

# **GODJ** 使用説明書

Version 2.20 Firmware 11766

2014.3.18

# GODJ 使用說明書 目錄

<b>1 前言</b>	<b>5</b>
關於本操作手.....	5
<b>2 開篇</b>	<b>6</b>
2.1 各部分的名稱.....	6
2.2 基本操作.....	8
2.3 各畫面的功能.....	9
2.4 信息欄.....	10
<b>3 播放準備</b>	<b>11</b>
3.1 音樂文件準備.....	11
3.2 輸出準備.....	13
<b>4 全部菜單中的共同操作</b>	<b>17</b>
4.1 按鈕操作.....	17
4.2 各種混音方法.....	18
4.3 效果.....	19
<b>5 音樂文件檢索 - 文件瀏覽畫面</b>	<b>22</b>
5.1 媒介選擇.....	22
5.2 目錄和文件操作.....	23
5.3 文件瀏覽畫面的圖標.....	26
5.4 錄音文件的刪除和複製.....	27
5.5 播放列表.....	28
5.6 曆史記錄.....	32
5.7 復位菜單.....	34
5.8 采樣器用音源文件夾.....	35

<b>6</b>	<b>播放操作转盘</b>	<b>36</b>
6.1	Arc Selector.....	36
6.2	轉盤.....	38
6.3	Tempo Controllers.....	42
6.4	刷碟模式.....	43
<b>7</b>	<b>各個滑音級別調節 - 均衡器畫面</b>	<b>45</b>
7.1	均衡器的基本操作.....	44
7.2	EQ Crossfade 模式.....	45
7.3	各個文件Gain調整 .....	46
<b>8</b>	<b>採樣器的使用 (I) - 音樂面板/鍵盤畫面</b>	<b>48</b>
8.1	音樂面板 .....	48
8.2	音樂面板的音源變更 .....	49
8.3	音樂鍵盤 .....	50
8.4	音樂鍵盤的樂器增加.....	51
8.5	吉他.....	52
8.6	吉他的音色增加.....	55
<b>9</b>	<b>採樣器的使用 (II) - 節拍音序器</b>	<b>56</b>
9.1	節拍音序器 .....	56
9.2	節拍音序器的音源變更 .....	57

<b>10</b>	<b>選項設定 - 選項畫面</b>	<b>58</b>
10.1	操作方法設定 (CONTROL) .....	5
10.2	產品設定 (DEVICE) .....	
10.3	錄音 (REC).....	
10.4	AutoDJ .....	
10.5	系統設定 (SYSTEM).....	
<b>11</b>	<b>高分辨率音源播放 (高分辨率模式)</b>	<b>68</b>
<b>12</b>	<b>其他功能</b>	<b>69</b>
12.1	外部設備輸入.....	9
12.2	電源狀態.....	71
12.3	BEAT LED.....	71
<b>13</b>	<b>固件</b>	<b>68</b>
13.1	固件升級.....	72
13.2	固件恢復.....	72
<b>14</b>	<b>問題解決</b>	<b>70</b>

# 1 前言

## 1.1 關於本操作手冊

本操作手冊由以下內容構成。

基本說明（章節1-4）：GODJ的介紹·便于輕鬆使用的基本操作說明

詳細說明（章節5-11）：針對各個功能的詳細說明和操作

增加事項（章節12-13）：固件說明和問題解決

點擊箭頭圖標→所標示的項目，可以閱讀詳細說明。

GODJ操作手冊以及固件可在GODJ官方網站下載使用。支持多種語言。官方網站提供GODJ的最新信息。

GODJ 官方網站：[www.monstergodj.com](http://www.monstergodj.com)

## 2 开篇

### 2.1 Overview

-Front and Right side



a 觸摸面板（音軌A/B）

b. SD卡插入部位

c. 電源按鈕

d. 旋鈕

按動、旋轉，按下後旋轉，通過長按進行操作

(1)Volume (A/B)：調節各種音量

(2)Fx LEVEL：調節效果的級別

(3)Fx SELECT：選擇效果

(4)FUNCTION：在各個畫面中執行固有的動作

e. 按鈕

CUE按鈕：設定CUE點

播放/停止按鈕：轉盤的音樂播放和停止

f. BEAT LED：配合播放曲目的節拍閃爍

g. 唱片平滑轉換器：調節音軌A和B的平衡

-上端

- h. USB端口 (MINI-B) ; 與PC的USB連接及充電
- i. LINE OUT : 輸出 (主) 端口 ;
- j. LINE IN : 輸入端口



-后面

k. 復位按鈕



- i. MIC : 麥克風
- m. PHONES : 耳機輸出 (顯示器) 端口

-下端



## 2.2 基本功能


### a. GODJ啓動

按住位于右側的電源按鈕1秒鐘即可啓動GODJ。電池電量不足時，請利用AC適配器進行充電。



### b. 菜單畫面的移動

GODJ共有6個畫面，各個畫面擁有各不相同的功能。滑動圖片中標示的下端部分或是觸摸左/右側的箭頭可以進行畫面移動。

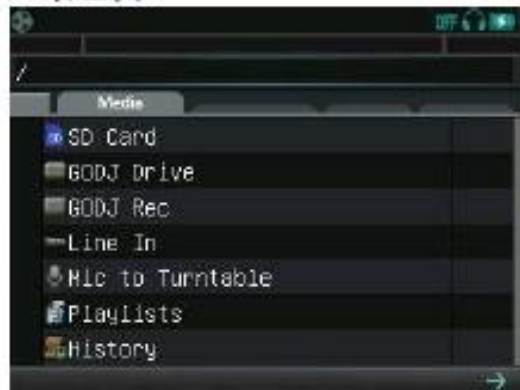
點擊各個畫面左側上端的轉盤圖標  即可立即進入轉盤畫面。





## 2.3 各畫面的功能

(最左側)



[1] 文件瀏覽畫面  
→ 音樂文件檢索



[2] 轉盤畫面  
→ 播放控制



[3] 均衡器畫面制  
→ 各個滑音級別調節

(最右側)



[4] 音樂面板  
→ 採樣器的使用①



[5] 節拍音序器畫面  
→ 採樣器的使用②



[6] 選項畫面  
→ 選項設定

## 2.4 信息欄



位于所有畫面上端的信息欄標示有曲目名稱、圖標、播放狀態和時間。

進度條：拖拽前面的圓形部分，可以直接快進至任何播放點。（只可在轉盤中使用） 時間信息：通過觸摸可以變換“剩餘時間”和“經過時間”兩種顯示方式。

圖標：以下是針對信息欄中出現的圖標說明。

### - 返回主頁



效果音 點擊本圖標可以返回轉盤畫面。

### - 媒體



正在播放SD卡中的文件



正在播放內存中的文件



將線路輸入的聲音利用音軌進行分配



將從麥克風輸出的聲音進行分配



已選擇 Phaser

已選擇 Flanger

已選擇 Delay

已選擇 Filter

已選擇 Roll

已選擇 BitCrusher

已選擇 Kill

### - 通過PHONES輸出



LINE-OUT聲音通過耳機輸出



立體聲通過耳機輸出。



單聲道聲音通過耳機的一個頻道輸出



關閉耳機輸出



音軌中未使用的效果音圖標標示為灰色。

→ FX Routing

選擇Kill的話，FX LEVEL功能可以調節主音量（聲音調節）的大小

### 3 播放準備

#### 3.1 音樂文件準備

##### a. USB連接使用

使用USB線將PC和GODJ相連，在選項畫面的SYSTEM (1) 中運行“USB storage mode”。

連接後PC將會立即識別4種外部驅動器。

external drives below.

→ USB storage mode

-GODJ Internal Memory (GODJ DRIVE)

保存音樂文件的位置

-SD Card (Volume label of the SD card)

保存音樂文件的位置

-Recording Memory (GODJ REC)

保存錄音文件的位置

-Manual Disk (GODJ MANUAL)

保存有操作手冊的位置

此驅動器專門用于讀取

GODJ的內存或SD卡可以保存音樂文件。文件下載結束後，點擊取消按鈕。

##### b. SD卡的使用

使用SD卡保存音樂文件，然後將SD卡插入GODJ的SD卡插口位置。



### c. 關於音樂文件

GODJ支持播放的文件格式是MP3（8kHz-48kHz，up to 320kbps）和WAV（8kHz-48kHz，8-24bit）。GODJ不支持其他格式的文件。運行不支持的文件格式時，會顯示“Unsupported”而不是“Load”。GODJ無法識別以（.）打頭的文件名。

→文件信息窗

### d. 文件分析

新的文件被保存後將會自動開始進行分析。執行分析過程期間，系統運行速度將會有所降低。但是依舊可以正常播放音樂文件。分析音樂文件的期間，Beat LED顯示為紫色。GODJ將文件與內部數據庫和內存或SD卡中保存的文件進行比較，針對被識別為新文件的內容進行分析。文件分析因為使用音軌A/B的解碼器，所以滿足以下條件時即可進行分析。

- 在電源開啓的狀態下，要保證轉盤中沒有加載文件。
- 在電源開啓的狀態下，雖已加載文件，但還未運行，顯示為文件瀏覽畫面。
- 在電源關閉的狀態下，需要處於充電狀態。

如果GODJ正在進行錄音或是連接有USB，將無法進行文件分析。

### e. WAV文件轉換

GODJ DRIVE中會自動生成採樣器（音樂面板/鍵盤、節拍音序器）音源專用的文件夾，在後面可以將用戶文件分配為採樣器音。可以使用的文件格式與播放用wav類似。但，如果不是44.1kHz 16bit stereo的話，重啓後才能完成文件轉換。這種情況下，根據文件大小的不同，重啓時可能花費一定的時間，。希望取消文件轉化或下次進行轉換時，請點擊“進度條”中的FUNCTION旋鈕，停止轉換。

→採樣器用音

源

## 3.2 輸出準備

### a. 輸出端口

將揚聲器與LINE OUT端口相連，耳機與PHONES端口相連。



各個音軌音量、耳機音量、麥克風音量均可使用VOLUME-A/B旋鈕進行調節。音量旋鈕的靈敏度可以在選項畫面的CONTROL菜單中進行變更。

### -VOLUME-A/B旋鈕操作

VOLUME-A/B旋轉：調節音軌A/B音量

按住的同時旋轉（VOLUME-A）：調節麥克風音量

按住的同時旋轉（VOLUME-B）：調節耳機音量

### -FX旋鈕操作：

將FX SELECT旋鈕調至KILL位置（右側LED），

旋轉FX SELECT旋鈕：主音量調節



### 請注意以下事項

- 特殊情況下使用FX旋鈕進行主音量調節。
- 不能針對各個音軌單獨進行耳機音量調節。
- 按住VOLUME-B旋鈕的同時旋轉，可以同時調節兩個音軌的音量。

→ 外部輸入音量調節

## -Volume操作彙總

Volume的功能和操作參見下表。

麥克風音量和線路輸入音量的具體事項請參照外部輸入項目

→外部輸入音量調節

音量类型	操作	音轨	适用
主音量	选择FX SELECT时 旋转Kill、FX LEVELL	A和B同时	通过LINE OUT输出
耳机音量	按住VOLUME-B旋		通过PHONES输出
麦克风音量	按住VOLUME-A旋转		通过MIC输入
线路输入音量	在选项画面中滑动“Line in amp volume” slider		从LINE IN输入转盘
A/B音轨音量	旋转VOLUME-A/B	A和B分开	音量的输出利用LINE OUT和PHONES (“Send main sound to HP” 打开时) 端口
样本音量 A/B	在面板/键盘画面中 旋转FUNCTION-A/B		样本(面板、键盘、吉他、音序器)的输出利用LINE OUT和PHONES (“Send main sound to HP” 打开时) 端口
	在音序器画面中 滑动Slider		



