

Numark



ユーザガイド

安全にお使いいただくために

この取扱説明書で使用している危険防止のマーク

-  このマークは、操作とメンテナンスにおける重要な指示があることを示しています。
-  このマークは、適切な電圧で機器を使用しないと、感電の恐れがあるという警告です。
-  このマークは、ご利用の出力コネクタが感電を起こす恐れのある電圧を含んでいるという警告です。

製品をご使用の際は、使用上の注意に従ってください。

1. 注意事項を読んでください。
2. 注意事項を守ってください。
3. すべての警告に従ってください。
4. すべての注意事項に従ってください。
5. 水の近くで使用しないでください。
6. お手入れの際は、乾いた布を使用してください。
液体洗剤は、フロントパネルのコントロール装置を損なったり、危険な状態を招いたりする恐れがあるので、使用しないでください。
7. 取扱説明書に従って設置してください。
8. 暖房器具や調理器具、アンプを含むそのほかの音楽機器など、熱を生じる機器の近くには、置かないでください。
9. 電源プラグは、危険防止のために、正しく使用してください。アース端子付の電源プラグは、2つのブレードのほかに棒状のアース端子が付いています。これは、安全のためのものです。ご利用のコンセント差込口の形状に合わないときは、専門の業者にコンセントの取り替えを依頼してください。
10. 電源コードを誤って踏んだり、挟んだりしないように注意してください。特にプラグ部、コンセント差込口、本装置の出力部分に注意してください。
11. 付属品は、メーカーが指定しているものを使用してください。
12. 音響機器専用の台車、スタンド、ブラケット、テーブルに載せて使用してください。設置の際、ケーブルの接続や装置の設置方法が、損傷や故障の原因にならないよう注意してください。
13. 雷が鳴っているときや、長時間使用しないときは、プラグを抜いてください。
14. 修理やアフター・サービスについては、専用窓口にお問い合わせください。電源コードやプラグが損傷したとき、装置の上に液体をこぼしたり、物を落としたりしたとき、装置が雨や湿気にさらされたとき、正常に動作しないとき等、故障の際は、修理が必要となります。
15. 本装置は、正常に動作していても熱を発生しますので、周辺機器とは最低 15 センチ離し、風通しの良い場所でご利用ください。
16. 本装置をアンプに接続して、ヘッドフォンやスピーカーで長時間、大音量で使用すると、難聴になる恐れがあります。(聴力低下や、耳鳴りを感じたら、専門の医師にご相談ください)。
17. 水がかかるような場所に置かないでください。花瓶、缶飲料、コーヒーカップなど、液体が入ったものを本装置の上に置かないでください。
18. 警告：火災や感電防止のため、雨や湿気にさらさないでください。

[WEB] <http://numark.jp/>

Numark

<お問い合わせ>

inMusic Japan株式会社

カスタマ・サポート部

〒106-0047 東京都港区南麻布3-19-23

オーク南麻布ビルディング6階

TEL : 03-6277-2231 FAX : 03-6277-0025

ユーザガイド

はじめに

同梱品

- NV II
- AC アダプタ
- USB ケーブル
- Software Download Card (英文)
- Quickstart Guide (英文)
- Safety & Warranty Manual (英文)

製品サポート

製品のサポートにつきましては、以下のページをご覧ください。

<http://numark.jp/support/>

また、NV II の最新情報につきましては、製品ページをご覧ください。

<http://numark.jp/nv-ii/>

クイックスタート

1. ソフトウェアのインストール

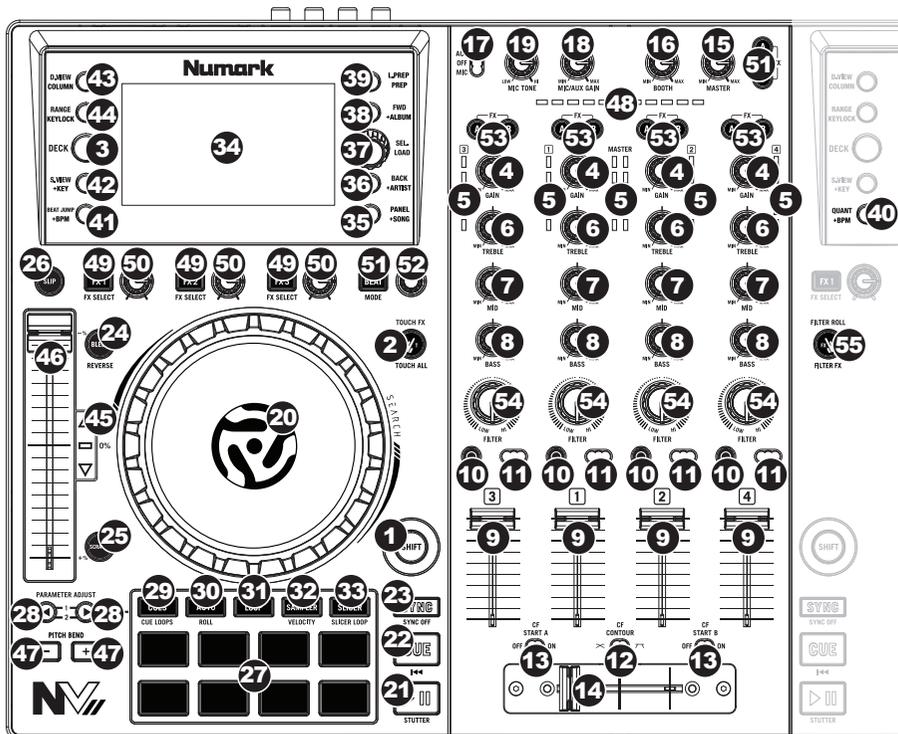
ソフトウェア：最新バージョンの Serato DJ を、ウェブサイト serato.com からダウンロードしてインストールしてください。

2. 接続とDJパフォーマンスの開始

NV II を使用する際には、常に以下の手順に従って準備をしてください。

1. 全ての機器の電源がオフ、全てのフェーダとゲイン・ノブが「ゼロ」になっていることを確認します。
2. 入力音源（マイクや CD プレーヤなど）を NV II に接続します。
3. 出力機器（パワーアンプやサブミキサ、レコーダなど）を NV II に接続します。
4. 全ての機器を電源に接続し、正しい順に電源をオンにします。
 - セッションの開始時には、1：入力音源、2：NV II、3：出力機器の順に電源をオンにします。
 - セッションの終了時には、1：出力機器、2：NV II、3：入力音源の順に電源をオフにします。
5. NV II を USB ケーブル（同梱）でコンピュータに接続し、ヘッドフォンを NV II に接続します。
6. Serato DJ を立ち上げて演奏を開始します！ Serato DJ の詳しい使い方については、ウェブサイト serato.com/dj/support にアクセスして、**Numark NV II** で検索してください。

