

いつでも、どこでも、作曲。
Everything you need, all in one.

KOJ-ONE

MOBILE AUDIO WORKSTATION



簡易機能説明書

Portable Music Studio

目次

• 主な特徴.....	3
• 基本操作.....	4
• ー 保存とメニューについて.....	5
• パターンモード.....	6
• パターンのグローバル設定について.....	7
• ミクサー画面.....	8
ー トラックの種類について.....	9
• スコア画面.....	10
ー 音符の入力について.....	11
ー ノート編集の詳細.....	12~19
• ボイス画面.....	20
ー SYNTH、FILTER サブ画面.....	21
ー VOICE、EFX サブ画面.....	22
ー PAD サブ画面.....	23
ー MODUR サブ画面.....	24
• ソングモード.....	25
• サンプラー.....	26~28
• グローバルメニュー.....	29~35

主な特徴

1. オールインワン

それぞれの機器を買うことなく、KDJ-ONE1台でシンセサイザー、シーケンサー、ミキサー、サンプラーなどの作曲に必要な機能が揃っています。

2. ポータブル

大容量リチウムイオンバッテリーを搭載。移動中でも自由に作曲できます。

3. 直感的

マルチタッチパネル操作に加えてベロシティ付キーボードやピッチバンド/モジュレーション用アナログスティック、ジョグダイヤルなどを備えたことにより、今まであったどのハード、ソフトにも無い軽快で直感的な操作性を実現しました。

4. 音色は無限大

10シンセシスアルゴリズム、20エフェクター、7フィルター、4機のモジュレーターを備えるKDJ2音源を搭載。また、クラブミュージック制作に欠かせないステップモジュレーターを搭載。

5. 編集もあなたのスタイルで

6トラック、モーションシーケンス対応の高機能パターンシーケンサー搭載。ループ録音、ステップ録音、ピアノロール編集などが手軽に使用できます。

6. ライブ演奏も

パターンをDJミックスするように組み立てていく新感覚のソングモードを搭載。

ミキサー画面の解説

電源が立ち上がるとミキサー画面が出てきます。ミキサー画面では、6つのトラックのタイプと音色選択、レベルやパンの調整、マスターセンドエフェクトの選択、オートメーションの収録等などの操作が行えます。

The screenshot shows a digital mixer interface with several key areas highlighted by red boxes and arrows:

- 各トラックのタイプ切り替え** (Track Type Switch): Located at the top center, it includes buttons for GROOVE, SYNTH, DRUM, and CLIP.
- 各トラックの音色** (Track Sound): Located at the top right, it features a track selector with a display showing 'B49 BA_TBSYN'.
- オートメーション** (Automation): A 'MOTION REC' button on the right side.
- マスター(センド)エフェクト切り替え** (Master Effect Switch): A 'MASTER EFFECT' section on the right with a list of options: NONE, ROOM, CLUB, HALL, STADIUM, STUDIO, and HARDCOMP.
- フェーダー** (Faders): A row of six vertical faders at the bottom, labeled I11 through I61.
- トラック選択ボタン** (Track Select Buttons): A row of six buttons at the bottom, each corresponding to a track.
- フェーダータイプ切り替え** (Fader Type Switch): A 'FADER TYPE' section on the left with buttons for LEVEL, PAN, EFX-SEND, and TR-PLAY.
- Groove(スイング)の調整** (Groove Adjustment): A 'GROOVE' control on the left side.

Additional text annotations provide further details:

- フェーダー**: ※フェーダータイプで選択したパラメーターを調整します (Adjust the selected parameter with the fader type).
- オートメーション**: ※オンにすると、REC再生中にフェーダーを動かした時のモーションがオートメーションとして保存されます (When turned on, the motion of moving the fader during REC playback is saved as automation).
- マスター(センド)エフェクト切り替え**: ※フェーダータイプを EFX-SENDにすると各トラックのかかり具合が調整できます。 (When the fader type is set to EFX-SEND, the volume of each track can be adjusted).



1、基本操作に慣れましょう。

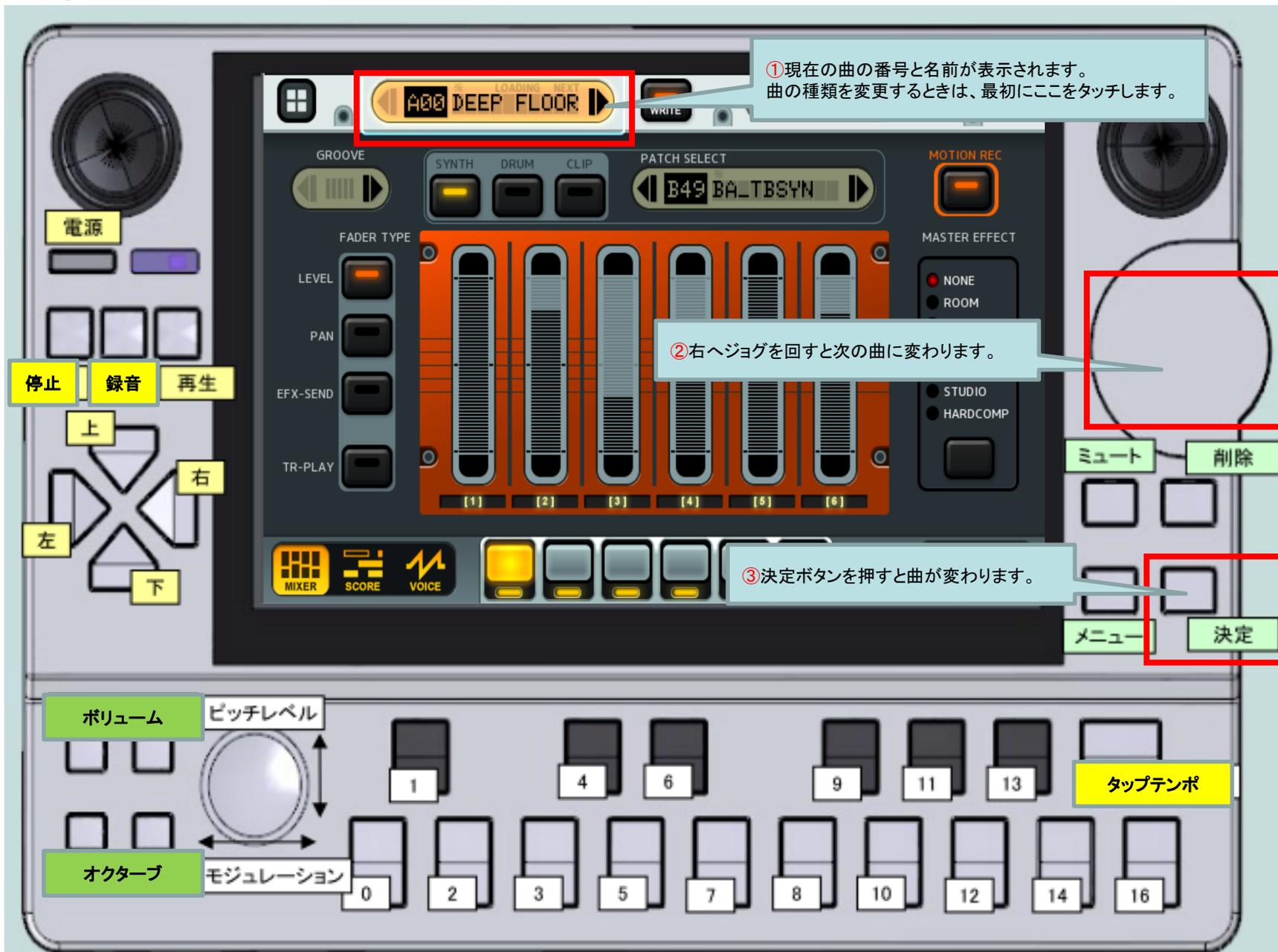
①電源を入れてみよう。



②曲の再生、停止、音量の上下を行います。



③曲の種類の変更を行います。



④曲のアレンジを行ってみます。

①フェーダーをタッチして上下してみます。

②トラックを選びます。左から①～⑥になっています。現在点灯しているトラックが選択されています。下側の点灯しているところに、音が入っています。

③選んだトラックの音のタイプが選択できます。

④選んだトラックの音の種類を変更できます。変更する場合は、タッチして、ジョグダイヤルを回すと音を変更できます。

⑤テンポを変更できます。タップして変更可能です。ジョグダイヤルでも変更できます。

⑥変更した音を保存します。

電源

停止 録音 再生

上 右

ボリューム

ピッチレベル

オクターブ

モジュレーション

1 4 6 9 11 13

0 2 3 5 7 8 10 12 14 16

タップテンポ

削除

メニュー

決定

EXPORT MIDI

MASTER EFFECT

- NONE
- ROOM
- CLUB
- HALL
- STADIUM
- STUDIO
- HARDCOMP

VOICE

TR-PLAY

EFX-SEND

PAN

FADER TYPE

ROOVE

SYNTH DRUM CLIP

PATCH SELECT

B49 BA_TBSYN

85.0

WRITE

<応用編>パターンモードを切り替えて スコア画面、ボイス画面を見てみよう。

パターンモードには、主に3つの画面があります

- ・ミキサー画面(メイン画面): 各トラックのタイプと音色を選んだり、各トラックのレベル、パン等を調整するところです。
- ・スコア画面: 音符を並べるところです。音のタイミングや位置を調整できます。
- ・ボイス画面: 音色を編集するところです。