### c. 通過LINE OUT輸出的音頻數據流和音量T

GODJ上端的LINE OUT端口可以將轉盤音頻（音樂文件或外部輸入）和音樂面板音頻、節拍音序器音頻以及麥克風輸入的音頻全部混合後進行輸出。

- 轉盤音頻可以通過Track volume (1) 和唱片平滑轉換器 (2) 進行調節。
- 音樂面板和節拍音序器的音量可以通過面板音量 (3) 和音序器音量進行調節。
- 麥克風的音量可以通過麥克風音量 (4) (按住VOLUME-A旋轉) 進行調節。

這裏所有的聲音均可通過麥克風音量 (5) (FX SELECT位于KILL位置時的FX LEVEL) 進行調節後，通過LINE OUT輸出。



#### d. 通過耳機輸出的音頻數據流和音量

利用位于GODJ下端的PHONES端口，可以將保存的轉盤音頻、音樂面板音頻、節拍音序器音頻 進行混合輸出。

- 可以輸出耳機圖標（6）處于活躍狀態下的轉盤音頻。
- 音樂面板和節拍音序器音頻不受面板音量（3）和音序器音量的影響。
- 麥克風輸入的聲音只有在接受轉盤分配的情況下才可由耳機輸出。

通過耳機音量（7）（按住VOLUME-B旋轉）進行調節，由PHONES輸出。



選項畫面的DEVICE（1）菜單中“Send main sound to HP”打開時，才能通過耳機音量調節 與LINE OUT的輸出類似的聲音，並由PHONES輸出。

→ Send main sound to HP



## 4 全部菜單中的共同操作

播放和混音、音量調節等基本功能的操作可以在任何菜單（畫面）下執行。

### 4.1 按鈕操作

#### a. PLAY按鈕

PLAY按鈕的LED燈默認處於點亮狀態。

關閉：停止中

開啓：播放中

閃爍：CUE確認播放中

音樂文件的播放和停止可以通過PLAY按鈕來控制。

停止狀態時：開始播放

正在播放時：停止播放

CUE確認播放中時：開始播放

播放結束時：返回曲目的開頭



#### b. CUE按鈕

CUE按鈕的LED燈默認指向CUE狀態。

閃爍：CUE點記錄等待

開啓：CUE點播放等待

CUE的記錄和播放可以通過CUE按鈕來控制。

CUE點記錄等待：將當前播放位置設定為CUE點

CUE點播放等待：（播放中）跳轉至設定的CUE點，  
（停止中）按住期間，CUE點確認播放

播放停止狀態時，操作轉盤的話會形成記錄CUE點的狀態。

## 4.2 各種混音方法

GODJ提供多種不同的混音 (Mixing) 方法。各個混音 (Mixing) 操作可以通過旋鈕和唱片平滑轉換器進行控制，可在所有畫面中實現控制。

### a. 使用唱片平滑轉換器

最基本的Mixing方法。移動GODJ中央下端的唱片平滑轉換器，調節音軌的輸出均衡。同時，可在選項畫面中轉換為唱片平滑轉換器模式。

→ Crossfader mode

### b. 使用音量旋鈕

使用VOLUME-A/B旋鈕，手動調節各個音軌A/B的音量。通過獨立控制各個音軌的輸出，可以實現更加靈活的音量調節。同時，可以在選項畫面CONTROL (2) 菜單中調節音量旋鈕靈敏度。

→ Volume knob sensitivity

### c. 使用EQ Crossfader

通過唱片平滑轉換器變換均衡而不是音量，這是GODJ獨有的全新Mixing方法。利用EQ Controller使用唱片平滑轉換器，擁有可在任何畫面進行均衡調節的優點。可以在選項畫面中通過“EQ Controller”來使用唱片平滑轉換器模式。

→ EQ crossfade mode

### d. 使用AutoDJ

使用AutoDJ功能的話，無需操作GODJ，可實現曲目的連續播放。包括播放順序和音軌轉換的定時、節拍匹配、各種效果在內，可以詳細設定Mixing方法。AutoDJ的開啓和終止以及Mixing方法的設定可在選項畫面中的AutoDJ Tap處完成。

→ AutoDJ

## 4.3 效果 (Effects)

### a. Effects 旋鈕和 LED 燈

Effects 可以利用 FX SELECT 和 FX LEVEL 旋鈕進行操作。

#### FX SELECT 旋鈕

旋轉：選擇效果 (Effects)

按下：開啓/關閉所選的 Effects

#### FX LEVEL 旋鈕

旋轉：調節所選的 Effects 級別

按下：激活/關閉所選的 Effects

按住旋轉：調節所選的 Effects 的參數



除了 FX SELECT 旋鈕的右側邊緣以外，6 個 LED 燈從左向右依次對應移相器、弗蘭格、延時器、濾波器、搖滾、Bitcrusher。照明顏色指示效果的開啓/關閉的選擇狀態。

綠色：OFF (選擇中)

黃色：ON (選擇中)

紅色：ON (未選擇)



右側的 LED 是 KILL (全部 OFF) 位置。處於選擇中時，Effects 旋鈕會執行特殊操作，請注意。

### b. Effects 旋鈕功能

FX SELECT 旋鈕處於 KILL 位置 (最右側的 LED) 時，

FX SELECT 按下：關閉所有 Effects

FX LEVEL 旋轉：調節主音量

FX LEVEL 按住旋轉：設定 Effects Routing

### c. Effects Routing

選擇KILL位置時，按住旋轉FX LEVEL旋鈕可以選擇適用Effects的音軌。可以通過信息欄的Effects圖標 的顏色和操作中的FX SELECT旋鈕周圍的LED燈確認各個音軌中Effects是否有效。

#### -FX LEVEL按住旋轉

- 左側：A
- 右側：AB
- 左側：B



此狀態下旋轉FX LEVEL旋鈕時，主音量會發生改變，操作時請充分注意。

#### -LED標示

適用效果音的位置：



Track A



Track A&B



Track B

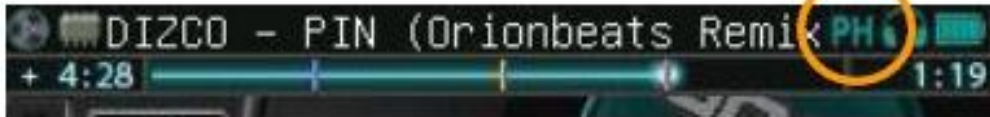
#### -各個音軌的圖標標示










天藍色：  
效果在音軌中有效



灰色：  
效果在音軌中無效



## d. Effects 的操作

FX SELECT Rotate	Icon	FX SELECT Press down	FX LEVEL Rotate ( Level adjustment )	FX LEVEL Press down	FX LEVEL Press & rotate ( Parameter adjustment )
PHASER		ON/OFF	Dry/Wet	effect初始化	Slow/Fast
FLANGER		ON/OFF	Dry/Wet	effect初始化	Slow/Fast
DELAY		ON/OFF	Dry/Wet	---	Delay time变更
FILTER		ON/OFF	Cutoff frequency 变更	Cutoff frequency 初始化	---
ROLL		ON/OFF	Dry/Wet	---	Roll range变更
BIT CRUSHER		ON/OFF	Crush level变更	Crush level 初始化	---
KILL		Kill all effect	Master volume 变更	---	Effect Routing