トップパネル



一般的なコントロール

1. **SHIFT ボタン**：このボタンを押し続けて、NV II の他のコントロールの第 2 機能（赤色で表示）にアクセスします。
2. **Touch Mode ボタン**：このボタンを押して、NV II の FX1、FX2 および FX3 の各ノブや、イコライザ・ノブ（各チャンネルの TREBLE、MID および BASS）のタッチ機能にアクセスできる、タッチ・モードを切り替えます。
3. **DECK ボタン**：ハードウェアのデッキでコントロールするソフトウェア上のレイヤを選択します。デッキ A はレイヤ 1 または 3、デッキ B はレイヤ 2 または 4 をそれぞれコントロールできます。

ミキサ・コントロール

4. **GAIN トリム**：ソフトウェア上の対応するチャンネルのプリ・フェーダ、プリ・イコライザの音量を調節します。
5. **LED メータ**：このメータで、対応するチャンネルの音量をモニタします。
6. **チャンネル TREBLE ノブ**：高音域の量を調節します。タッチ・モードがオンになっている時には、このノブに触れると対応するチャンネルの高音域がミュートされます（イコライザ・キル）。
7. **チャンネル MID ノブ**：中音域の量を調節します。タッチ・モードがオンになっている時には、このノブに触れると対応するチャンネルの中音域がミュートされます（イコライザ・キル）。
8. **チャンネル BASS ノブ**：低音域の量を調節します。タッチ・モードがオンになっている時には、このノブに触れると対応するチャンネルの低音域がミュートされます（イコライザ・キル）。
9. **チャンネル・フェーダ**：ソフトウェアの対応するチャンネルの音量を調節します。

10. **PFL ボタン**：このボタンを押すと、そのチャンネルのプリ・フェーダの信号をキュー・チャンネルに送ってモニタできます。ボタンはオンの時に点灯します。PFL ボタンを1個だけ押すと、キュー・チャンネルに送られるのはそのチャンネルの音声だけになり、他のチャンネルの音声はオフになります。複数のチャンネルの信号を同時にキュー・チャンネルに送る場合は、目的のチャンネルの PFL ボタンを同時に押します。
11. **クロスフェーダ・アサイン・スイッチ**：対応するチャンネルの信号をクロスフェーダの **A**、**B** いずれかの側に送るか、あるいはクロスフェーダをバイパスして直接プログラム・ミックスに送るか (**中央 OFF**) を選択します。
12. **CF CONTOUR (クロスフェーダ・スロープ) スイッチ**：クロスフェーダの音量変化のカーブを選択します。スイッチを左側にするともうスムーズなフェード (ミキシング)、右側にするると急激な音量カット (スクラッチ) になります。
13. **CF START (フェーダ・スタート) スイッチ**：対応する側の「フェーダ・スタート」のオン/オフを切り替えます。いずれかの側のフェーダ・スタートをオンにしておくと、クロスフェーダをそちらの側に動かした時にデッキが再生を開始します。
14. **クロスフェーダ**：クロスフェーダの左右にアサインされたチャンネルの信号の混ざり具合を調節します。
15. **MASTER ノブ**：プログラム・ミックスおよび MIC 入力の出力音量を調節します。
16. **BOOTH ノブ**：BOOTH 出力の音量を調節します。
17. **MIC/AUX オン・オフ・スイッチ**：MIC に設定すると MIC 入力が入オンになり、その信号がプログラム・ミックスに直接送られます。OFF に設定すると MIC と AUX の両方の入力が入オンになります。AUX に設定すると AUX 入力が入オンになり、その信号がプログラム・ミックスに直接送られます。
18. **MIC/AUX GAIN ノブ**：MIC 入力と AUX 入力のゲインを調節します。
19. **MIC TONE ノブ**：MIC 入力信号の音質を明るくしたり暗くしたりします。

プレイバック・コントロール

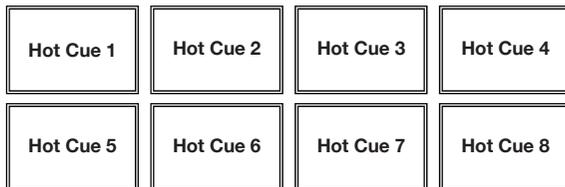
20. **プラッタ**：ソフトウェアアスでのプレイヘッド (カーソル) 位置をコントロールします。
21. **再生/ポーズ・ボタン**：このボタンで、曲の再生を始めたたりポーズさせたりします。
SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、最後にセットしたキュー・ポイントからのスタッター・プレイができます。
22. **CUE ボタン**：デッキがポーズ状態の時、プラッタを動かしてプレイヘッドを任意の位置に移動させてからこの **CUE** ボタンを押すと、テンポラリー (一時的な) キュー・ポイントが設定できます。
再生時にこの **CUE** ボタンを押すと、テンポラリー・キュー・ポイントに戻ります。(テンポラリー・キュー・ポイントを設定していない場合は、トラックの頭に戻ります。)
デッキがポーズの状態での **CUE** ボタンを押し続けると、トラックがテンポラリー・キュー・ポイントから再生されます。CUE ボタンを離すと、トラックはテンポラリー・キュー・ポイントに戻ってポーズの状態になります。テンポラリー・キュー・ポイントに戻らずに再生を続ける場合は、CUE ボタンを押しながら再生/ポーズ・ボタンを押して、両方のボタンを同時に離します。
SHIFT ボタンを押しながらこの **CUE** ボタンを押すと、トラックの頭に戻ります。
23. **SYNC ボタン**：このボタンを押すと、対応するデッキのテンポがもう片方のデッキのテンポや位相に自動的に同期します。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すと、同期が外れます。
24. **BLEEP/REVERSE ボタン**：対応するデッキのトラックをリバース再生します。
BLEEP：ボタンを押すと、トラックがリバース再生されます。もう一度押すと、このボタンを押さない状態で (つまり、リバース再生をせずに) 再生されていたはずの位置から、通常の再生状態に戻ります。
REVERSE：ボタンを押すと、トラックがリバース再生されます。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンをもう一度押すと、その時にプレイヘッドのある位置から通常の再生状態に戻ります。
25. **SCRATCH ボタン**：このボタンを押して、スクラッチ・モードのオン/オフを切り替えます。このモードでは、**プラッタ**の中心部に触れながら回転させることで、ターンテーブルでスクラッチをするような効果が得られます。スクラッチ・モードがオフの突起には、**プラッタ**の中心部に触れながら回転させると、ピッチ・ベンドの効果が得られます。
26. **SLIP ボタン**：このボタンを押して、スリップ・モードのオン/オフを切り替えます。スリップ・モードでは、トラックのタイムラインが進行する中でホット・キュー・ポイントに移動したり、ルーブ・ロールをトリガしたり、**プラッタ**を操作したりすることができます。別の言い方をすれば、上記の操作を止めると、トラックは通常の (すなわち、トラックが最初からそのまま再生された時に到達していたであろう位置から) 再生状態に戻ります。

