



DJX-II

Owner's Manual
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Manual de instrucciones

ENGLISH

DEUTSCH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use „household“ type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Vorsichtsmaßnahmen sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder Teile im Innern zu zerlegen oder sie auf irgendeine Weise zu verändern. Das Instrument enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden könnten. Wenn das Instrument nicht richtig zu funktionieren scheint, benutzen Sie es auf keinen Fall weiter und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herauschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie sofort den Einschalter aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-5B, PA-5C oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Ehe Sie das Instrument reinigen, ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose. Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Verlegen Sie das Kabel des Adapters niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.
 - Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel.
 - Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.
 - Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
 - Achten Sie darauf, daß Sie alle Batterien so ein legen, daß die Polarität den + und – Markierungen am Instrument entsprechen. Bei falscher Polung können sich die Batterien überhitzen, ein Brand entstehen oder Batteriesäure auslaufen.
 - Wechseln Sie stets alle Batterien gleichzeitig aus. Verwenden Sie niemals alte und neue Batterien zusammen. Mischen Sie auch verschiedene Batterietypen nicht miteinander, etwa Alkali- mit Mangan-Batterien, sowie Batterien verschiedener Hersteller oder verschiedene Typen desselben Herstellers, da sich die Batterien überhitzen können und ein Brand entstehen oder Batteriesäure auslaufen kann.
 - Werfen Sie die Batterien nicht ins Feuer.
 - Versuchen Sie niemals Batterien aufzuladen, die nicht zum mehrfachen Gebrauch und Nachladen vorgesehen sind.
 - Wenn die Batterien leer sind oder wenn das Gerät lange nicht benutzt wird, nehmen Sie die Batterien bitte heraus, um ein Auslaufen der Batterieflüssigkeit zu vermeiden.
 - Halten Sie Batterien stets aus der Reichweite von Kindern.
 - Wenn die Batterien leak sind, vermeiden Sie jede Berührung mit der ausgetretenen Flüssigkeit. Wenn die Batterieflüssigkeit mit Augen, Mund oder Haut in Kontakt kommt, bitte sofort mit Wasser auswaschen und einen Arzt aufsuchen. Batterieflüssigkeit ist korrosiv und kann Sehverlust oder chemische Verbrennungen bewirken.
 - Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.
 - Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
 - Verwenden Sie das Instrument nicht in der Nähe anderer elektrischer Produkte, etwa von Fernsehgeräten, Radios oder Lautsprechern, da es hierdurch zu Störeinstrahlungen kommen kann, die die einwandfreie Funktion der anderen Geräte beeinträchtigen können.
 - Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
 - Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
 - Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher. Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
 - Lehen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
 - Verwenden Sie nur den Ständer/das Regal, der bzw. das für dieses Instrument vorgeschrieben ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Andernfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.
 - Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.
- #### ■ SPEICHERN VON USER-DATEN
- Speichern Sie häufig Ihre Daten auf Diskette/Memory-Karte (SmartMedia)/ einem externen Gerät wie dem Yamaha Midi-Filer MDF3, um zu verhindern, daß Sie aufgrund eines Defekts oder eines Bedienungsfehlers wichtige Daten verlieren.
- Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.
- Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.
- Achten sie unbedingt darauf, daß Sie bei der Entsorgung der Batterien die örtlichen Vorschriften beachten.

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb des Yamaha DJX-II!

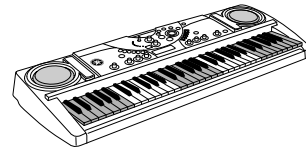
Der DJX-II ist eine komplette Dance Music-Workstation, die Sie sowohl zur Live-Performance als auch als leistungsfähiges Werkzeug für eigene Produktionen einsetzen können. Seine intuitiven Bedienelemente erleichtern den Echtzeitbetrieb außerordentlich – ob Sie nun DJ-Erfahrung besitzen oder nicht!

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung zum Einsatz des DJX-II sorgfältig durch, um den Funktionsumfang des Geräts voll ausnutzen zu können.








Lieferumfang

Der DJX-II wird mit folgenden Komponenten geliefert:

- DJX-II
- Bedienungsanleitung



So verwenden Sie die Bedienungsanleitung

	Was ist der DJX-II?	Seite 5
	Einführung in die zahlreichen Funktionen des DJX-II.	
	Bedienelemente	Seite 8
	In diesem Abschnitt finden Sie eine Übersicht über alle Tasten und Steuerelemente des DJX-II.	
	Vorbereiten des Geräts.....	Seite 12
	In diesem Abschnitt wird der Anschluß des Netzadapters und das Einsetzen von Batterien beschrieben.	
	100 Tips für den DJ!	Seite 14
	In diesem Abschnitt findet der Benutzer 100 wichtige und nützliche Tips, mit denen er das Spielen und Produzieren wunderbarer Dance Music erlernen kann. Mit jedem Tip kommen Sie dem Ziel, ein Master-DJ zu werden, spielend einen Schritt näher.	
	Anhang	Seite 74
	Hier finden Sie verschiedene wichtige Übersichten, wie beispielsweise die Voice-Liste, die Liste der Preset Patterns, das MIDI-Datenformat und die MIDI-Implementierungstabelle.	
	Fehlerbehebung.....	Seite 74
	Schauen Sie bei Funktions- oder Betriebsstörungen des DJX-II oder bei Problemen mit dem Sound zunächst in diesem Abschnitt nach, bevor Sie sich an Ihren Yamaha-Händler oder an ein Service-Center wenden. Hier werden gelegentlich auftretenden Probleme sowie mögliche Lösungen in einer sehr einfachen und leicht verständlichen Form beschrieben.	
	Glossar.....	Seite 78
	In diesem Abschnitt finden Sie eine Erläuterung der wichtigsten Begriffe zum DJX-II und zur Dance Music im allgemeinen.	
	Index.....	Seite 80
	In diesem Kapitel sind alle Themen, Leistungsmerkmale, Funktionen und Bedienmöglichkeiten in alphabetischer Reihenfolge mit den entsprechenden Seitennummern aufgelistet. Auf diese Weise können Sie die gesuchten Informationen schnell und einfach auffinden.	

Die in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Abbildungen und Displays dienen lediglich der Veranschaulichung und können von der tatsächlichen Darstellung auf dem Gerät abweichen.



Was ist der DJX-II?



Der neue DJX-II ist ein digitales DJ-Powerhouse!

Wenn Sie schon immer davon geträumt haben, Ihre eigene hypermoderne, Phat ,n' Funky Dance Music zu produzieren und zu spielen, sind Sie hier richtig... Der DJX-II ist eine volldigitale DJ-Maschine – ein Gerät mit revolutionären Neuheiten, das die Zuverlässigkeit und den klaren Sound der digitalen Technik mit ungewöhnlich leistungsfähigen und benutzerfreundlichen analogartigen Steuerelementen verbindet.



Es sind keine Vorkenntnisse und Erfahrungen auf dem Gebiet der Musik erforderlich!

Wenn in Ihren Gedanken grandiose Musik erklingt, Sie jedoch nicht über die entsprechende musikalische Ausbildung verfügen, um diese Musik der Menschheit darzubieten, erhalten Sie nun die Gelegenheit dazu! Sie müssen nichts über Akkorde wissen, und Sie müssen keine Noten lesen können – alles, was Sie brauchen, ist ein gutes Rhythmusgefühl, und mit Hilfe des DJX-II werden Sie auch dieses Gefühl schnell weiterentwickeln können!



Lassen Sie sich vom DJX-II vorführen, wie Sie zum Master-DJ werden können!

Ob Sie nun ein vollkommener Anfänger oder ein Genie an Turntable und Mischpult sind, in kürzester Zeit werden Sie den DJX-II vollständig beherrschen. In Abschnitt „100 Tips“ werden Sie Schritt für Schritt mittels 100 Tips und „Berufsgeheimnissen“ von Profis zum Spielen und Erschaffen einer großartigen Dance Music geführt. Mit jedem Tip kommen Sie dem Ziel, ein Master-DJ zu werden, spielend einen Schritt näher.