ミキサー画面



スコア画面



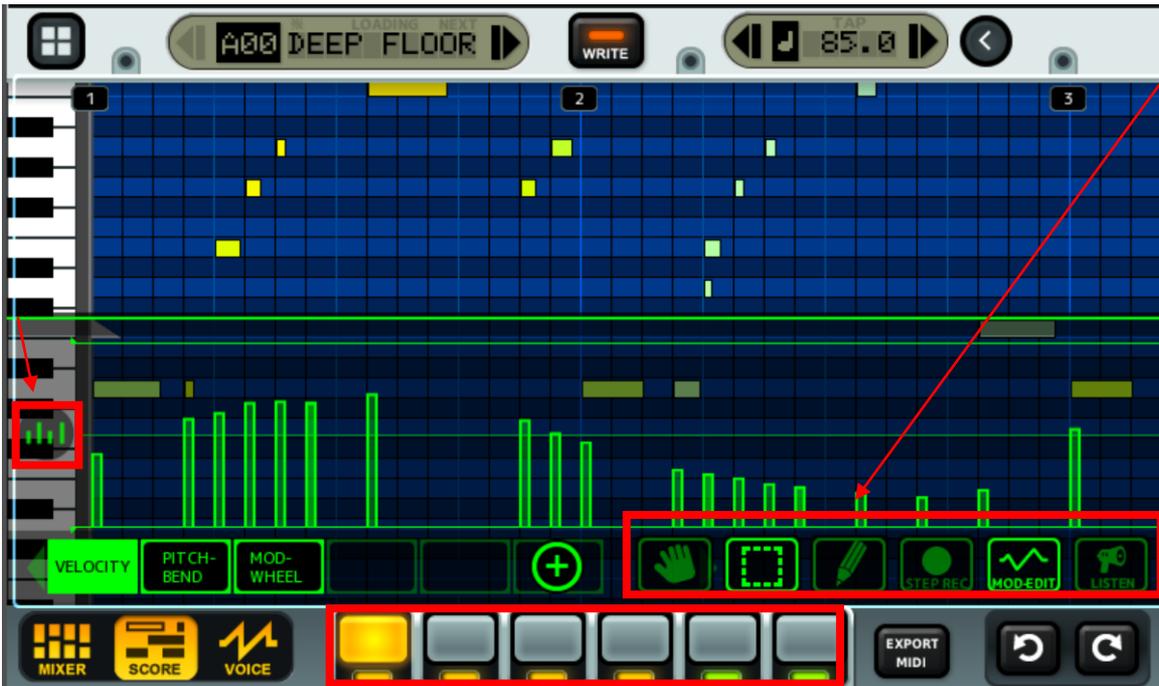
ボイス画面



この3つのボタンで画面を切り替えます

<応用編> スコア画面を触ってみよう。

スコア画面では、各トラックの音符の入力をしたり、音符の位置を変えたり、音程を変えたり、ベロシティ(音の強弱)の調整ができます。音符の色はベロシティの度合を表しています。



The screenshot shows a music score editor interface. At the top, there's a title bar with 'ADD DEEP FLOOR' and a 'WRITE' button. Below that is a piano keyboard graphic. The main area is a grid with notes and a velocity bar at the bottom. A toolbar at the bottom contains various editing tools. Red boxes and arrows highlight specific features: a box around the velocity bar is labeled '③ベロシティ編集モード'; a box around the track selection buttons is labeled '①トラック選択ボタン'; a box around the hand tool and other editing tools is labeled '②ツール選択で編集'.

③ベロシティ編集モード

※ONにすると、選択されている音符のみのベロシティが変更できます(和音等で音符が重なっている時に便利です)。

①トラック選択ボタン

②ツール選択で編集

- ・手ツール: 画面を動かしたり、ズームしたりするツールです。ズームは指二つでできます。
- ・選択ツール: 音符を選択したり動かしたりするツールです。
- ・鉛筆ツール: タッチ画面で音符の入力ができるツールです。
- ・ステップレコーディング: ONにすると、本体のキーボードを押すことで音符の入力ができます。
- ・MOD EDIT: ベロシティ・モジュレーションレーンを表示・非表示できます。

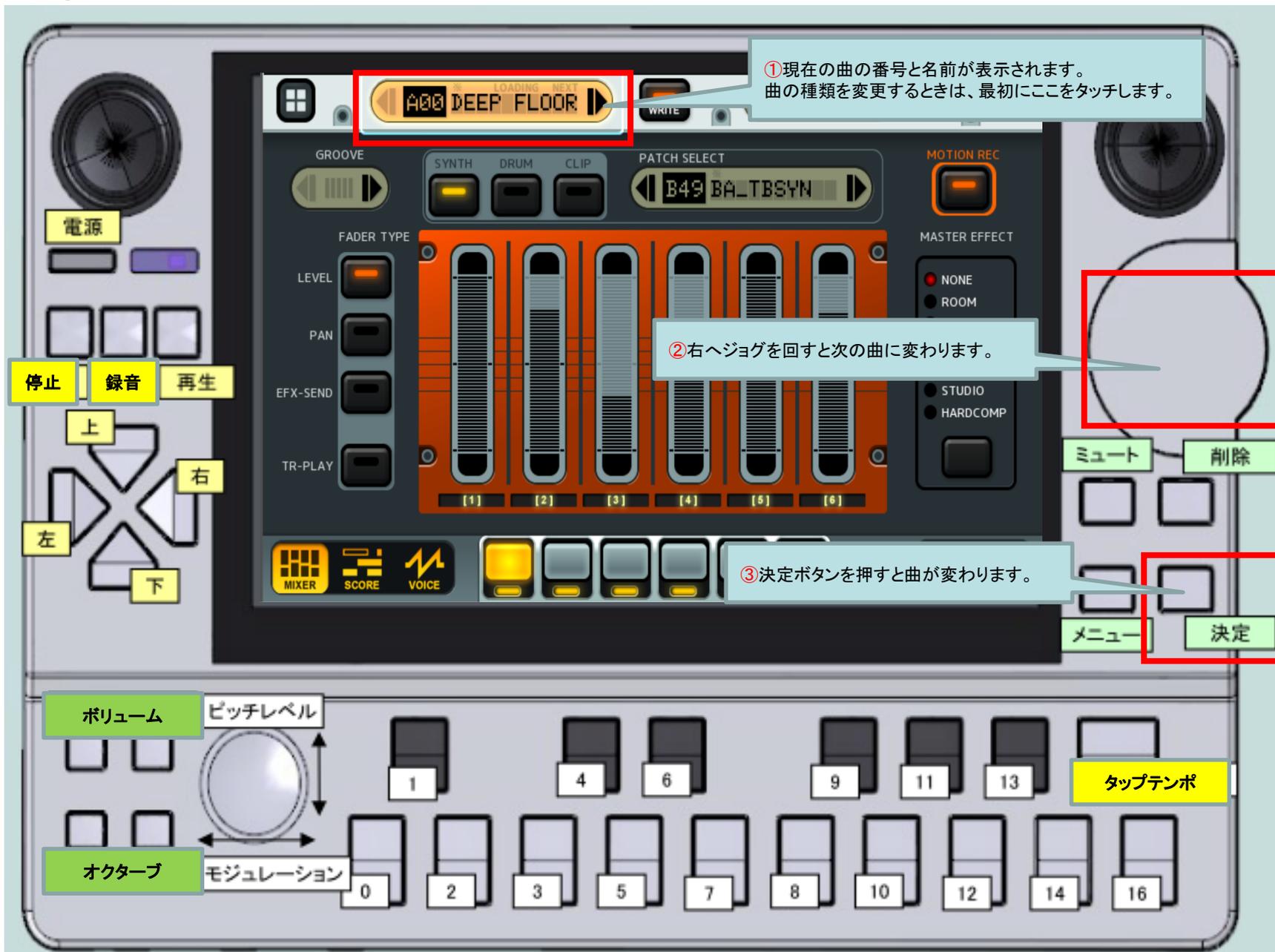
※手ツール以外を選択中であっても、指二本でスワイプすることで画面のスクロールが可能です。

※ピンチイン・アウトによって画面の拡縮が可能です。



2、作曲をしてみましよう。

①空のトラックに変更します。



②リズムトラックを作成します。

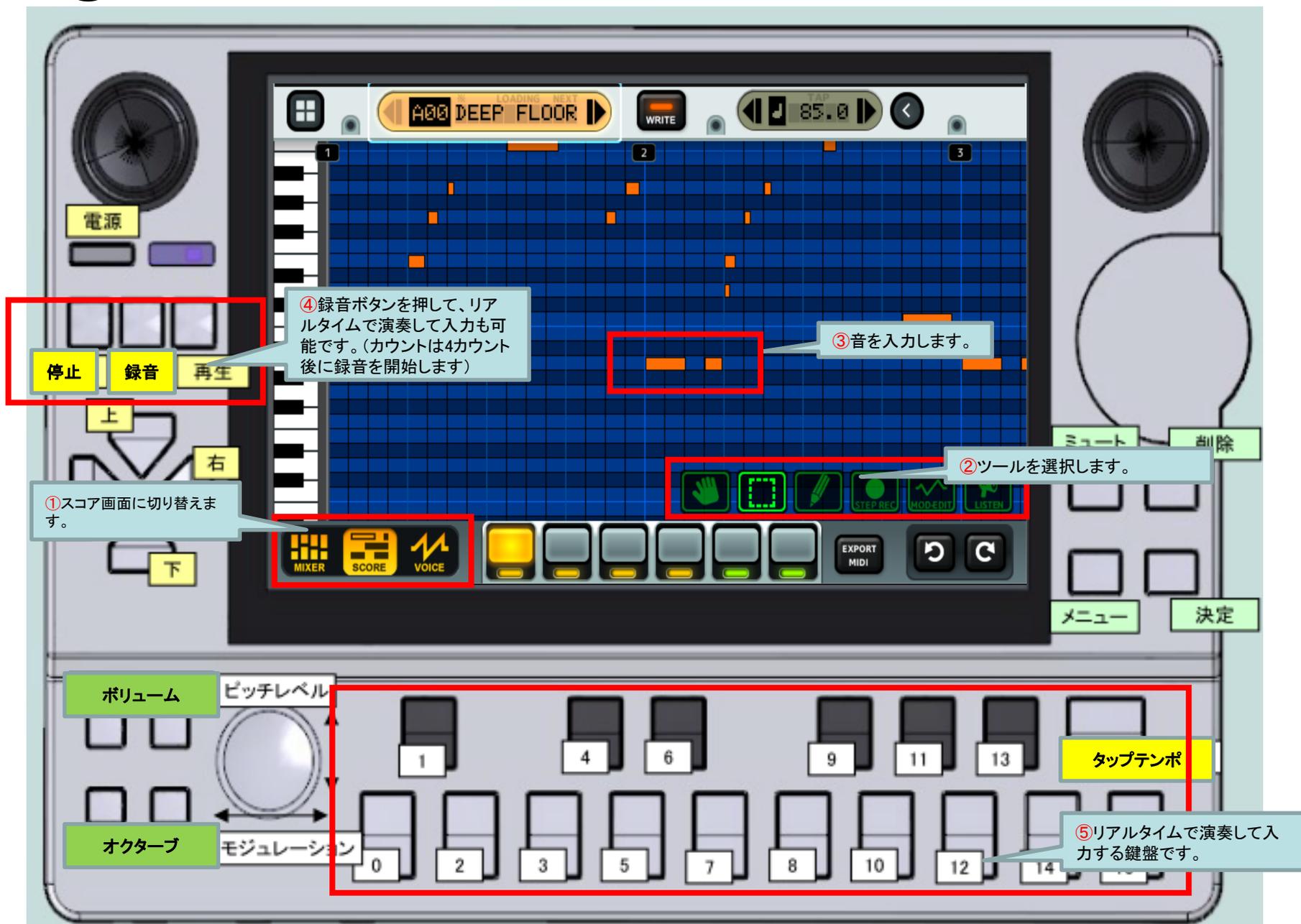
The image shows a digital music workstation interface with several callouts and labels:

- ①テンポと小節数を決定します。** (Determine tempo and measure count.) - Callout pointing to the tempo display showing 85.0.
- ②トラック5を選びます。** (Select track 5.) - Callout pointing to the 5th track button in the mixer section.
- ③Drumが選択されていることを確認します。** (Confirm that Drum is selected.) - Callout pointing to the DRUM button in the track selection area.
- ④ドラムの音の種類を決定します。** (Determine the type of drum sound.) - Callout pointing to the patch selector showing B49 BA_TBSYN.

Other interface elements and labels include:

- 電源** (Power)
- 停止** (Stop), **録音** (Record), **再生** (Play)
- 上** (Up), **右** (Right)
- レベル** (Level), **パン** (Pan), **エフェクト送** (Efx-Send), **トラック再生** (Tr-Play)
- フェーダータイプ** (Fader Type)
- マスターエフェクト** (Master Effect) menu: NONE, ROOM, CLUB, HALL, STADIUM, STUDIO, HARDCOMP
- ミュート** (Mute), **削除** (Delete)
- メニュー** (Menu), **決定** (Decide)
- EXPORT MIDI** button
- ボリューム** (Volume), **ピッチレベル** (Pitch Level), **オクターブ** (Octave), **モジュレーション** (Modulation)
- タップテンポ** (Tap Tempo) button
- Track buttons labeled [1] through [6]
- Bottom row of buttons labeled 0 through 16

③リズムパターンを作成します。

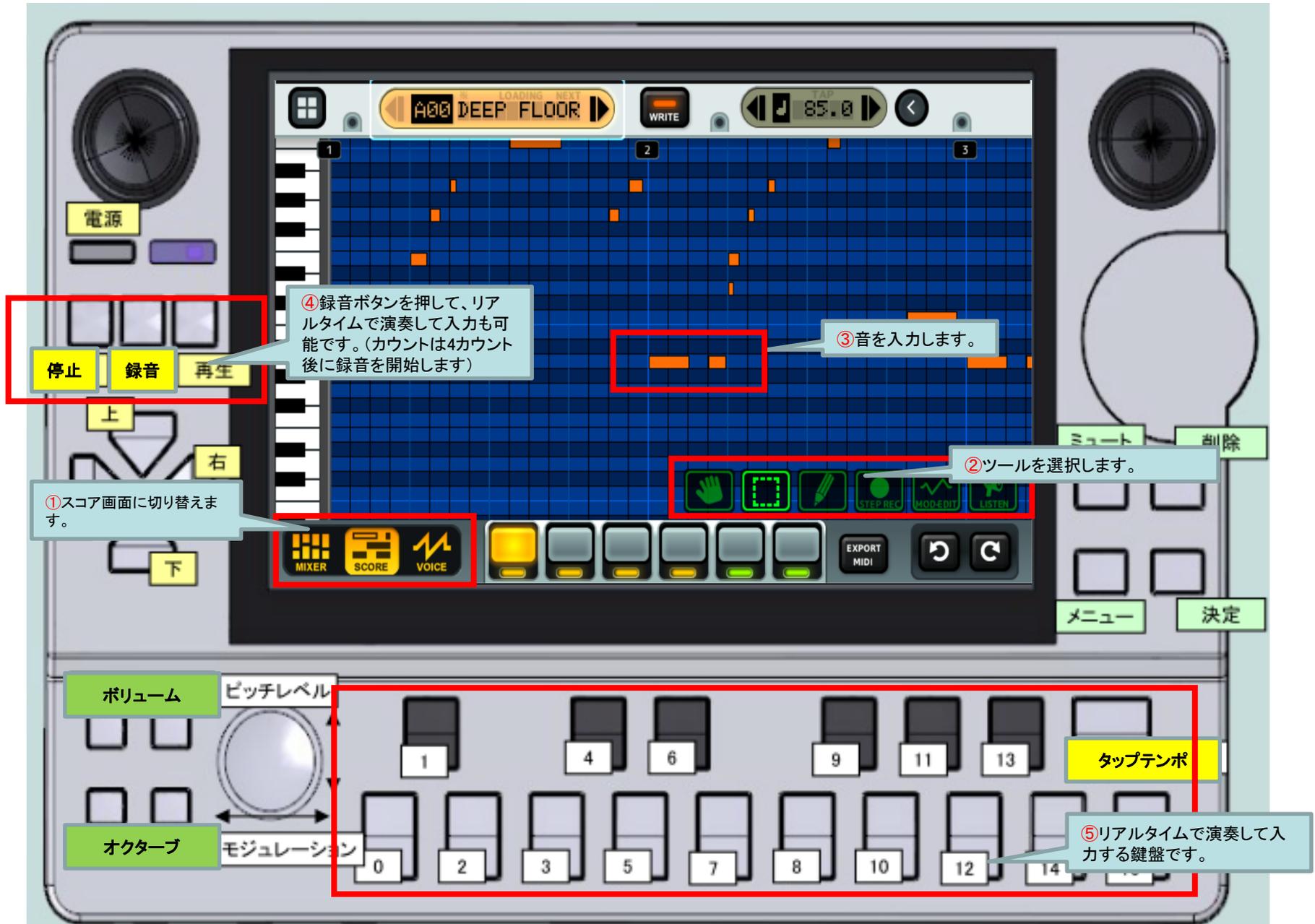


④シンセトラックを作成します。

The image shows a digital synthesizer interface with several key elements and annotations:

- Top Panel:** Displays "A00 DEEP FLOOR" and "85.0".
- Track Selection:** A row of buttons labeled "SYNTH", "DRUM", and "CLIP". The "SYNTH" button is highlighted with a red box and a callout: "②Synthが選択されていることを確認します。".
- Patch Selection:** A "PATCH SELECT" display shows "B49 BA_TB SYN". A callout points to it: "③シンセの音の種類を決定します。".
- Track Control:** A row of six track buttons. The first button is highlighted with a red box and a callout: "①トラックを選びます。".
- Master Effect:** A list of effects including NONE, ROOM, CLUB, HALL, STADIUM, STUDIO, and HARDCOMP.
- Control Panel:** Includes buttons for "電源" (Power), "停止" (Stop), "録音" (Record), "再生" (Play), "上" (Up), "右" (Right), "ミュート" (Mute), "削除" (Delete), "メニュー" (Menu), and "決定" (Decide).
- Bottom Panel:** Features a "ボリューム" (Volume) knob, a "ピッチレベル" (Pitch Level) knob, a "モジュレーション" (Modulation) knob, and a "タップテンポ" (Tap Tempo) button. A row of numbered buttons (0-16) is also present.

④シンセパターンを作成します。

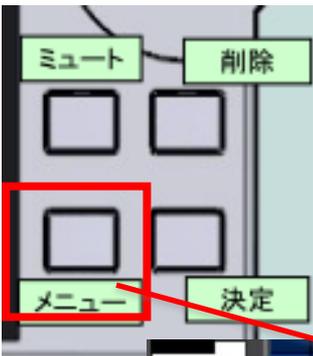


保存とメニューについて

作成したパターンを保存する場合は、パターンモード画面上方にある「WRITE」ボタンを押して下さい。



←このようなウィンドウが表示されますので、保存先とパターン名を方向キー/ダイヤルでご入力下さい。B00以降空いているパターンがありますのでご活用ください。



また、メニューボタン(ジョグダイヤルのすぐ下にある4つのボタンのうちの左下に位置するボタン)を押すと、以下のようなメニューが表示されます。メニューの中身は表示中の画面により変わります。メニューのボタンをタッチする、またはキーパッドを押すことで項目が選択できます。UNDOやコピー&ペーストもこちらから行えます。



パターンモード

パターンモードには主に3つの画面があります：

- ・ミクサー画面：各トラックのタイプと音色を選んだり、各トラックのレベル、パン等を調整するところです。
- ・スコア画面：音符を並べるところです。
- ・ボイス画面：音色を編集するところです。

