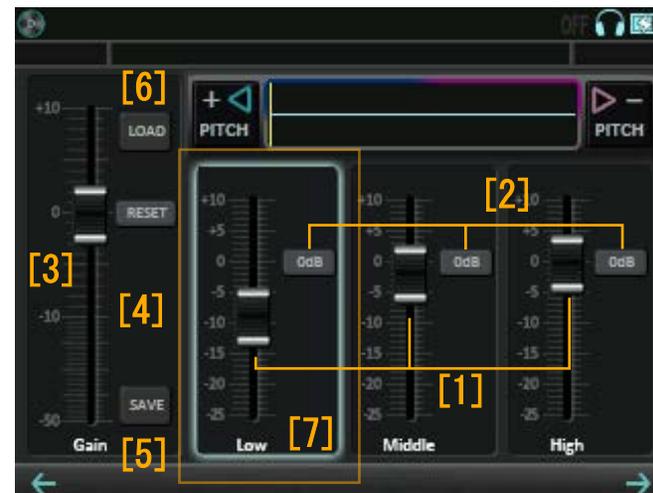
イコライザ画面では、トラックごとに低・中・高音域の出力レベルを調整します。画面左側にあるGainスライダーは、音楽ファイル間の音量差を補正するために用います。また、両トラックの波形を確認しながら、ピッチベンドで微調整することができます。

7.1 イコライザとゲインの基本操作

●イコライザ

GODJ/GODJ-C

- 各バンドの出力レベルを調整する：
調整したいバンドのEQスライダー[1]を、上下にスライド
- 各バンドの出力レベルを0dBにリセットする：
調整したいバンドの0dbボタン[2]をタッチ



GODJ Plus

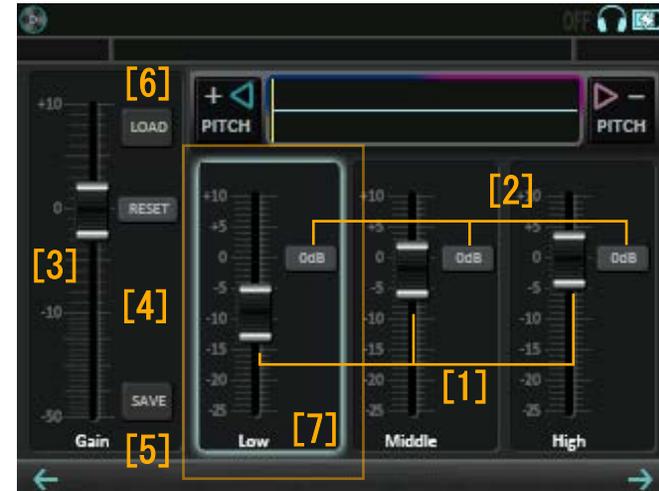
- 各バンドの出力レベルを調整する：
調整したいバンドのEQノブ []を、回転
- 各バンドの出力レベルを0dBにリセットする：
調整したいバンドのEQノブを12時の方向へ戻す
または調整したいバンドの0dbボタン[2]をタッチ



0dbを超えた状態でタッチスクリーンの0dbボタンをタッチすると、タッチした時のEQノブの示す場所が0db設定になります。（キャリブレーション機能）解除する場合は、EQノブを12時の方向に戻した状態で0dbボタンをタッチしてください。

●ゲイン

- ・ゲインを調整する: Gainスライダー[3]を上下にスライド GODJ/GODJ-C
Gainノブを回転 GODJ Plus
 - ・ゲインを0dBにリセットする: GainのRESETボタン[4]をタッチ
 - ・ゲイン値を保存する: いずれかの状態でSAVEボタン[5]をタッチ
 - (i) ロード中のファイルに対して、まだ値が保存されていない
 - (ii) Gainスライダーの値が、保存されている値と異なっている
 - ・保存されているゲイン値を復元する:
ロード中のファイルに対してゲイン値が保存されている状態で、LOADボタン[6]をタッチ
- ※LOAD, SAVEボタンは操作可能な状態のとき点灯します。



※デフォルトでは、ファイルロード時にゲイン値を自動復元しますが、この設定はオプションで変更可能です。
⇒ [ファイルロード時のゲイン設定](#)

●FUNCTIONノブによる操作(イコライザ・ゲイン共通)

GODJ/GODJ-C

EQ, Gainスライダーのうち最後にタッチしたものは、フォーカスされた状態となり、枠が点灯します
[7]フォーカスされているスライダーは、FUNCTIONノブでも操作することができます。

回転: フォーカス中のスライダーを上下にスライドする

押し込み: フォーカス中のスライダーを0dBにリセットする

GODJ Plus

※GODJ Plusでは、Gainノブにフィルターを割り当てている場合のみ、FUNCTIONノブでゲインスライダーを操作することができます。
⇒ [フィルターをノブに割り当て](#)

7.2 EQクロスフェーダモード

オプション画面の操作設定①タブでクロスフェーダーモードを“EQ”に設定すると、イコライザを使ってクロスフェードを行うモードになります。

⇒クロスフェーダーモード

- ・クロスフェーダを動かすだけで自動的にEQカーブが調整され、滑らかなミックスになります。(右図参照)
- ・イコライザ画面に限定されず、どの画面からでも機能します。
- ・このモードを選択中、
GODJ/GODJ-C: タッチスクリーンの各バンド調整不可
GODJ Plus: EQノブでの手動操作可能
(EQクロスフェーダーの値よりもEQノブが優先)
- ・Gainスライダーの操作には影響しません。
- ・このモードを選択中は、オートDJの自動クロスフェードも、イコライザを使った方法になります。

Track-AからTrack-BへのEQクロスフェード

①Track-Aが100%



②Track-BがHighからフェードイン



③Track-AがLowからフェードアウト



④クロスフェード完了



7.3 イコライザ画面でのビートマッチング

● 波形表示

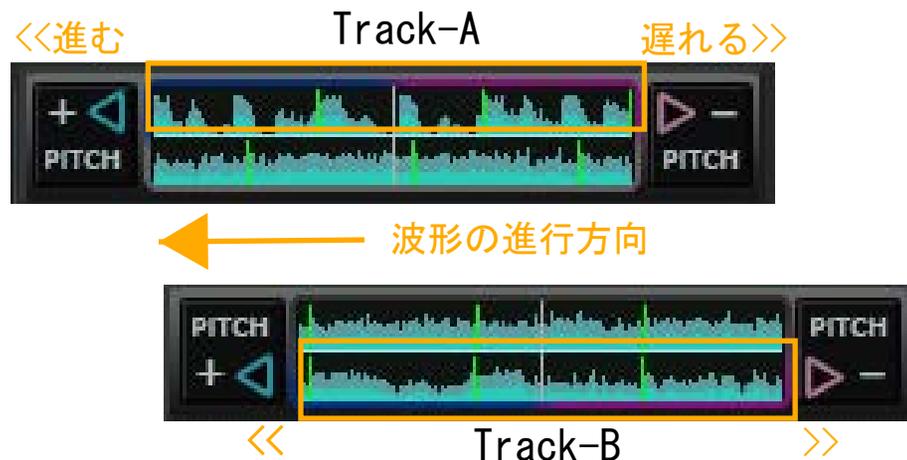
上段：トラックAの波形

下段：トラックBの波形

※緑色の縦線は、ビート位置を示します。

波形は、音域に対応した3色のカラー表示に変更することができます。

⇒ 波形のカラー表示



● ピッチベンドボタン

ターンテーブルでのPITCH BEND及びSEARCHモードと同様に機能します。

再生中にタッチ：ピッチを上下させ、波形の進む速さを微調整する
停止中にタッチ：波形を左右に動かす

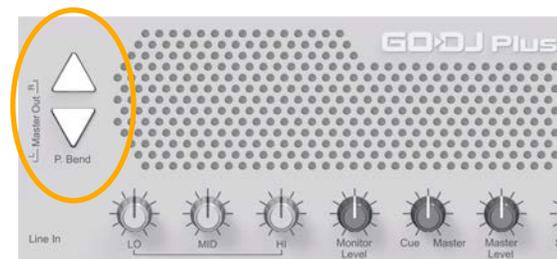
PITCH"+": ピッチが上がり、波形が左方向にずれます。

PITCH"-": ピッチが下がり、波形が右方向にずれます。

GODJ Plusの「ピッチベンドボタン」も同様に動作します。

ピッチの変化量(1~16%)は、オプション画面で設定することができます。

⇒ PITCH BENDモード
⇒ SEARCHモード



⇒ ピッチベンド変化量

8 サンプラーを使う①

ミュージカルパッド・ビートシーケンサ画面

サンプル音源を割り当て、パッドとビートシーケンサの両方から再生することができます。

Presetパッド

Recorderパッド

切り替え

ユーザファイルを追加可能

トラックからサンプリング

ミュージカルパッド

手動再生から
シーケンスパターンを作成

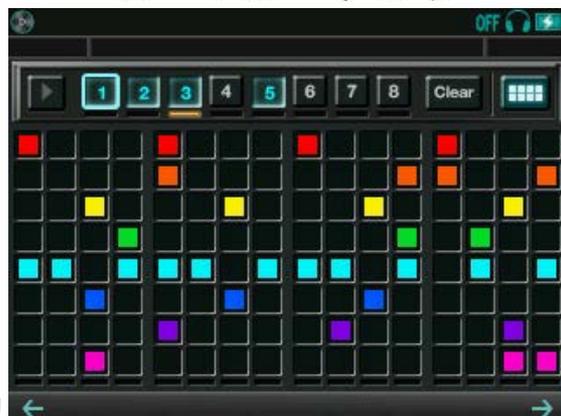
パッド音源を
シーケンス再生

ビートシーケンサ



TrackAのパッドと連動

TrackBのパッドと連動



シーケンスパターンを
選択・連結、手動編集

8.1 ミュージカルパッド

8個のパッドをタッチして、割り当てられた音源を再生します。

Presetパッド:

再生専用です。音源セットの変更・追加も可能です。

Recorderパッド:

トラックや外部入力からサンプルを録音し、再生します。

● サンプラーボリューム、BPM、ピッチの調整

- (1) 調整したいボタン (Vol/BPM/Pitch) をタッチして、水色に点灯させる
タッチする度に、点灯・消灯を繰り返します。
- (2) FUNCTIONノブを回して調整する

この調整は、楽器(キーボード/ギター)画面にも反映されます。
サンプラーボリューム・ピッチは、トラック別に調整可能です。
BPMは、両トラック連動して変化します。

また、各ボタンの点灯中にFUNCTIONノブを押すことで、以下の機能が使用できます。

Vol点灯中: 押し込んでいる間、パッドの出力をミュート

BPM点灯中: ピッチベンドボタンを表示/非表示

Pitch点灯中: ピッチを、現在の値と100%で交互に切り替

・パッド再生にピッチベンドをかける:

ピッチベンドボタンを表示して、+/-をタッチ

タッチしている間だけ、ピッチが変化します。

オプション⇒ピッチベンド変化量で、ピッチ変化の深度(%)を変更することができます。



●メニューバーの機能

ボタンをタッチ、またはFUNCTIONノブで操作します。

FUNCTIONノブで操作する場合

(1) ノブを回す：カーソル(水色枠)を動かして、ボタンを選択する

(2) ノブを押す：選択中の機能を実行/決定

[1] [2] [3] [4]



(共通)

[1] パターン再生のスタート/ストップ

⇒ パターンの操作(ビートシーケンサ)

画面下部で、再生中のステップ位置を確認できます。
点灯中にパッドをタッチすると、再生中のパターン
に入力されますのでご注意ください。

[2] Preset/Recorderパッドを切り替え

[3] 再生方法を切り替え

→ (One shot)：音源の終わりまでを1回再生

⊞ (Loop)：BPMに合わせて繰り返し再生、タッチする度に再生・停止を切り替え

↔ (Drone)：タッチしている間1回再生、離すと停止

⌋ (Latch)：1回タッチで最後まで再生、もう1回タッチすると音を止める

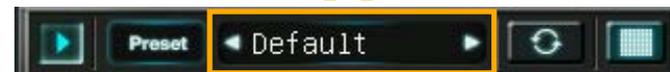
[4] ビートシーケンサ画面に切り替え

(Presetパッド)

[5] 音色名：左右の矢印で切り替え

パッドに割り当てる音色(音源のセット)を変更します。

[5]



(Recorderパッド)

[6] Edit: EditモードのON/OFF切り替え

[7] Source: 録音対象のトラックを切り替え

[6]

[7]



8.2 ビートシーケンサ

パッドに割り当てられた音源を、パターンに沿って自動再生します。
パターンの色はパッドに対応し、同じ色のパッドの音を再生します。

●メニューバーの機能

ボタンをタッチ、またはFUNCTIONノブで操作します。

FUNCTIONノブで操作する場合

回転：カーソル(水色枠)を動かして、ボタンを選択

押下：選択中の機能を実行/決定

[1]ビートシーケンサのスタート/ストップ

[2]パターン番号(1-8)

[3]Clear：パターンをクリアする

[4]パッド画面に切り替え

●パターンの操作

・パターンを選択する：

パターン番号をタッチ、
(またはFUNCTIONノブ回転で選択)

選択中のパターンを表示します。

・パターンのON/OFFを切り替える：

選択中のパターン番号をもう一度タッチ、
(またはFUNCTIONノブを押す)

ONにすると番号が点灯し、再生可能になります。

複数のパターンを続けて再生する場合は、操作を繰り返します。



-
- ・ パターンの再生をスタートする：
スタートボタンをタッチ(またはFUNCTIONノブを回して選択後、押下)
複数のパターン番号が点灯している場合は、番号順に続けて再生します。
再生できるパターンがない場合は、待機状態となり、ステップが進みません。

 - ・ パターンを手動で編集する：
 - (1) パターンを選択する
 - (2) 各セルをタッチしてON/OFFを切り替える

 - ・ パターンをリアルタイムにパッドから打ち込む：
 - (1) 打ち込むパターンの再生をスタートする(待機状態でも可)
 - (2) パッド画面で、パターンに合わせて任意のタイミングでパッドをタッチするパッドの再生が、パターンとして現在のステップ位置に入力されます。

 - ・ パターンをクリアする：
 - (1) Clearボタンをタッチする(またはFUNCTIONノブを回して選択後、押下)
カーソルの色が赤に変わります。
 - (2) クリアするパターン番号をタッチする(またはFUNCTIONノブを回して選択後、押下)

8.3 パッドへの録音

Recorderパッドでは、トラックの音をパッドに録音します。

外部入力の音も録音可能です。

録音されたパッドは、Presetパッドと同様に、タッチまたはビートシーケンサによって再生することができます。



・録音の準備をする (Editモードへの切り替え):

- (1) Editボタンをタッチして、赤く点灯させる
- (2) Sourceボタン (A/B) をタッチして、録音するトラックを選択する



・1つのパッドに録音する:

最大8ビート分の長さを録音することができます。

- (1) パッドを選択する: Editモードで、録音するパッドをタッチ
選択中のパッドが、赤い枠で示されます。
- (2) 録音を開始する: FUNCTIONノブを押し込む
録音対象のトラックが再生中の場合、すぐに録音を開始します。
停止中の場合、再生開始と同時に録音を開始します。
- (3) 録音を終了する: FUNCTIONノブを離す
録音した音の長さは、端数を切り捨てて1, 2, 4, 8ビートのいずれかになります。
8ビート分録音完了した場合は、自動的に録音終了します。



・ 1ビートずつ連続で録音する:

(1)最初のパッドを選択する: Editモードで、録音する最初のパッドをタッチ
選択中のパッドが、赤い枠で示されます。

(2)録音予約をする: FUNCTIONノブを押し込む
録音予約されたパッドは、選択枠が点滅します。
必要に応じて下の操作を行って下さい。
・ 続けて次のパッドに予約する:
繰り返しFUNCTIONノブを押し込む
・ 録音予約を個別に取り消す: 取り消すパッドをタッチ
・ 録音予約を全て取り消す: 最初のパッドをタッチ

(3)録音を開始する:

(i)録音対象のトラックが再生中の場合、
最初のパッドに録音予約をするとすぐに録音を開始します。

(ii)録音対象のトラックが停止中の場合、
再生開始と同時に録音を開始します。

いずれの場合も、録音予約をした順に、各パッドに1ビート分ずつ続けて録音します。
録音中も、次のパッドへの録音予約(2)ができます。



・ 録音データから、パッドに割り当てる位置を調整する:

(1)Editモードで、調整するパッドをタッチで選択する
選択中のパッドが、赤い枠で示されます。

(2)FUNCTIONノブを回し、再生開始位置を変更する
波形が左右に動くので、調整の目安にして下さい。
パッドをタッチして音を確認することができます。

拡張機能 GODJ-Cでもご利用可能となりました、詳しくはオフィシャルサイトをご覧ください

9.1 楽器画面の構成

楽器画面は、トラックA, Bで異なる役割を持ちます。

ただしキーボードのマニュアルモードのみ、両トラック共通の画面なのでどちらのトラックでも単体で使うことができます。

トラックA:

演奏する音を割り当てる、
コードを選択・編集する

a. マニュアルモード

演奏する各音を手動で決定します。

(コード選択機能)

b. コードセレクトモード

コード音のボタンをタッチして選択します。

c. ソングブックモード

コード進行を保存し、タッチで選択します。

d. ブックエディットモード

ソングブックのコード進行を編集します。

トラックB:

割り当てられた音を再生する、
演奏方法を切り替える

・ 手動演奏

演奏するキー/弦を、直接タッチします。

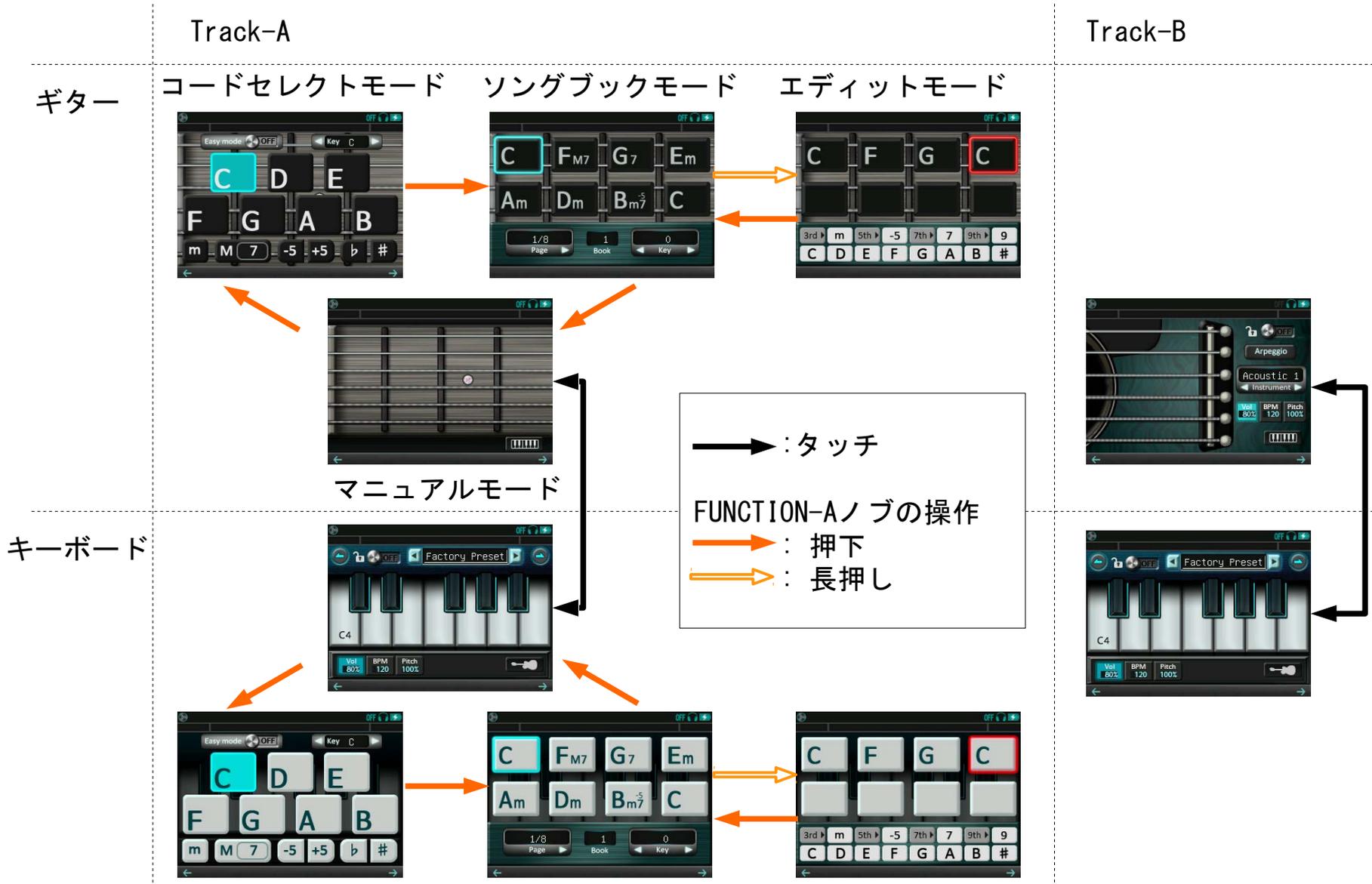
・ アルペジオ

コードを分散して演奏します。

・ バッキング(キーボードのみ)

コードでリズムを演奏します。

● 楽器画面の切り替え



9.2 各モードの操作(トラックA)

a. マニュアルモードの使い方

実際の楽器と同様に、単音またはコードを手動で演奏します。

キーボード Track-A

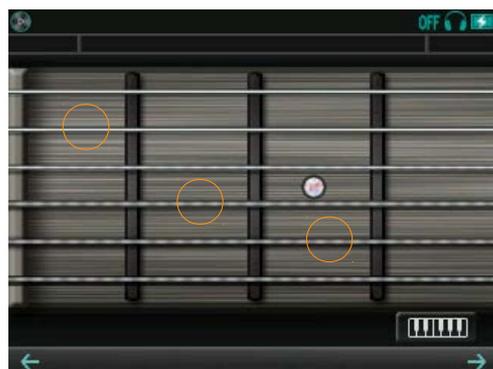


Track-B:



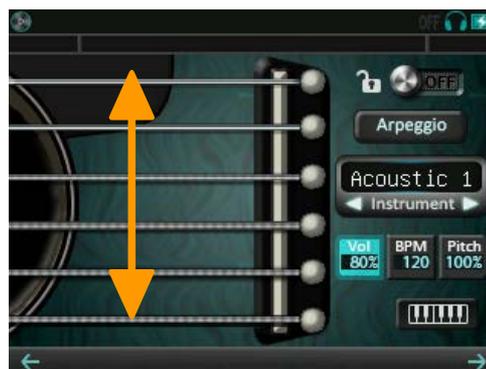
タッチして演奏

ギター Track-A:



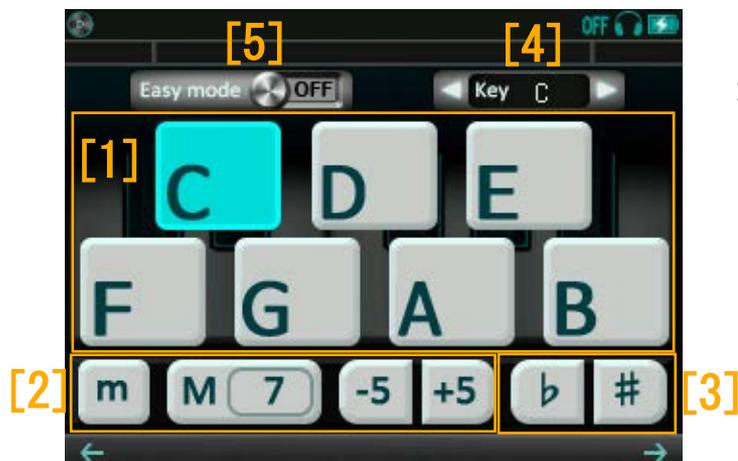
タッチして音を割り当て

Track-B:



タッチして演奏

b. コードセレクトモードの使い方



ボタンをタッチして、構成音を選びます。

[1]ルート音: コードの中心になる音を選びます。

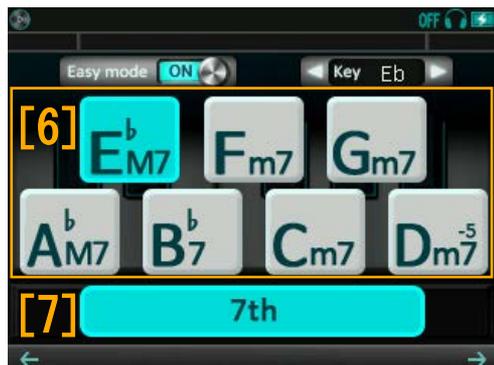
[2]他の構成音 (3rd, 7th, 5th) を選びます。

ルート音を変更すると、7th以外はリセットされます。

[3]コードの音を半音上下させます。

[4]左右の矢印をタッチして、キーを変更します。

[5]イージーモードのON/OFFを切り替えます。



イージーモードがONのとき

選択中のキーとルート音に対応するコード(ダイアトニックコード)が自動的に割り当てられます。

互いに相性が良く、つなげやすいコードで構成されています。

[6]コードを選びます。

([2] [3] のボタンは無効になります。)

[7]ダイアトニックコードの和音数を切り替えます。

7th OFF: 3和音(トライアドコード: Root + 3rd + 5th)

安定感のあるシンプルなコードになります。

7th ON: 4和音(セブンスコード: Root + 3rd + 5th + 7th)

浮遊感・余韻のあるコードになります。

c. ソングブックモードの使い方

弾きたい曲のコード進行を保存しておき、簡単に演奏するためのモードです。
8ページ×8個×10ブックのコードを保存することができます。



- [1]演奏するコードをタッチして選択します。
トラックBで弦をタッチすると、選択中のコード(水色枠)を再生します。
 - [2]Page: 矢印をタッチして、ページを切り替えます。
 - [3]Book: 選択中のブック番号を表示します。
 - [4]Key: 矢印をタッチして、全体のキーを半音ずつ変更します。
- FUNCTION-Aノブ
回転: ブックを切り替えます。
長押し: ブックエディットモードに切り替えます。

d. ブックエディットモードの使い方

ソングブックのコードを編集します。



- [1]編集するコードをタッチして選択します。
トラックBで弦をタッチすると、編集中のコード(赤い枠)を再生します。
 - [2]コードトーンを編集します。
灰: タッチでコードトーンを切り替え、隣の白いボタンに表示
白: タッチすると、コードトーンを選択中のコードに反映
 - [3]C-B, #: コードのルート音を変更します。
- FUNCTION-Aノブ
回転: ルート音を変更([3]のC-Bと同様)
左いっぱいに戻すと、コードを消去します。
- 押し込み: ソングブックモードに切り替えます。
同時に、編集したコードをブックに書き込みます。

9.3 演奏画面の操作(トラックB)



- [1] キー/弦: タッチして、割り当てられた音を再生
音源ファイルが無い場合や、選択中のコードで使用しない弦は、黒く表示されます。
- [2] キーボード/ ギターを切り替え
- [3] 音色名: 左右の矢印で音色を選択
- [4] コードの演奏方法を切り替え
キーボード: Backing/Arpeggio、Auto ON/OFF の組み合わせを選択 (マニュアルモードでは非表示)
ギター: Arpeggio ON/OFF を選択
- [5] ロックスイッチ(誤操作防止): 右スライドでONにすると、下記の操作を無効化
 - ・画面移動
 - ・[2]-[4]の操作両トラックで楽器画面を表示していれば、両方に影響します。
- [6] オクターブを切り替え(3オクターブ使用可能、キーボードのみ)

Vol, BPM, Pitch :パッド画面と同様に操作します。ただし、動作が一部異なります。

- ・BPMボタンのピッチベンド機能はありません。
- ・ギターの音をミュートすると、そのまま停止します。

●演奏方法の切り替え(トラックB)



[1] [2]



・コードの演奏方法を切り替える
キーボード

[1] Backing/Arpeggioボタン

バックイング: コードの構成音を、同時に演奏します。

アルペジオ: コードの構成音を、分散して演奏します。

[2] Autoボタン

ONにすると、バックイング/アルペジオパターンを、自動的に演奏します。
パターンは各7種類で、タッチする鍵盤によって変わります。



ギター

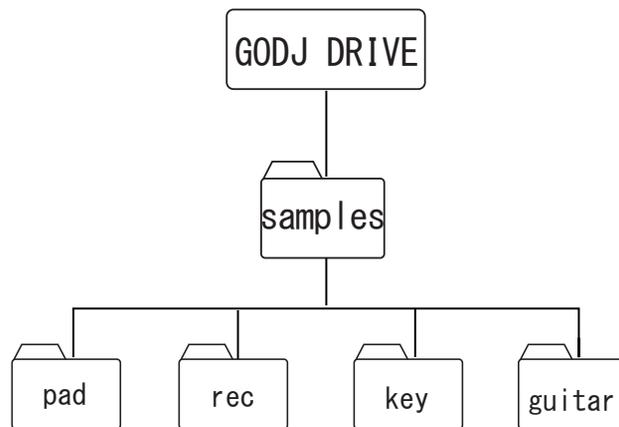
[3] Arpeggioボタン

ONにすると、アルペジオパターンを自動的に演奏します。

パターンは6種類で、タッチする弦によって変わります。

9.4 サンプル音源の追加・変更

- ・ GODJ Drive内にはサンプル音源専用のフォルダがあり、USB接続でPCから確認することができます。
- ・ ここに音源ファイルを置くことで、サンプラーの音源を変更することができます。
- ・ サンプル音源には、8kHz-48kHz, 8-24bitのwavファイルを使用することができます。
- ・ ただし再起動時に、全て44.1kHz, 16bit, stereoに変換されます。
- ・ 変換をキャンセルまたは後回しにするには、変換中にFUNCTIONノブを押し込んで下さい。
- ・ 無効なファイルを置いた場合は変換に失敗し、“failed”というサブフォルダに格納されます。
- ・ “rec”フォルダには、パッド画面のRecorderで録音されたファイルが置かれます。