Schauen wir uns die einzelnen Leistungsmerkmale und Funktionen des DJX-II an:

- **Pattern Player** **Seite 14**
Der DJX-II verfügt über 70 dynamische Rhythmus-Patterns, die perfekt für Ihre DJ-Performance geeignet sind. Jedes Pattern verfügt über 10 verschiedene Variationen.
- **Activator** **Seite 18**
Der DJX-II verfügt über 52 Activator-Kits bzw. Activator-Programme, die jeweils mehrere Loops, Soundeffekte und One Shot-Phrasen enthalten. Diese können während der Wiedergabe eines Patterns in eine Performance eingebracht werden.
- **Leistungsstarke Effekte** **Seite 22**
Der DJX-II bietet Ihnen eine Vielzahl von erstaunlichen Funktionen zur Klangsteuerung, einschließlich einer breiten Palette phantastischer Effekte, die sich in Echtzeit bedienen lassen. Betätigen Sie den Kippschalter und die Regler, um den Sound während der Wiedergabe zu variieren, zu verzerren und zu zerstückeln.
- **Audio BPM**..... **Seite 67**
Wenn Sie einen Lieblings-Beat auf CD oder Platte haben, können Sie diesen auf einfache Weise mit dem DJX-II synchronisieren! Der DJX-II „hört“ den Beat (eines angeschlossenen CD-Players, MD-Players usw.) ab und gleicht die BPM (Beats per Minute) des DJX-II-Patterns automatisch mit dem entsprechenden externen Rhythmus ab.
- **Einzigartige Voices von herausragender Qualität** **Seite 28**
Mit seinen 180 Voices, 23 Drum-Kits und einer speziellen Sampling-Voice für Ihre eigenen Samples bietet der DJX-II außerdem enorme Möglichkeiten für dynamische In-Your-Face-Sounds.
- **Sampler** **Seite 53**
Der DJX-II verfügt über eine leistungsfähige Sampling-Funktion, mit der Sie Ihre eigene Stimme (über ein Mikrofon) und jeden beliebigen Sound von einem CD- oder MD-Player aufnehmen und anschließend über die SAMPLE PADS oder die Tastatur wiedergeben können. Auf diese Weise erzeugen Sie Ihre eigenen originellen Soundeffekte, Loops und One Shot-Phrasen.
- **Performance Recorder** **Seite 56**
Auf dem DJX-II können Sie bis zu sechs verschiedene Original-Performances aufnehmen und abspeichern und damit das Potential Ihrer Live-Performance erweitern.
- **MIDI-Kompatibilität für noch mehr Power bei der DJ-Performance**..... **Seite 96**
Erstellen Sie Ihre eigenen Patterns! Mit Hilfe von MIDI können Sie einen Computer mit dem DJX-II verbinden und von Ihnen selbst erzeugte Patterns als Pattern-Daten an den DJX-II senden. Und schon kann's losgehen mit der Bearbeitung der neuen Patterns auf dem DJX-II!

Lieferumfang	4
So verwenden Sie die Bedienungsanleitung	4
Was ist der DJX-II?	5
Inhalt	6
Bedienelemente	8
Oberseite	8
Funktionen der Tastatur	10
Rückseite und Anschlüsse	11
Vorbereiten des Geräts (Anschluß an die Stromversorgung)	12
Inbetriebnahme des Geräts	13
Datensicherung und Initialisierung	13

100 Tips für den DJ! 14

Kapitel 1

Grundlagen des Pattern Players 14

Tipp 1 Üben Sie mit den Patterns!	14
Tipp 2 Mischen von Haupt-Patterns und Fill-In-Patterns	15
Tipp 3 Betonen Sie die „Eins“!	15
Tipp 4 Testen Sie weitere Patterns!	16
Tipp 5 Wechseln Sie zwischen den Patterns!	17
Tipp 6 Halten Sie die BPM konstant!	17

Kapitel 2

Grundlagen des Activators 18

Tipp 7 Üben Sie sich am Activator	18
Tipp 8 Loops und One Shots	18
Tipp 9 Entdecken Sie die Activator-Kits!	19
Tipp 10 Setzen Sie beides zusammen!	20
Tipp 11 Introtextures des Activators	20
Tipp 12 BPM der Activator-Loops	21

Kapitel 3

Grundlagen des Live Effectors ...22

Tipp 13 Was ist der Live Effector?	22
Tipp 14 Distortion	23
Tipp 15 Auto Pan	23
Tipp 16 Ringmodulation	23
Tipp 17 Flanger	23
Tipp 18 Phaser	24
Tipp 19 Slice	24
Tipp 20 Delay	24
Tipp 21 Echo	25
Tipp 22 Lo-Fi	25
Tipp 23 Wah	25

Kapitel 4

Grundlagen zum Isolator26

Tipp 24 Ziehen Sie den Sound in die gewünschte Form! ...	26
----------------------------------------------------------	----

Kapitel 5

Die Tastatur 27

Tipp 25 Spielen Sie auf der Tastatur!	27
Tipp 26 Probieren Sie einige verschiedene Voices aus!	28

Kapitel 6

Grundlagen zum Part Mixer 29

Tipp 27 Was ist ein Part?	29
Tipp 28 Mixen Sie die Parts mit Hilfe der Konsole neu!	29
Tipp 29 Kombinationstasten	30
Tipp 30 Schalten Sie alle Parts gleichzeitig ein!	30
Tipp 31 Eigene Texturen!	31

Kapitel 7

Part Selector 32

Tipp 32 Greifen Sie sich einen Part und frisieren Sie ihn!	32
Tipp 33 Kombinationstasten	32
Tipp 34 Frisieren Sie den Activator-Sound!	33
Tipp 35 Wählen Sie alle Parts aus und frisieren Sie diese!	33

Kapitel 8

Part Controller 34

Tipp 36 Cutoff-Frequenz und Resonanz	34
Tipp 37 Passen Sie die Lautstärke des Parts an!	35
Tipp 38 Frisieren Sie die Cutoff-Frequenz!	35

Kapitel 9

Key Shifter 36

Tipp 39 Transponieren Sie die Tonart	36
Tipp 40 Erzeugen Sie eigene Akkordfolgen!	37

Kapitel 10

Ribbon Controller 38

Tipp 41 Scratches Sie mit dem Ribbon Controller!	38
Tipp 42 Halten Sie den Turntable an	38

Kapitel 11

Grundlagen zu BPM/TAP 39

Tipp 43 Ändern Sie die BPM	39
Tipp 44 Setzen Sie auf Standard-BPM zurück	39

Kapitel 12

Power-Tips für den Pattern Player 40

Tipp 45 Wählen Sie ein neues Pattern und eine neue Varia- tion aus – gleichzeitig!	40
Tipp 46 Wechseln Sie schrittweise zum nächsten Pattern und zur nächsten Variationen	41
Tipp 47 Coole Outros	41
Tipp 48 Kreatives Fill-In 1	42
Tipp 49 Kreatives Fill-In 2	42
Tipp 50 Gehen Sie mit Hilfe des Activators zur nächsten Variation über	42

Kapitel 13

Power-Tips zum Live Effector.....43

Tipp 51	Distortion	43
Tipp 52	Auto Pan	44
Tipp 53	Ringmodulation	44
Tipp 54	Flanger	44
Tipp 55	Phaser	45
Tipp 56	Slice	45
Tipp 57	Delay	45
Tipp 58	Echo	46
Tipp 59	Lo-Fi	46
Tipp 60	Wah	46
Tipp 61	Steuern Sie den Effector einhändig!	47
Tipp 62	Stellen Sie den Isolator auf das Maximum ein!	48

Kapitel 14

Power-Tips für den Part Mixer... 49

Tipp 63	Wechseln Sie den Part Mix	49
Tipp 64	Cooler Intro	49
Tipp 65	Spielen Sie einen Einzel-Part als Solo – sofort!	50
Tipp 66	Bleiben Sie im Takt!	50
Tipp 67	Benutzerdefinierte Kombinationstasten	50

Kapitel 15

Power-Tips für den Part Controller 51

Tipp 68	Activator-Texturen	51
Tipp 69	Dunkle Mixes und fette Grooves – Cutoff auf „min“!	51
Tipp 70	Sofortiges Reset!	52
Tipp 71	Pitch Bend für Keyboard-Voices	52

Kapitel 16

Sampling.....53

Tipp 72	Erstellen Sie Samples!	53
Tipp 73	Löschen Sie das Sample	54
Tipp 74	Loops und One Shots	54
Tipp 75	Spielen Sie Samples auf der Tastatur!	55

Kapitel 17

Performance Recorder.....56

Tipp 76	Nehmen Sie Ihre Performance auf	56
Tipp 77	Jammen mit dem Performance Player	57

Kapitel 18

Power Tips zu BPM/Tap.....58

Tipp 78	Klopfen Sie den Takt vor!	58
Tipp 79	Starten Sie mit einem Vorklopfen	58
Tipp 80	Langsam, langsamer... und aus!	59
Tipp 81	Überprüfen Sie die BPM	59

Kapitel 19

Die „Außenwelt“60

Tipp 82	Erweitern Sie Ihre DJ-Anlage	60
Tipp 83	Schalten Sie die Lautsprecher stumm	61