パッド・モード・コントロール

27. **パッド**：これらのパッドは、デッキごとにパッド・モードの設定によって異なる機能を果たします。パッドはベロシティ対応（特定のモードにおいてのみ）で、耐久性や演奏性に優れています。本項では、特定のパッドを示すために、便宜上、以下のように番号を振っておきます。



28. **PARAMETER ADJUST◀|▶ボタン**：それぞれのパッド・モードにおいて、様々な機能を操作するのに使用します。SHIFT ボタンを押しながらこれらのボタンを押すと、第 2 のパラメータにアクセスできます。
29. **CUES/CUE LOOPS ボタン**：このパッド・モード・ボタンで、ホット・キュー・モードとホット・キュー・オート・ループ・モードの 2 種類のモードを切り替えます。このボタンが消灯している状態では、最初に押した時に常にホット・キュー・モードが選択されます。
- **ホット・キュー・モード**：個々のパッドにホット・キュー・ポイントのアサインしたり、パッドを押した時にトラックの演奏位置をそのホット・キュー・ポイントに戻したりできます。消灯しているパッドを押すと、トラック上の任意の位置にホット・キュー・ポイントが設定できます。ポイントがアサインされると、パッドが点灯します。SHIFT ボタンを押しながらパッドを押すと、そのパッドにアサインされたホット・キュー・ポイントが消去されます。
 - **ホット・キュー・オート・ループ・モード**：個々のパッドにホット・キュー・ポイントのアサインしたり、トラックの演奏位置をそのホット・キュー・ポイントに戻したりします。ただし、どちらの場合にも、そのポイントでオート・ループが生成されます。オート・ループの長さはソフトウェア上で設定しますが、PARAMETER ADJUST◀または▶のボタンでループの長さを増減できます。



重要: Serato Flip Expansion Pack をご購入の上ご使用の場合には、ホット・キュー・モードとホット・キュー・オート・ループ・モードの時、PARAMETER ADJUST◀および▶ボタンでフリップのコントロールができる機能が追加されます。詳細は**フリップ・コントロール**の項を参照してください。

30. **AUTO/ROLL ボタン**：このパッド・モード・ボタンで、オート・ループ・モードとループ・ロール・モードの2種類のモードを切り替えます。このボタンが消灯している状態では、最初に押した時に常にオート・ループ・モードが選択されます。

参考：以下に示すパッドのレイアウトは、ソフトウェアの初期設定におけるオート・ループのタイム分割ボタンのレイアウトと一致しています。ソフトウェア上で表示されるタイム分割ボタンの位置を変えると、パッドのレイアウトもそれに応じて変更されます。

- **オート・ループ・モード**：個々のパッドで様々な長さのオート・ループのオン/オフを行います。**SHIFT** ボタンを押しながら **PARAMETER ADJUST** ◀および▶ボタンを押すと、オート・ループを前後に移動できます。
- **ループ・ロール・モード**：個々のパッドで一時的なループ・ロールをトリガします。**PARAMETER ADJUST** ◀および▶ボタンで、ループ・ロールのタイム分割が変更できます。

1/8-beat	1/4-beat	1/2-beat	1-beat
2-beat	4-beat	8-beat	16-beat

31. **LOOP ボタン**：このパッド・モード・ボタンで、保存されたループとループ・コントロールの2つのバンクを切り替えます。ボタンが消灯している状態では、最初に押した時に常に1つめのバンクが選択されます。
- **セーブド・ループ・モード**：パッド1～4（上段の4個）を押すと、トラックの演奏位置が保存された中の1個のループに戻ります。パッド5～8（下段の4個）で、ループを生成したり保存したりできます。パッドのレイアウトは2つのバンクに共通です。

- **ループを生成するには**、パッド5を押してループの開始ポイントを設定し、パッド6を押して終止ポイントを設定してループをトリガします。
- **ループを保存するには**、ループがアクティブの状態では、パッド1～4（上段）の中のループがまだアサインされていないものを押します。ループを生成する方法（セーブド・ループ・モードでもオート・ループ・モードでもループ・ロール・モードなど）に関わらず、同じ方法で保存できます。
- **保存したループをトリガするには**、パッド1～4（上段）の中のループが保存されたものを押します。パッド7を押すとループのオン/オフができます。パッド8を押すと、最後にループをトリガした位置にトラックの演奏位置を戻し、そのループを再びオンに（“リループ”）できます。
- **保存したループを消去するには**、**SHIFT** ボタンを押しながら、消去したいループに対応する（パッド1～4の中の）パッドを押します。
- **ループの長さを半分または2倍にするには**、**PARAMETER ADJUST** ◀または▶ボタンを押します。
- **ループを前後に移動させるには**、**SHIFT** ボタンを押しながら **PARAMETER ADJUST** ◀または▶ボタンを押します。

Loop 1	Loop 2	Loop 3	Loop 4
Set Loop In	Set Loop Out	Loop On/Off	Reloop

32. **SAMPLER/VELOCITY ボタン**：このパッド・モード・ボタンで、サンプル・プレーヤ・モードとサンプル・ペロシティ・トリガ・モードの2種類のモードを切り替えます。ボタンが消灯している状態では、最初に押した時に常にサンプル・プレーヤ・モードが選択されます。

- **サンプル・プレーヤ・モード**：パッド1～6のそれぞれで、ソフトウェア上でアサインした1個のサンプルがトリガできます（サンプルの音量もソフトウェア上で設定できます）。消灯したパッドには、サンプルがアサインされていません。サンプルの再生を止めるには、SHIFT ボタンを押しながら対応するパッド（パッド1～3または4～6）を押します。
- **サンプル・ペロシティ・トリガ・モード**：パッドの動作はサンプル・プレーヤ・モードと同様ですが、パッドがペロシティ対応になる点が異なります。つまり、トリガされるサンプルの音量は、パッドを叩く強さに比例して大きくなります。このモードでは、より「人間的」な演奏ができます。

Sample 1	Sample 2	Sample 3	Play Mode
Sample 4	Sample 5	Sample 6	Player Repeat

33. **SLICER/SLICER LOOP ボタン**：このパッド・モード・ボタンで、スライサ・モードとスライサ・ループ・モードの2種類のモードを切り替えます。ボタンが消灯している状態では、最初に押した時に常にスライサ・モードが選択されます。