●サンプル音源の割り当て

- (1) 8kHz-48kHz, 8-24bitのwavファイルを用意する
- (2) 割り当てる位置を指定する場合は、所定の名前をつける(下表参照)
ミュージカルパッドのみ、画面表示用に任意の名前を含めることができます。(例)00_Kick.wav
- (3) GODJとPCをUSB接続する
- (4) GODJ Drive内のサンプル音源専用フォルダに、サブフォルダを作り、音色名となるフォルダ名をつける(アルファベット14文字まで)
- (5) (4)のサブフォルダの中に、(1)のwavファイルを置く
- (6) USB接続を解除し、GODJを再起動する

フォルダ・ファイル名のルールは、下表のとおりです。

サンプラー	ファイルを置くフォルダ	ファイル名
ミュージカルパッド	/samples/pad/(音色名)	00_(任意).wav~07_(任意).wav
キーボード	/samples/key/(音色名)	key48.wav ~ key83.wav
ギター	/samples/guitar/(音色名)	guitar40.wav ~ guitar75.wav

ファイル名に入っている2桁の番号が、割り当ての位置を決めます。

番号と位置の対応については、次ページをご覧ください。

● 割り当ての優先順位

サンプル音源は、下の順序で割り当てられます。

- (1) 所定の名前をつけたファイルが、指定した位置へ割り当てられる
- (2) 同じフォルダ内に他のファイルがあれば、ファイル名順に空いている位置へ割り当てられる

ファイル名の番号と対応位置

キーボードとギターのファイル番号は、MIDIノートナンバーに対応しています。

ギター:

40 = E2 (6弦0フレット)

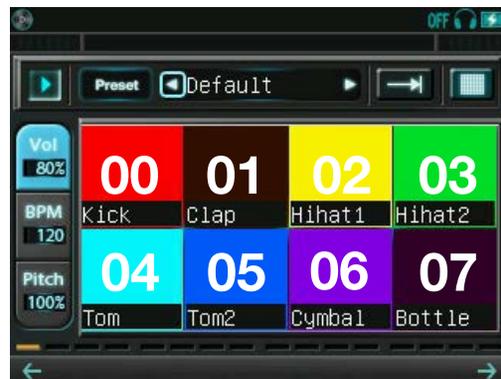
41 = F2

・

・

・

75 = E \flat 5



オプション画面では、各種の設定を変更します。

項目は5種類のタブに分類されており、タッチして切り替えます。番号のついたタブは、タッチする度に次のページに移動します。各項目のデフォルト設定値は、以下の画像の通りです。

10.1 操作設定タブ

操作設定①

・クロスフェーダーモード

クロスフェーダのカーブの切り替えを行います。OFFにするとクロスフェーダは無効となり、TrackA, Bともに100%のレベルで出力されます。EQにするとEQクロスフェーダモードになります。 ⇨ **EQクロスフェーダモード**

・左右反転

ONにすると、クロスフェーダカーブが左右反転します。

・フェーダースタート

ONにすると、クロスフェーダの位置によって自動的にトラックを再生・停止します。



再生中

停止中

① TrA は再生中、TrB は停止中
(フェーダーは TrA 側)



再生開始

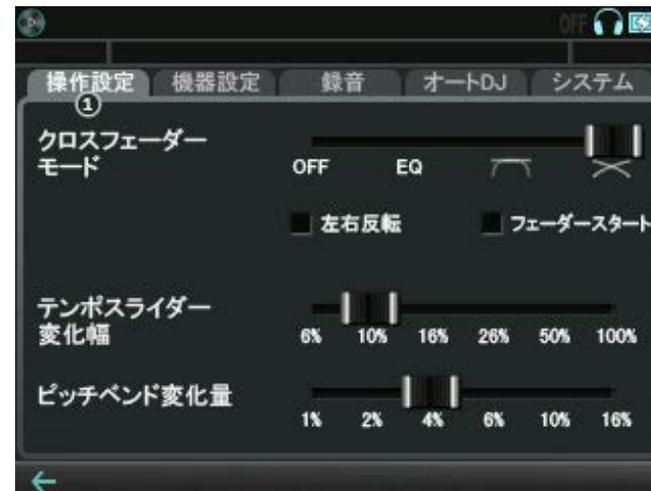
② フェーダーを TrB 側に動かすと
TrB の再生がスタート



自動停止



③ フェーダーを TrB の端まで移動すると
TrA は自動で停止



・テンポスライダー変化幅

テンポスライダーの最大変化幅を設定します。 ⇨ **テンポスライダー**

・ピッチバンド変化量

ピッチバンド使用時の、ピッチ変化量を設定します。下記3種類のピッチバンドに影響します。

⇨ **ターンテーブルでのピッチバンド** ⇨ **イコライザ画面でのピッチバンド** ⇨ **パッド再生のピッチバンド**

操作設定②

・ボリュームノブ感度

VOLUMEノブ回転の感度を調節します。

⇒ 音量調整

・ファイルロード時のEQ設定

毎回ファイルロード時にイコライザのスライダーをリセットするかどうか選択します。

⇒ イコライザ画面

・ファイルロード時のテンポ設定

ファイルの保存値 : テンポ(%)とPITCH LOCKスイッチのON/OFFをファイルごとに保存し、次回ロード時に復元(ただしAutoDJ中は保存せず、復元のみ)

反対側に合わせる : 反対側のトラックのテンポに合わせる

変えない : テンポとPITCH LOCKスイッチを変更しない

リセット : テンポを0%、PITCH LOCKスイッチをOFFにする

⇒ テンポコントローラ

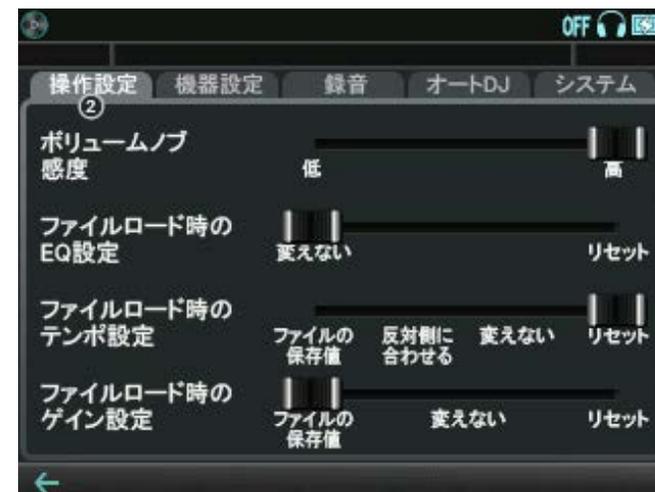
・ファイルロード時のゲイン設定

ファイルの保存値 : ゲインが保存されていればその値に復元し、保存されていなければ0dBにリセットします。

変えない : 設定を保持します。

リセット : ゲインを0dBにリセットします。ゲインが保存されている場合は、LOADボタンを押すと保存されている値に復元します。

⇒ ゲインの調整



操作設定③

- ・ ループレンジの切り替えアクション
- ・ SLIPループレンジの切り替えアクション

ループ再生中にFUNCTIONノブでループレンジを切り替える方法を選択します。上が“SHORT LOOP”と“LONG LOOP”の操作、下は“SLIP LOOP”の操作に適用されます。

クリック : ノブ押し込みで切り替え

回転 : ノブ回転で切り替え

押し回し : ノブ押し回しで切り替え

(押し回しの場合、ノブを離すとループが解除されます)

⇒ループ

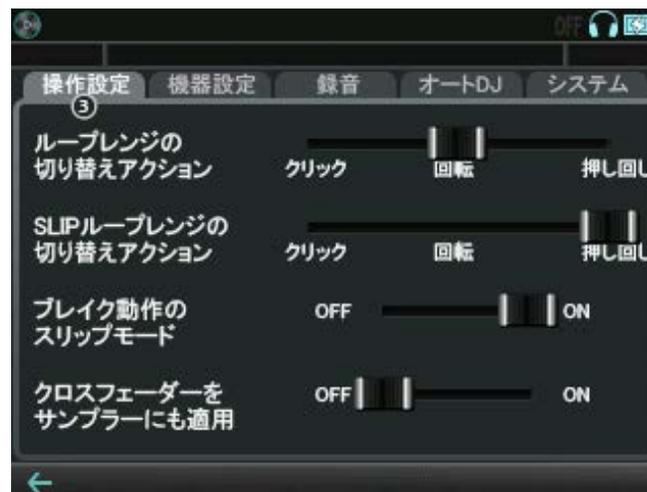
- ・ ブレイク動作のスリップモード

OFFにすると、ターンテーブルはブレイクの後、ターンテーブルから手を離すまで停止し続けます。手を離すと、停止の時と同じ時間をかけて徐々に元の再生速度に戻ります。

⇒ BREAKモード

- ・ クロスフェーダーをサンプラーにも適用

ONにすると、クロスフェーダによるボリュームバランスの調整が、サンプラー(ミュージカルパッド・ビートシーケンサ・ミュージカルキーボード・ギター)にも適用されます。