ミクサー画面



スコア画面



ボイス画面



この3つのボタンで画面を切り替えます

パターンのグローバル設定について

パターン選択

※パターンを選択します。点滅している状態ではまだ選択されていないので、選択する際はもう一度押してください。

編集中的パターンを保存せずに違うパターンに移りますと、パターンがリセットされてしまうので、ご注意ください。

再生中に別のパターンを選択すると、「NEXT」と表示され、再生中のパターンが終わると同時に選択したパターンが再生されます。このようにして複数のパターンをリアルタイムで繋げ合わせることができます。(すぐに次のパターンに移りたい時は、次のパターンを選択してから再生ボタンをもう一回押して下さい。)

テンポ

※パターンのテンポを変えます。タップすると、そのタイミングに合わせてテンポが変わります(いわゆるタップテンポです)。

キーボード右手のボタンもタップテンポキーとして機能します。こちらのテンポ表示をフォーカスした状態でお使いください。



パターンの長さ

※右上のボタンを押すと、テンポ表示がパターンの長さになります。



ミキサー画面

ミキサー画面では、各トラックのタイプと音色選択、レベルやパンの調整、マスターセンドエフェクトの選択、オートメーションの収録等などが行えます。



トラックの種類について

KDJ-ONEのトラックにはタイプが3種類あります：



・**SYNTH**: 内蔵のシンセを使用するトラック



・**DRUM**: 内蔵のドラムマシンを使用するトラック

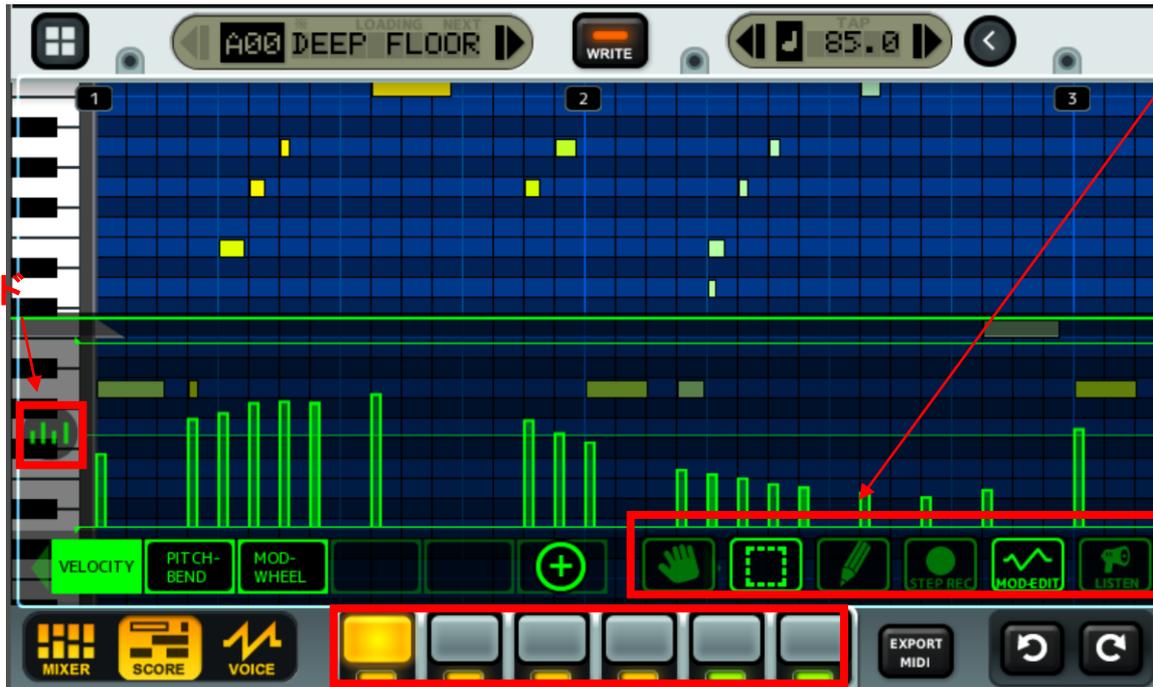


・**CLIP**: オーディオクリップ(WAV)を再生するトラック

各トラックのタイプはミキサー画面で設定できます。

スコア画面

スコア画面では、各トラックの音符を並べて、ベロシティの調整ができます。音符の色はベロシティの度合を表しています。



ベロシティ編集モード

※ONにすると、選択されている音符のみのベロシティが変更できます(和音等で音符が重なっている時に便利です)。

トラック選択ボタン

※手ツール以外を選択中であっても、指二本でスワイプすることで画面のスクロールが可能です。

※ピンチイン・アウトによって画面の拡縮が可能です。

ツール選択

・手ツール: 画面を動かしたり、ズームしたりするツールです。ズームは指二つでできます。

・選択ツール: 音符を選択したり動かしたりするツールです。

・鉛筆ツール: タッチ画面で音符の入力ができるツールです。

・ステップレコーディング: ONにすると、本体のキーボードを押すことで音符の入力ができます。

・MOD EDIT: ベロシティ・モジュレーションレーンを表示・非表示できます。

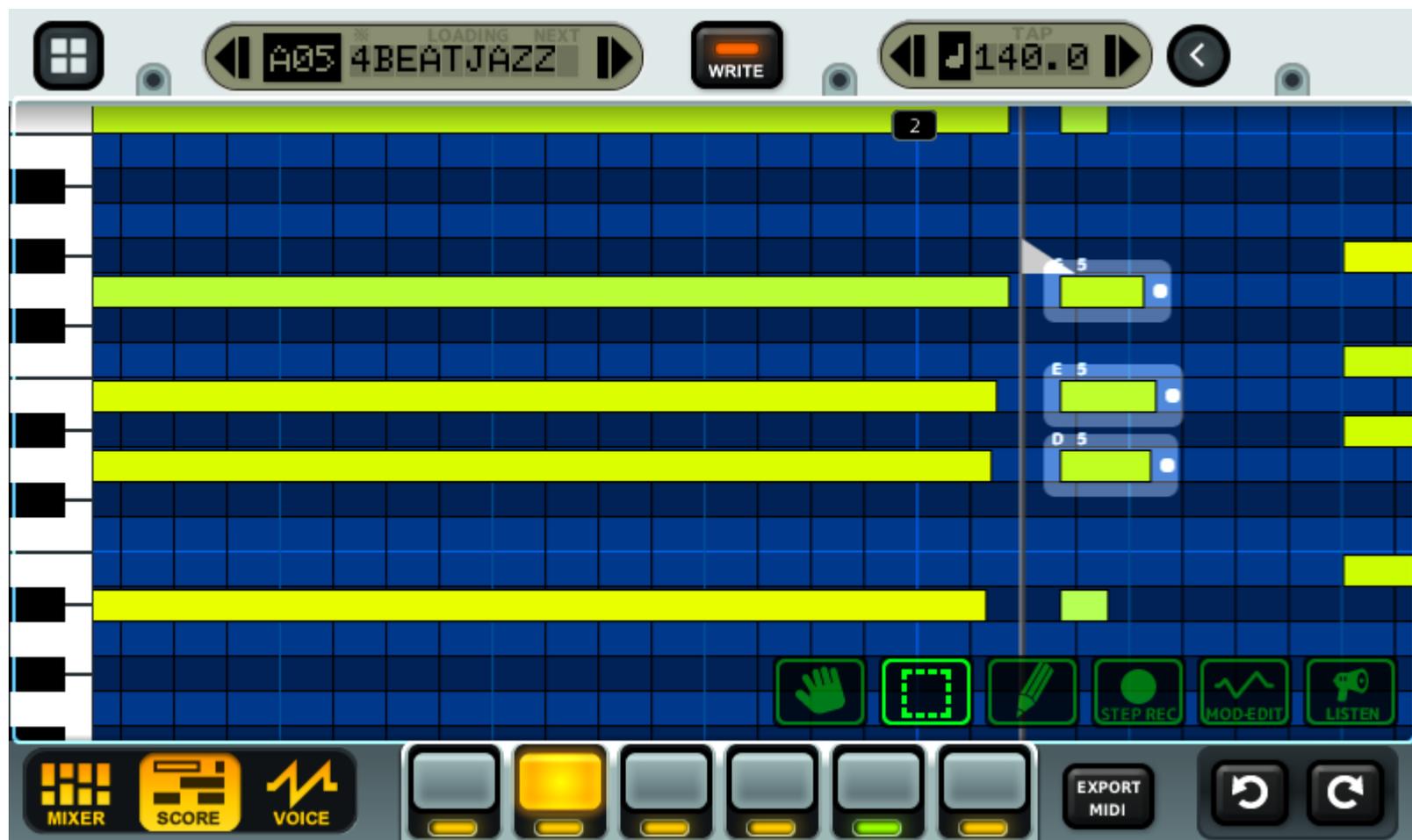
音符の入力について

音符の入力方法は4つあります：

- ・鉛筆ツールでの入力：鉛筆ツールで画面をタッチし、音符を打ち込みます。
- ・方向キーとENTERキー：本体のENTERボタンを押すと、音符を一つ置きます。この状態で、方向キーを押すことで音符の位置が変更でき、ダイヤルを回すことで長さの調整ができます。もう一度ENTERを押すと音符が入力されます。
- ・ステップレコーディング：ステップレコーディングをオンにすると、本体のキーパッドで音符の入力ができます。パッドを押しながらダイヤルを回すと長さの調整ができます。
- ・リアルタイムレコーディング：本体のREC[●]ボタンを押すと、曲を再生しながらリアルタイムでキーパッドを使い入力ができます。リアルタイム入力はスコア画面以外の画面からもできます。

入力時の音符の長さはメニューボタンより設定できます。また、音符を選択すると、位置は方向キーで変更ができ、長さは音符の横にある白い丸をドラッグすることで、あるいは本体のダイヤルを回すことで調整ができます。

ノート編集



Undo / Redo

選択中の Note をカーソルキーで移動、ホイールで伸縮、[×]で削除できます。
TAP キーを押しながらカーソルキーやホイールを操作しますと、任意の時間に変更可能です。

スコア画面メニュー



COPY NOTE: 選択中の NOTE をクリップボードへコピー

QUANTIZE: NOTE の位置と長さを指定した長さ境界に調整

COPY DATA: トラック、パターン、ボイスの単位でクリップボードにコピー

BOUNCE: パターンを WAV ファイルに変換して指定トラックに出力



トラックの全 Note を QUANTIZE



SELECT ALL 後に QUANTIZE を選択してください。



選択中の Note だけを QUANTIZE



選択ツールで範囲選択後に QUANTIZE を選択してください。



Note レコーディング設定

The screenshot displays a music software interface with a piano roll. At the top, there are transport controls showing 'A05 4BEATJAZZ' and a tempo of '140.0'. A 'WRITE' button is visible. A 'REC SETTING' dialog box is open in the center, with a blue box highlighting its content. The dialog box has the following fields:

SNAP NOTE	GATE TIME	FORCE VELOCITY
[1/4]	[=====]	[---]

Below the fields are 'CANCEL' and 'OK' buttons. At the bottom of the interface, there are several control buttons: 'MIXER', 'SCORE', 'VOICE', a row of six colored buttons (grey, yellow, grey, grey, grey, grey), 'EXPORT MIDI', and two circular refresh buttons. On the right side of the piano roll, there are icons for 'STEP REC', 'MOD-EDIT', and 'LISTEN'.