“DELAY” 單位可以在選項畫面 (3) 中選擇比特 (根據BPM有所不同) 或是msec (絕對值)。另外，可以調節FX LEVEL旋鈕的旋轉的靈敏度。

→ Delay FX time      → FX Level knob sensitivity

## 5.1 媒介選擇

各個媒介的主要功能如下。

### a. 音樂文件用存儲器



SD Card：讀取SD卡中的音樂文件。  
只有SD卡插入插槽中時才會顯示。



GODJ Drive：讀取GODJ內存中的音樂文件。



GODJ Rec：錄音專用存儲器。讀取GODJ所錄制的文件。

### b. 外部輸入



Line In：將LINE IN的輸入分配至轉盤。只有插頭插入LINE IN端口中時才會顯示。



Mic to Turntable：將麥克風的輸入分配至轉盤。  
只有插頭插入麥克風端口中時才會顯示。

→ 外部設備輸入

### c. 文件信息列表



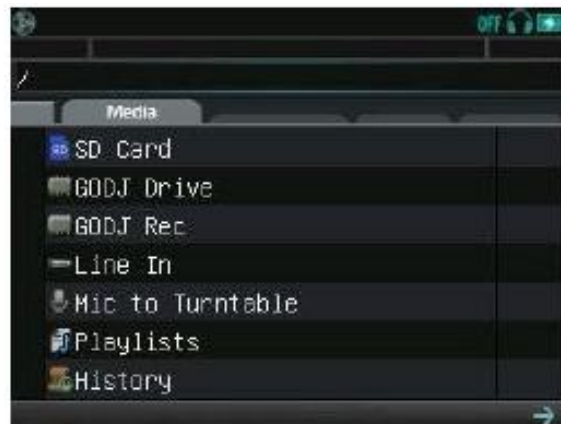
Playlists：請參照“播放列表”菜單部分。

→ 播放列表



History：請參照“曆史記錄”菜單部分。

→ 曆史記錄





## 5.2 目錄和文件操作

### a. 排列方法設定

觸摸文件瀏覽器上端的標籤，可以變更排列方法。

如果想要變更排列方法的話，觸摸位于左側的三角形圖標。

### 排列方法

File name：按照目錄內的文件名排列

Track name：按照目錄內的MP3標籤的音軌名稱排列

排列BPM：按照目錄內的BPM順序排列

Search：在GODJ的所有驅動器中按照羅馬字母順序檢索



### b. 文件選擇

#### FUNCTION旋鈕操作

旋轉：將文件選擇欄上下移動

按下：選擇文件時打開文件信息窗，如果是目錄的情況，則進入相應目錄。

#### 觸摸屏功能

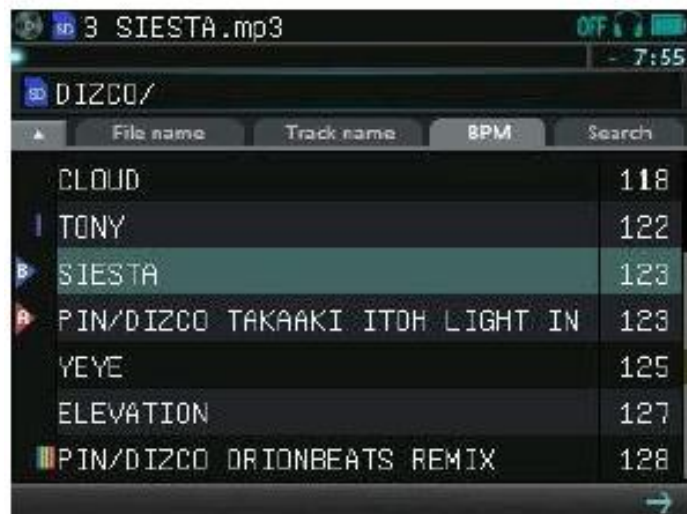
上下移動：可將畫面進行上下移動

觸摸：選擇文件及目錄

雙擊：選擇文件時打開文件信息窗，如果是目錄的情況，則進入相應目錄。

左側滾動條：與雙擊相同

右側滾動條：從目錄中跳出



### c. 文件信息窗

在已選擇音樂文件的狀態下，選擇進行按下FUNCTION旋鈕/左側滾動條/雙擊標籤中的任何操作均能顯示文件信息窗。文件信息中包含以下項目。

#### -Track name, Artist, Album

在MP3標籤中顯示獲得的信息

沒有屬於MP3標籤的信息及WAV文件時，文件名顯示在Track name欄中。

#### -Length

顯示曲目的播放時間。

#### -BPM

顯示曲目的BPM值（Beats per minute：每分鐘節拍數）

#### -Last played, XX times

顯示最後播放的時間和總播放次數。可在選項畫面中選擇是否升級此項信息。另外，複位菜單中可以重置記錄。



→ Remember history

→ Reset菜單



#### d. 文件讀取

選擇加載文件信息窗後，按下FUNCTION旋鈕即可加載相關文件至轉盤。

#### FUNCTION旋鈕操作

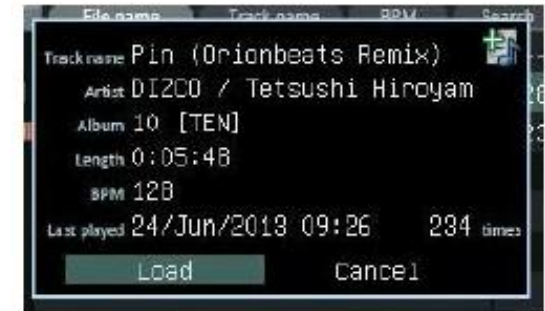
FUNCTION旋鈕旋轉：

選擇部分變更

FUNCTION旋鈕觸摸及按下：

(On [Load]) 向轉盤加載文件

(Off [Cancel]) 關閉文件信息窗



在以下情況下不能進行文件加載：

-不能分析的文件

文件不能被分析時，BPM將不會顯示在文件選擇窗中。如果打開文件信息窗的話，則立即開始分析文件。分析期間，“Load” 按鈕顯示在進度條中。分析結束後可向轉盤加載文件。



-不支持的文件

選擇不支持的文件的話，BPM將在選擇窗中顯示為0。無法進行文件加載或運行。文件信息窗中也將顯示“Unsupported”語句 而非“Load”。



## 5.3 文件瀏覽器畫面的圖標

文件選擇畫面中顯示的圖標如下。



此文件正在Track-A中播放。

此文件正在Track-B中播放。

此文件正在Track-A和Track-B中同時播

HOT CUE點已經設定。

(條的顏色和數字應與實際設定顏色一致。)



HOT CUE圖標標示區域下方標示的灰點代表該文件的播放次數。

→ Dot counter in Browser

(i) 播放次數

播放次數最多顯示為4次。4次以上時也只顯示4次。

過去次數

點的個數是最近的播放次數。以下是次數所對應的時間。

Dots	4	3	2	1	0
Passed time	< 30 min	< 2 hour	< 24 hour	< 10 days	more

最後播放結束後，為計算累計播放時間需要播放歷史記錄。使用此功能時，一定要在選項畫面中的CONTROL (4) 中將“Remember history”開啓。

如果在SYSTEM (1) 欄中變更天氣和時間的話，“.”點的標示也會隨之改變。

→ Remember history

→ Date/Time

## 5.4. 錄音文件的刪除和複制

使用GODJ錄制的文件保存在GODJ Rec中。按照以下步驟，可以複制或刪除文件。

- (1)在GODJ Rec驅動器中選擇文件，按住FUNCTION旋鈕2秒鐘。
- (2) 選擇[Delet]可以菜單窗口中刪除文件，或者選擇[Copy]可將文件複制至SD卡中。

在以下情況中無法刪除或複制錄制的文件。

- 正在錄制中時
- 在某個音軌中正在播放音樂時
- 正在進行文件刪除或複制時

窗口中其他事項用于複位菜單操作。



→ Reset菜單

## 5.5 播放列表

播放列表是可以添加用戶任意制作的文件信息的目錄。即使未與PC連接，也能在GODJ中進行制作/編輯。從播放列表內的文件信息中可以進行音樂文件的加載和播放。

### a. 新建播放列表

- (1) 在文件瀏覽器畫面下進入播放列表 (Playlists)。
- (2) 選擇“Add a new Playlists”，按住FUNCTION旋鈕。
- (3) 在輸入鍵盤上輸入和設定播放列表的名稱。

#### -輸入鍵盤操作

##### FUNCTION旋鈕

旋轉：選擇文字

按住：輸入選擇的文字

利用光標 ( ) 左右移動

#### 觸摸鍵

Cancel：終止播放列表的創建。

A/a：進行小寫字母 / 數字和大寫字母 / 符號轉換

□：Space (空格)

X：輸出之前輸入的文字

OK：設定好播放列表名稱後，完成創建。

#### -關於播放列表名稱


最多可以輸入28個字符。如果沒有輸入任何內容，播放目錄自動默認為“My Playlists XX”，賦予列表編號後保存。

播放列表名稱創建後也可更改。




## b. 播放列表編輯

### -將文件信息添加至播放列表

- (1)在目錄內的音樂文件或是歷史記錄內的標題中選擇添加對象
- (2)打開文件信息窗，觸摸右側的添加圖標
- (3)旋轉FUNCTION旋鈕的同時，選擇播放列表；
- (4)按住旋鈕或YES，或者在步驟(3)中點擊“Cancel”按鈕。在選擇將要添加的播放列表窗口中，播放列表名稱後面括號“( )”內顯示已添加的總文件數。新添加的文件信息將加載至列表最下端。另外，以下情況下無法進行添加至播放列表操作。
  - 沒有創建任何播放列表時
  - 選擇的添加對象尚未完成文件分析時
  - 超過播放列表可添加的最大文件數（總1000個）時




發生以上情況時，文件信息窗中將會顯示無法進行添加的圖標

### - 更改播放列表中的歌曲順序

在播放列表中將光標置于文件信息上，按住FUNCTION旋鈕的同時進行旋轉，可將所選文件進行上下移動。松開旋鈕後，文件則停留在相應位置。

### - 刪除播放目錄中的文件信息

- (1)選擇想要從目錄中刪除的文件信息，顯示文件信息窗；
- (2)點擊左側出現的刪除圖標
- (3)確認畫面出現後，旋轉FUNCTION旋鈕選擇YES或Cancel，通過按下或者觸摸來確定。



## c. 在播放列表中播放文件

### -文件保存媒介

在添加至播放列表中的各個文件信息中，通過圖標顯示文件的存儲位置。



正在運行內存（GODJ drive或GODJ Rec）中的文件。



正在運行SD卡中的文件。

如果在上述位置沒有文件信息時，將會顯示“File not found”。

### -文件信息檢索

播放列表內的文件信息無法利用BPM進行排列。支持“File name”和“Track name”標籤的轉換。支持根據所進行的倒序排列和Search欄檢索。

### -文件加載和播放

存在文件時，與普通音樂文件類似，在文件信息窗中選擇“Load”後可以讀取存儲媒介中的文件進行播放。



“File not found”時雖然會打開文件信息窗，但是不能進行加載和播放。另外，顯示的信息也會受限。將相同的音樂文件放入SD卡或內存中後，可以重新識別並加載至播放列表中進行播放。

### -AutoDJ播放

AutoDJ中或啓動之前加載播放列表的話，相關播放目錄將會成爲AutoDJ的選曲對象。（“File not found”除外）

AutoDJ

## d. 播放列表編輯

### -播放列表排列方法

By updated：按播放列表照更新順序排列

By name：將播放列表按照名稱進行排列

與一般目錄操作類似，通過 可進行倒序排列以及在Search欄進行統一檢索。

### -播放列表刪除、複製、名稱修改

在播放列表選擇畫面中選擇目標播放列表，長按FUNCTION旋鈕後出現彈窗。

旋轉FUNCTION旋鈕選擇操作後，按下後確定。

Rename：更改所選的播放目錄的名稱

Create a Copy：複製所選的播放列表

Clear this playlists：刪除播放列表的所有內容  
(保留播放列表)

Delete：刪除所選的播放列表

Cancel：取消編輯

選擇Create a Copy或Rename的話，將會出現輸入鍵盤。  
請輸入新的文件名。

### -創建和添加限制

最多可以創建100個播放列表。另外所有播放列表中添加的音樂文件數總和最多不能超過1000首。

### -播放列表整體刪除

在文件瀏覽器畫面的媒介選擇欄中選擇“Playlists”，長按FUNCTION旋鈕後出現彈窗。旋轉FUNCTION旋鈕選擇“Clear all playlists”，按下確定後創建的所有播放目錄和添加的標題將會被刪除。



## 5.6 曆史記錄

曆史記錄中記錄保存有轉盤中所加載的音樂文件的信息。對於存在音樂文件的情況，可以像一般目錄一樣進行加載和播放。另外，可以將曆史記錄內的文件信息添加至播放列表。

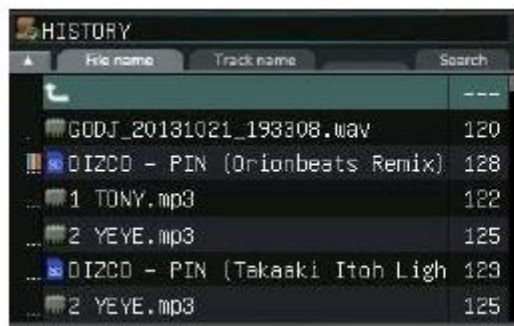
### a. 文件 瀏覽器畫面的圖標

曆史記錄保存和顯示 曆史記錄會根據以下特定狀況的不同進行保存和顯示。

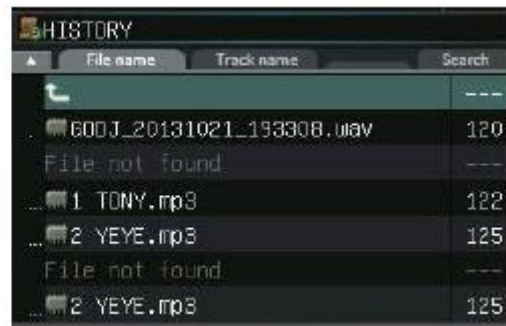
- 曆史記錄最多可以保存和顯示100個轉盤中加載的音樂文件。
- 不區分加載的音軌A/B，同時顯示兩個音軌的曆史記錄。
- 相同曲目多次連續加載的情況，第二次以後將不會更新記錄。