Kapitel 20

DJ-Performance Meisterklasse ... 62

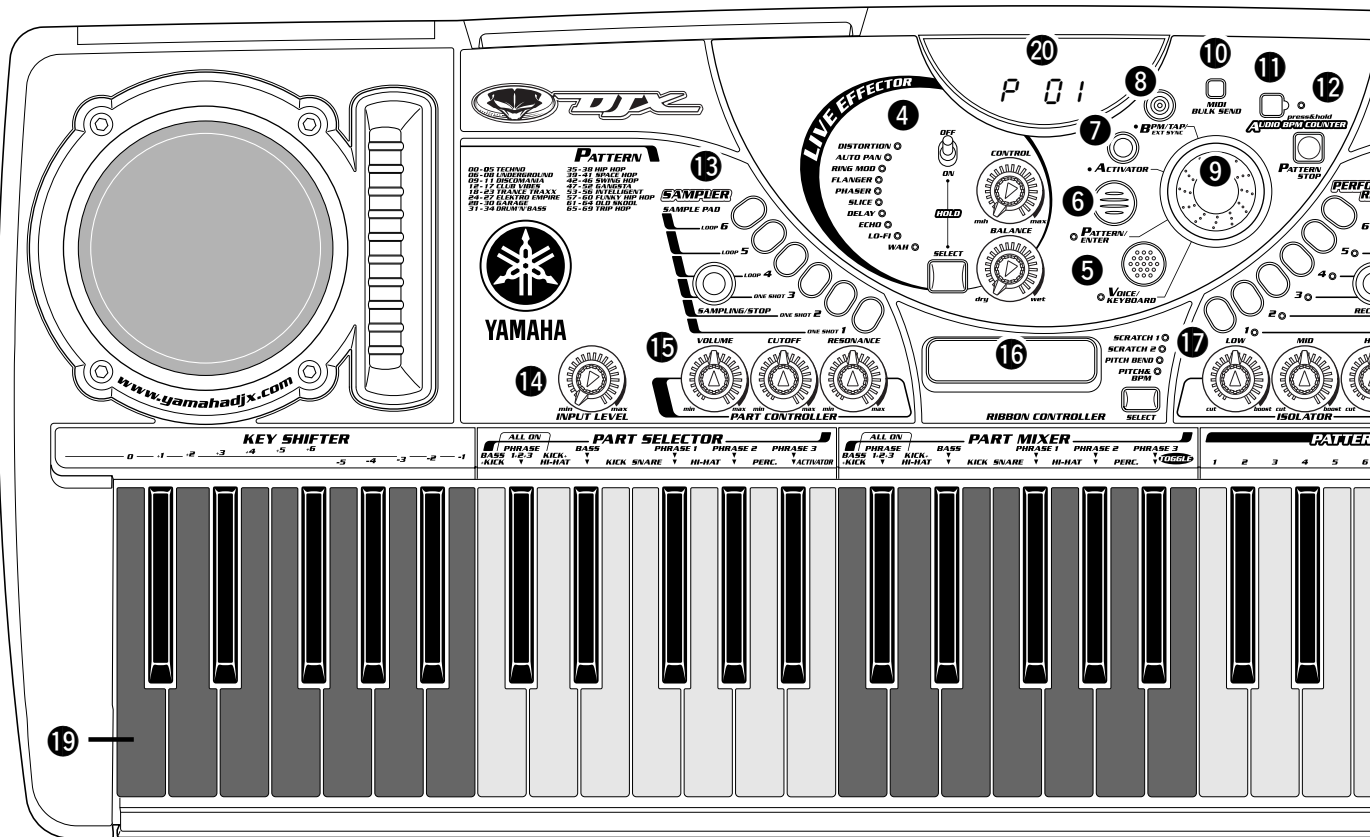
Tipp 84	Kreative Fill-Ins 3	62
Tipp 85	Pause bis zu einem neuen Beat	62
Tipp 86	Wechseln Sie zwischen den Drums!	63
Tipp 87	Outro -tro -tro -tro	63
Tipp 88	Verkehrt herum!	64
Tipp 89	Bauen Sie eine Variation auf	64
Tipp 90	Synchronisieren Sie Samples mit Patterns!	65
Tipp 91	Spielen Sie ein Pattern, lösen Sie eine Performance aus	66
Tipp 92	Rufen Sie Ihre Einstellungen mit einem einzigen Bedienvorgang ab	66
Tipp 93	Fühlen Sie den Puls	67
Tipp 94	Passen Sie die BPM automatisch an	67
Tipp 95	Aktivieren und Stummschalten im Rhythmus	68
Tipp 96	Synchronisationsanwendungen – der DJX-II als Master	68
Tipp 97	Synchronisationsanwendungen – der DJX-II als Slave	69
Tipp 98	Laden Sie weitere Patterns!	70
Tipp 99	Verwenden von MIDI Bulk Send	71
Tipp 100	Erstellen Sie eigene Patterns!	72

Anhang

74

Fehlerbehebung	74
Liste der Fehlermeldungen	76
Technische Daten	77
Glossar	78
Index	80
Pattern-Liste	82
Activator-Liste	83
Voice-Liste	84
Drum Kit-Liste	86
MIDI-Datenformat	89
MIDI-Implementierungstabelle	96

Oberseite



❶ Schalter **STANDBY/ON**..... 13

Drücken Sie diesen Schalter, um das Gerät ein- und auszuschalten. (Das Gerät ist eingeschaltet, wenn der Schalter nach unten gedrückt ist.)

❷ **MASTER VOLUME** 13

Mit diesem Regler wird die Grundlautstärke des DJX-II eingestellt.

❸ Taste **DEMO**

Mit dieser Taste können Sie die Demo-Songs zur Vorführung der komplexen Funktionen des DJX-II abspielen. Drücken Sie diese Taste, um die Demo-Songs zu starten oder anzuhalten.

Halten Sie für die Auswahl eines der Demo-Songs die Taste gedrückt und drehen Sie gleichzeitig das Data-Dial.

❹ Abschnitt **LIVE EFFECTOR** 22, 43

Der DJX-II verfügt über eine Vielzahl von integrierten, in Echtzeit variierbaren Effekten zur Veränderung des kompletten Sounds des DJX-II. Wählen Sie mit der Taste SELECT einen der 10 Effekte aus, und stellen Sie anschließend mit Hilfe der Regler Intensität und Stärke des Effekts ein.

❺ Taste **VOICE/KEYBOARD** 10, 27

Durch Drücken dieser Taste wird die DJX-II-Tastatur in den Voice-Modus versetzt. Beim Einschalten befindet sich der

DJX-II automatisch im Pattern-Modus; mit dieser Taste wechseln Sie in den Voice-Modus.

❻ Taste **PATTERN/ENTER** 10, 16

Hiermit wechseln Sie in den Pattern-Modus.

Beim Einschalten befindet sich das Gerät automatisch im Pattern-Modus.

❼ Taste **ACTIVATOR**..... 18

Hiermit wählen Sie den Activator aus.

❽ Taste **BPM/TAP** 39, 58

Mit dieser Taste ändern Sie die BPM (Beats per Minute, Tempo) des aktuellen Patterns oder Activators.

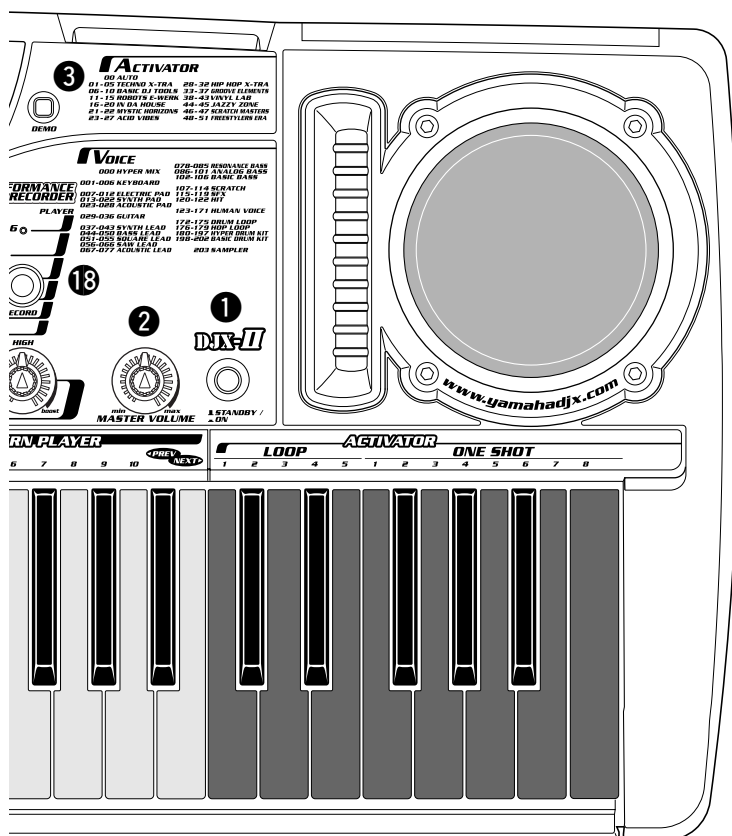
Alle Patterns des DJX-II wurden mit einem Standardtempo programmiert. Sie können die BPM jedoch auf einen beliebigen Wert zwischen 32,0 und 280,0 Beats pro Minute einstellen.

Darüber hinaus stellen Sie mit dieser Taste ein, ob der DJX-II über den internen Takt oder über den am Anschluß MIDI IN empfangenen MIDI-Takt gesteuert wird.

❾ **Data-Dial** 16

Hiermit ändern Sie die Werte und Einstellungen für Pattern-Nummer, Activator-Nummer, BPM (Tempo) und Voice-Nummer.