操作設定④

・ 前回ロードした曲の復元

起動時に、前回シャットダウン時点でのロード内容と再生状態を自動的に復元するかどうか選択します。

なし : 復元しない

ロード : ロード内容を復元する

ロードして再生 : ロード内容を復元し、シャットダウン時に再生中だった場合は再生を開始

・ ファイル先頭のドット表示内容

ファイル選択画面及びヒストリ画面でファイルの先頭に表示される白いドットが、再生回数と経過時間のどちらを表すか選択します。

再生回数 : 再生回数を4回まで表示する

最近再生 : 最後に再生してからの経過時間を、5段階(0-4)で表示する

(ドットの数が多いほど、経過時間が短いことを示します。) ⇨ [ファイル選択画面アイコン](#)

・ 再生履歴を記録

ONにすると、音楽ファイルを再生する毎に、ファイル情報がヒストリに保存されます。また、ファイル情報ウィンドウの最終再生日時・再生回数が更新されます。この設定は、AutoDJによる自動再生にも適用されます。

⇨ [ヒストリ](#)

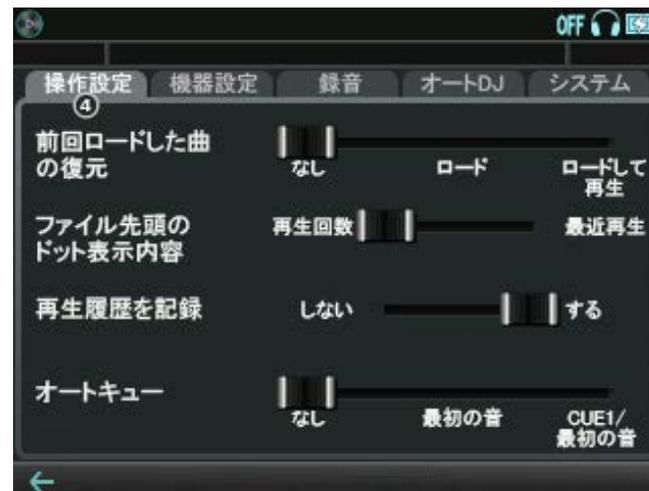
・ オートキュー

ファイルロード時に、設定した再生位置へ自動的に移動します。

なし : ファイルの先頭から再生します。

最初の音 : 無音部分をスキップして、曲の最初の発音位置に移動します。

CUE1/最初の音 : CUE1にホットキューポイントが登録されている場合はその位置に、登録されていなければ最初の発音位置に移動します。



操作設定⑤

・ FX LEVELノブ感度

FX LEVELノブ回転の感度を調節します。エフェクトのレベル調整にのみ適用され、パラメータ調整には影響しません。

・ ディレイタイムの基準

⇒ エフェクトの調整

ディレイエフェクトのディレイタイムを、ビート数(BPMに依存)とミリ秒(絶対値)のどちらを基準に調整するか選択します。FX SELECTノブ回転で、以下のようにディレイタイムが変化します。

3/32	1/16	3/16	1/8	3/8	1/4	3/4	1	(Beat)
6		~		700		(msec)		

・ 波形のカラー表示

ONのとき、ターンテーブル・イコライザ・パッド画面の波形を音に対応した3色で表示します。OFFにすると、水色の単色表示になります。



・ フィルターをノブに割り当て

ONにすると、トラック別のフィルターエフェクトをノブに割り当てて使うことができます。FXノブによる通常のフィルターエフェクトとは独立しており、併用可能です。

GODJ/GODJ-C VOLUME-A, Bノブを使用します。

※トラックボリュームの調整ができなくなるので、あらかじめ調整を行って下さい。

GODJ Plus Gain-A, Bノブを使用します。

※ ゲインの調整はタッチパネルまたはFUNCTIONノブで行って下さい。 ⇒ ゲイン

VOLUME/Gainノブの操作

回転 : カットオフ周波数の変更

押し込み: カットオフ周波数のリセット

※ただし、すでにリセットされていれば、ヘッドフォン出力切り替え(従来の用法)



操作設定⑥

・デジタルターンテーブルでのスクラッチ

この設定をOFFにすると、ターンテーブル機能の構成が一部変わり、ホットキューへのジャンプ時にピッチベンドが使いやすくなります。(右下参照)

ただしデジタルターンテーブルでは、再生中にスクラッチができなくなるので、必要に応じてバイナルモードをご利用下さい。
⇒ [バイナルモード](#)

・スクラッチゲートの動作

スクラッチゲートの動作を設定します。

使わない:スクラッチゲート機能を使用しません。

タッチでスタート:ターンテーブルにタッチしたタイミングを基準にスクラッチのビート位置が決まります。

ビートでスタート:スクラッチのビート位置が、反対側のトラックのビートに同期します。

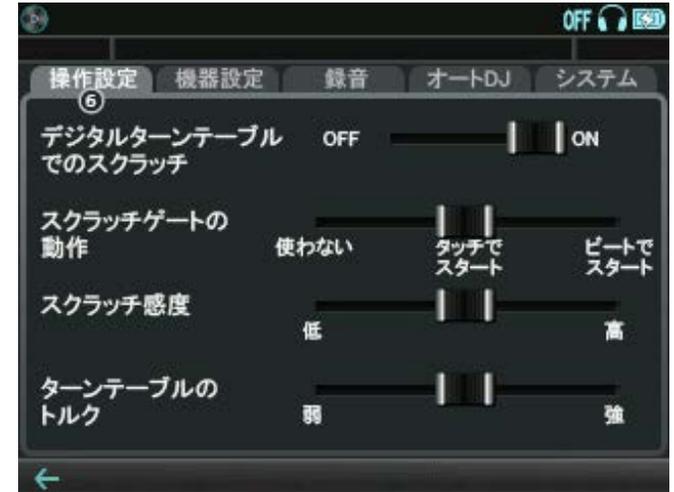
⇒ [スクラッチゲート](#)

・スクラッチ感度

スクラッチの感度を設定します。高くするほど、ターンテーブルの回転が指の動きに、速く追いつきます。

・ターンテーブルのトルク

強くするほど、ターンテーブルから指を離れた時、元の回転速度に戻るのが速くなります。



デジタルターンテーブルでのスクラッチ ON/OFFによる、ターンテーブル機能の変化

・再生中で、
アークセクタがCUE1-4にあるとき
ON: SCRATCH
OFF: PITCH BEND

・再生中で、
アークセクタがTAPにあるとき
ON: SCRATCH
OFF: BREAK 1

⇒ [ターンテーブルの機能](#)

10.2 機器設定タブ

機器設定①

・ライン入力アンプレベル

ライン入力をボリューム調整します。“マイク入力の種類”でラインを選択している場合には、マイク入力にも適用されます。

・マイク入力アンプレベル

マイク入力をボリューム調整します。

⇒ 外部入力のボリューム調整

・マイク入力の種類

MIC端子に接続する機器の種類を選択します。

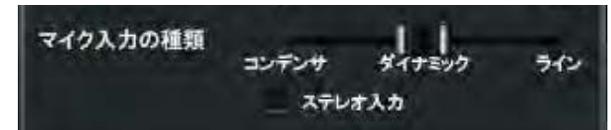
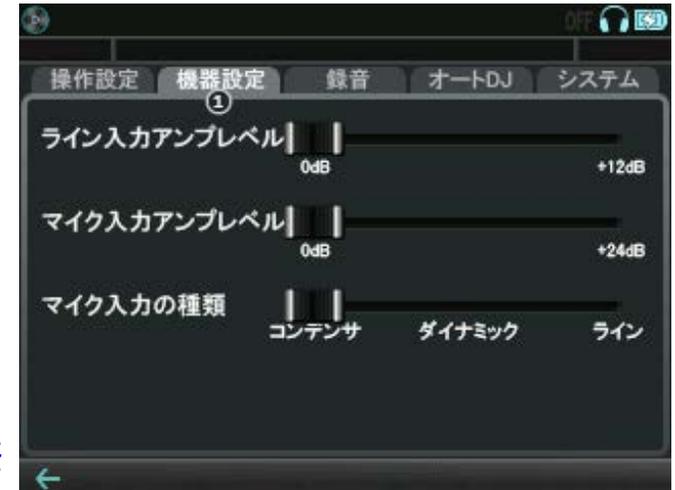
コンデンサ : 電源の必要なコンデンサマイクを使用

ダイナミック: 電源の不要なダイナミックマイクを使用

ライン : ラインレベルの入力、またはアンプ内蔵のマイクを使用

・ステレオ入力 ※対応機種でのみ表示されるオプションです。

MIC端子からの入力をステレオにします。3極のステレオマイクを接続してご使用下さい。



機器設定②

・画面の明るさ

バックライトの明るさを調整します。

・バックライト消灯までの時間

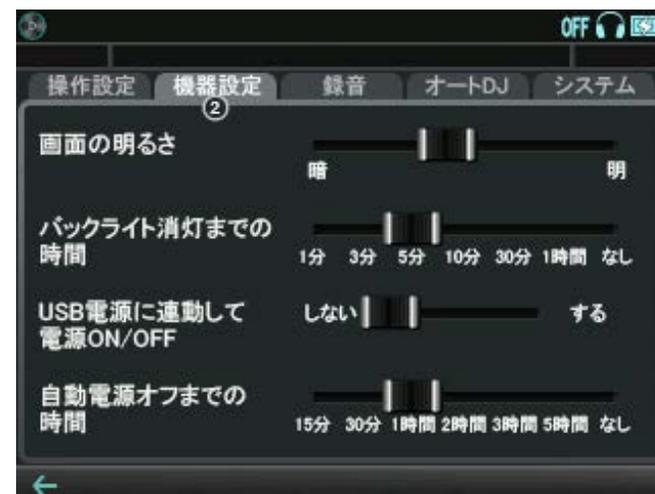
ユーザーの操作が行われない場合に、バックライトがOFFになるまでの時間を設定します。