例) 加載的文件：A、A、B、B、B、A 保存的記錄：A、B、A

- 曆史記錄中最多顯示的記錄數為100首。超過100首時，依次刪除現有記錄，然後添加新的曆史記錄
- 如果保留有播放的曆史記錄和現有文件的話，則曆史記錄中項目會顯示為“File not found”。
- 在文件選擇畫面中Hot Cue圖標和白色圓圈（播放次數/累計時間）也會反映在曆史記錄中。曆史記錄中保存圖標指示文件原件的位置。



File name	Track name	Search
GODJ_20131021_193308.wav		---
DI2CD - PIN (Orionbeats Remix)		128
1 TONY.mp3		122
2 YEYE.mp3		125
DI2CD - PIN (Takaaki Itoh Ligh		123
2 YEYE.mp3		125



File name	Track name	Search
GODJ_20131021_193308.wav		120
File not found		---
1 TONY.mp3		122
2 YEYE.mp3		125
File not found		---
2 YEYE.mp3		125



## b. 在曆史記錄播放

在曆史記錄中文件信息選擇加載和播放方法與目錄中的文件操作方法類似。注意以下事項。

- 檢索時不能利用BPM進行排列。可以使用 和search欄。
- AutoDJ中或啓動之前加載播放列表的話，相關播放目錄將會成爲AutoDJ的選曲對象。

選擇“File not found”時雖然會打開文件信息窗，但是不能進行加載和播放。另外，顯示的信息也會受限。將相同的音樂文件放入SD卡或內存中後，可以重新識別並加載至播放列表中進行播放。

## c. 曆史記錄刪除

可以按照以下順序刪除曆史記錄。

- 個別刪除：
  1. 在曆史記錄中將光標置于想要刪除的文件信息上，長按FUNCTION旋鈕。
  2. 出現屬性窗口菜單後，旋轉旋鈕選擇Delete，按下FUNCTION旋鈕確定。
- 整體刪除：
  1. 在媒體選擇畫面中使用FUNCTION旋鈕長按“History”。
  2. 旋轉FUNCTION旋鈕，在彈窗中選擇“Clear all history”。



## 5.7 復位菜單



選擇各個存儲器（SD Card / GODJ Drive / GODJ Rec）及下級目錄或文件，長按FUNCTION旋鈕將會出現復位（Reset）菜單。可以將各個文件中保存的分析結果或設定值進行單獨重置，或是以目錄/存儲器為單位進行重置。

### -刪除文件分析結果和設定值

在Reset菜單彈窗中執行以下操作。

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| Discard BPM      | : 刪除BPM和節拍位置信息  |
| Reset GAIN       | : 刪除保存的Gain信息   |
| Clear ALL CUES   | : 刪除所有Hot-cue點  |
| Reset Play Count | : 刪除播放次數和最新播放記錄 |

執行各個初始化操作時請注意以下事項。:

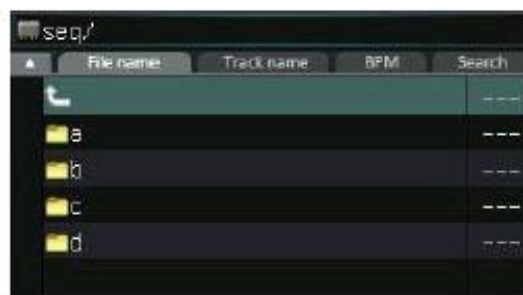
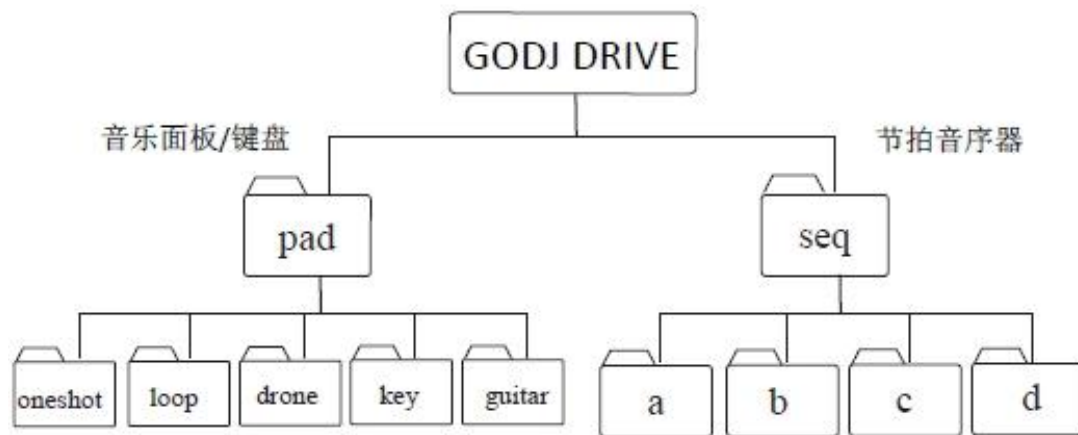
- 針對目錄及存儲器進行操作時，將會銷毀內部的所有文件分析結果和設定值。這時在進度信息條滾動期間，長按FUNCTION旋鈕的話可以中斷操作，但是已經刪除的數據不能再次恢復。
- 運行“Discard BPM”的話，文件分析結果（BPM及節拍位置）將被刪除。這時如果處于可以進行文件分析的狀態，則自動開始進行再分析。
- 運行“Clear Play Count”的話，將會清除文件選擇畫面及歷史記錄（通過選項設定為保存有效的情況）的播放次數標示（灰點）和文件信息窗口的最近播放時間/播放次數。
- 對於GODJ Rec的錄音文件，打開復位菜單後將會在相同窗口出現錄音文件專用選項。通過旋轉FUNCTION旋鈕使用滾動條進行選擇。
- 如果想要清除保存在數據庫中的所有分析結果和設定值時，可以在固件恢復菜單中通過“Initialize database”進行初始化。

→ 固件恢復菜單

## 5.8 采样器用音源文件夹

GODJ 驱动器中“pad”和“seq”会自动生成样本（音乐面板/键盘/节拍音序器）所需的文件夹。为运行样本文件，模式将被放入相关文件夹中。

支持播放WAV文件格式（8-48kHz，8-24bit）的样本文件。但是如果不是44.1kHz 16bit立体声的话，GODJ在重启时会变更格式。文件变换失败时，将会在文件夹内生成“failed”文件夹，相关文件将会移转至此。 GODJ DRIVE



## 6 控制再生轉盤

轉盤畫面中控制被執行的音源的再生位置或Pitch Tempo等。

6.1位于Arc Selector轉盤旁的半透明選擇器叫Arc Selector。

Arc Selector是對接每個跟蹤FUNCTION球形把手移動，如果摠FUNCTION球形把手就可以選擇動作。

### a. Hot-cue

Arc Selector選擇CUE1~4時，摠FUNCTION球形把手Hot-cue就可以運作。

在任何再生位置中選擇白色CUE後摠球形把手，  
就可以用Hot-cue點記錄再生位置。如果CUE中燈亮時，  
以同樣的操作方法可以記錄Hot-cue點。

如果執行上載、結束、各種初始化操作，Hot-cue 曲子也可以維持。

Hot-cue的刪除可以在CUE CLEAR中進行。



### b. Loop

再生中的Arc Selector正在選擇 LOOP1/8~32時，如果摠FUNCTION球形把手就可以開始循環再生。循環再生是反複一定區間（範圍）再生的功能。

循環浮動可以再1/8~4或 1~32比特發範圍內選擇。循環再生中，  
通過觸摸轉盤左右的方法可以微調循環的開始位置。循環再生的ON/ OFF  
及循環浮動變換是利用FUNCTION球形把手在3種操作方法中選擇後可以控制。

-配置 "How to switch loop range"

Click：用點擊方法轉換浮動，同時進行ON，一次點擊OFF。

Rotate：點擊ON/OFF，利用旋轉轉換浮動。

Hold & rotate：在摠的時間段內ON，摠的同時進行旋轉變換浮動，如果從球形把手中離手就可以被OFF。



→ How to switch loop range



### c. Arc Selector的球形把手操作

根據Arc Selector的位置、被選擇的命令、顏色，摳球形把手時的運作是不同。

-FUNCTION 球形把手動作

旋轉：Arc Selector移

動摳：執行被選擇的指令



### Arc Selector 的位置和摳球形把手時的運作

白色 CUE CLEAR	被进入颜色的CUE闪烁
藍色CUE CLEAR	停止CUE閃爍
白色 CUE	目前再生位置中
如果Hot-cue有顏色時	可以移動到CUE被儲存的 Hot-cue
顏色閃爍時	刪除CUE被儲存的Hot-cue
白色 TAP	依據TAP的手冊開始測量BPM
閃爍時的TAP	確定測量的BPM
白色 LOOP	開始循環再生
藍色 LOOP	停止循環再生
LOOP RANGE	變更循環範圍

## 6.2 轉盤 (Digital mode)

a. 轉盤觸摸功能 轉盤可以用觸摸方法進行操作。根據Arc Selector的位置和轉盤的再生狀態，觸摸轉盤時，模式就會變換。現在的模式被標示在轉盤的右上端中。



Arc Selector的位置和觸摸操作

	While playing	While looping	While pausing
CUE CLEAR	PITCH BEND	PITCH BEND	SEARCH
CUE	SCRATCH	LOOP ADJUST	SCRATCH
TAP	SCRATCH   TAP		
LOOP	BREAK		
LOOP RANGE	OFF	OFF	OFF

## b. 關於觸摸操作模式



### PITCH BEND 模式：

Arc Selector處在 CUE CLEAR時，  
是再生中

如果觸摸轉盤的上端（紫色領域），節拍就下降。

如果觸摸下部（綠色領域）時，節拍就上升。

配置畫面中可以變更Pitch環的變化寬度。



### SEARCH 模式：

Arc Selector處在CUE CLEAR時  
停止

高精度檢索功能。與一般相比，以1/32的速度移動再生位置。



### OFF 模式：

-Arc selector處于LOOP RANGE時

轉盤不進行任何動作。

### LOOP ADJUST 模式：

Arc selector LOOP 範圍 在 32 -1/8時  
循環再生中

如果觸摸轉盤就可以調整循環坐標的位置。如果觸摸轉盤右側的鍵盤，循環坐標就前進。乳溝觸摸轉側鍵，循環坐標就往後走。

## TAP模式：

Arc Selector處在TAP時  
被執行中  
FUNCTION 摠球形把手

拍打轉盤的方法可以調整BPM標示和比特位置。拍打分析的BPM值在確定之前會表示紅色。如果摠FUNCTION球形把手，值被確定後存儲。如果沒有摠球形把手的情況下旋轉，被分析的BPM值就被廢棄。