Das ist der DJX-II



10 Taste MIDI BULK SEND71

Mit dem DJX-II können Sie auf dem Performance Recorder und dem Sampler aufgezeichnete Originaldaten als Blockdaten an ein MIDI-Gerät senden, um sie zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt abzurufen. Durch Drücken dieser Taste senden Sie die aktuellen Blockdaten.

11 Taste AUDIO BPM COUNTER67

Der DJX-II verfügt über eine leistungsfähige und praktische Funktion, mit der Sie externe Audiodaten (z. B. von CD oder MD) mit den Patterns des DJX-II synchronisieren können. Halten Sie diese Taste gedrückt und passen Sie den Eingangspegel während der Wiedergabe vom angeschlossenen Audio-Gerät an. Der DJX-II verfolgt den Beat eines Audio-Geräts und gleicht die BPM (Beats per Minute) des DJX-II-Patterns automatisch mit dem entsprechenden externen Rhythmus ab. Der extrahierte BPM-Wert wird im Display angezeigt.

12 Taste PATTERN STOP14

Mit dieser Taste halten Sie die Wiedergabe von Patterns und Activator-Loops an. Starten Sie die Patterns des DJX-II, indem Sie eine der Tasten PATTERN PLAYER drücken, und halten Sie die Patterns an, indem Sie die Taste PATTERN STOP drücken.

13 Taste SAMPLER53

Der DJX-II verfügt über eine leistungsfähige Sampling-Funktion, mit der Sie Ihre eigene Stimme (über ein

Mikrofon) und den Sound von einem CD- oder MD-Player aufnehmen und anschließend über die SAMPLE PADS oder die Tastatur wiedergeben können.

Nehmen Sie mit Hilfe der Taste SAMPLING/STOP den gewünschten Sound auf (sampeln), und spielen Sie das neue Sample über eines der sechs SAMPLE PADS oder die Tastatur ab.

14 Regler INPUT LEVEL53

Hiermit stellen Sie den Eingangspegel der externen Audioquelle ein. Dadurch wird bei Verwendung der Sampling-Funktion der Mikrofon- und Kanalpegel beeinflusst; wird die Funktion „Audio-BPM-Counter“ (Seite 67) verwendet, wird auch der Audio-Eingangspegel beeinflusst.

15 Regler PART CONTROLLER34, 51

Diese Regler werden zur Anpassung von Lautstärke, Cutoff-Frequenz und Resonanz des Filters für einzelne Parts der Patterns verwendet.

16 RIBBON CONTROLLER38

Mit diesem ausdrucksvollen Werkzeug können Sie den Sound des DJX-II steuern und modifizieren, indem Sie einfach mit dem Finger über die Oberfläche reiben. Wählen Sie zunächst mit der Taste SELECT den gewünschten Effekt aus, und verändern Sie dann den Sound durch Hin- und Herreiben auf dem Band.

17 Regler ISOLATOR26

Mit Hilfe dieser Regler können Sie das Timbre und den Klang des Sounds ändern, indem Sie den Pegel der einzelnen Frequenzbereiche (Low (Niedrig), Mid (Mittel) und High (Hoch)) abgleichen. Durch Drehen der einzelnen Regler nach rechts wird der entsprechende Frequenzbereich verstärkt, wohingegen der Frequenzbereich durch Drehen nach links gedämpft wird.

18 Tasten PERFORMANCE RECORDER56

Auf dem DJX-II können Sie Ihre Original-Performances digital aufzeichnen, um Ihren Live-Performances noch mehr Power zu verleihen. Mit den Tasten RECORD und 1 bis 6 können Sie bis zu sechs verschiedenen Performances aufnehmen. Drücken Sie zur Wiedergabe der aufgezeichneten Performance einfach die entsprechende Taste 1 bis 6.

19 Tastatur27

Die außergewöhnlich vielseitige Tastatur des DJX-II hat verschiedene Funktionen. Selbstverständlich kann sie als konventionelle Tastatur zum Spielen von Melodien und Akkorden eingesetzt werden. Für die leistungsstarken DJ-Funktionen stellt die Tastatur jedoch ein Reservoir praktischer Tasten dar, die zum Abspielen und Steuern der verschiedenen Patterns und Sounds des Geräts verwendet werden können.

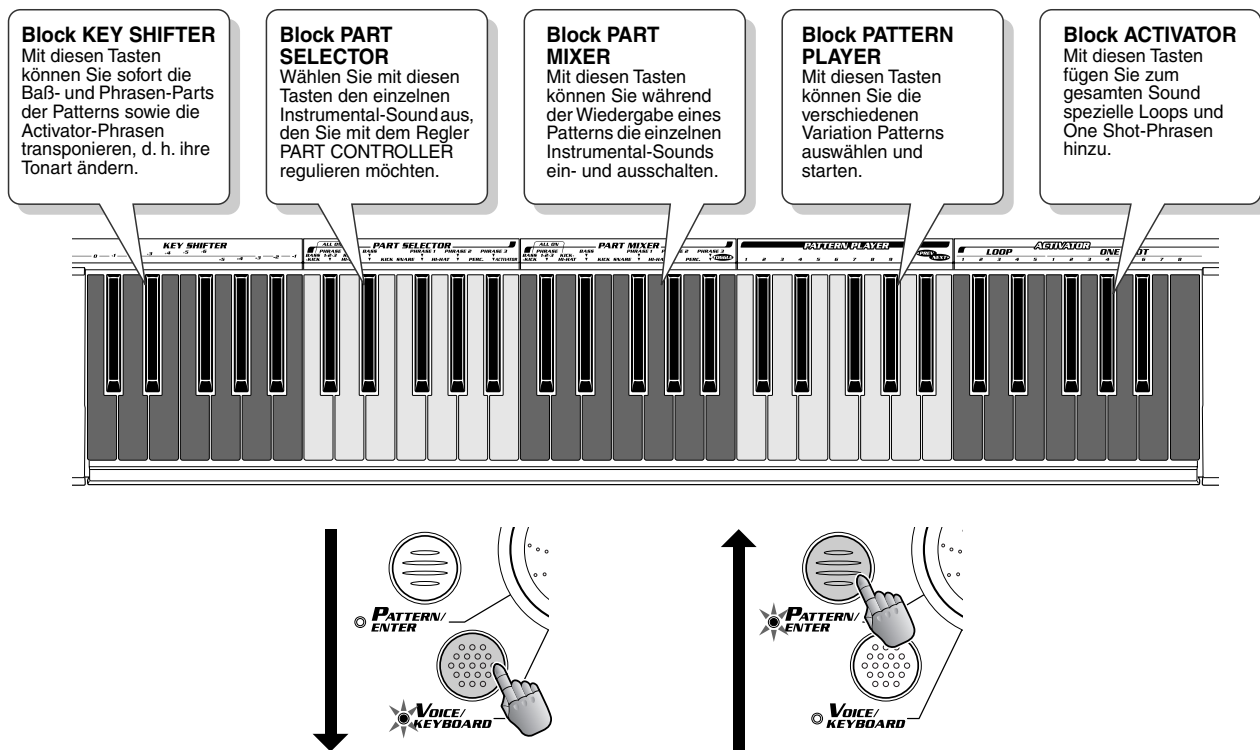
20 Display

Im Display werden wichtige Informationen zu bestimmten Einstellungen und Werten des DJX-II angezeigt.

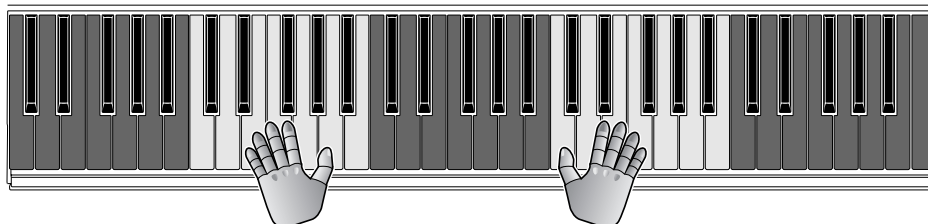
Funktionen der Tastatur

Bei einem herkömmlichen Tasteninstrument werden die Tasten zum Spielen von Tonleitern, Melodien und Akkorden verwendet. Der DJX-II ist jedoch alles andere als ein herkömmliches Instrument. Für die dynamischen DJ-Funktionen entspricht die Tastatur eher einem Reservoir praktischer Tasten, die zum Abspielen und Steuern der verschiedenen Patterns und Sounds des Geräts verwendet werden. Abhängig vom ausgewählten Modus funktioniert die Tastatur auf eine der nachfolgend beschriebenen Arten.

■ **Pattern-Modus**..... Wenn die Taste PATTERN/ENTER blinkt:
Beim Einschalten befindet sich das Gerät automatisch in diesem Modus.
Im Pattern-Modus werden Patterns ausgewählt und abgespielt.
Stellen Sie sich in diesem Modus die Tastatur nicht als eine Aufreihung gestimmter Tasten vor – sondern als Reihe von Reglern, Pads und Schaltern zur Steuerung von Patterns und Sounds!