データのクリアー





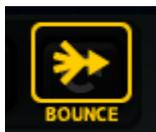
データをクリップボードへ コピー／ペースト

The screenshot shows a music software interface with a piano roll. A dialog box is open in the center, allowing the user to copy or paste data from a specific track and pattern. The dialog box has the following controls:

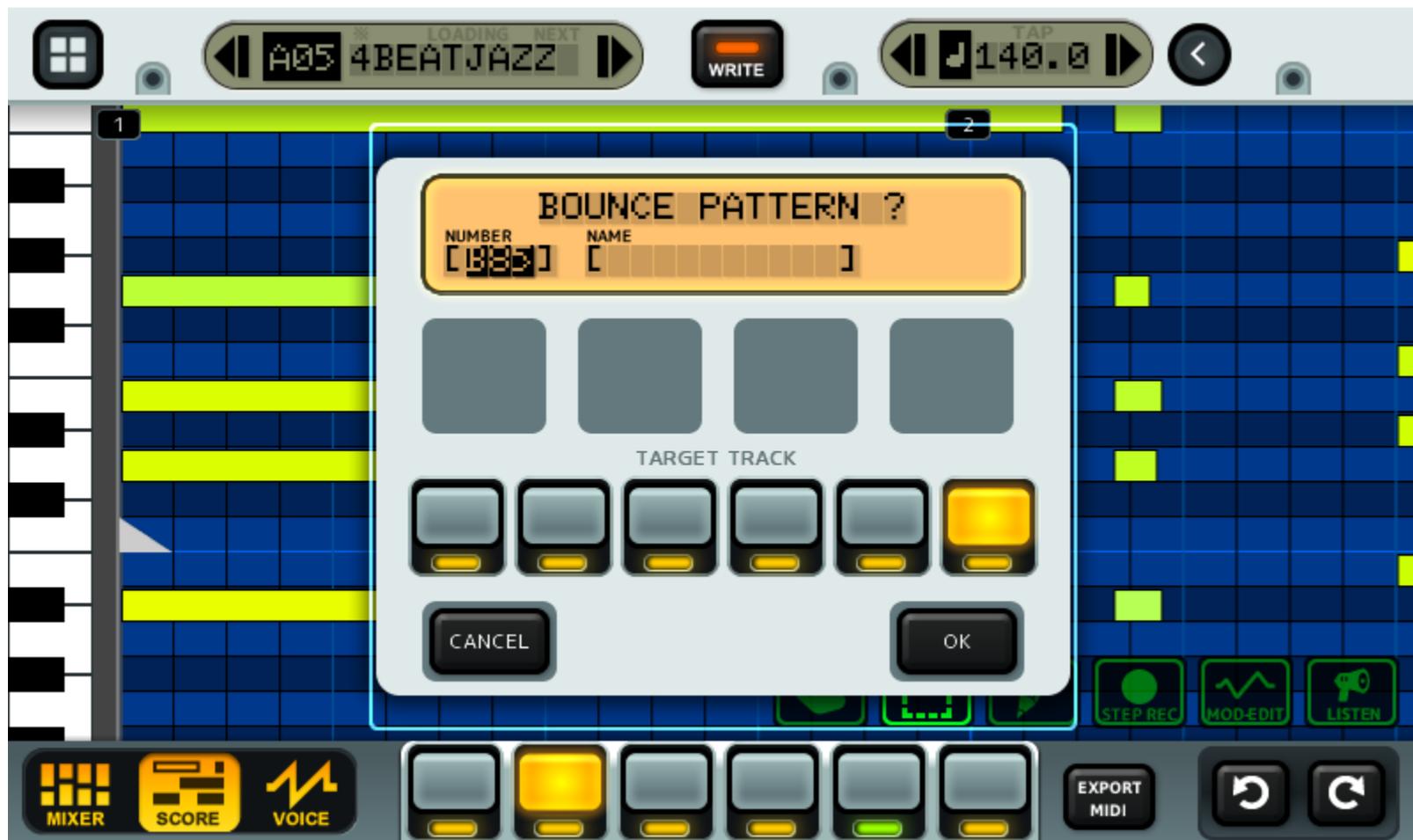
- COPY** (checked) and **PASTE** buttons.
- TRACK** (checked), **PATTERN**, and **VOICE** buttons.
- A table with 6 rows and 2 columns for selecting data.
- CANCEL** and **OK** buttons.

SLOT	
1	- no data -
2	- no data -
3	- no data -
4	- no data -
5	- no data -
6	- no data -

The background interface includes a top status bar with "A05 4BEATJAZZ" and "140.0", a "WRITE" button, and a piano roll with yellow highlights. The bottom bar contains "MIXER", "SCORE", "VOICE", "EXPORT MIDI", and other controls.



パターンを WAV ファイルにして 指定トラックに出力



トラック数が6個で足りなくなった時、KDJ-ONE の負荷が重たくなり過ぎたと感じた時などに利用してください。

ボイス画面

ボイス画面では、各トラックの音色が編集できます。トラックのタイプにより、ボイス画面の見た目が変わります。

これらのボタンより各サブ画面に切り替えられます



SYNTHトラック

DRUMトラック

CLIPトラック

【サブ画面】

- ・VOICE: 音色の音量、グライド(ポルタメント)、インサートエフェクトの設定ができます。(SYNTHトラックのみ)
- ・SYNTH: シンセのアルゴリズム、各オシレーターの波形又は音量エンベロープの編集ができます。(SYNTHトラックのみ)
- ・FILTER: シンセのフィルターとノイズジェネレーターの設定の編集ができます。(SYNTHトラックのみ)
- ・MODUR: モジュレーションの設定(LFOなど)の変更ができます。(SYNTH、DRUMトラックのみ)
- ・PAD: 各キーパッドにサンプルを割り当てることができます。(DRUM、CLIPトラックのみ)
- ・EFX: インサートエフェクトの設定ができます。(DRUM、CLIPトラックのみ)

SYNTH、FILTER サブ画面

波形選択

※選択中のOSCの波形を切り替えます。シンセのような基本波形から、様々な生楽器をサンプリングしたPCM系の波形や、SEのような波形まで色々あります。

オシレーター(OSC)
選択ボタン



アルゴリズム

※OSC1とOSC2の組み合わせ方を切り替えます。アルゴリズムにより、調整できるパラメータが変わります。

【現在のアルゴリズム】

- SILENT: OSCを鳴らさない
- DUAL OSC: OSC1と2を足し算する
- DUAL LPF/BPF: OSC2だけにもう一つのLPF/BPFをかける
- CHORD/UNISON: OSC1の波形を積み重ねる(OSC2無効)
- PWM: OSC1のパルス幅を変調する
- FM: OSC1の周波数をOSC2で変調する
- VOWEL: フォルマントフィルターをかける
- SYNC: OSC2をOSC1にシンクさせる

トランスポーズ

※選択中のOSCのピッチが変更されます。

レベルエンベロープ

※選択中のOSCの音量ADSRエンベロープ

フィルタータイプ

フィルター
エンベロープ
アマウント



ノイズジェネレーター

※OSC1、OSC2とは別にノイズジェネレーターがあります。ビット数の指定が可能です(0ビットだとオフになります)。また、+/-x ボタンでOSCの音声信号との組み合わせ方が変更されます。アルゴリズムをSILENTにすると、ノイズジェネレーターのみ鳴らすことも可能です。

フィルター

※こちらのフィルターは両方のOSCにかかります。アルゴリズムによっては片方のOSCだけにかかるフィルターも設定できます。

VOICE、EFX サブ画面

ポリフォニック/モノフォニック
切り替え

ペロシティのオン/オフ

エフェクト選択

※SYNTHトラックの場合は、
EFX1→EFX2という順番で音が流れます。
DRUM/CLIPトラックの場合は、
各パッドに割り当てられている音を別々
でEFX1とEFX2に流してから、以下の
ように二つのルートから選択ができます。