## BREAK模式：

Arc selector處在 LOOP32~LOOP 1/8時  
再生中 (LOOP OFF)

如果在這種模式中，觸摸再生中的轉盤，漸漸減速後停止。停止中所需的比特數與被選擇的位置的循環範圍相同。如果轉盤中離手，加速的同時重新回到原來的再生速度。配置畫面中滑動模式ON時，轉盤停止後就會原來的速度來開始旋轉，離手瞬間開始出聲。這時，在沒有制動器的情況下，繼續進行與一般再生的同樣的位置中開始。

Slip mode for BREAK

## SCRATCH 模式：

-與上述情況不同時，

轉盤提供暫存功能。觸摸的同時旋轉轉盤，暫存節奏根據運作會出現。





### c. Beat radar

轉盤中的3個小圓叫Beat radar。Beat radar旋轉和閃爍表示轉盤的旋轉角度和比特位置。

#### 一般再生時：

如果3個Beat radar成單行旋轉，再生中的歌的比特進行閃爍，4比特中旋轉1次。

#### -Scratch 或 Loop中時：

在外部的2個是經常根據轉盤的旋轉角度來進行移動。最裏面的Beat radar是維持原來的比特速度進行旋轉。開始暫存的瞬間為基准會顯示出第2、第4比特。



## 6.3 Tempo Controllers

### (1) Tempo slider

Tempo Slide 觸摸或球形把手操作可以調整節拍。

向觸摸板操作下面滑

Tempo 向上滑

Tempo 下載 觸摸Tempo滑球

就可以操作FUNCTION操作球形把手

右轉彎：Tempo ( 向下，與滑相同)

左轉彎：Tempo 下載 ( 向上，與滑同樣)

Tempo Reset ( 與BPM表示窗口的滑相同) 配置畫面的CONTROL 指標中，可以變更節拍的最大變化寬度 ( % )、文件路線時的Tempo複原、Reset設定。

Tempo slider range

Reset tempo on load



### (2) AUTO SYNC開關

如果ON這個開關，就會自動調整ON聲道的BPM和 Beat位置後對准其他聲道。BEAT LED的閃爍顏色會顯示目前的同步狀態。

綠色：同步化

紅色：雖然進行同步化，但沒有結束的狀態。

綠色：結束同步化

Note that when you jump to a hot-cue point on the track synchronizing to the other, the AUTO SYNC is turned OFF.

### (3) BPM 表示窗口

原來的BPM被顯示在左側"Orig"。目前BPM被顯示右側"Now"。"Orig"向"Now"滑動時，可以複原原來的BPM。處在TAP模式時，標記中變更的沒有確定的BPM值是用紅色來表示。

### (4) PITCH LOCK 開關

如果ON開關時，調整Tempo的期間也可以維持一定的音程。

## 6.4 Vinyl Mode

暫存模式 暫存模式中可以使用模擬式轉盤。基本的使用方法是與數字模式相同，但與轉盤相比數字模式寬、暫存功能實現專門化。

### a. Entering into vinyl mode

暫存模式畫面的表示 轉盤畫面（數字模式） 中觸摸左側的暫存圖標。返回到數字模式時，觸摸在樣位置的轉盤圖標。

### b. 暫存模式的基本操作



[1] 暫存

與數字模式的轉盤相同的方式使用。

[2] 針

針尖部分告訴目前的再生位置。

[3] 節拍滑球

可以起到與數字模式的節拍滑球相同的功能。節拍的標記只是RPM(旋轉/分)。不管曲子的原始BPM，33.3RPM屬於±0%。

[4] Cue 點標志

暫存模式中設定Cue時，唱片上出現對應的顏色Cue點標志。

標示再生位置的角度進行暫存時，按標示來使用。

### c. 暫存模式中制約的功能

- 暫存由于功能已經實現專門，所以沒有PITCH BEND、SEARCH、TAP、LOOP ADJUST 模式。
- 不能進行bar偽變量的拉操作。到畫面的最上端都是暫存領域。
- 不能進行PITCH LOCK 的轉換，維持在數字模式中的設定。

## 7 每個下環水平的調節 Equalizer

均壓器畫面中調節每個聲道低/中/高音的功率水平。

### 7.1 均壓器基本操作

#### a. Touch panel operations

觸摸操作 通過上下移動縱滑球的方法可以調整每個下環功率水平。如果觸摸RESET就可以把功率水平復位0 dB。這種畫面是由于支援多觸摸功能，所以可以同時運作2~3滑球。



#### b. FUNCTION球形把手操作

每個下環的右側位于球形把手按鈕（LINK開關）。如果按鈕被激活（銀色），滑球就FUNCTION球形把手被進行調節。

FUNCTION球形把手來操作

選擇EQ Slider後摠

移動：用 0 dB水平Reset





## 7.2 EQ Crossfade Mode

配置畫面中的CONTROL① 標記裏，在EQ中設定Crossfader mode，根據觸摸和球形把手操作Crossfader 的移動會反映在均衡器。由于 Crossfader 操作，可以調整每個下環的功率均衡，根據EQ彎道執行 Crossfader 。

→ Crossfader mode

### Crossfader :

EQ Crossfader 模式中每個部門的功能 Crossfader : 畫著EQ彎道可以調整聲道。從低音開始漸弱，從高音漸強形成順利地混合。不限制于均壓器畫面，而在任何畫面中都轉動。

### RESET 按鈕 :

複位調整觸摸和球形把手。只有Crossfader的EQ聲道才有可能。

### LINK 開關 :

如果ON時，球形把手和 cross fader 的全部動作就可以有效，如果OFF時，只能實現觸摸運轉。

### FUNCTION 球形把手 :

控制可以運轉的環。

在Track-A中，向Track-B進行 EQCrossfader

[1] Track-A: 100%



[2] Track-B在 High中漸強



[3] Track-A在 Low中漸弱



[4] Track-B: 100%



### 7.3 按文件類型調節GAIN

Equalizer 畫面左側的Gain滑球是爲了修正音樂文件之間音量差距而使用。Gain值被設定在轉盤上面的文件，被儲存到每個文件。在轉盤中，執行有關文件的狀態下調節。

#### a. Gain 滑球操作

Gain 滑球可以利用以下2種方法來進行操作。

##### 觸摸操作

上下滑動Gain滑球：調節Gain值

觸摸RESET按鈕：把Gain值0db來Reset

用觸摸和球形把手操作

觸摸Gain滑球的狀態（Gain滑球的外角箱子亮光的狀態）

FUNCTION 球形把手旋轉：調節Gain值

摠FUNCTION 球形把手：把 Gain值 0db來 Reset



#### b. Save and load of gain

GAIN的儲存和恢復 利用Gain滑球的右側下端的 SAVE按鈕 儲存 Gain。利用右側上面的LOAD按鈕 可以實施Gain的恢復。每個按鈕處在可以操作的狀態時燈亮。

-儲存Gain值：

下列其中處於一個狀態下觸摸SAVE按鈕

(i) Load中的文件中還沒有被儲存的值

(ii) Gain滑球的值不同與被儲存的值。

- 恢復被儲存的Gain值：

聲道中（儲存Gain值的）文件被Loading的狀態下觸摸LOAD按鈕



c. 文件路線時

文件路線時，在轉盤中執行Gain文件時怎樣設定Gain初始值，可以在配置畫面CONTROL②菜單的"Reset gain on load"中設定。

Reset gain on load

"Keep for each file"的情況（初始值）如果儲存Gain時用它的值來復原，如果沒有保存時，用0dB進行重新設定。

(ii)"Reset"的情況，把Gain用 0dB來重新設定。如果儲存Gain的情況摠LOAD按鈕就由儲存值來復原。

## 8 採樣器的使用 I

## 音樂喜劇分組裝拆，鍵盤畫面

音樂喜劇畫面中，可以再生分組裝拆、鍵盤中分配的樣品音源。兩個聲道合起來就可以同時再生4個。

### 8.1 音樂喜劇分組裝拆

#### a. 觸摸運作

如果觸摸畫面下方的select模式，就可以轉換樣品音源的盒式和再生模式。選擇Keys 分組裝拆會轉換為鍵盤。

One shot: 觸摸時再生1號

Loop: 觸摸期間對准BPM反復再生

Drone: 只有在觸摸期間再生

Keys: 轉換為音樂喜劇鍵盤

One shot再生到最後波（音源），但是觸摸模式選擇領域內的左側的panic按鈕，就可以終止再生。Loop的BPM，如果聲道A/B任何一方再生的情況，其聲道的BPM中所有再生中或停止中的情況時，按照音量(聲道 音量+Crossfader)大的聲道BPM。

#### b. 根據FUNCTION球形把手，控制FUNCTION球形把手

旋轉：調節摠分組裝拆

鍵盤音量：再生最後再生的分組裝拆音

畫面右側下端的採樣器音量是同樣聲道的分組裝拆、鍵盤比特順次制動裝置中同時起作用。



## 8.2 變更音樂喜劇分組裝拆的音源

音樂喜劇分組裝拆的音源用文件夾是在GODJ Drive中自動生成。( /GODJ DRIVE/pad/[oneshot, loop, drone])中 放WAV文件可以變更在分組裝拆中分配的音源。如再生用WAV文件可以使用8-48kHz 8-24bit的 wav文件。

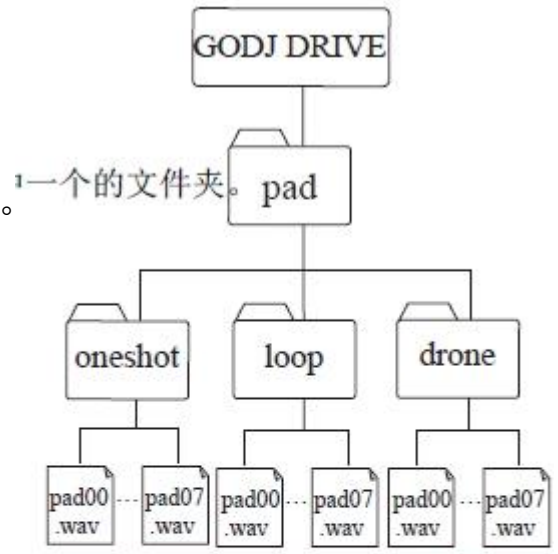
只是44.1kHz 16bit stereo以外的文件是儲存到文件夾，重新啓動後，根據文件的變換可以分配。MP3文件是不能使用。

### a. 特定位置中分配

按照下列順序，指定分組裝拆的位置後可以分配音源。

- (1) USB連接GODJ和 PC
- (2) Wav形式文件以padXX.wav名稱放pad文件夾內的oneshot、loop、 drone。
- (3)解除USB連接，驅動GODJ。