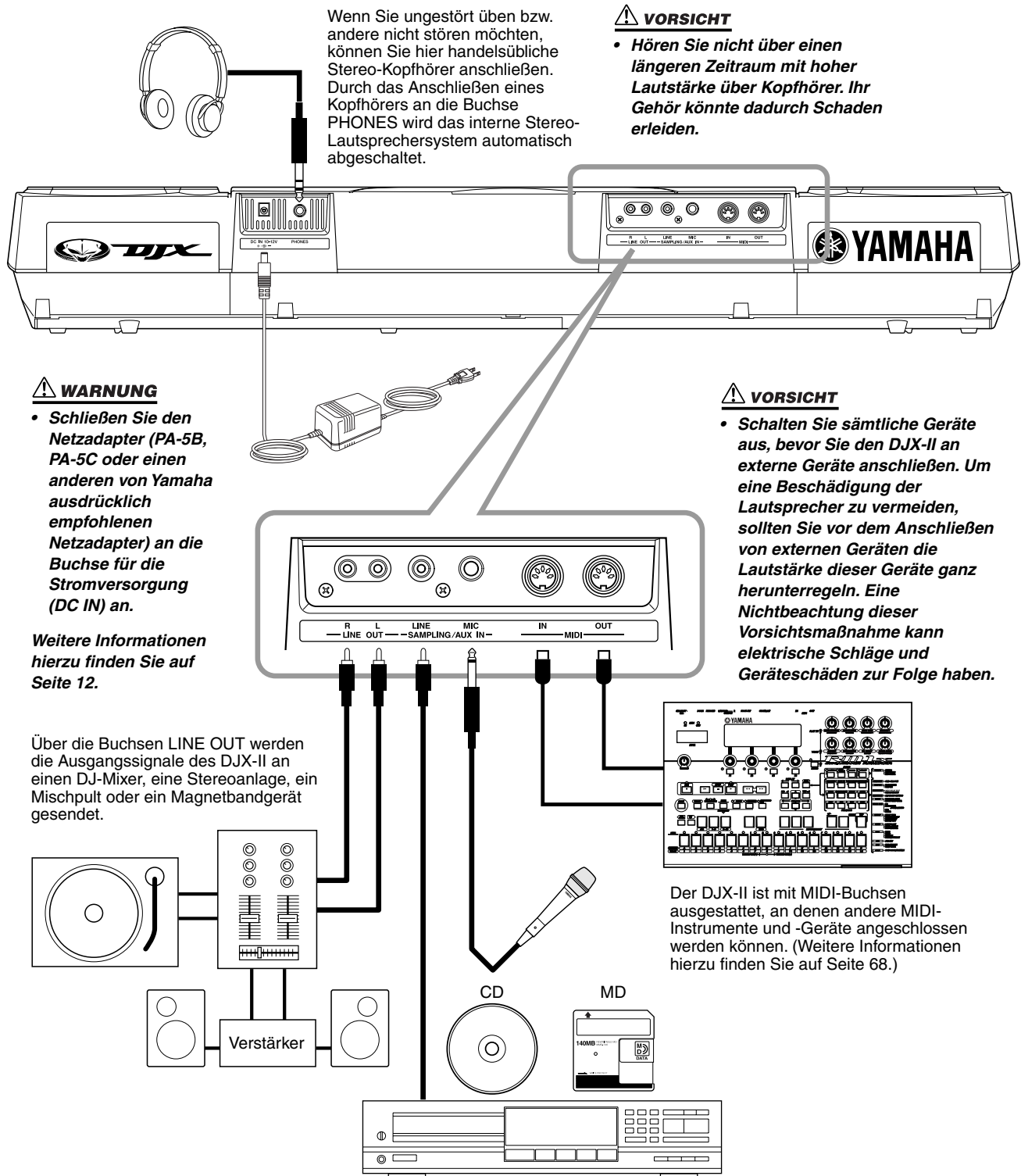


■ **Keyboard-Modus**..... Wenn die Taste VOICE/KEYBOARD blinkt:



In diesem Modus verwenden Sie die Tastatur auf herkömmliche Weise – zum Spielen von Melodien und Akkorden.

Rückseite und Anschlüsse



Diese dienen der Aufzeichnung einer externen Audioquelle in den Sampling-Funktionen (Seite 53). An die Buchse MIC können Sie ein Mikrofon anschließen, um Gesang und akustische Instrumente aufzunehmen. An die Buchse LINE IN können Sie einen CD-Player, ein Kassettendeck o. ä. anschließen, um ein Line-Level-Signal aufzuzeichnen.

⚠ VORSICHT

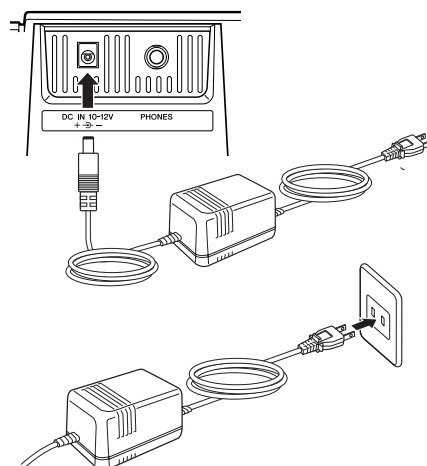
- Schließen Sie niemals ein Line-Level-Signal (CD-Player, Kassettendeck, elektronisches Instrument usw.) an die MIC-Eingangsbuchse an! Andernfalls können der DJX-II und seine Sampling-Funktionen beschädigt werden.

Vorbereiten des Geräts (Anschluß an die Stromversorgung)

Der DJX-II kann sowohl über einen optionalen Netzadapter als auch mit Batteriestrom betrieben werden. Aus Gründen des Umweltschutzes empfiehlt Yamaha jedoch den Gebrauch eines Netzadapters. Folgen Sie der unten aufgeführten Anleitung für die von Ihnen gewählte Stromquelle. Batterien sollten als Hilfsstromquelle zur Datensicherung betrachtet werden (Seite 13).

■ Verwenden eines optionalen Netzadapters •••••

- 1** Vergewissern Sie sich, daß sich der Schalter **STANDBY/ON** des DJX-II in der Position **STANDBY** befindet.
- 2** Schließen Sie den Netzadapter (**PA-5B**, **PA-5C** oder einen anderen von Yamaha ausdrücklich empfohlenen Netzadapter) an die Buchse für die Stromversorgung (**DC IN**) an.
- 3** Schließen Sie den Netzadapter an eine Netzsteckdose an.



So ziehen Sie den Netzadapter ab: Bringen Sie den Schalter **STANDBY/ON** in die Stellung **STANDBY**. Ziehen Sie anschließend den Netzadapter aus der Netzsteckdose und dann aus der Buchse für die Stromversorgung des DJX-II.

⚠ **WARNUNG**

- Verwenden Sie für den Netzbetrieb **AUSSCHLIESSLICH** den Netzadapter **PA-5B** oder **PA-5C** von Yamaha (oder einen anderen von Yamaha ausdrücklich empfohlenen Adapter). Die Verwendung eines anderen Netzadapters kann zu irreparablen Schäden am Adapter selbst sowie am DJX-II führen.
- Ziehen Sie bei Nichtbenutzung des DJX-II oder während eines Gewitters den Netzadapter aus der Steckdose.

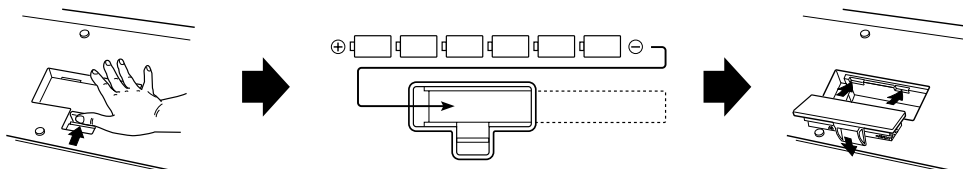
■ Batteriebetrieb •••••

Für den Batteriebetrieb des DJX-II werden sechs Batterien 1,5 V der Größe „D“ (SUM-1, R-20 oder entsprechend) benötigt. Wenn sich die Lautstärke verringert, der Sound verzerrt erscheint oder sonstige Probleme auftreten, müssen möglicherweise die Batterien gewechselt werden. Schalten Sie in diesem Falle das Gerät aus, und ersetzen Sie die Batterien durch neue. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- 1** Öffnen Sie den Batteriefachdeckel an der Unterseite des Geräts.
- 2** Setzen Sie sechs neue Batterien ein. Achten Sie dabei auf die richtige Polung der Batterien. Die korrekte Polung ist im Inneren des Batteriefachs abgebildet.
- 3** Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder ein. Vergewissern Sie sich, daß der Deckel fest verriegelt ist.

HINWEIS

- Wenn Sie während des Batteriewechsels den Netzadapter anschließen oder abziehen, wird der DJX-II auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.
- Wenn Sie den DJX-II bei Batteriebetrieb auf maximale Lautstärke stellen, verringert sich die Lebensdauer der Batterien.