・USB電源に連動して電源ON/OFF

ONにした場合は、USB電源を検出すると起動、無くなると自動的にシャットダウンします。

・自動電源オフまでの時間

ユーザーの操作が行われない場合に、電源がOFFになるまでの時間を設定します。



機器設定③

・ タイムアラインメント

車載スピーカーで聴く場合などに、左右のスピーカーからの音量差・時間差を補正します。
ONにしている間のみ、下の2つの設定が適用されます。

・ 視聴位置

音を聴く位置を指定し、出力のタイミングを調整します。
スピーカー同士の中央を基準として、

- ・ 左右どちら側で聴くか
- ・ 何cm離れているか

を、スライダーまたは左右のボタンで設定して下さい。

・ 音量バランス

左右の音量バランスを調整します。音を大きくしたい(遠くにある)スピーカーの側に、スライダーが寄るよう設定して下さい。

・ ビートイルミネーション

LEDやバックライトを、曲のビートに合わせて光らせる機能です。

OFF: イルミネーション機能を使用しない

ビートのみ: BEAT LEDが有効(各トラックのビートに合わせて点滅)

ソフト: BEAT LEDが有効で、ノブのLEDとバックライトが、柔らかく点滅

ハード: BEAT LEDが有効で、ノブのLEDとバックライトが、激しく点滅

※ソフトまたはハードを選択中、各ノブのLEDとバックライトは、ボリュームが大きいトラックのビートに合わせて、左右同時に点滅します。



機器設定④

・ヘッドフォン出力の切り替え順

VOLUME-A/Bノブを押したときの、ヘッドフォン出力の切り替え方法を変更することができます。

ステレオ→L→R→OFF :

各トラック個別に、この順番で切り替わります。

ステレオ→モノラル→OFF :

トラックAは LR→L→OFF、Bは LR→R→OFF の順番で切り替わります。

ON or OFF :

VOLUMEノブを押した側のトラックはLR、反対側のトラックはOFFになります。

ライン出力と同じ : **GODJ/GODJ-C**

VOLUMEノブを押した側のトラックはLR、反対側のトラックはOFFになります。

※下記の場合も自動的に、ライン出力と同じ音をヘッドフォンに出力します。

(i) 両トラックとも、ヘッドフォン出力がOFFの時

(ii) VOLUME-A, Bノブを同時に押した時

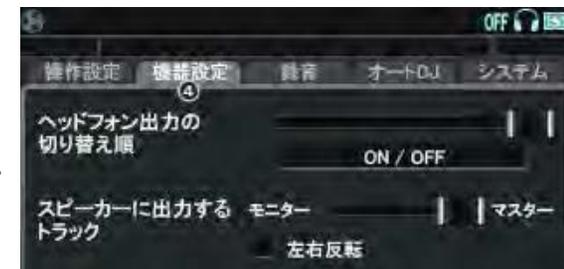
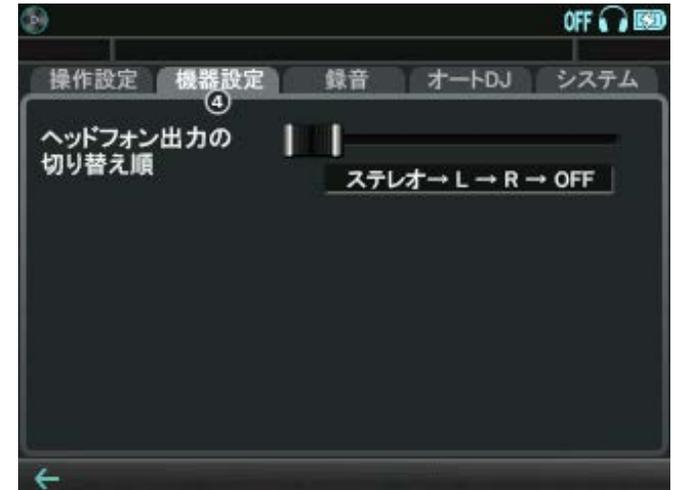
⇒ 音量調整

・スピーカーに出力するトラック **GODJ Plus**

モニター: ヘッドフォン端子と同じ音を出力します

マスター: Master Out端子と同じ音を出力します

左右反転をチェックすると、左右のチャンネルを反転して出力します



10.3 録音タブ

GODJは、LINE OUTに出力される音をWAV形式で録音する事ができます。録音ファイルはGODJ Recディスクに保存されます。

・録音

ONにすると録音準備状態になり、最初の発音の時点で録音が始まります。

・録音可能時間

記録できる残り時間を示します。最大で2時間です。
(GODJ Recに録音ファイルが無い場合)

・録音時間

現在の録音経過時間を示します。



“録音”スイッチをONにしてから、無音状態が続いている間は録音されません。録音は、最初の発音の時点から始まります。

・FX Levelノブでワンクリック録音

このスイッチをONにすると、録音のON/OFFを下記の操作で素早く行うことができます。

1クリックで録音する:

- (1) FX SELECTノブを右に回し、右端のLED(KILL)を点灯させる
- (2) FX LEVELノブを押す

1回押すごとに、録音開始/終了を交互に繰り返します。

1クリック録音が有効で、待機状態のとき、録音アイコンが点滅します。

10.4 オートDJタブ

GODJはオートDJ機能を搭載しています。この機能を使うとGODJを操作せず、自動的に曲をミックスさせることができます。

オートDJ

・オートDJ

ONにすると、オートDJを開始します。

オートDJの動作は以下のオプション設定に従います。

・選曲の順番

ファイル名順：対象フォルダからファイル名順(プレイリストの場合はリストへの追加順)に再生します。

BPM順：対象フォルダからBPM順に再生します。

ランダム：対象フォルダからランダムに再生します。

・切り替えのタイミング

曲の最後：曲の最後で次の曲に移ります。

最初のサビ後：最初のサビが終わったら次の曲に移ります。

キュー設定：曲ごとに設定したホットキューにより、再生する区間が決まります。

CUE1が開始点、その後にくるCUE2~4の内、最後にあるものが終了点となります。

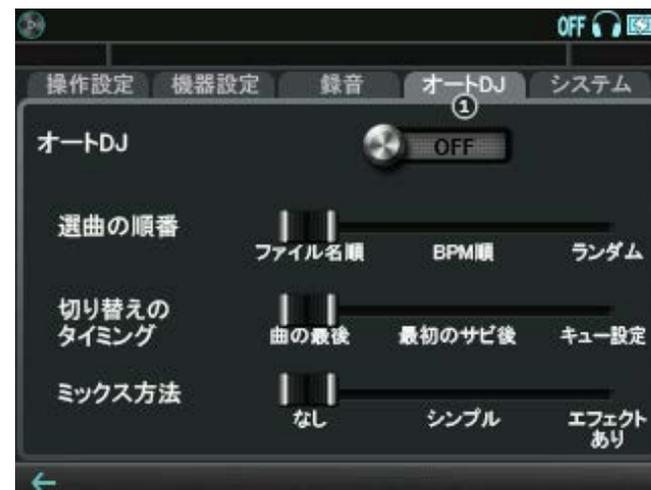
⇒ [ホットキュー](#)

・ミックス方法

	クロスフェード	ビートマッチング
なし	OFF	OFF
シンプル	ON	BPMが近いときON

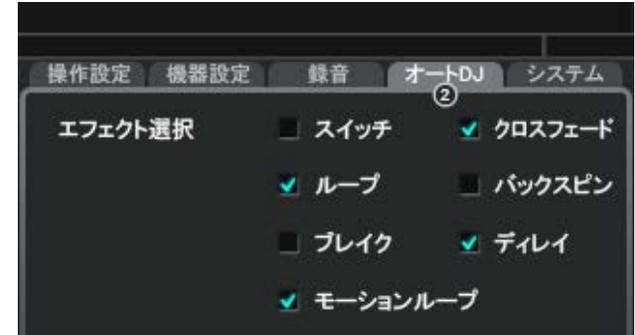
エフェクトあり オートDJ中の曲の切り替えのタイミングでエフェクトをかけることができます。現在再生中の曲にランダムにエフェクトがかかり、スムーズに次の曲に切り替わります。

拡張機能 追加エフェクトは次ページをご覧ください



オートDJについて

- ・ユーザーが最後に選曲をしたフォルダがオートDJの選曲対象フォルダとなります。
選曲対象を増やしたい場合は、ファイルブラウザ画面でファイル名横をタッチすると[AUTO]タブが表示されます。
[AUTO]のアイコンが表示されているディレクトリ内から選曲します。外したい場合は[AUTO]を再度タッチして非表示にします。
- ・AutoDJ中に、停止している方のトラックで選曲をすると、次曲の再生予約になります。
- ・停止している方のトラックでPLAYボタン(点滅時)を押すと、すぐに次の曲をスタートします。
- ・ユーザーの選曲タイミングによっては、オートDJによる自動選曲が優先される場合があります。
- ・オートDJ中は、クロスフェーダの操作が無効になり、出力バランスが均等に固定されます。
- ・“クロスフェーダーモード”でEQを選択している時は、オートDJによる自動クロスフェードも、EQクロスフェーダーモードになります。
⇒ クロスフェーダーモード
⇒ EQクロスフェーダーモード



拡張機能 追加エフェクト オートDJ②タブにて選択可能
したエフェクトが適用されます。

スイッチ	現在の再生曲の終わったタイミングで次曲の先頭に切り替えます		
ループ	現在の再生曲の最後を一定区間繰り返し再生をかけ次曲の先頭に切替えます、四つ打ちにお勧めです	クロスフェード	現在の再生曲の終わったタイミングで音量を自然にフェードアウトさせ、次曲の先頭に切替えます
ブレイク	現在の再生曲の最後にターンテーブルが減速し次曲の先頭に切替えます、スローな曲にもお勧めです	バックスピン	現在の再生曲の最後に勢いよくターンテーブルを逆回転させ、次曲の先頭に切替えます
モーショングループ	現在の再生曲の最後にピッチを動的に変えながら次曲の先頭に切替えます、勢いのある曲にお勧めです	ディレイ	現在の再生曲の最後にディレイエフェクトをかけ、余韻を残し次曲の先頭に切替えます