(2)的 XX中 有00~07數字顯示出分組裝拆的位置。(右側下方的畫面)  
(例) 把pad03.wav放到loop文件夾時，分配Loop的右側的上端的文件夾。



### b. 分配的優先順位

24個(8分組裝拆x3模式)所有音源文件不必要明示分配。音源是按照下列順序自動分配。

- (1)上述a的順序，在指定的位置中分配文件。
- (2)如果同樣的文件夾內有其他文件時，按照文件名稱的的順序分配在分 組裝
- (3)如果剩餘空的分組裝拆時，基本音源就分配。



### 8.3 音樂喜劇 鍵盤

模式 select 位置中選擇Key時，分組裝拆會轉變為鍵盤。與分組裝拆同樣的操作方法可以再生每個鑰匙中分配的音源。畫面右側下端的採樣器音量是與選擇音樂喜劇 鍵盤在FUNCTION球形把手中操作，也適應在音樂喜劇分組裝拆及比特 順次制動裝置中。



#### (1) 音程按鈕

音樂喜劇 鍵盤中可以使用 3音程的 鑰匙(C3-B5的 36個)，但是在畫面上只表示1聲道中1音程範圍。觸摸點亮的音程(Oct)按鈕就移動1音程。已經移動到左側的最後或右側的最後不能再移動到音程時，其方向的音程按鈕就會被熄滅。



#### (2) 音色表示窗口

Keys選擇中音源盒式被表示在畫面上端的中間窗口中，然後被轉換為兩側的選擇按鈕。但是，如果沒有 可以轉化的音源盒式時，選擇按鈕被熄滅。

除了基本設定"Factory Preset"以外，可以追加最大16盒式的使用者文件。

### 8.4 音樂喜劇鍵盤的樂器

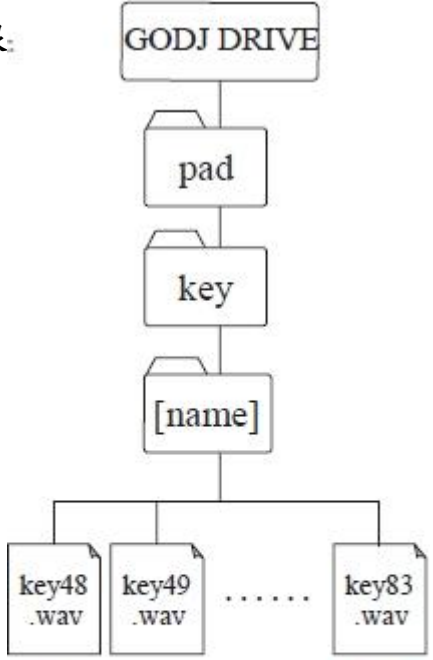
追加音樂喜劇鍵盤的音源用文件夾是在 GODJ Drive中自動生成。這裏放wav文件可以追加鍵盤中分配的音色。與再生用wav文件一樣，可以使用8-48kHz 8-24bit的wav文件。除44.1kHz 16bit stereo以外的文件是儲存到文件夾後重新啓動，根據文件的變換可以分配。

#### a. 特定位置中分配

按照下列順序指定鑰匙的位置後可以分配音源。

- (1) 利用USB連接GODJ與PC。
- (2) Key文件夾內編制任意名稱的文件夾。
- (3) Wav形式文件以keyNN.wav名稱放在(2)的下屬文件夾裏。
- (4) 解除USB連接，驅動(name) GODJ。

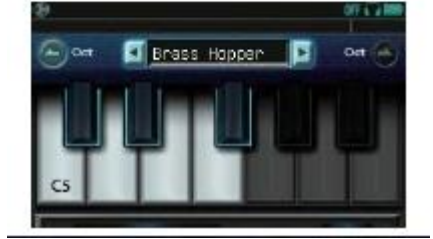
(2) 的下屬文件夾名稱是以音色名來被表示在畫面。名稱的長度是不能超過14個字，按照音色名稱的順序來可以認知16盒式。(3) 的NN中進入48~83的數字。(對應C3-B5的MIDI做筆記數目)。每個數字和鑰匙的位置是如下圖。(例) key69.wav是 A4的鑰匙中被分配。



#### b. 分配的優先順序

(12鑰匙x3音程)不需要明示需要分配的所有音源文件。音源是按照下列順序自動分配。

- (1) 按照上述a的順序，在指定的位置中分配文件。
- (2) 如果同樣的文件夾內有其他文件時，按照文件的名稱順序分配到鑰匙中，有空著的鑰匙時，轉換為灰色，不對觸摸有反應。





## 8.5 其他

聲道B的音樂喜劇鍵盤畫面模式 如果摁Select的左側箭頭時，會轉換為其他畫面。聲道A顯示音樂喜劇分組裝拆，鍵盤畫，同時連動轉換為其他畫面。

### a. 其他的基本操作

聲道A：把4個模式轉換為FUNCTION-A球形把手，按照各自的方法分配每個弦的聲音。聲道B：所有模式相同。觸摸弦再生分配的聲音。

### b. 其他畫面的組成

#### 聲道A：

##### 1. 說明書模式



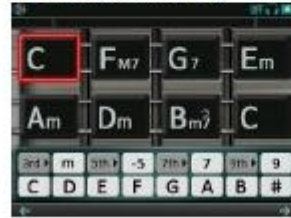
##### 2. 代碼選擇模式



##### 3. 代碼儲存模式

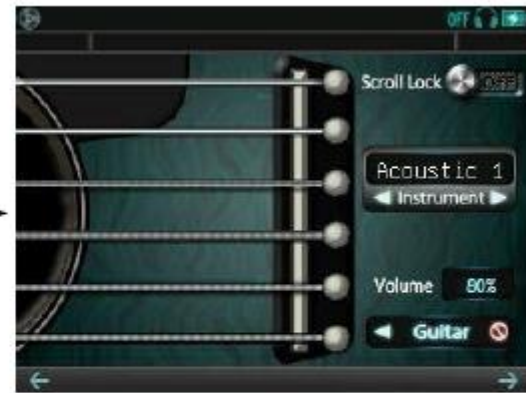


##### 4. 代碼變更模式



#### 聲道B：

##### 利用觸摸演奏



聲音的分配

(FUNCTION-A knob: 短时间摁 → 长时间摁)



-FUNCTION-A 球形把手：.手動模式的使用方法（聲道A）與其他實際相同，觸摸降音符號帆板選擇音調。各弦的第降音符號0開始到降音符號第4為止可以再生聲音。



-符號帆板：觸摸期間，對應的音調分配到弦中。

FUNCTION-A球形把手：  
轉為代碼選擇模式。

-代碼選擇模式的使用方法（聲道A）

利用上部2段選擇基礎音聲，利用下端的四角按鈕選擇代碼的種類。



C-B按鈕：觸摸這按鈕就可以選擇代碼的基礎音聲。這時，解除下列②~④選擇。

安鈕：觸摸這種按鈕就可以提高半音聲。再摠一次，半音就恢復到原來聲音。

M按鈕：變更為長調/小調聲音。

7th選擇按鈕：觸摸這個按鈕，就可以選擇代碼中的附加聲音。重新觸摸被選擇的按鈕時，可以解除選擇。

FUNCTION-A球形把手：被轉換為代碼儲存模式。

## -代碼選擇模式的使用方法（聲道A）

制定需要演奏的曲子的代碼進行，爲了更容易使用的模式。可以儲存到8頁X8代碼X10個的 Book代碼。



[1] 通過觸摸演奏代碼的方法選擇。聲道B中觸摸弦時，再生被選擇中的代碼（綠色外緣）

[2] Page：觸摸箭頭就可以變更頁碼。

[3] Book：表示選擇中的Book號。

[4] Key：觸摸箭頭，每半音變更全部按鈕

FUNCTION-A 球形把手

旋轉：變更 Book

長時間摁：被轉換爲代碼變更模式

## -How to use the book edit mode (Track-A)

You can edit chords in your chord books.



[1] 利用觸摸選擇編制代碼。

如果聲道B中觸摸弦，就可以再生編制中的代碼（紅色外緣）。

[2] 編制代碼聲調。

灰色：利用觸摸變更代碼聲調，表示旁邊的白色按鈕

白色：摁按鈕選擇代碼聲調反應代碼。

[3] C-B, #：F變更代碼的基礎音

FUNCTION-A 球形把手

旋轉：變更基礎音聲音（與[3]的 C-B相同） 往左側旋轉代碼就會變更。

短時間摁：轉換爲代碼儲存模式 Book中記入編制的代碼。

編制代碼變更模式的使用方法（聲道A）： Book的代碼。

## -聲道B的操作



[1]弦：摠就可以再生每個弦中的被分配的聲

[2] 按順序從上而下 1~6弦。

Scroll Lock：向右側滑動ON，不可能進行在下列明示的操作，

所以

防止故障。

-移動到兩個聲道的畫面

-聲道 B中 弦以外的觸摸操作

[3] Instrument：觸摸左右箭頭選擇吉他音色。

[4]Volume：表示採樣器音量。

[5]摠箭頭就可以轉到鍵盤畫面

FUNCTION-B 球形把手

旋轉：調節樣品音量。同時調節音樂喜劇分組裝拆~ 比特順次制動裝置 的音量。

短時間摠：漸弱再生中的吉他聲音。

## 8.6 吉他音色追加

-追加吉他音色的順序與音樂喜劇鍵盤的情況相同。

→音樂喜劇鍵盤的樂器追加

-文件夾名、文件名只能是"/GODJ DRIVE/pad/guitar/(name)/guitarNN.wav"。

-NN的部分是輸入從40到75的數字。

-"guitar40.wav"分配最低音（第6弦Flat的E）的位置。

-以後，可以放guitar75.wav位置3音程分文件，分配對應的位置。

-任何名稱的文件放在文件夾時可以按照文件名順序分配。

## 9 采樣器的使用II

比特順次制動裝置畫面可以在柵極(grid)上編制. 再生節奏模式。柵極的縱軸屬於每個樣品音源，橫軸是屬於比特位置。

### 9.1 比特順次制動裝置

#### a. 觸摸動作

(1) 觸摸每個單元：編制比特模式

(2) 滑動Vol滑求：采樣器音量的變更 比特順次制動裝置畫面

(3) 幻燈片BPM滑動器：變更節拍 采樣器音量調整同時適用在音樂喜劇分組裝拆/鍵盤。Tempo的變更只有在停止兩個聲道的情況下有效。除外，更大的音量再生的聲道中實現同步化。根據配置設定比特位置也在聲道中可以實現同步化。