音量

グライド(ポルタメント)深さ

ピッチベンド深さ



グライドキートリガー

※オンにすると、音符が重なっている
場合のみグライドします。POLYがオフ
になっている状態でのみ有効。

エフェクト

※様々なエフェクトから選択できます。
エフェクトにより、調整できるパラメータが
変わります。



PAD サブ画面

波形(サンプル)選択

パッド選択ボタン

DRUMトラックの場合

ノイズジェネレーター

※SYNTHトラックのFILTER画面にあるものと同じです。

トランスポーズ

※サンプルをトランスポーズします。テンポ情報の含まれたサンプル(ACIDized WAV)の場合、タイムストレッチされます。



パッド設定

※選択中のパッドの音量、ディケイの長さ、パンポット、チューンが変更されます。

CLIPトラックの場合



ディケイ形

ミュートグループ

※同じグループのパッドは同時に鳴りません(ミュートし合います)。

再生モード

※ループ、ワンショットから選択できます。

エフェクトルート

※選択中のパッドをどのエフェクトに流すかの選択ができます。

MODUR サブ画面

LFOタイプ

※モジュレーターのLFO/エンベロープタイプを選択します。

デスティネーション

※変調するパラメーターを選択します。



モジュレーター選択ボタン

※編集するモジュレーターを選択します。1トラックにつきモジュレーターが4つ付けられます。

アマウントセンス

※モジュレーターのかかり具合をベロシティ、モッドホイール、または音符のピッチに変調させられます。

BPMシンク

※LFOを曲のテンポに合わせます。

STEPPERの場合



ステップモジュレーター

※下のパーツを組み合わせ、オリジナルLFO波形やアルペジエーターのような波形が作れます。(まだ実装されていないパーツも含まれます。)

使用するステップの数

1ステップの長さ

モジュレーターのかかり具合

LFOパラメーター

※LFOタイプにより変わります。

ソングモード

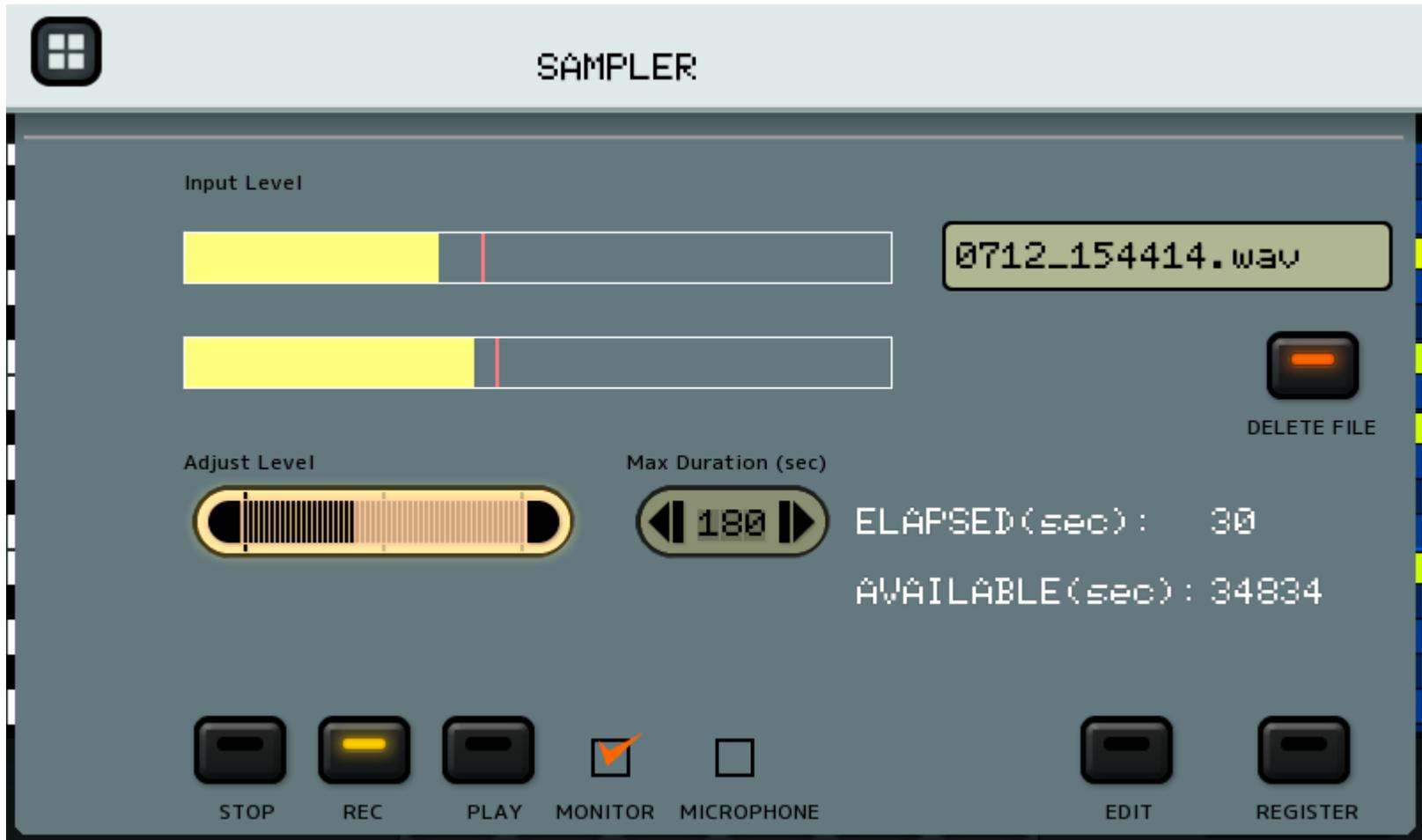
ソングモードは、パターンや音素材、またはエフェクトを組み合わせ、曲を作るモードです。

The screenshot shows the Song Mode interface with several key areas highlighted by red boxes and arrows, each with a corresponding text annotation in red:

- ソング選択** (Song Selection): Points to the 'A00' track name in the top track header.
- ソングテンポ** (Song Tempo): Points to the '120.0' BPM display in the top right.
- 素材リスト** (Material List): Points to the track list at the bottom, with the text: ※ここから編集エリアへ素材をドラッグします。素材を消したい時はここに戻して下さい。
- 編集エリア** (Edit Area): Points to the main grid area, with the text: ※ここに素材をドラッグして組み合わせます。エフェクトは上にあるもののみにかかります。
- パターン、オーディオ、エフェクト選択** (Pattern, Audio, Effect Selection): Points to the track list, with the text: ※パターン、オーディオ (CLIPトラックで使用できる音声データ)、エフェクトの素材リストを切り替えます。
- レベル** (Level): Points to the 'LEVEL' control knob, with the text: ※選択中の素材のレベルを変えます。
- トラックミュート** (Track Mute): Points to the 'MUTE' control knob, with the text: ※選択中の素材のトラックを一部ミュートすることができます。
- パン** (Pan): Points to the 'PAN' control knob, with the text: ※選択中の素材のパンポットを変えます。

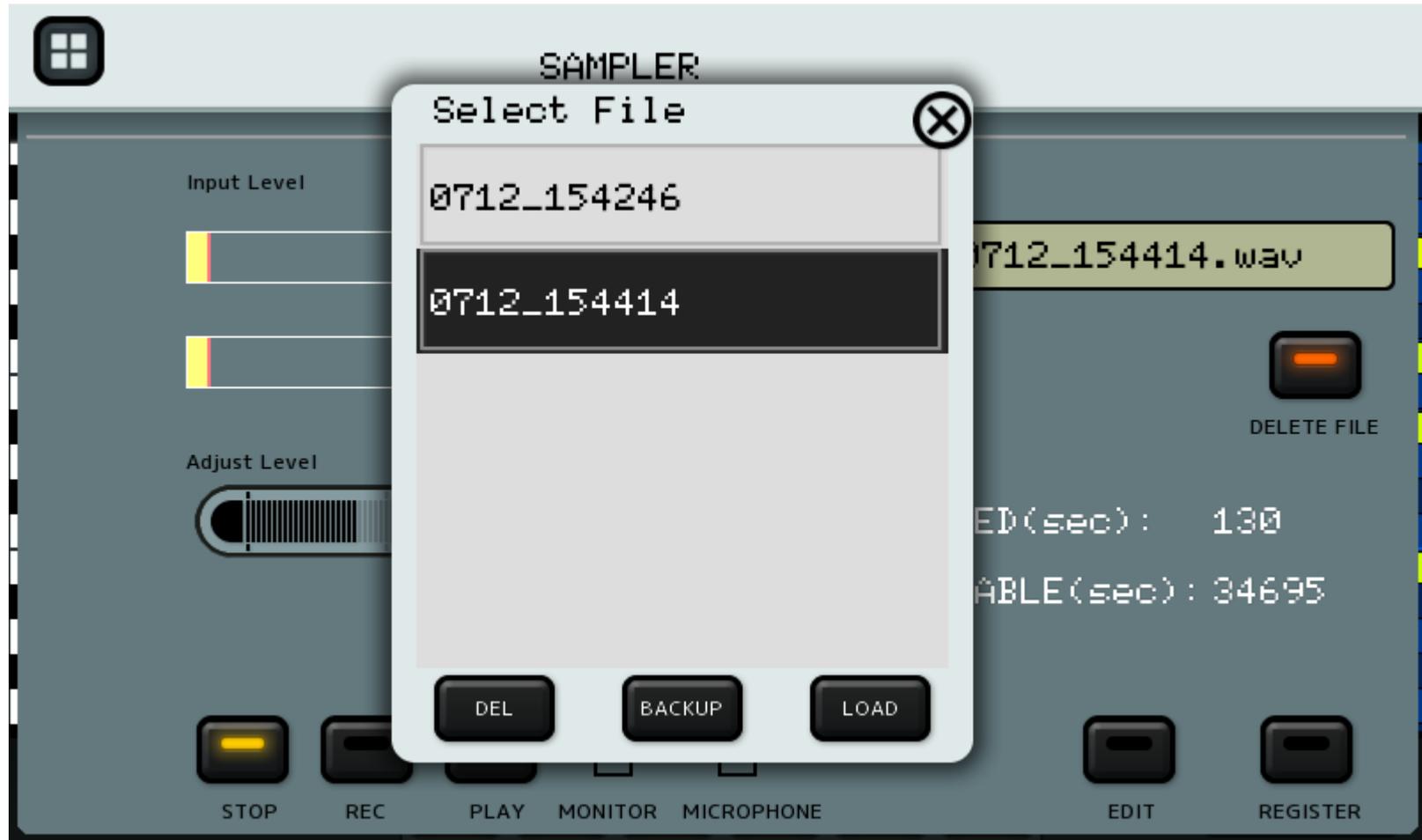
Track	Pattern/Audio/Effect	Duration
A00	DEEP FLOOR	16
A01	UJ_TECK	64
A02	BEAUTY	32
A03	TINPANBGM	32
A04	AMBIENT	64
A10	mitsuda1	32
A11	mitsuda2	32
A05	4BEATJAZZ	144
A06	DOGN BEAT	32
A07	SPEEDY	32
A08	HEAVYROCK	64
A09	POPPOP	32
A15	mitsuda6	32
A16	mitsuda7	32