10.5 システムタブ

システム①

・日付/時刻

FUNCTIONノブを使って、時刻及び日付の設定を行います。

・USB接続

スイッチをONにすると、USB経由でPCと接続するモードに入ります。DJ関連の機能は全て無効になり、再生も停止しますのでご注意ください。 ⇒ USB接続をする

・再生専用モード

外部機器からGODJのプレイリストにアクセスして、GODJ上の音楽ファイルを再生することができます。

※外部機器とは、PCの他、USB経由で外部ドライブにアクセスできるプレイヤー等を指します。

外部機器からプレイリストにアクセスする：

- (1) 外部機器とGODJをUSBケーブルで接続する
- (2) “外部の機器から音楽ファイルを再生する”のチェックボックスをタッチして、チェックする
- (3) “USB接続”スイッチをスライドして、ONにする
- (4) 確認画面で“OK”をタッチ

USB PLAYLIST Modeの画面になります。

USBで接続された外部機器は、“PLAYLIST”を外部ドライブとして認識します。読み取り専用です。このドライブの中に、GODJ DRIVE, GODJ Rec, プレイリスト, SDカード内の、再生可能な曲だけが表示されます。外部機器で再生する時は、GODJ内からデータを読みます。



システム②

・ファームウェアバージョン

インストールされているファームウェアのバージョン (XXXXXr)を確認することができます。

・SDカード / 内部ドライブ

SDカードおよび内部ドライブにファームウェアのアップデートファイルが保存されている場合、バージョンを確認することができます。インストールされているバージョンと異なる場合は、右側にUPDATEスイッチが表示されます。スイッチをスライドさせるとファームウェアが更新されます。



・拡張機能

GODJシリーズを最強ツールに進化させる拡張機能のライセンスです。

ご購入には事前に機器登録が必要となります、詳細は公式サイトの「TUNE UP」ストアをご覧ください。

「試用を開始する」ボタンを押すと7日間無料で全機能をお試しいただけます。

お使いの機体によっては標準搭載されている機能もございますのでご注意ください。

有効化された追加機能は、機能ごとにアイコンが表示されます。

システム③

各ストレージの使用領域と空き領域がグラフで表示されます。グラフの右側にあるFORMATスイッチをスライドすると、ストレージのフォーマットを行います。

ただし、以下の場合にはフォーマットを実行できません。

- ・録音中
- ・どちらかのトラックで音楽を再生中
- ・どちらかの画面でファイルを削除またはコピー中

また、フォーマットを実行する際は以下の点にご注意下さい。

- ・フォーマット操作を行うと、GODJ上に表示されないファイルも含め、全て消去されます。
- ・SDカードの場合はボリュームラベルも消去されます。

ファイルごとのBPMやキューポイント等、データベースに保存されている解析値や設定値は、ストレージをフォーマットしても消去されません。これらのデータについては、ファイルブラウザのファイル操作メニューから選択的に消去することができます。また、データベースの内容を全て消去するには、ファームウェアリカバリメニューをご利用下さい。



⇒ [ファイル情報のリセット](#) ⇒ [リカバリメニューの起動](#)

システム④

・表示設定

言語のボタンをタッチして、英語・中国語(簡体/繁体)・スペイン語・日本語から言語設定を選択します。
現在の言語設定と異なる場合は、CHANGEスイッチが上部に現れます。これを右へスライドすると、確認画面が出た後に再起動して、表示言語が変更されます。



・ハイレゾモードに切り替え ※対応機種のみ

スイッチをONにすると、ハイレゾモードに切り替えて再起動します。

・機器ID

お使いのGODJを識別する固有の番号を確認することができます。
公式サイトでの機器登録の際に必要な番号です。

システム⑤

・データベース管理

SDカードにエクスポート:

GODJ上で設定された以下の項目のデータを書き出します。

CUE1-4, テンポ、ゲイン、BPM解析情報、再生回数

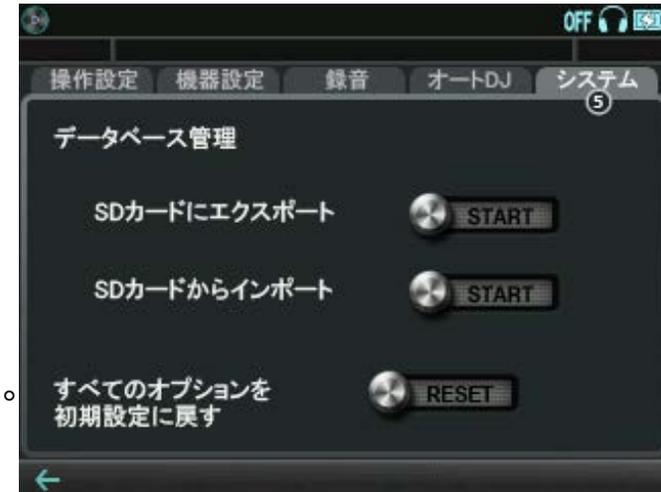
SDカードからインポート:

GODJ上でエクスポートされた以下の項目のデータを読み込みます。

CUE1-4, テンポ、ゲイン、BPM解析情報、再生回数

・オプション設定をすべて初期化

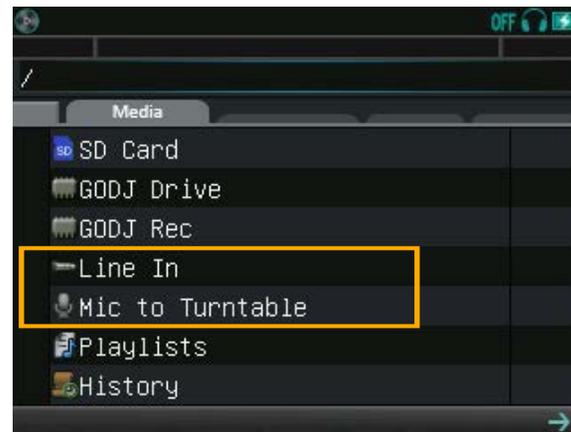
オプション画面の設定を全て初期化します。



11.1 外部入力

●ライン入力

- (i) スルー出力で使う：LINE IN端子にステレオプラグを挿入する
入力音が、ライン出力音にミックスされます。この状態のとき、
ファイル選択画面に“ライン入力”が表示されます。
- (ii) トラックに割り当てる：ファイル選択画面でライン入力を選択する
入力音を、ターンテーブルで操作できるようになります。
両方のトラックに同時に割り当てることもできます。



●マイク入力

使用する前に、オプション画面で機器の種類を選択して下さい。 ⇔ [マイク入力の種類](#)

- (i) スルー出力で使う：MIC端子にステレオプラグを挿入する
入力音が、ライン出力音にミックスされます。またこのとき、
ファイル選択画面に“マイクを割り当て”が表示されます。
- (ii) トラックに割り当てる：ファイル選択画面で“マイクを割り当て”を選択する
入力音を、ターンテーブルで操作できるようになります。
両方のトラックに同時に割り当てることもできます。

●ライン入力・マイク入力中に制限される機能

外部入力の再生中は、キュー、ホットキュー、テンポ調整機能が無効になります。
また、以下の機能に制限があります。

- ピッチベンド(範囲に制限があります)
- スクラッチ (範囲に制限があります)
- ループ・ブレイク (最大4ビートになり、スリップ機能が使用できません)
- AutoSYNC (使用できません)
- オートDJ (使用できません)

●外部入力のボリューム調整

マイク入力のボリューム調整:

- ・ VOLUME-Aを押し回し
- ・ オプション画面(機器設定①タブ)“マイク入力へのアンプレベル”をスライド

メイン入力のボリューム調整:

- ・ FX SELECTノブでKILL(右端のLED)を選択した状態で、FX LEVELノブを押し回し
- ・ オプション画面(機器設定①タブ)“ライン入力へのアンプレベル”をスライド

※オプション画面の機器設定①タブ“マイク入力の種類”で“ライン”を選択すると、マイクアンプがオフになります。ラインレベルの入力やアンプ付きのマイクからの入力をMIC端子で使用することができます。このとき、ライン入力へのアンプレベルはMIC入力にもはたらきます。

⇒ マイク入力の種類

⇒ ライン入力へのアンプレベル

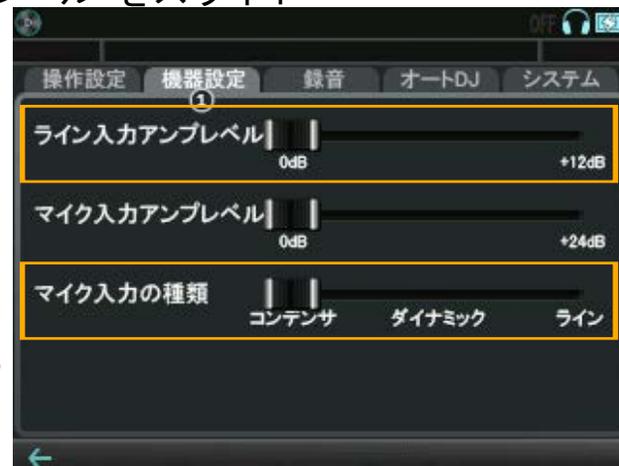
●リアルタイムビートトラッキング

外部入力をトラックに割り当てると、BPMとビート位置がリアルタイムに解析・反映されます。BPM表示窓・BeatLEDを確認して、ビートが合っていない場合は、下記の方法で修正が可能です。

- ・ 解析を再スタートする:

入力が割り当てられているトラックのCUEボタンを押す

- ・ 手動で修正する: ⇒ TAPモード



11.2 ハイRezモード

拡張機能

ハイRezモードでは、従来の対応ファイルに加え、192kHz 24bitまでのWAVファイルを再生することができます。また、外部入力を96kHz 24bitのWAVファイルとして録音することができます。