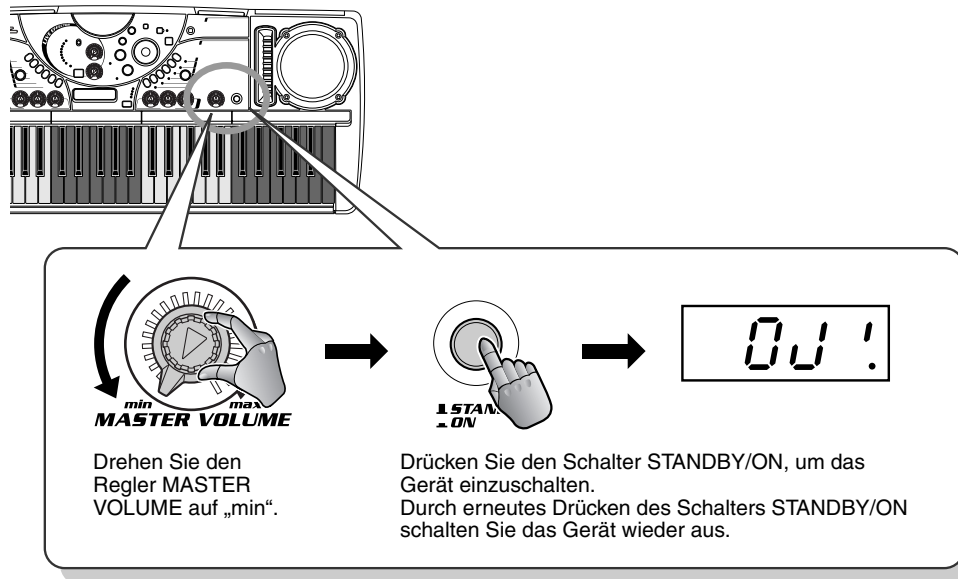


⚠ **VORSICHT**

- Ersetzen Sie verbrauchte Batterien immer durch einen vollständigen Satz von sechs neuen Batterien. Verwenden Sie **NIEMALS** alte und neue Batterien gemischt.
- Verwenden Sie nicht verschiedene Batterietypen gleichzeitig (beispielsweise Alkali- und Manganbatterien).
- Falls das Gerät für längere Zeit nicht benutzt wird, entnehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach, um ein mögliches Austreten von Batterieflüssigkeit zu vermeiden.

Inbetriebnahme des Geräts

Nachdem die Stromversorgung des DJX-II eingerichtet ist, können Sie das Gerät einschalten. Stellen Sie sicher, daß sich bei Einschalten des Geräts alle Lautstärkeregler der Stereoanlage und des DJX-II in der Minimalstellung befinden.



VORSICHT

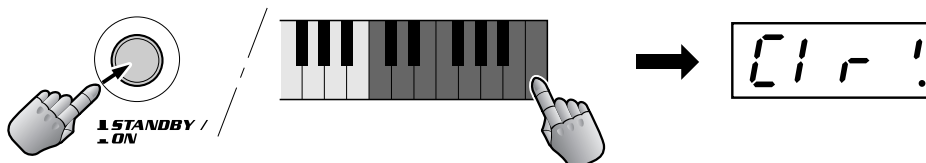
- Auch wenn sich der Schalter in der Position STANDBY befindet, verbraucht das Gerät geringfügig Strom. Wenn der DJX-II voraussichtlich längere Zeit nicht benutzt wird, sollten Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen und/oder die Batterien aus dem Gerät nehmen.

Datensicherung und Initialisierung

Beim Einschalten der Stromversorgung werden alle Einstellungen des DJX-II, außer den nachfolgend aufgeführten Daten, auf ihre Anfangswerte zurückgesetzt. Die nachfolgend aufgeführten Daten werden gesichert (d. h. die Daten bleiben im Speicher erhalten), solange ein Netzadapter angeschlossen oder ein Satz Batterien eingelegt ist.

- User Pattern-Daten Seite 72
- Sampling-Daten Seite 53
- Performance Recorder-Daten Seite 56

Alle Daten können initialisiert und auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden, indem Sie beim Einschalten des Geräts die höchste Taste (am weitesten rechts) auf der Tastatur gedrückt halten. Im Display wird kurzzeitig die Meldung „Clr!“ angezeigt.



VORSICHT

- Alle oben aufgeführten Einstellungen werden beim Ausführen der Dateninitialisierung gelöscht und/oder geändert.
- Bei einem Systemabsturz oder bei sonstigen Fehlfunktionen des DJX-II läßt sich durch eine Dateninitialisierung für gewöhnlich der normale Betriebszustand wieder herstellen.

Dies ist KEINE Bedienungsanleitung! Zumindest keine gewöhnliche. Aber der DJX-II ist ja auch kein gewöhnliches Gerät. Der DJX-II steckt voller aufregender und einfach zu bedienender Dance Music-Funktionen, durch die er sich deutlich von konventionellen 08/15-Instrumenten abhebt!

Diese Sammlung von 100 heißen Tips zeigt Ihnen, wie Sie in kürzester Zeit den maximalen Nutzen aus Ihrem neuen DJX-II ziehen können. Stellen Sie sich vor, daß Sie ein erfahrener DJ oder Mixer bei der Hand nimmt und Sie in alle Tricks und Techniken einweist, die Sie brauchen, um selbst ein Master-DJ zu werden! Von den ersten Grundlagen bis zu fortgeschrittenen Power-Tips lernen Sie im Handumdrehen, wie ein Profi zu mischen!

Also, los geht's!

◆ Die Levels – Arbeiten Sie sich hoch!

- Grundlagen
- Funktionen für Fortgeschrittene
- Ausgefeilte Tricks und Techniken
- Power User-Funktionen

Kapitel 1

Grundlagen des Pattern Players

Beginnen Sie hier Ihre DJ-Lehre! Die Patterns bilden die Grundbausteine für den Sound des DJX-II – sie sind das rhythmische Fundament aller anderen Funktionen dieser Dance-Maschine.

Tipp 1

Üben Sie mit den Patterns!



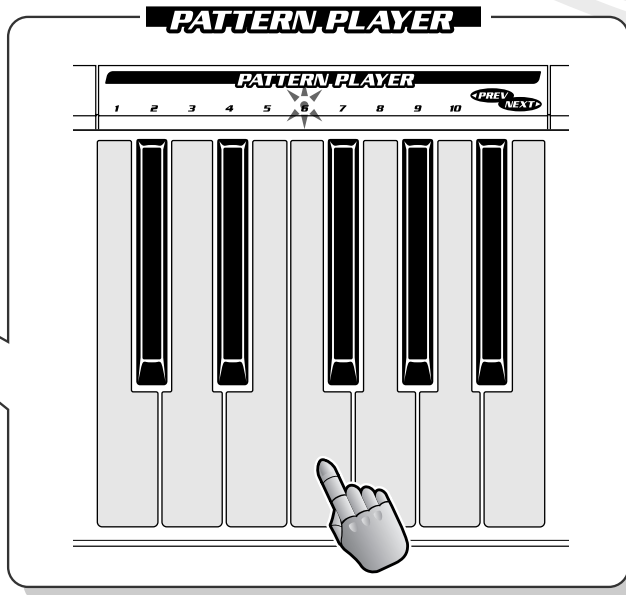
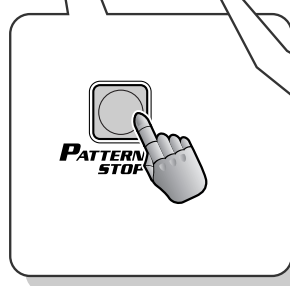
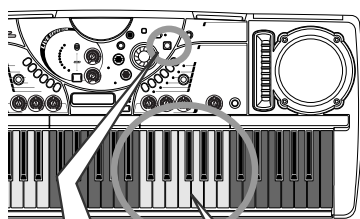
Hier liegt der Anfang aller Dinge!

Drücken Sie im Abschnitt PATTERN PLAYER eine der Tasten (1 bis 10) – und sofort beginnt die Wiedergabe des Patterns. Wenn Sie nun eine andere Taste drücken, wechseln Sie sofort zum nächsten Pattern (oder genauer: zu einer Variation des Haupt-Patterns).

Da der DJX-II das Pattern sofort startet, achten Sie darauf, die Taste synchron zum Rhythmus zu drücken.

Üben Sie das ein wenig – es gibt keine bessere Möglichkeit, ein gutes Timing und ein solides Rhythmusgefühl zu entwickeln!

Um das Pattern anzuhalten, drücken Sie die Taste PATTERN STOP.



Tipp 2

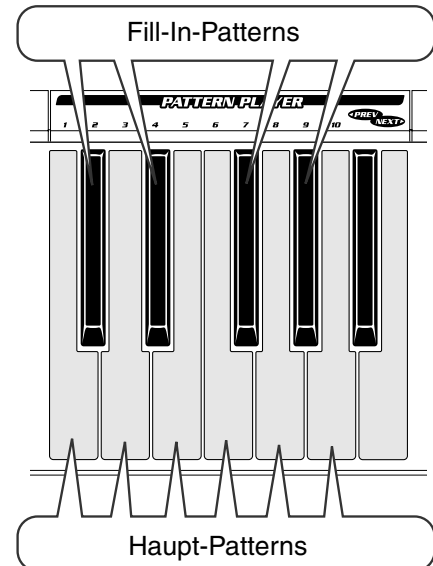
Mischen von Haupt-Patterns und Fill-In-Patterns

Versuchen Sie sich mit dem Mischen!