サンプラー



Input Level のゲージが右に振り切れない様に Adjust Level で調節。赤色のゲージがピーク値。
MONITOR にチェックを入れて実際に音がつぶれていないか確認。
Max Duration を超えると自動的に録音停止。
MICROPHONE にチェックを入れるとマイク端子にエレクトレットコンデンサマイクが接続されていると判断して直流電圧の供給とゲインを増加させます。チェックが無い時はマイク端子と AUX 入力端子は同じ扱いです。
REC でサンプリング開始。EDIT で簡易編集。REGISTER でパターンで利用できるようにライブラリ登録。

サンプラー(ファイル管理)



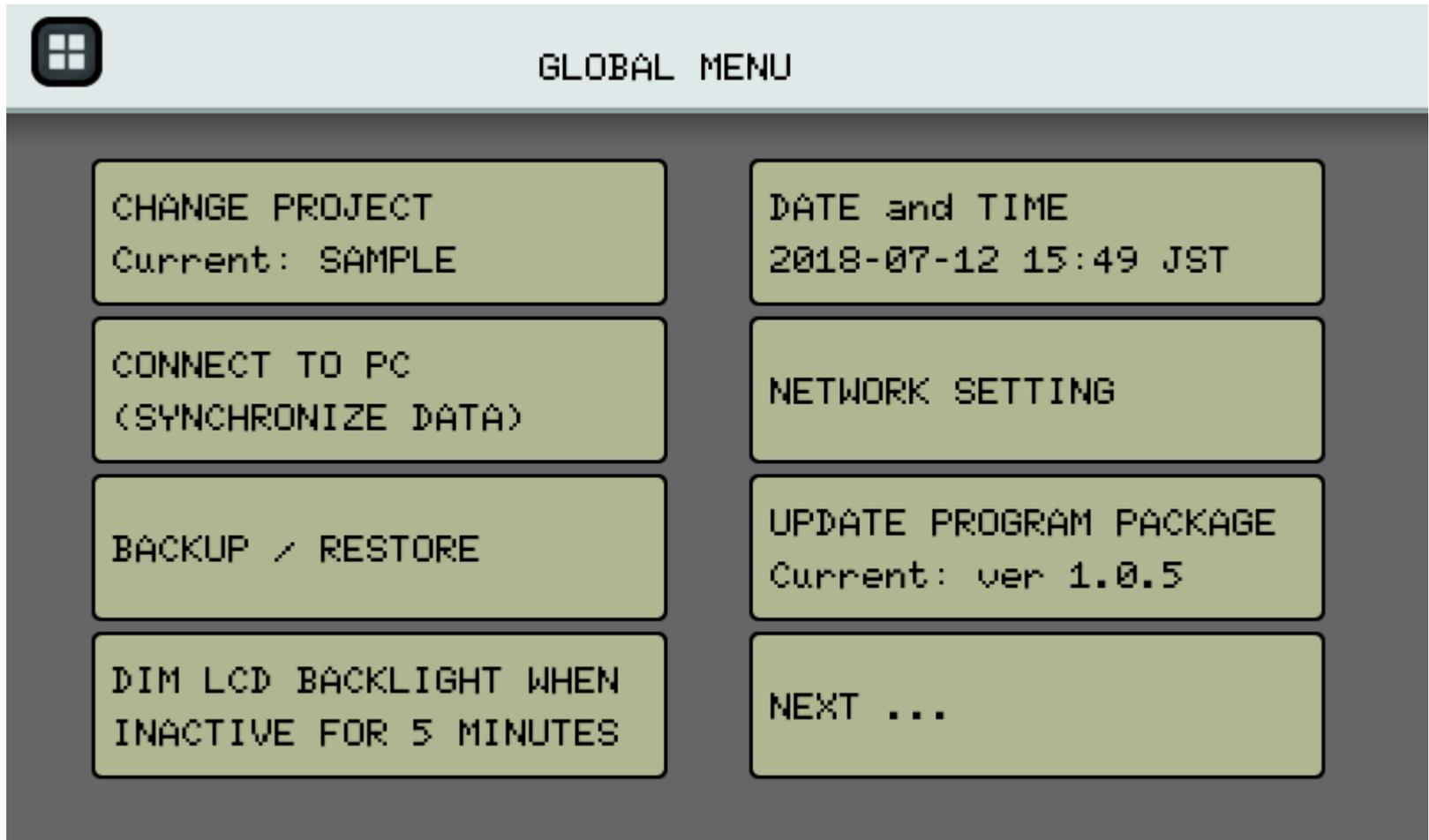
ファイル名のフィールドをタップすることで、これまでに録音したファイルを一覧し、削除、USBメモリーへのコピー、ロードが行なえます。

サンプラー(簡易編集)



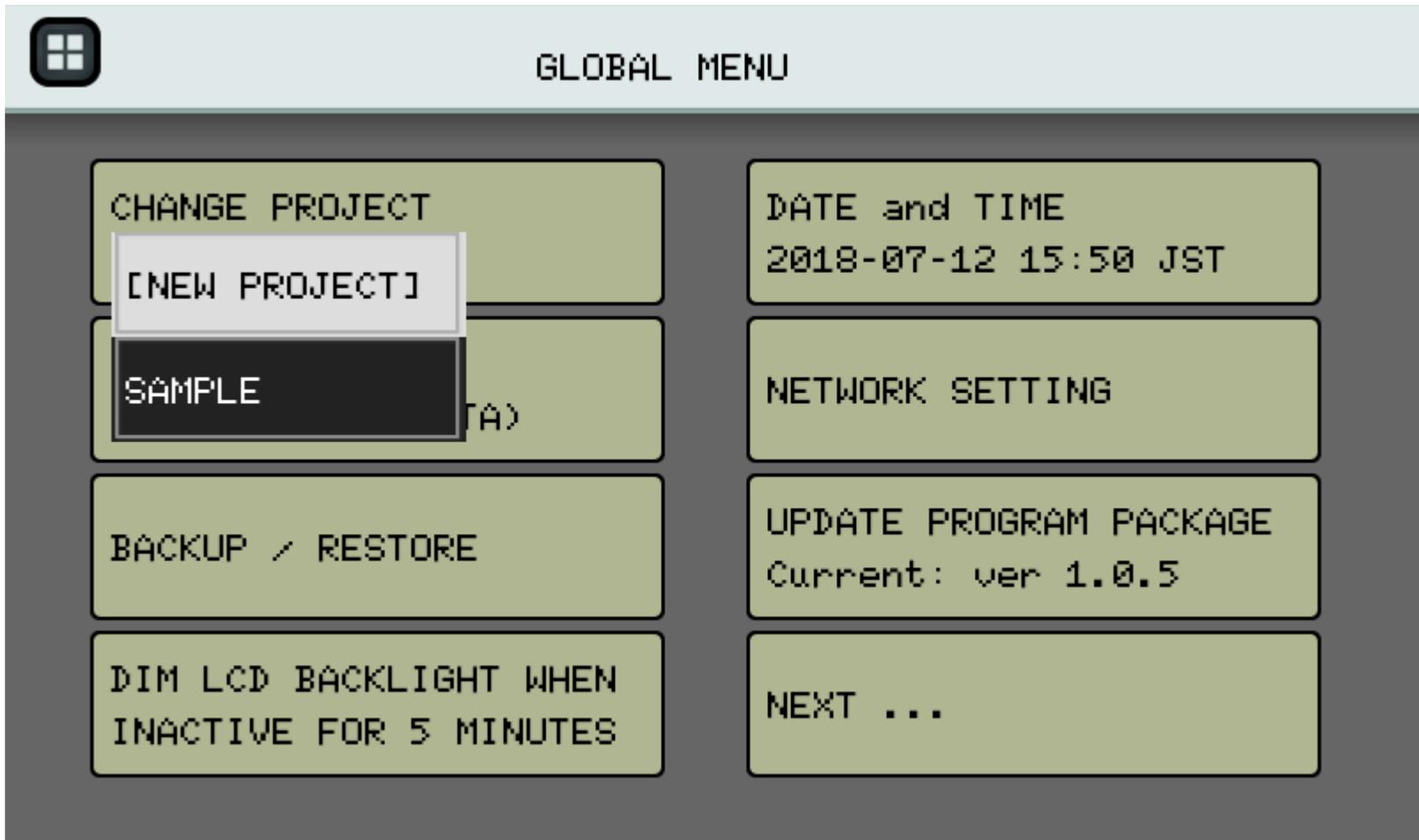
簡易編集では、レベルの調節、必要範囲の取り出しができます。
2つのカーソルで範囲を指定し、PLAY REGIONで確認後、
WRITE REGIONで指定範囲を保存します。SAVEは全部を保存します。

グローバルメニュー



各種設定やデータのバックアップなどを行なうためのメニューです。

プロジェクトの作成、切換え



最初は SAMPLE プロジェクトだけ提供されているので、
自分用のプロジェクトを作成できます。プロジェクト間でのデータのコピーは
クリップボード経由で可能です。