●ハイRezモードでの起動

- (1) オプション画面で、システムタブをタッチ
- (2) “ハイRezモードに切り替え” スイッチを右にスライド
- (3) 確認画面でOKをタッチ

ハイRezモードに切り替わり、再起動します。

通常モードに戻る際は、同様にして“フルモードに切り替え”スイッチで再起動します。
ハイRezモードのオプション画面では、一部の項目が無効になり、灰色で表示されます。

●ハイRez音源の再生



[1] プレイヤーパネル:

音楽ファイルをロード中にタッチして、再生/一時停止、停止、巻き戻し、早送りをします。

[2] ゲインスライダー

上下にスライド: 曲ごとの出力レベル差を補正します。
ダブルタッチ: 出力レベルを±0dBにリセットします。

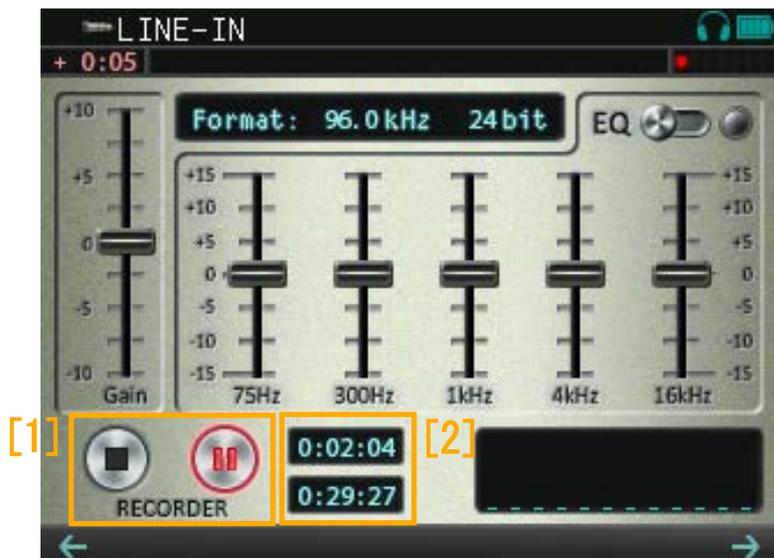
[3] イコライザ

上下にスライド: 各周波数帯の出力レベルを調整します。
ダブルタッチ: 出力レベルを±0dBにリセットします。

[4] EQスイッチ:

タッチでON/OFFを切り替えます。イコライザによる調整は、このスイッチがONの場合に有効です。

●外部入力のハイレゾ録音



[1]レコーダーパネル

外部入力(ライン入力またはマイク入力)をトラックに割り当てている間、表示されます。タッチして、録音/一時停止、停止をします。

⇒ 録音をする

⇒ 外部入力

[2]録音時間を表示します。

上: 録音の経過時間

下: 録音可能な残り時間

- ・音楽ファイルの音は録音されません。
- ・各種ボリューム調整、イコライジング、ゲイン調整は、録音データに反映されません。
- ・オプション画面からのアンプボリューム調整は有効です。

⇒ ライン入力へのアンプレベル

12 ファームウェアについて

12.1 ファームウェアの更新

以下の手順でGODJのファームウェアの更新を行うことができます。

- (1) 最新ファームウェアをGODJ公式WEBサイトからダウンロード
- (2) GODJとPCをUSB接続
- (3) ダウンロードしたファイルをGODJの内部メモリまたはSDカードに書き込む
- (4) GODJとPCのUSB接続を切断
- (5) GODJ起動後、オプション設定画面のSYSTEM②で、UPDATEバーをスライドさせる

12.2 ファームウェアの修復

GODJが正常に立ち上がらない等、オプション画面からのファームウェア更新ができない場合は、ファームウェアリカバリメニューから強制更新を行って下さい。リカバリメニューは、ファームウェアの破損を検出すると起動する他、下記の手順で起動させることができます。

●ファームウェア強制更新の準備

- (1) 最新ファームウェアをGODJ公式WEBサイトからダウンロード
- (2) ダウンロードしたファイルを、SDカードライター等を使いSDカードに書き込む
- (3) SDカードをGODJのSDカードスロットに挿入する

●リカバリメニューの起動

- (1) USBケーブルがGODJに接続されていれば外す
- (2) 本体裏のリセットボタンをペン先で押す
- (3) VOLUME-A、FX LEVEL、VOLUME-Bの3つのノブを同時に押し込んだ状態でGODJの電源をONにする
- (4) [Firmware Force Recovery] の表示が出たら、クロスフェーダを一度左端に、次に右端に移動させる

```
[Firmware Force Recovery]
Please move the crossfader from a left
end to a right end within 10 seconds.
10 9 8 7 6 5 4 3 2
```



(4) の操作が10秒以内に行われなかった場合は、通常の起動を試みます。リカバリメニュー画面が表示されない場合は、(2) から操作をやり直して下さい。

●ファームウェアリカバリメニュー

```
[Firmware Recovery] by user 60
Please select the menu with FX SELECT.

Normal Boot 10801r.131001
Recovery from GODJ DRIVE 10800r.131001
Recovery from SD 10802r.131001
USB mode
Initialize database
Initialize internal disk
Power Off

ID: 00000000 00000000 00000000 00000000
```

リカバリメニュー画面での操作は、FX SELECTノブで行います。

FX SELECTノブ

回転：メニューを選択

押し込み：実行

SDカードを使ってファームウェアの強制更新を行うには、“Recovery from SD”を選択、実行して下さい。SDカード内のファームウェアをインストール後、再起動します。メニュー右側の表示で、ファームウェアのバージョンを確認することができます。

その他のメニューの機能は以下の通りです。60秒間入力が無い場合、自動的にシャットダウンします。

- ・Normal Boot：すでにインストールされているファームウェアで、通常起動します。
- ・Recovery from GODJ DRIVE：GODJ DRIVE内にあるファームウェアをインストールして起動します。
- ・USB mode：PCとのUSB接続待ち状態に入ります。オプション画面のUSB storage modeと同様です。
- ・Initialize database：保存されている全てのデータ・設定を消去します。
- ・Initialize internal disk：データベース、ファイルを含む全てを内部メモリ（録音専用メモリを含む）から消去して、出荷時の状態に戻します。
- ・Power Off：シャットダウンします。

13 トラブルシューティング

・再生位置が進まない

再生ボタンを押しても再生が進まない場合は、曲の最後に到達していないか、テンポスライダーによる調整でBPMが0になっていないかをご確認下さい。再生中に曲の最後に到達すると、自動的に停止します。この状態で再生ボタンを押すと曲の先頭に戻り、もう一度押すと再生を開始します。

⇒ [テンポスライダー](#)

・音が出ない **GODJ/GODJ-C**

出力の種類に応じて、以下の点をご確認下さい。PHONESの場合は、マスター出力・モニター出力の設定によって確認事項が異なります。現在のPHONES出力設定は、画面右上のヘッドフォンアイコンで判別することができます。

LINE-OUT (マスター出力)	PHONES (マスター出力) 	PHONES (モニター出力) 
<ul style="list-style-type: none">・再生ボタンが点灯しているか・イコライザの設定が全て最小になっていないか		
<ul style="list-style-type: none">・LINE-OUT端子にケーブルが正しく挿入されているか・マスターボリュームが最小になっていないか	<ul style="list-style-type: none">・PHONES端子にケーブルが正しく挿入されているか	
<ul style="list-style-type: none">・トラックボリュームが最小になっていないか・クロスフェーダが停止中のトラックに振られていないか・ループやロールエフェクトで、無音区間を繰り返していないか・フィルターエフェクトで音量が絞られていないか	<ul style="list-style-type: none">・ヘッドフォンアイコンが表示されているか・ヘッドフォンボリュームが最小になっていないか	

・音が出ない **GODJ Plus**

出力の種類に応じて、以下の点をご確認下さい。

スピーカー (マスター出力)	LINE-OUT (マスター出力)	PHONES 
<ul style="list-style-type: none"> 再生ボタンが点灯しているか イコライザの設定が全て最小になっていないか Gainが最小になっていないか マスターボリュームが最小になっていないか 		
<ul style="list-style-type: none"> スピーカーレベルが最小になっていないか 	<ul style="list-style-type: none"> Master Out端子にケーブルが正しく挿入されているか 	<ul style="list-style-type: none"> PHONES端子にケーブルが正しく挿入されているか ヘッドフォンアイコンが表示されているか モニターレベルが最小になっていないか
<ul style="list-style-type: none"> マスターレベルが最小になっていないか 縦フェーダーが最小に振られていないか クロスフェーダが停止中のトラックに振られていないか ループやロールエフェクトで、無音区間を繰り返していないか フィルターエフェクトで音量が絞られていないか 		

・エフェクトがかからない

LINE OUT出力の場合：

トラックの情報バーで、エフェクトアイコンをご確認下さい。アイコンがグレーになっている場合、エフェクトが無効になっています。ルーティングによってトラックへのエフェクトを有効にして下さい。

⇒エフェクトのルーティング

PHONES出力の場合：

エフェクトを反映しないモニター出力がデフォルトになっています。VOLUME-A, Bノブを同時に押すと、マスター出力をPHONESに送ることができます。

⇒ヘッドフォン出力の切り替え順

・電源が入らなくなった

電池残量が極端に少ないとき、画面に何も表示されなくなります。この場合は、充電中もLEDが点滅しません。1時間以上充電し、裏面のリセットボタンをペン先などで押してから、電源を入れ直して下さい。

・フリーズした

本体裏のリセットボタンをペン先等で押してから、電源を入れ直して下さい。起動できない場合は、ファームウェアリカバリメニューからファームウェアの強制アップデートを行って下さい。

⇒ファームウェアの修復

・録音を開始したのに、時間 (Current recording time) が進まない

録音スイッチをONにしてから、無音状態が続いている間は録音されません。最初の発音の時点で録音が始まります。

・ファイルが表示されない

ドットから始まるファイル名は認識されません。また、プレイリストや履歴内で項目が“ファイルがありません”と表記されている場合は、ファイルが存在しません。登録されたファイル情報に一致するファイルを内部ドライブかSDカードに入れると、再びファイル名を表示します。