→ Sync beat Sequencer to music



#### b. FUNCTION球形把手的操作

命令bar(④)上，使用FUNCTION球形把手執行動作。

旋轉：調節選擇器

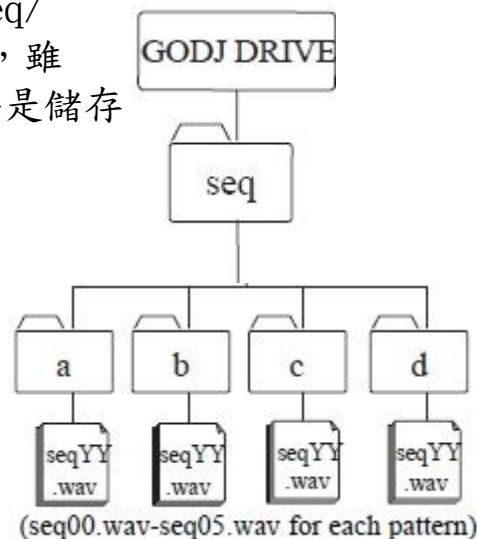
摠：執行選擇的事項

摠选择器位置	时的动作
Go	比特 顺次制动装置的动作
Stop	比特 顺次制动装置停止
白色 A-D	模式 Load
蓝色 A-D	重新设定再生中的比特位置
灰色 A-D(User)	储存目前表示的比特模式
删除闪烁时的 A-D(User)	模式。
Clear	UserA-D闪烁后，可以删除



## 9.2 比特順次制動裝置的音源變更

比特順次制動裝置的音源用文件夾是在GODJ Drive中自動編制。( /GODJ DRIVE/seq/[a-d]/)。在這裏放wav文件可以變更每個聲部中分配的音源。如再生用wav 文件，雖然8-48kHz 8-24bit的 wav文件可以使用，但除44.1kHz 16bit stereo以外的文件是儲存到文件夾後重新機動時根據文件變換可以分配。



### a. 特定位置中的分配

按照以下順序，制定聲部後可以分配音源。

- (1) 利用USB 連接 GODJ和PC。
- (2) Wav 形式：用seqYY.wav名的文件，seq文件夾內的 a、b、 c、放在一個文件夾。
- (3) 解除USB連接，驅動GODJ。

的YY中要有00~05的數字，表示分配聲部。（右側下方圖）（例）把seq02.wav放在b文件夾時，模式B中分配到第3聲部。

### b. 分配的優先順序

不需要明示的分配所有24個（6聲部 × 4模式）音源文件。音源是按照下列順序自動分配。

- (1) 按照上述a的順序，在指定的位置上分配文件。
- (2) 如果同樣的文件夾中有其他文件時，按照文件的名稱順序分配到上段。
- (3) 如果留空閑的聲部時，分配基本音源。

(YY)	A	B	C	D
00		■		
01			■	■
02		■		■
03			■	
04				■
05				■

## 10 配置設定 配置畫面

## Option screen

配置畫面中可以變更各種設定。設定項目分為5種標記。標記的轉換是根據觸摸來形成。被賦予號碼的標記是通過反復觸摸的方法可以移動下頁。下面的畫面是顯示每個標記的基本設定值。

### 10.1 設定操作方法 (CONTROL tab)

#### CONTROL(1)

##### -Crossfader mode

實施 Crossfader 彎道轉換。OFF時，Crossfader 不可使用，在 Track-A 和 Track-B中聲音是100%音壓來輸出。用EQ時出現 EQ Crossfader模式。

→ EQ crossfade mode

##### -Invert crossfader

Invert crossfader處於ON狀態時，Crossfader 彎道左右反轉。

##### -Tempo slider range

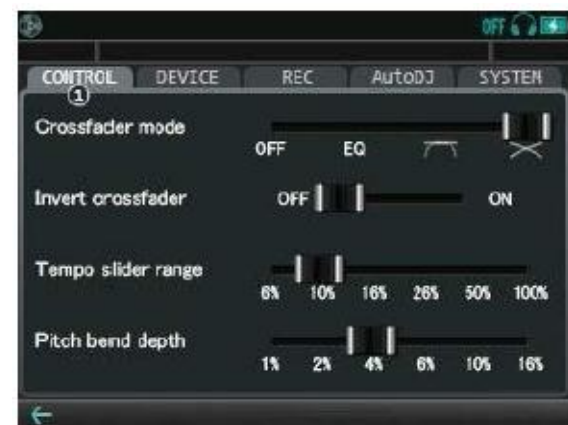
設定Tempo滑球的最大變化寬度。

→Tempo slider

##### -Pitch bend depth

Pitch bend depth Pitch 下環的模式中設定Pitch變化寬度。

→ PITCH BEND mode





## CONTROL(2)

### -Volume knob sensitivity

調節Volume knob sensitivity VOLUME球形把手旋轉的感度。  
→ 調節音量

### -Reset EQ on load

Reset EQ on load 每次文件路演時，要設定均壓器（滑球和LINK開關）是否選擇Resest。

Keep:兩側都 Resest 不做Reset

Reset sliders:只用滑球Reset

Reset all: 兩側都 Resest

→ 均壓器



### -Reset tempo on load

Reset tempo on load 每次文件路演時，設定Tempo（Tempo 滑動器和 Pitch 鎖定）是否選擇Resest。  
keep for each file:兩側都儲存每個文件，下次路演時恢復

（但是AutoDJ中不存儲，只進行複原）

Keep:兩側都不用 Resest

Reset slider: Tempo 只進行滑球 Resest

Reset all:兩側都 Resest

→ Tempo controllers

### -Reset gain on load

文件路演時，要選擇怎樣設定Gain的初期值。

Keep for each file:如果儲存Gain時，恢復其值，如果沒有儲存時，用0dB來初始化。

Reset: 把Gain用0dB來重新設定

如果儲存Gain時摠LOAD鍵就恢復到儲存的值。

→ Gain adjustment

## CONTROL(3)

### -How to switch loop range

轉盤畫面裏，在循環再生中選擇轉換循環浮動方法。

→ Loop

### -Slip mode for BREAK

如果處於ON狀態時，轉盤制動後直接旋轉到原來的速度，並維持比特位置。從轉盤中放手時重新開始一般再生。這時，恢復到沒有制動的情況下繼續進行一般再生的同樣的再生位置。

→ BREAK 模式



### -Sync Beat Sequencer to music

如果處於ON狀態時，比特順次制動裝置不僅在轉盤的BPM，而且比特位置也有所變化。循環、暫存、制動以後也要調整比特位置不相與再生中的音樂相悖。

→ 比特 順次制動裝置

### -Delay FX time

Delay FX的 Delay Time比特（相對值）或msec（絕對值）中選擇一種。由於FX SELECT球形把手旋轉的原因可以如下變更等待時間。

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

→ Effects的操作

# CONTROL(4)

## -Resume last session on boot

啓動之前，選擇是否自動複原power off 的視點上使用的 內容

OFF: 沒有複原

Load:複原路演內容

Load and play: 複原路演的內容，power off 時，  
如果沒有再生就開始再生。

## -Dot counter in Browser represents:

文件瀏覽器畫面和History畫面中，選擇在文件名前表示的白點  
再生次數和經過時間中顯示哪一方。

Play count:可以顯示到再生次數第 4 Recently played : 最後再生後經過的時間用5個階段來表示  
(0— 4)。( 點數越多表示經過時間越短。 )

→ Icons on the file selection screen



## -Remember history

文件 瀏覽器畫面的圖標

如果處于ON狀態時，每次再生音樂文件時，文件信息在History中適用。同時，文件信息窗口也  
更新到最終再生時/再生次數。同樣的文件連續幾次路演時，在History中不重複適用。這種設定  
是根據AutoDJ的自動再生中適用。

→ History

## -Auto cue

音樂文件路演時，要設定的再生位置自動地被選擇。

OFF:文件從頭開始

First sound:經過歌曲開始部分的無音部分移動到開始出聲的位置。

CUE1 or first sound: HOT CUE 點如果被注冊時，移動到CUE1或翻閱到無音。

## CONTROL(5)

### -FX Level knob sensitivity

調整FX LEVEL球形把手旋轉的敏感度。只適用於Effect調節，不影響參數。

→ Effects調節

## 10.2 DEVICE tab

## DEVICE(1)

### -Microphone type

選擇MIC端子中放入的輸入裝置。

Condenser: 使用電源需要的容電器傳聲器

Dynamic: 使用不需要電源的動態傳聲器

Line: Line Level的輸入或使用有Amp的傳感器。

### -Line In amp volume

調節線輸入的音量。LINE IN端子中的輸入和 "Microphone type" 中選擇Line時，也適用在MIC端子的輸入

→ 調節外部輸入音量

### -Send main sound to HP

如果ON時，耳機也輸出LINE-OUT輸出。這種模式中，不可能進行VOLUME球形把手的操作。

→ Volume controls

### -Beat LED

BEAT LED的照明轉換為ON/OFF。

→ BEAT LED



## DEVICE(2)

### -Backlight brightness

調節Backlight brightness倒車燈的亮度。

### -Backlight off timer

如果沒有Backlight off timer使用者的操作時，設定倒車燈熄滅的時間。

### -Wake up / shutdown on USB power

如果處於ON狀態，並進入USB電源時，GODJ亮燈，如果USB中沒有進入電源時自動熄滅。

### -Auto power off timer

如果沒有使用者的操作時，設定熄滅電源的時間。



### 10.3 錄音 (REC)

GODJ是以WAV文件形式可以錄音LINE-OUT中輸出的聲音。除轉盤中再生中的音樂外，也可以錄音採樣器（音樂喜劇分組裝拆、鍵盤、比特順次制動裝置）的聲音。錄音的文件是GODJ Rec唱片中被儲存。

#### -Recording


如果處於ON狀態時，錄音進入準備狀態，與最初開始的聲音一起執行錄音。

#### -Available recording time

顯示可以錄音的時間。最大錄音時間是2小時。  
（如果GODJ Rec中沒有錄音文件時）

#### -Current recording time

顯示目前錄音的經過時間。

 "Recording" 開關處於ON狀態時，持續無音狀態的期間也不能錄音。  
最初出聲音的時間開始錄音，而且在錄音中不可能進行音樂喜劇分組裝拆/鍵盤操作。





## 10.4 AutoDJ tab

GODJ具有AutoDJ功能。如果使用這種功能，在沒有GODJ操作的情況下下頁可以把曲子自動Mixing。

### -AutoDJ

ON時開始 AutoDJ。AutoDJ工作是跟隨下面的配置設定。

### -Playing order

Sorted：在對象文件夾中，按文件名稱順序再生。

BPM：對象文件夾中按照BPM順序選曲。(再生目錄時，按照目錄中追加的順序)

### -Transition timing

End of file：曲子的最後翻頁到下一曲。

After 1st chorus：結束第一個副歌曲就翻閱到下一曲。

### -Mix style



	Crossfading	Beat matching	Transition effects
None	OFF	OFF	OFF
Simple	ON	ON(if BPMs are close)	
Advanced			ON