日付と時刻の設定

DATE AND TIME SETTING

2018-07-12 15:54:51 JST TIME ZONE: JST-09:00

DATE

YEAR MONTH DAY

18 7 12

TIME

HOUR MINUTE SECOND

15 54 42

REGION

Asia

COUNTRY

Japan

CITY

Tokyo

APPLY

APPLY

変更したい項目をタップし、上下ボタンで値を増減します。

適用するには APPLY ボタンをタップしてください。

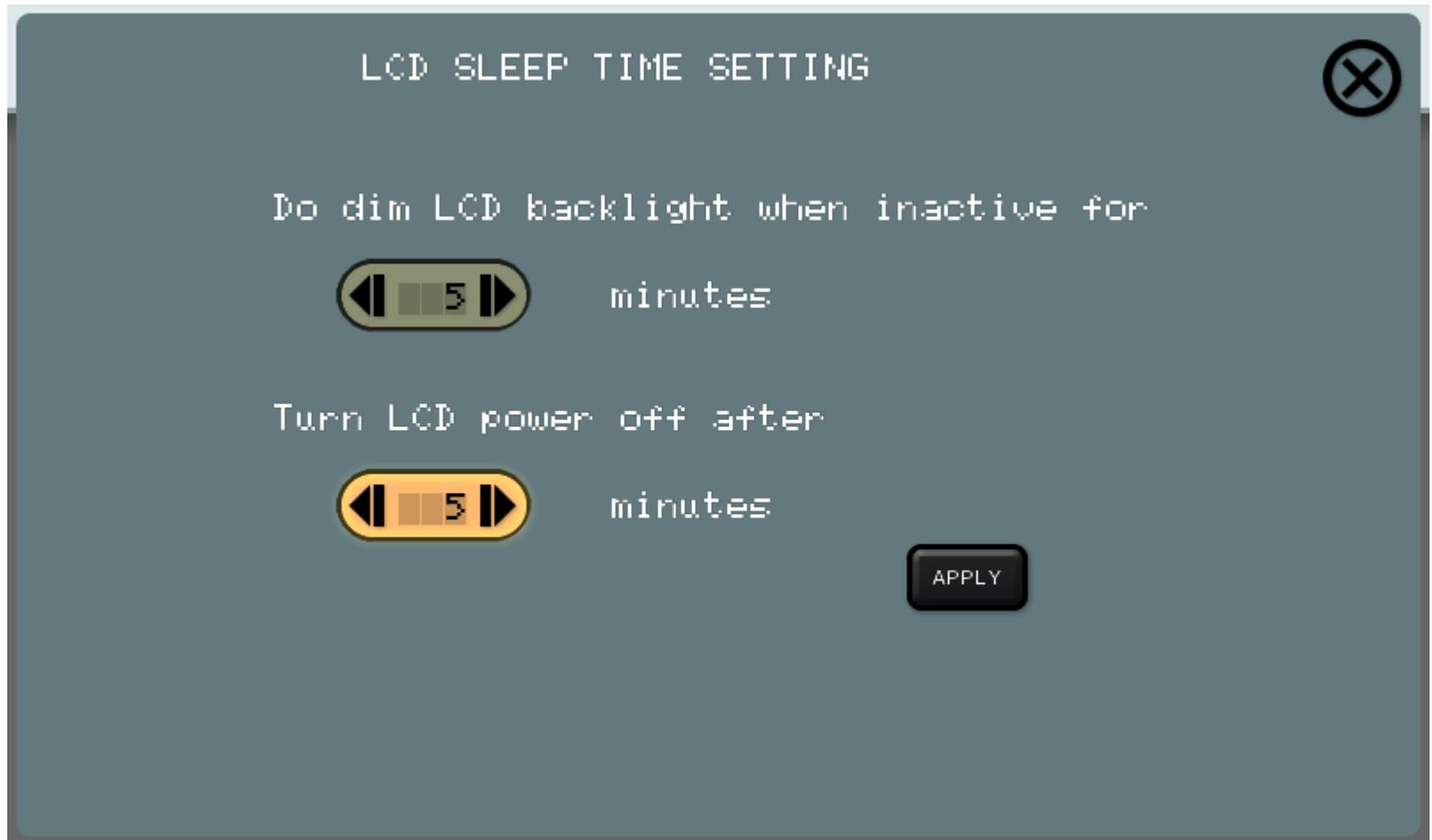
タイムゾーンを変更するには、変更したい項目を押し続け、ポップアップ項目から選択します。

ネットワークの設定

The screenshot shows a 'NETWORK SETTING' interface with a dark blue background. At the top, the title 'NETWORK SETTING' is centered, with a 'REFRESH' button on the right and a close button (an 'X' in a circle) on the far right. Below the title, there are two network interface sections. The first section is for 'usb0', with an 'IP' label followed by four input boxes containing the values '192', '168', '2', and '10'. To the right of these boxes is a vertical scroll bar with up and down arrows. Below the scroll bar is an 'APPLY' button. The second section is for 'wlan0', with an 'IP' label followed by four input boxes containing the values '1', '0', '0', and '1'. To the right of these boxes are three buttons: 'CONNECT', 'RECENT', and 'DETACH'.

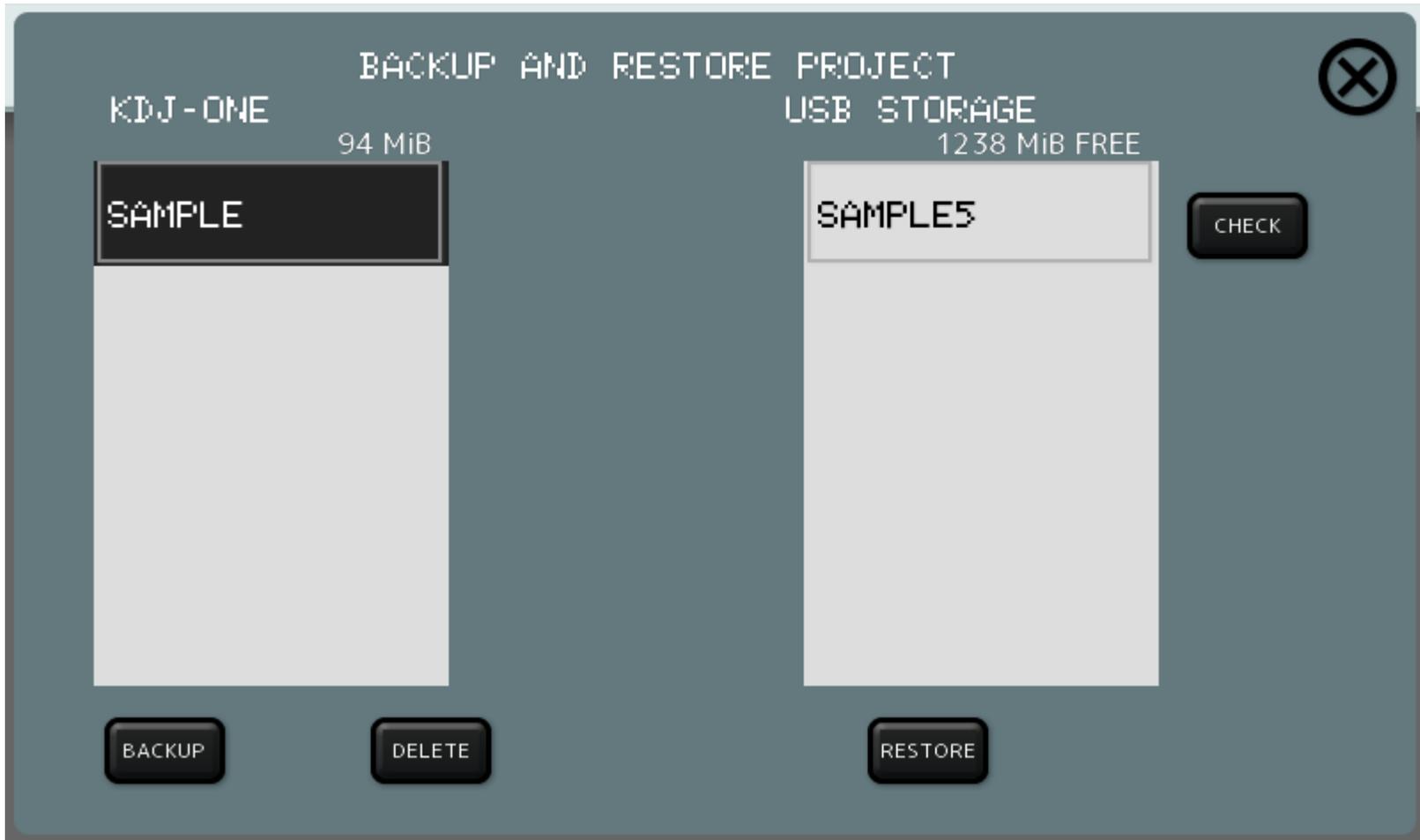
usb0 は KDJ-ONE のマイクロ USB コネクタを使って PC と接続する時の設定です。
eth0 や wlan0 は USB にネットワークアダプタを挿入したときに現れます。
wlan0 は WiFi アダプタの場合で、外す時には DETACH ボタンを先にタップする必要があります。

液晶パネルのバックライト設定



操作が一定時間なかったときにバックライトの照明を暗くするまでの時間と、暗くなってから液晶パネルの電源を切るまでの時間を設定可能です。

バックアップとリストア



プロジェクト単位で USB メモリーにバックアップします。または、USB メモリーからリストアします。USB メモリー上でのパスは proj¥プロジェクト名 となります。USB メモリー上のプロジェクトは Windows 版 KDJ-ONE で読み込みが可能です。(Windows版KDJ-ONE とのデータの同期方法にはネットワークによる方法もあります)

動作診断用画面



各ボタンや操作機器が正常に受け付けられているか確認するための画面です。
スピーカをタップすることで、左右それぞれのスピーカから音が出るか確認可能です。