Jedes Pattern des DJX-II verfügt über zehn verschiedene Variationen. Spielen Sie die Haupt-Patterns auf den grauen und die Fill-In-Patterns auf den schwarzen Tasten. (Fill-In-Patterns werden normalerweise als dynamische Breaks oder Übergänge verwendet.)

Allgemein gilt: je höher die Variationsnummer (1 bis 10), desto variantenreicher oder komplexer das Pattern.

Hören Sie sich die einzelnen Patterns genau an – prägen Sie sich ihren Sound ein. Improvisieren Sie anschließend ein wenig, indem Sie die Patterns nacheinander abspielen!



Tipp 3

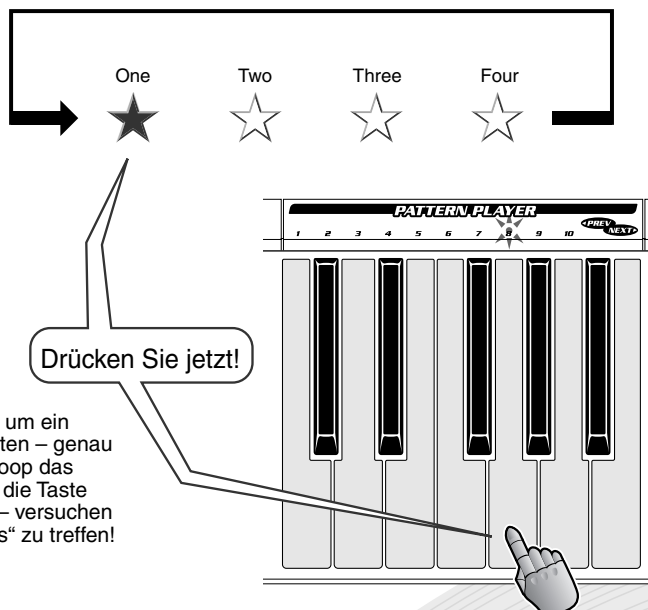
Betonen Sie die „Eins“!

Der Schlüssel für ein gutes Timing liegt darin, die „Eins“ zu treffen. Die „Eins“ ist der erste Beat eines Patterns mit vier Beats. Aber Sie müssen auch lernen, die Downbeats zu spüren (vier Downbeats ergeben ein Pattern). Mit dem DJX-II gelingt Ihnen das leicht!

Machen Sie die Probe:

Achten Sie während der Wiedergabe des Patterns auf das rhythmische Blinken des Punktes im BPM-Display. (Wird das BPM-Display nicht angezeigt, drücken Sie die Taste BPM/TAP.) Jedes Blinken entspricht einem Downbeat.

Versuchen Sie, auf der „Eins“ eine andere Pattern-Taste zu drücken – Sie werden selbst merken, ob Sie die Taste zur richtigen Zeit getroffen haben!



Das ist der geeignete Moment, um ein neues Variation Pattern zu starten – genau nachdem die vorhergehende Loop das Ende erreicht hat. Drücken Sie die Taste nicht zu früh und nicht zu spät – versuchen Sie, genau den Downbeat „Eins“ zu treffen!



4

Testen Sie weitere Patterns!

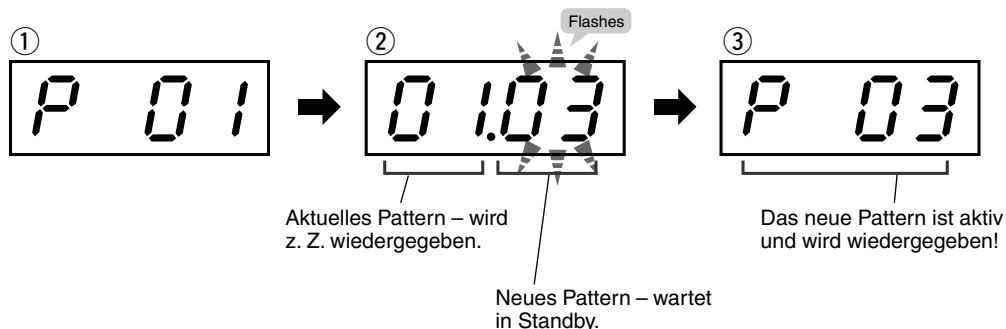
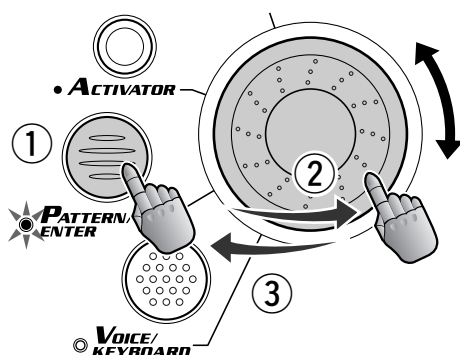


Probieren Sie nun einige unterschiedliche Patterns aus – der DJX-II besitzt jede Menge!

Drücken Sie zum Wechseln des Patterns zunächst die Taste **PATTERN/ENTER**, und drehen Sie anschließend das **Data-Dial**.

Überprüfen Sie Ihre Auswahl im Display. Die beiden Ziffern auf der linken Seite zeigen die Nummer des aktuellen Patterns an und die beiden Ziffern auf der rechten Seite die Nummer des neuen Patterns.

Aber Achtung! Das neue Pattern startet erst dann, wenn Sie die Taste **PATTERN/ENTER** erneut drücken! Warten Sie, bis die vorherige Loop des Patterns beendet ist, und drücken Sie die Taste **PATTERN/ENTER** auf dem Downbeat „Eins“ (siehe Tip 3?) – das Pattern wechselt sofort.



● Ausprobieren weiterer Patterns

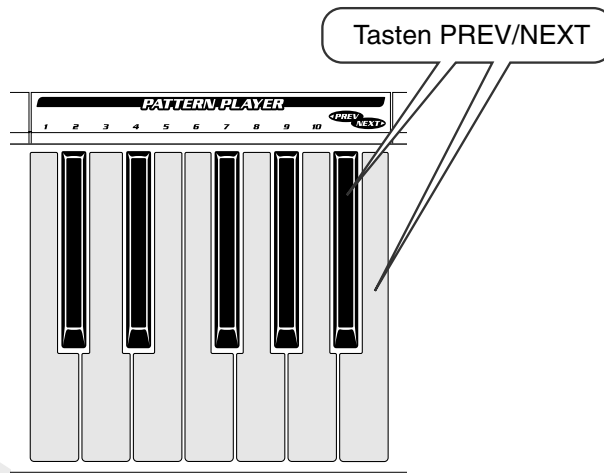
Kategorie	#	Name des Patterns	Beschreibung
TECHNO	01	Japan Beatz	Experimenteller elektronischer Wahnsinn – Way cool!
	05	Detroit	Ernste House-Musik – aus der Stadt, in der alles begann!
DISCOMANIA	11	Disco House	Londons Disco-Club-Szene.
CLUB VIBES	17	Hard House	Härter als Sie glauben...
DRUM'N'BASS	34	Jazz D&B	Direkt aus dem Herzen Londons – schnell und stilvoll!
GANGSTA	50	Light	Ein richtig fließender Hip-Hop-Kreuzer aus L.A.!
	52	Female	Extraweicher und glatter Hip-Hop im Rythm ,n' Blues-Stil.
FUNKY HIP HOP	59	Club Funk	Funk mit einer Hip-Hop-Note – sehr subtil!
OLD SKOOL	62	Scratchin'	Absolut dunkler und harter Hip-Hop – mit einer schönen Melodie in Variation 10.
TRIP HOP	65	Deep	Dark ,n' heavy Trip-Hop, atmosphärisch und verträumt.

Tipp 5 Wechseln Sie zwischen den Patterns!



Mit den Tasten NEXT und PREV können Sie die jeweils nächste oder vorherige Pattern-Nummer auswählen. Drücken Sie die Taste PREV, um zur vorherigen Pattern-Nummer zu wechseln. Drücken Sie die Taste NEXT, um zur folgenden Pattern-Nummer zu wechseln.

Achten Sie auf das Timing... Der DJX-II wechselt das Pattern, sobald Sie die Taste anschlagen!



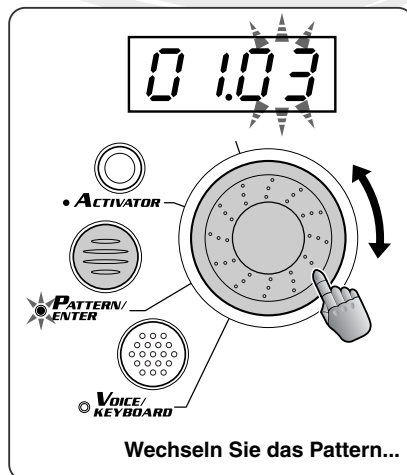
Tipp 6 Halten Sie die BPM konstant!