重要：スライサ・モードやスライサ・ループ・モードが正しく機能するためには、ビート・グリッドを設定しておく必要があります。

- **スライサ・モード**：8個のパッドは、8種類のシーケンス・ビート——“スライス”——を示します。点灯しているパッドは、現在演奏中のスライスを示します。スライスされた8つのフレーズが次々と演奏されるのに応じて、点灯するパッドも“移動”します。スライスを演奏するには、対応するパッドを押します。パッドをそのまま押し続ければ、スライスがその間ずっとループします。パッドを離すと、トラックの演奏位置は通常の（つまり、そのパッドを押していなければ演奏されていたであろう）位置に戻ります。

PARAMETER ADJUST◀または▶ボタンを押すと、スライスのクオンタイズ値の増減ができます。**SHIFT** ボタンを押しながら **PARAMETER ADJUST**◀または▶ボタンを押すと、スライス領域のサイズが増減できます。

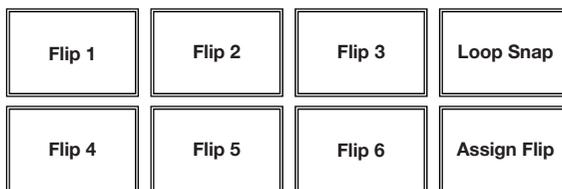
- **スライサ・ループ・モード**：パッドの動作はスライサ・モードと同様ですが、8種類のスライスは次々に演奏されず、それぞれがループ再生されます。

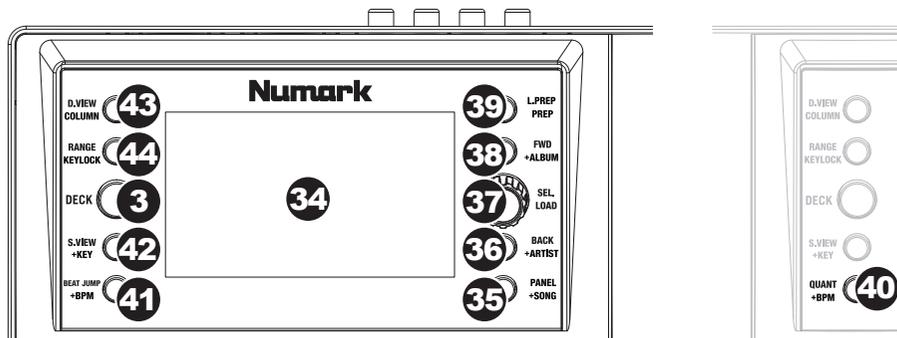
Slice 1	Slice 2	Slice 3	Slice 4
Slice 5	Slice 6	Slice 7	Slice 8

フリップ・コントロール

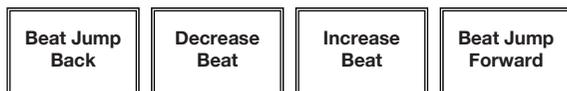
Serato Flip Expansion Pack をご購入の上ご使用の場合には、以下のコマンド操作でフリップの生成やコントロールが可能です。

- **ホット・キュー・モードまたはホット・キュー・オート・ループ・モードの場合**（このモードへは、**CUES/CUE LOOPS** ボタンを押して入ります）：
 - フリップ録音を待機状態にしたり、待機を解除したりするには、**PARAMETER ADJUST** ◀ボタンを押します。
 - フリップ・ルーピングのオン/オフを切り替えるには、**SHIFT** ボタンを押しながら **PARAMETER ADJUST** ◀ボタンを押します。
 - 最後に再生した（あるいは現在再生中の）フリップをすぐに最初から再生するには、**PARAMETER ADJUST** ▶ボタンを押します。フリップの録音中にこの操作を行うと、録音が中止されてそのフリップの再生が始まります。
 - 選択されているフリップのオン/オフを切り替えるには、**SHIFT** ボタンを押しながら **PARAMETER ADJUST** ▶ボタンを押します。プレイヘッドがまだフリップのある位置に到達していない場合は、プレイヘッドがその位置に到達した時点でフリップの再生が始まります。
- **フリップ・モードの場合**（このモードへは、**SHIFT** ボタンを押しながら **CUES/CUE LOOPS** ボタンを押して入ります）：
 - このモードでは、フリップがアサインされていないパッドは消灯した状態になります。点灯したパッドは、フリップがアサインされていて再生状態ではないことを示します。点滅するパッドは、アサインされたフリップが現在再生中であることを示します。
 - フリップをパッドにアサインするには、パッド **8** を押ししながらパッド **1**、**2**、**3**、**5**、**6** または **7** を押します。
 - アサインされたフリップを再生するには、パッド **1**、**2**、**3**、**5**、**6** または **7**（のうち、フリップがアサインされたもの）を押します。
 - フリップの再生を即座に中止するには、**SHIFT** ボタンを押しながらそのフリップに対応するパッドを押します。
 - ビート・グリッドに合った長さのフリップを自動的に「切り取る」（ループ・スナップ）には、パッド **4** を押しながらフリップがアサインされたパッドを押します。
重要：ループ・スナップ機能が正しく動作するには、トラックのビート・グリッドを設定しておく必要があります。





34. **ディスプレイ**：この画面でメニューやオプション、パラメータ、設定を確認します。
35. **PANEL/+SONG ボタン**：このボタンを押すことで、Recording、Effects、Sampler のパネルを順に切り替えます。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ライブラリを Song で並べ替えることができます。
36. **BACK/+ARTIST ボタン**：このボタンを押すことで、ソフトウェアのパネルを前の画面に戻すことができます。また、**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ライブラリを Artist で並べ替えることができます。
37. **SEL./LOAD ノブ**：このノブで、ソフトウェア上のトラックやクレートなどのリストをスクロールします。ノブをクリックすると、選択されたデッキにトラックをロードすることができます。
38. **FWD/+Album ボタン**：このボタンを押すと、ソフトウェアのパネルを次の画面に進めることができます。また、**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ライブラリを Album で並べ替えることができます。
39. **L.PREP/PREP ボタン**：このボタンを押すと、選択されたトラックをソフトウェアの Prepare Area (準備エリア) のリストに追加できます。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ソフトウェアの Prepare パネルを選択できます。
40. **QUANT/+BPM ボタン**：このボタンを押して、クオンタイズのオン・オフを切り替えます。オンの場合、キューやループはビートグリッドに沿ってトリガーされます。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ライブラリを BPM で並べ替えることができます。
41. **BEAT JUMP/+BPM ボタン**：このボタンを押すことで、パッドのビートジャンプ・モードのオン・オフを切り替えます。ビートジャンプがオンの場合、オートループモードとループロールモード下での下段 4 つのパッドは以下の機能になります。



- SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すことで、ライブラリを BPM で並べ替えることができます。
42. **S.VIEW/+KEY ボタン**：このボタンを押して、ソフトウェアのディスプレイモードを順に切り替えます。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すことで、ライブラリを KEY で並べ替えることができます。
 43. **D.VIEW/+KEY ボタン**：このボタンを押して、NV II のディスプレイモードを順に切り替えます。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すことで、ライブラリを KEY で並べ替えることができます。

ピッチ・コントロール

44. **RANGE/KEYLOCK ボタン**：このボタンを押して、 $\pm 8\%$ 、 $\pm 16\%$ または $\pm 50\%$ の中から、ピッチ・フェーダの変化幅を切り替えます。
SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、キーロックのオン/オフが切り替わります。キーロックがオンの時には、ピッチ・フェーダの位置に関わらず曲のキーは一定になります。この機能を利用すれば、キーを変えずに曲のテンポだけを変えることができます。
45. **テイクオーバー LED**：**DECK ボタン**で別のデッキを選択した場合、NV II のピッチ・フェーダの位置は、ソフトウエア上でのそのデッキのピッチ設定と合っていない可能性があります。この時、**テイクオーバー LED**の矢印が点灯して示す方向に**ピッチ・フェーダ**をゆっくりと動かし、その矢印が消灯したところで、ピッチ・フェーダの位置とソフトウエア上のピッチ設定が一致し、ふたたびコントロール可能な状態になります。
46. **ピッチ・フェーダ**：トラックの再生スピードをコントロールします。フェーダが0%の位置に来ると、フェーダの横にあるLEDが点灯します。
47. **PITCH BEND (+/-) ボタン**：いずれかのボタンを押し続けると、トラックの再生スピードを一時的に変化させることができます。ボタンを離すと、トラックはピッチ・フェーダで設定された再生速度に戻ります。
48. **ビートキーバ LED**：このメータは、両方のデッキのテンポを合わせる目安になります。両方のBPM値が揃うと、中央の白いLEDが点灯します。それ以外の時には、表示がテンポの速いデッキの側に寄ります。2台のデッキのBPMの差が大きいほど、表示は中心から大きく外れます。

エフェクト・コントロール

49. **FX1、FX2、FX3 ボタン**：これらのボタンは、デッキごとに**シングル・エフェクト・モード**または**マルチ・エフェクト・モード**のいずれを選択するかによって、異なる機能を果たします。
- **シングル・エフェクト・モード**：**FX1** ボタンでエフェクトのオン/オフを切り替えます。**FX2** ボタンでは、最初のエフェクト・パラメータ（使用可能な場合）のオン/オフを切り替えます。**FX3** ボタンでは、2番目のエフェクト・パラメータ（使用可能な場合）のオン/オフを切り替えます。**SHIFT** ボタンを押しながら**FX1** ボタンを押すと、エフェクトの選択ができます。**SHIFT** ボタンを押しながらエフェクト名の下にある**FX ノブ**を回すと、エフェクトのリストを素早くスクロールできます。
 - **マルチ・エフェクト・モード**：個々のボタンで、エフェクト接続回線の1～3番目のエフェクトをそれぞれオン/オフできます。**SHIFT** ボタンを押しながらそれぞれのFXボタンを押すと、そこに接続されたエフェクトの種類が選択できます。あるいは、**SHIFT** ボタンを押しながらエフェクト名の下にある**FX ノブ**を回すと、エフェクトのリストを素早くスクロールできます。
50. **FX1、FX2、FX3 ノブ**：これらのノブは、デッキごとに**シングル・エフェクト・モード**または**マルチ・エフェクト・モード**のいずれを選択するかによって、異なる機能を果たします。
- **シングル・エフェクト・モード**：**FX1** ノブでウェット（エフェクト音）とドライ（原音）のバランスが調節できます。**FX2** ノブではエフェクトの1番目のパラメータ、**FX3** ノブでは2番目のパラメータがそれぞれ調節できます。タッチ・モードがオンの時には、**FX1** ノブに触れるとエフェクトがオンになり、ノブから手を離すとオフになります。
 - **マルチ・エフェクト・モード**：個々のFXノブで、それぞれ1、2、3番目に接続されたエフェクトのウェットとドライのバランスが調節できます。タッチ・モードがオンの時には、個々のFXノブに触れるとそれぞれに対応したエフェクトがオンになり、ノブから手を離すとオフになります。
51. **BEAT/MODE ボタン**：このボタンを好みのテンポで繰り返し押すことで、エフェクトの低周波発信器（LFO）の周期をそのテンポに合わせることができます。ボタンを長押しすると、ビート・マルチプレイヤーがデッキのBPM値にリセットされます。**SHIFT** ボタンを押しながらこのボタンを押すと、シングル・エフェクト・モードとマルチ・エフェクト・モードの切り替えができます。
52. **ビート・ノブ**：このノブを回すと、選択したエフェクトのタイムに関するパラメータが調節できます。
53. **エフェクト・アサイン (FX) ボタン**：これらのボタンを押すと、対応するチャンネルにエフェクト A または B、あるいはその両方をかけることができます。**MASTER** ノブの横にあるFXボタンを押せば、プログラム・ミックスの全体にエフェクト A または B、あるいはその両方をかけることができます（それぞれのエフェクトは、4つのチャンネルおよびプログラム・ミックスのいずれかまたは全てにかけることができます）。

54. **チャンネル FILTER ノブ**：このノブを回して、対応するチャンネルのフィルタを調節します。調節するフィルタの種類は **FILTER MODE** ボタンで選択します。
55. **FILTER ROLL/FILTER FX ボタン**：このボタンを押して、**オフ、フィルタ・ロール・モード、フィルタ・エフェクト・モード**の中から、**チャンネル FILTER** ノブで調節するフィルタ・モードの種類を選択します。
 - **オフ**：ボタンが消灯している時には、対応するチャンネルの **FILTER** ノブを反時計方向に回すとローパス・フィルタ、時計方向に回すとハイパス・フィルタがそれぞれかかります。
 - **フィルタ・ロール・モード**：ボタンを 1 回押すと、フィルタ・ロール・モードがオンになります（ボタンが赤く点灯します）。対応するチャンネルの **FILTER** ノブを反時計方向に回すとローパス・フィルタ、時計方向に回すとハイパス・フィルタがそれぞれかかります。それに加えて、ノブの位置がセンタから離れるほどループの長さが短くなる、ループ・ロール効果も得られます。ボタンをもう 1 回押すと、フィルタ・ロール・モードがオフになります。
 - **フィルタ FX モード**：SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、フィルタ FX モードがオンになります（ボタンが赤く点滅します）。対応するチャンネルの **FILTER** ノブを反時計方向に回すとローパス・フィルタ、時計方向に回すとハイパス・フィルタがそれぞれかかります。それに加えて、ノブの位置がセンタから離れるほど、対応するチャンネルに割り当てられたエフェクトの 1 番目のパラメータも増大します。ボタンをもう 1 回押すと、フィルタ FX モードがオフになります。