## 對 AutoDJ

使用者最後選曲的文件夾就是AutoDJ的選曲對象文件夾。執行AutoDJ中從屬聲道（不再生的聲道）中選擇下一曲時，可以預約再生。而且，如果摠從屬聲道的PLAY鍵（閃爍時）就直接開始下一曲。執行AutoDJ中 所有功能都有效，但是根據定時使用者的選曲，AutoDJ自動選曲就變得無效。此外，由于使用AutoDJ兩個 聲道實施連續再生，所以把Crossfader放在中央或把Crossfader curve進行OFF後使用。

## 10.5 SYSTEM tab

### SYSTEM(1)

#### -Date/Time

設定時間及日期。

#### -USB storage mode

如果把開關處於ON狀態時，GODJ就變成USB storage mode，進入PC和USB等待狀態。DJ 相關功能全部實現無效，再生也停止，所以請注意。

#### -Switch to Hi-res mode

如果處於ON狀態時，Hi-res模式被變更，重新啓動。



### SYSTEM(2)

#### -Firmware version

可以確認已經被安裝的固件版本(XXXXXr)。

#### -In SD / In Internal drive

SD 卡片及內存儲器中固件的更新文件被存儲時，可以確認版本升級。如果不同與被安裝的版本時，在右側表示UPDATE開關，把開關滑動就更新固件。

#### -Reset all options to default

配置畫面的設定實現初始化。



## SYSTEM(3)

用圖表標示每個儲存模式使用領域和空領域。滑動圖表右側中的**FORMAT**開關，就可以進行儲存模式**FORMAT**。但是，如下情況時不能**FORMAT**。

- 錄音中
- 在某個聲道中再生音樂時
- 在某個畫面中，正在進行刪除及複製文件時

執行初始化時，請注意下面情況。

- 如果初始化儲存模式時，包括沒在GODJ中標示的文件的所有文件被刪除。
- 如果SD Card時，音量標籤也被刪除。

按文件類型劃分的BPM或 CUE點等數據庫中被儲存的分析值及設定值即使實現初始化儲模式也不能被刪除。這種資料是文件瀏覽器的Resest菜單中可以選擇性地刪除。此外，如果都要刪除數據庫內容時，請 使用固件的恢復菜單。

→恢復菜單 開始



## 11播放高解析度的音频源

## Hi-res 模式

除了完整模式相容的文件，高分辨率的模式是能夠發揮高達192 kHz的24位WAV文件。

### a. 引導在高分辨率模式

摸在選項畫面SYSTEM tab

(1)向右滑動開關“切換到高分辨率模式”

(2)通過觸摸“OK”確認

Hi-res 模式被變更，重新啓動。

要返回到完整模式，重新啓動GO-DJ與位于同一地點的開關“切換到全屏模式”。

### b. 在hi-res屏幕操作



[1] PLAYER按鈕：

按鍵進行再生、停止、倒卷、快卷。

[2]Gain滑球

上下滑動：修正按曲子的輸出水平差異。雙擊：實現輸出水平的初始化 $\pm 0\text{dB}$ 。

[3]均壓器

上下滑動：調整每個波段的輸出水平。  
雙擊：輸出水平實現初始化 $\pm 0\text{dB}$ 。

[4] EQ開關：

通過按鈕滑動的方法變更ON/OFF。開關處于ON狀態時，均壓器的調整有效。

## 12 其他功能

### 12.1 輸入外部機器

#### a. 將Line-In分配給Track

在GODJ主機上方的Line In端子連接立體聲插頭，在選擇文件畫面中，可選擇Line輸入。可向兩個Track同時分配Line輸入。

#### b. 將麥克風輸入分配給Track。

在GODJ主機下方的MIC端子在未連接立體聲插頭時，在選擇文件畫面中，可選擇麥克風輸入。除輸入Line外，在兩個Track上可輸入麥克風。另外，在兩個Track都沒有分配（選擇）麥克風時，音箱會直接輸出麥克風聲音。如需使用麥克風，在選項畫面中指定麥克風的類型。

→ Microphone type

#### c. 有關Line-In和MIC的限制事項

因GODJ無法控制Line輸入、麥克風輸入的音樂，所以在播放已輸入的音頻時，無法進行CUE、HOT-Q、調整Tempo的功能。另外，下一功能有限制。

Pitch bend（範圍有限）

Scratch（範圍有限）

Loop and Break（最大4 Beat）

ADJUST mode（無法使用）



#### d. 外部輸入 調節Volume

麥克風輸入Volume調節：按Volume-A，調節旋轉

Line的輸入Volume：在選項畫面的Device① Tap中，滑動“Line In amp Volume”。

在選項畫面的Device① Tap的"Microphone type" 中，選擇“Line”，關閉麥克風amp。在MIC端子可進行Line的輸入或有Amp的麥克風的輸入。此時，雖然輸入在MIC端子，但以“Line In Volume”可調節。另外按Volume-A按鈕。

→ Microphone type  
→ Line In amp volume



#### e. 實時性分析

對分配給Track的Line輸入/MIC輸入，GODJ實時性分析BPM及BEAT的位置。在BPM顯示窗及Beat LED可檢查確認分析結果。

Line輸入、MIC輸入的曲子被變更時或分析結果不一致時，按分配輸入的Track CUE按鈕，重啓分析Engine，另外在turntable的TAP模式進行手動修改。

→ TAP模式





## 12.2 電源狀態

GODJ有ON、OFF、待機狀態的3個電源狀態，使用電源按鈕起動。



在待機狀態時，畫面處于關閉狀態。無法起動Panel、Button、Knob，但保持音樂的播放狀態。在待機狀態下，起動 cross-fader功能。

## 12.3 BEAT LED

在GODJ中間的2個Beat照明，照射GODJ的內部情況。

### -電源OFF狀態

關閉：無法充

閃爍紅色：充電中（90%未滿）

閃爍綠色：充電中（90%以上）

閃爍紫色：分析文件中

閃爍桔黃色：文件在轉換

### -電源ON狀態

關閉：停止中

閃爍藍色：播放中

閃爍紅色：正在同步化

閃爍綠色：同步化完畢

閃爍紫色：分析文件中

### -待機狀態

閃爍淡藍色：正在停止

閃爍藍色：播放中

閃爍紅色：正在同步化

閃爍綠色：同步化完畢

閃爍紫色：正在分析文件

## 13 Firmware

### 1. 升級Firmware

按如下順序可升級GODJ的firmware。

- (1) 在官方網站 ([www.monstergodj.com](http://www.monstergodj.com)) 下載最新Firmware。
- (2) 使用USB連接線連接GODJ和PC
- (3) 將下載的文件轉移到GODJ的內置寄存卡或SD卡。
- (4) 分離GODJ和PC。
- (5) 起動GODJ後，在設定選項畫面的System②中，向側面移動Update Bar。

### 2. 恢復Firmware

的GODJ無法正常啓動，在選項畫面中無法升級Firmware時，在Firmware正在恢復菜單，施行強制性升級。如恢復菜單發現Firmware損壞，除了進行升級外，可按如下順序開始

#### a. Firmware強制升級的準備

- (1) 更新用在官方網站 ([www.monstergodj.com](http://www.monstergodj.com)) 下載Firmware。
- (2) 使用SD讀卡器，將下載的文件轉移到SD卡內。
- (3) 在GODJ的SD卡插入口內插入SD卡。

#### b. 開始恢復菜單

- (1) 如USB和GODJ在連接時，分離USB和GODJ。
- (2) 使用細的筆按GODJ背面的重啓按鈕。
- (3) 在同時按 VOLUME-A、FX LEVEL、VOLUME-B Knob的情況下，打開GODJ電源。
- (4) 看到[Firmware Force Recovery]時，將cross-fader從左側移動到右側。

```
[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
```



在10秒內未進行(4)的動作時，試圖正常的啓動。不顯示恢復菜單畫面時，在(2)中重新操作。

### c. Firmware 恢復菜單

```
[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
```

使用FX Select Knob，來操作恢復菜單畫面

#### FX SELECT knob

旋轉：選擇菜單

擇菜單：施行

如需要使用SD卡，施行強制性升級Firmware，請選擇“Recovery from SD”後施行。安裝SD卡內Firmware後重啓。在菜單右側的觀看中，可檢查確認Firmware的版本。

其他菜單的內容按如下。在60秒內未輸入時，自動停止。

- Normal boot: 在已安裝的Firmware中，正常開始。
- Recovery from GODJ DRIVE: 安裝GODJ Drive內的Firmware後開始
- USB mode: 進入PC和USB的連接待機狀態。與選項畫面的USB storage mode相同
- Initialize database: 刪除已保存的所有數據和設定。
- Initialize internal disk: 刪除在內置記憶卡內的含數據庫、文件的所有內容及初始化。
- Power off: 結束。

## 14 解決問題

### -不出聲音時

按輸出種類，請檢查如下事項。但有關Phones的輸出，按選項畫面的Device①菜單的“Send main sound to HP” 設定，需要檢查的條件不同。

→ Send main sound to HP

LINE-OUT (master輸出)	PHONES (master輸出) "Send main sound to HP" ON	PHONES (显示器輸出) "Send main sound to HP" OFF
<ul style="list-style-type: none"><li>• 播放按钮灯是否亮</li><li>• Equalizer的所有设定是否最低</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Phones端子上能否连接好Cable</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Line-Out端子和 Cable是否已连接好</li><li>• Master Volume是否最小</li></ul>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Track Volume是否最小</li><li>• Cross fader是否连接在停止中的Track</li><li>• 在无音区域中，是否有反复的Roof和Roll效果</li><li>• 因过滤器效果，是否不出声音</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 是否标注耳麦图标</li><li>• 耳麦的音量是否最小</li></ul>

### - 不播放

在播放按钮燈亮的情況下，無法播放時，請檢查是否達到文件的端部或以調整Tempo Slider，BPM 是否為0在播放中，達到文件端部，會自動停止。在此狀態中，按播放按钮，會回到文件的開始。

→ Tempo slider

### -無法使用效果。

(i) Line Out輸出時：

請在Track信息Bar中，檢查效果圖標。圖標變為灰色時，沒有效果。使用Routing，將Track的效果改為有效。

→ FX routing

(ii) Phone輸出時：

不反映效果的顯示器輸出為基本設定。需要將Master輸出傳送到Phones，在選項畫面Device菜單中，打開“Send main sound to HP”。

→ Send main sound to HP

### -無法打開電源

電池的剩餘量極少時，畫面不顯示。在充電時，LED不會閃爍。請充電1小時以上，之後使用細的筆按背面的重啓按鈕來打開電源。

### -停止動作

使用細的筆按主機背面的重啓按鈕，之後重新打開電源。無法輸入電源時，在Firmware恢復菜單中，施行強制性Firmware升級。

→Firmware recovery

### -開始錄音，但不記錄時間（Current recording time）。

打開錄音開關，在無音狀態時無法錄音。在首次出聲的時候開始錄音。

### -未表示文件

無法識別以點開始的文件名。另外播放目錄或History內的項目標記為“File not found”時，文件不存在。將與注冊的文件信息一致的文件，放入內置Drive或SD卡內，會再標注文件名稱。