ディスプレイ

NV II のフルカラー・ディスプレイでは、デッキ別にソフトウェアからのフィードバック情報がリアルタイムで確認できます。表示できる画面は、パフォーマンス画面 1、パフォーマンス画面 2 およびライブラリ画面の 3 種類です。

次の画面に切り替える時には、D.VIEW ボタンを押します。

ライブラリ画面に直接入るには、SEL./LOAD ノブを回します。

ライブラリ画面から直前に表示されていた画面に戻るには、以下のいずれかの操作を行います。

- SEL.LOAD ノブを回してトラックを選択し、LOAD/PREP. ボタンを押すと、そのトラックがデッキにロードされます。ロードされたトラックが直前の画面に表示されます。
- D.VIEW ボタンを押します。

それぞれの画面には、様々なコントロールの現在の設定が表示されます。これらのコントロールは、以下の項で説明する方法で調節できます。詳しくは、以降の各項目をご参照ください。



パフォーマンス画面 1

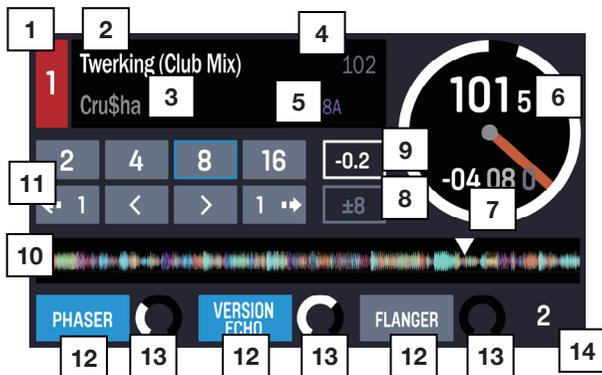


パフォーマンス画面 2

Beast Mode		
Stare (Club Mix)	Hypno Frog	126
Phazer (Stun Mix)	DJ Kirk	71
Looking Down	Rejoiner	142
Sweet Sweat	Infrared Soundz	128
A Far Cry	Ajay	127
Behind (Original Mix)	Style	128
Hadoken (New Mix)	Ken Ryustone	130

ライブラリ画面

パフォーマンス画面 1



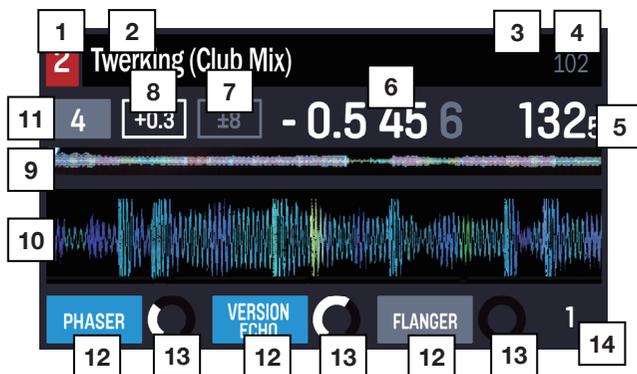
この画面には、現在選択されているトラックやエフェクト、ホット・キュー、ループの情報が表示されます。

- デッキ**：ソフトウェア上で選択され、ハードウェアのデッキでコントロールできるレイヤ番号が表示されます。**DECK** ボタンを押すとレイヤが切り替わります。デッキ A ではレイヤ 1 または 3、デッキ B ではレイヤ 2 または 4 がコントロールできます。
- トラック名**：現在ロードされているトラックの名前が表示されます。トラックの選択方法については、**ライブラリ画面**の項を参照してください。
- アーティスト名**：現在ロードされているトラックの作者名が表示されます。トラックの選択方法については、**ライブラリ画面**の項を参照してください。
- トラック BPM**：現在ロードされているトラックのピッチ調節 0% におけるテンポ（ビート・パー・ミニット：BPM 値）が表示されます。再生中の BPM 値については、以下の**デッキ BPM** の項を参照してください。
- トラック・キー**：現在ロードされているトラックのキーが表示されます。ピッチ調節 0% におけるキーです。
- デッキ BPM**：ロードされたトラックが実際に再生されているテンポが表示されます。この値は、デッキの**ピッチ・フェーダ**を動かすことで調節できます。この値は、（**ピッチ・ベンド +/- ボタン**や**プラッタ**を使用した）一時的なピッチ・ベンドの操作には影響を受けません。
- 残り時間**：現在ロードされているトラックの残りの演奏時間が表示されます。画面のバーチャル・プラッタの周囲に表示される円弧の長さで、この値が視覚的に示されます（バーチャル・プラッタの全周がトラック全体の長さに相当します）。
- ピッチ・レンジ**：デッキの**ピッチ・フェーダ**の可変幅が表示されます。デッキの **RANGE/KEYLOCK** ボタンを押すと、**ピッチ・フェーダ**の可変幅が $\pm 8\%$ 、 $\pm 16\%$ または $\pm 50\%$ に切り替えられます。
- ピッチ調節**：**ピッチ・フェーダ**の現在の設定値が表示されます。デッキの**ピッチ・フェーダ**を動かすと、この値が調節できます。
- トラック・オーバビュー**：現在ロードされたトラックの波形が表示されます。波形は範囲ごとに周波数帯域によって色分けされます。赤が低音域、緑が中音域、青が高音域です。波形の下に表示される三角形はホット・キュー・ポイントを示し、ループされている領域は影のある青で示されます。
- オート・ループ / ビートジャンプ・ボタン**：オート・ループ・モードの状態では、これら 8 個のボタンがデッキの 8 個のパッドに対応しています。このモードでは、パッドの 1 個がそれに対応した長さのオート・ループをトリガします。詳細については**トップパネル > パッド・モード・コントロール > AUTO/ROLL** の項を参照してください。

ビートジャンプがオンの場合、下段 4 つのパッドはビートジャンプのコントロールに使用されます。詳しくは、**トップパネル > ナビゲーション・コントロール > ビートジャンプ**の項目を参照してください。

12. **エフェクト名**：マルチ・エフェクト・モードでは、エフェクト名とそれに対応する1個のパラメータ・ノブのペアが3組表示されます。
シングル・エフェクト・モードでは、1個のエフェクト名と3個のパラメータ・ノブが表示されます。
シングル・エフェクト・モードとマルチ・エフェクト・モードは、**SHIFT** ボタンを押しながら **BEAT/MODE** ボタンを押して切り替えます。
隣のエフェクトに切り替えるには（どちらのモードでも）、**SHIFT** ボタンを押しながらエフェクト名の下にある **FX** ボタンを押します。あるいは、**SHIFT** ボタンを押しながらエフェクト名の下にある **FX** ノブを回すと、リスト内にあるエフェクトを素早く切り替えられます。
13. **エフェクト・パラメータ**：マルチ・エフェクト・モードでは、この部分にエフェクト名とそれに対応する1個のパラメータ・ノブのペアが3組表示されます。これは、各エフェクトの1番目のパラメータに対応し、調節はそれぞれの表示の下にある **FX** ノブで行います。
シングル・エフェクト・モードでは、1個のエフェクト名と3個のパラメータ・ノブが表示されます。個々のパラメータは、それぞれの下にある **FX** ノブで調節します。
シングル・エフェクト・モードとマルチ・エフェクト・モードは、**SHIFT** ボタンを押しながら **BEAT/MODE** ボタンを押して切り替えます。
14. **エフェクト・ビート・マルチプライヤ**：ここに表示される番号によって、BPM 値を基準にしたエフェクトのタイミングや LFO 周期が決まります。

パフォーマンス画面 2



この画面には、現在選択されているトラックやエフェクト、ホット・キュー、ループについての、その他の情報が表示されます。

1. **デッキ**：ソフトウェア上で選択され、ハードウェアのデッキでコントロールできるレイヤ番号が表示されます。**DECK** ボタンを押すとレイヤが切り替わります。デッキ A ではレイヤ 1 または 3、デッキ B ではレイヤ 2 または 4 がコントロールできます。
2. **トラック名**：現在ロードされていてスクロールされるトラックの名前が表示されます。トラックの選択方法については、**ライブラリ画面**の項を参照してください。
3. **トラック・キー**：現在ロードされているトラックのキーが表示されます。ピッチ調節 0% におけるキーです。
4. **トラック BPM**：現在ロードされているトラックのピッチ調節 0% におけるテンポ（ビート・パー・ミニット：BPM 値）が表示されます。再生中の BPM 値については、以下の**デッキ BPM**の項を参照してください。
5. **デッキ BPM**：ロードされたトラックが実際に再生されているテンポが表示されます。この値は、デッキの**ピッチ・フェーダ**を動かすことで調節できます。この値は、（**ピッチ・ベンド +/-** ボタンや**プラッタ**を使用した）一時的なピッチ・ベンドの操作には影響を受けません。
6. **残り時間**：現在ロードされているトラックの残りの演奏時間が表示されます。
7. **ピッチ・レンジ**：デッキの**ピッチ・フェーダ**の可変幅が表示されます。デッキの**RANGE/KEYLOCK** ボタンを押すと、**ピッチ・フェーダ**の可変幅が $\pm 8\%$ 、 $\pm 16\%$ または $\pm 50\%$ に切り替えられます。
8. **ピッチ調節**：**ピッチ・フェーダ**の現在の設定値が表示されます。デッキの**ピッチ・フェーダ**を動かすと、この値が調節できます。
9. **トラック・オーバビュー**：現在ロードされたトラックの波形が表示されます。波形は範囲ごとに周波数帯域によって色分けされます。赤が低音域、緑が中音域、青が高音域です。波形の下に表示される三角形はホット・キュー・ポイントを示し、ループされている領域は影のある青で示されます。
10. **メイン波形**：トラックの波形で現在再生中の部分が拡大表示されます。この波形は、プレイヘッドがトラック上を移動するのに合わせてスクロールされます。波形は範囲ごとに周波数帯域によって色分けされます。赤が低音域、緑が中音域、青が高音域です。波形の上下に表示される三角形はホット・キュー・ポイントを示し、ループされている領域は影のある青で示されます。
11. **オート・ループ・ボタン**：このボタンがデッキの現在のオート・ループの長さを表わします。オート・ループ・モードでは、パッドの 1 個がそれに対応した長さのオート・ループをトリガしますが、その長さがここに表示されます。詳細については**トップパネル > パッド・モード・コントロール > AUTO/ROLL**の項を参照してください。

12. **エフェクト名**：マルチ・エフェクト・モードでは、エフェクト名とそれに対応する1個のパラメータ・ノブのペアが3組表示されます。
シングル・エフェクト・モードでは、1個のエフェクト名と3個のパラメータ・ノブが表示されます。
シングル・エフェクト・モードとマルチ・エフェクト・モードは、**SHIFT** ボタンを押しながら **BEAT/MODE** ボタンを押して切り替えます。
隣のエフェクトに切り替えるには（どちらのモードでも）、**SHIFT** ボタンを押しながらエフェクト名の下にある **FX** ボタンをおします。あるいは、SHIFT ボタンを押しながらエフェクト名の下にある **FX** ノブを回すと、リスト内にあるエフェクトを素早く切り替えられます。
13. **エフェクト・パラメータ**：マルチ・エフェクト・モードでは、この部分にエフェクト名とそれに対応する1個のパラメータ・ノブのペアが3組表示されます。これは、各エフェクトの1番目のパラメータに対応し、調節はそれぞれの表示の下にある **FX** ノブで行います。
シングル・エフェクト・モードでは、1個のエフェクト名と3個のパラメータ・ノブが表示されます。個々のパラメータは、それぞれの下にある **FX** ノブで調節します。
シングル・エフェクト・モードとマルチ・エフェクト・モードは、SHIFT ボタンを押しながら **BEAT/MODE** ボタンを押して切り替えます。
14. **エフェクト・ビート・マルチプライヤ**：ここに表示される番号によって、BPM 値を基準にしたエフェクトのタイミングや LFO 周期が決まります。

ライブラリ画面

The screenshot shows a library screen with a track list. The interface is dark-themed. At the top left, there is a folder icon and the text 'Beast Mode'. The track list is organized into columns. Callout boxes with numbers 1, 2, 3, and 4 point to specific elements: 1 points to the folder name, 2 points to the track name 'Sweet Sweat', 3 points to the BPM value '128', and 4 points to the track name 'Infared Soundz'. The track 'Sweet Sweat' and 'Infared Soundz' are highlighted in red. A vertical scrollbar is visible on the right side of the track list.

1	2	3	4
Beast Mode			
Stare (Club Mix)		Hypno Frog	126
Phazer (Stun Mix)		DJ Kirk	71
Looking Down		Rejoiner	142
Sweet Sweat		Infared Soundz	128
A Far Cry		Ajay	127
Behind (Original Mix)		Styyle	128
Hadoken (New Mix)		Ken Ryustone	130

この画面では、クレートやサブクレートを含むライブラリの内容の閲覧と、デッキへのトラックのロードが行えます。

リスト内のトラックは、SEL./LOAD ノブを回して選択します。

現在選択中のトラックをロードするには、SEL./LOAD ノブを押します。

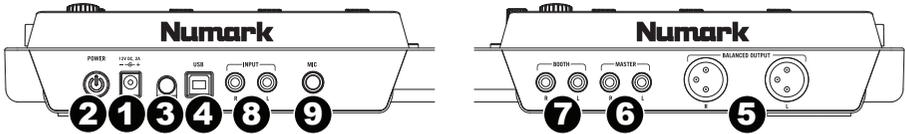
重要：ライブラリ画面にはデッキが表示されません。SEL./LOAD ノブを押してトラックをロードする前に、目的のデッキが選択されていることを確認してください。

トラック・リストとクレート・リストの切り替えは、BACK または FWD ボタンで行います。

クレート（サブ・クレートを含む）の伸長・圧縮は、クレート・リスト内で BACK または FWD ボタンを使って行います。

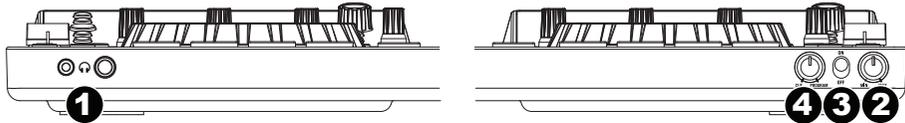
1. **クレート/リスト名：**現在閲覧中のクレート、サブクレートその他のトラック（つまり、**全てのデータ**）のリストが表示されます。
2. **トラック名：**現在ロードされているトラックの名前が表示されます。
3. **アーティスト名：**現在ロードされているトラックの作者名が表示されます。
4. **トラック BPM：**トラックのテンポ（ビート・パー・ミニット：BPM 値）が表示されます。

リアパネル



1. **電源入力**：同梱の電源アダプタ（12V DC、2A、センタ・プラス）で、NV IIと電源を接続します。電源がオフの状態では、まずはケーブルをNV IIに接続し、その後で電源コンセントにケーブルを接続します。
2. **電源スイッチ**：NV IIの電源のオン/オフを切り替えます。NV IIの電源は、全ての入力機器を接続し、アンプの電源を入れる前にオンにします。NV IIの電源をオフにする時には、先にアンプの電源を切ります。
3. **ケーブル固定フック**：アダプタの電源ケーブルが不用意に抜けないように、ここに引っかけます。
4. **USB ポート**：コンピュータを接続して、オーディオ信号やコントロール情報を受信します。
5. **MASTER 出力 (XLR)**：ロー・インピーダンスのXLR出力端子で、PAシステムやパワード・モニタなどに接続します。音量は、トップパネルの**MASTER**ノブで調節します。
6. **MASTER 出力 (RCA)**：標準的なRCAコネクタ付きケーブルで、これらの端子をアンプ・システムに接続します。音量は、トップパネルの**MASTER**ノブで調節します。
7. **BOOTH 出力 (RCA)**：標準的なRCAコネクタ付きケーブルで、これらの端子をブース内のモニタ・システムに接続します。音量は、トップパネルの**BOOTH**ノブで調節します。
8. **INPUTS (ライン入力: RCA)**：CDプレーヤやサンブラ、オーディオ・インターフェイスなど、ライン・レベル機器の出力を接続します。
9. **MIC (マイク入力: 1/4 インチ / 6.35mm)**：1/4 インチ (6.35mm) プラグの付いたマイク・ケーブルをこの入力端子に接続します。ここに入力された信号は、直接**MASTER**出力に送られます。

フロントパネル



1. **ヘッドフォン出力 (1/4 インチ / 6.35mm または 1/8 インチ / 3.5mm)**：1/4 インチ (6.35mm) または 1/8 インチ (3.5mm) プラグの付いたヘッドフォンをこの端子に接続して、キューやミックスをモニタします。
2. **GAIN (ヘッドフォン・ボリューム) ノブ**：ヘッドフォン出力の音量を調節します。
3. **SPLIT CUE スイッチ**：このスイッチを**ON**の位置に設定すると、キュー回線に送られるチャンネルの全ての信号が左チャンネル、プログラム・ミックスの信号が右チャンネルにそれぞれモノ・ミックスされて、ヘッドフォン出力に送られます。このスイッチを**OFF**の位置に設定すると、キュー回線の信号とプログラムの信号がミックスされます。
4. **CUE MIX ノブ**：このノブで、ヘッドフォン出力の**キュー**信号と**プログラム・ミックス**の信号のバランスを調節します。左に回しきるとキュー信号のみ、右に回しきるとプログラム・ミックスの信号のみがモニタできます。

付録

技術仕様

接続端子：

RCA ステレオ入力端子 1 組、アンバランス（ライン・レベル）
1/4 インチ（6.35mm）TRS 入力 1 個（マイク用、MASTER 出力に直接接続）
XLR 出力端子 2 個、バランス（MASTER 出力）
RCA ステレオ出力端子 2 組、アンバランス（MASTER および BOOTH 出力）
1/4 インチ（6.35mm）TRS 出力端子 1 個（ヘッドフォン出力）
1/8 インチ（3.5mm）TRS 出力端子 1 個（ヘッドフォン出力）
USB ポート

出力レベル：

2.25Vrms（MASTER ボリューム 100%時）
1.19Vrms（MASTER ボリューム 80%時）

SN 比：

-112dB（MASTER ボリューム 100%時、A ウェイテッド）
-111dB（MASTER ボリューム 80%時、A ウェイテッド）
-109dB（MASTER ボリューム 100%時、無負荷）
-108dB（MASTER ボリューム 80%時、無負荷）

全高調波歪率：

0.005%（MASTER ボリューム 100%時）
0.002%（MASTER ボリューム 80%時）

サンプル・レート：

44.1kHz

ビット深度：

16bit

電源：

12V DC、2A、センタ・プラス、電源アダプタ同梱

サイズ（幅 x 奥行き x 高さ）：

54.9cm x 34.0cm x 5.4cm

重量：

3.2kg

※ 仕様は予告なく変更になる場合がございます。予めご了承ください。

商標およびライセンス

Numark は、inMusic Brands, Inc. の商標で、米国およびその他の国々で登録されています。

Senato と Serato DJ は、Serato Audio Research の登録商標です。

NV II ソフトウェアの一部は、The FreeType Project (freetype.org) の著作物 ©2014 です。すべての権利は著作権者に帰属します。

Mac および OS X は Apple Inc. の商標で、米国およびその他の国々で登録されています。

Windows は、米国およびその他の国々で Microsoft Corporation の登録商標です。

その他すべての製品名あるいは会社名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。

numark.jp