Nachdem Sie ein Pattern gestartet haben, sollten Sie es mit einem konstanten BPM-Wert abspielen – es sei denn, Sie möchten Spezialeffekte und plötzliche Tempowechsel erreichen.

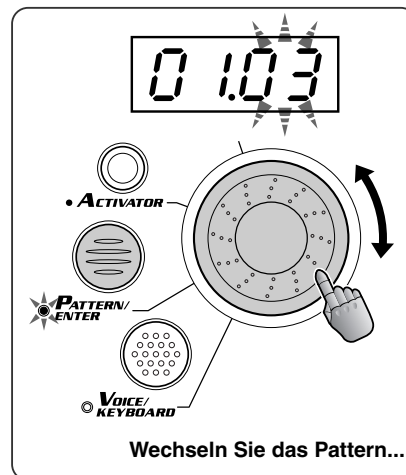
Eigentlich übernimmt dies der DJX-II für Sie – automatisch! Wenn Sie während der Wiedergabe eines Patterns zu einem anderen Pattern wechseln, bleibt die BPM-Einstellung gleich. Wenn Sie jedoch das Pattern anhalten und anschließend ein neues Pattern starten, werden die BPM auf den für das neue Pattern geeignetsten Wert eingestellt.

Bei laufender Wiedergabe des Patterns...



... und die BPM bleiben gleich.

Bei angehaltener Wiedergabe des Patterns...



... und die BPM werden auf den für das ausgewählte Pattern geeignetsten Wert eingestellt.

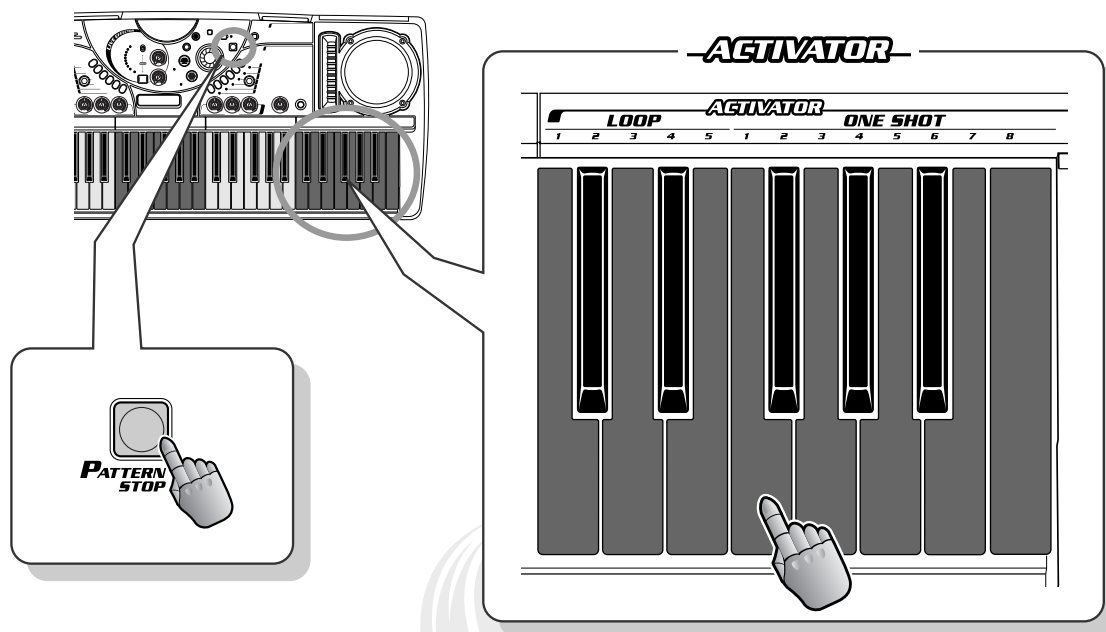
Grundlagen des Activators

Der Activator verleiht den Patterns noch mehr Power. Er stellt Ihnen eine vollkommen neue Reihe an Rhythmen und Sounds zur Verfügung, mit denen Sie die Basisrhythmen des DJX-II bereichern, ergänzen und ausschmücken können.

Tipp 7 Üben Sie sich am Activator



Probieren Sie das doch gleich aus! Drücken Sie im Abschnitt „Activator“ die Taste ONE SHOT 1 – und der Activator erklingt. Drücken Sie die Taste LOOP 1 – und es wird eine Spezialphrase gestartet. Um die Phrase manuell anzuhalten, drücken Sie entweder erneut die gleiche Taste oder PATTERN STOP.



Jede dieser Tasten ist mit einem anderen Rhythmus oder Sound belegt, und natürlich können Sie diese Sounds während der Wiedergabe eines Patterns hinzufügen. Improvisieren Sie während der Wiedergabe des Patterns, schlagen Sie verschiedene Tasten an, um Ihren eigenen Sound zu erzeugen.

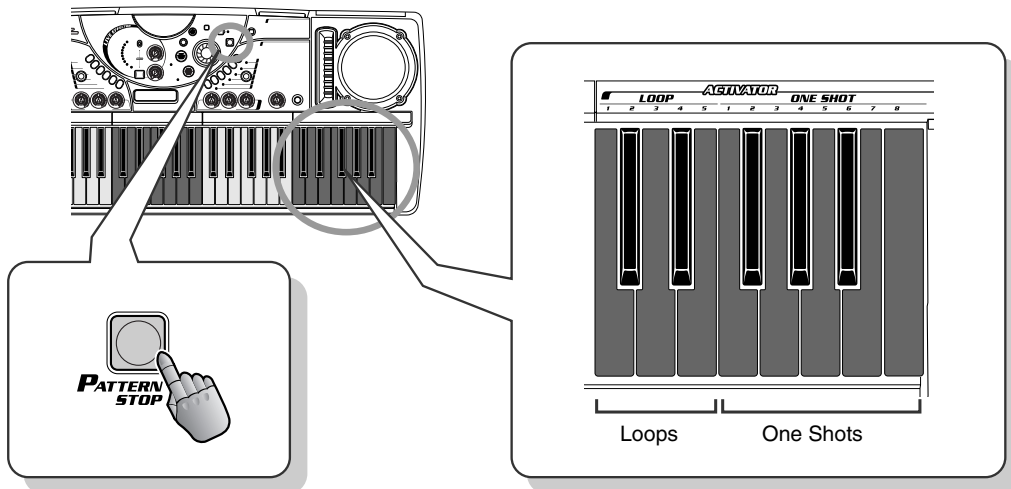
Der DJX-II besitzt insgesamt 52 verschiedene Activator-Kits – jedes Kit mit fünf Loops und acht One Shots. Im nächsten Tip erfahren Sie mehr darüber!

Tipp 8 Loops und One Shots



Der DJX-II hat zwei Arten von Activator-Sounds: Loop und One Shot. Die englischen Bezeichnungen deuten bereits die jeweilige Funktionsweise an. Eine **Loop** (Schleife) wird abgespielt, wenn Sie eine der fünf Loop-Tasten betätigen. Sie wird dann als Endlosschleife wiederholt, bis Sie die gleiche Taste erneut drücken. Die acht **One Shots** („Einzelschüsse“) erklingen nur ein einziges mal, solange Sie die Taste gedrückt halten – ausgenommen natürlich, Sie drücken sie mehrmals hintereinander. Sie können alle Loop-Sounds gleichzeitig anhalten, indem Sie die Taste PATTERN STOP drücken.

Bauen Sie während der Wiedergabe des Patterns Stück für Stück Ihren eigenen Sound auf, und fügen Sie die verschiedenen Loops und One Shots ein!



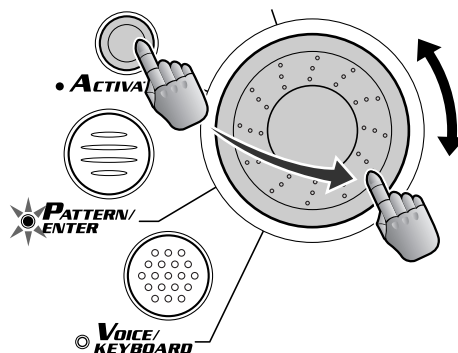
Tipp 9 Entdecken Sie die Activator-Kits!



Wie bereits erwähnt, verfügt der DJX-II über eine Vielzahl verschiedener Activator-Kits. Wählen Sie einige davon aus, und testen Sie ihren Sound. Drücken Sie die Taste ACTIVATOR (das Display zeigt „A 00“ an), und ändern Sie mit Hilfe des Dials die Activator-Nummer.

Bei der Activator-Nummer 00 handelt es sich um ein Spezial-Kit namens „Auto“. Wenn „Auto“ ausgewählt ist, wird bei einem Wechsel des Patterns automatisch auch der Activator gewechselt. Dabei wird das Activator-Kit ausgewählt, das am besten zum neuen Pattern und seinen Variationen paßt.

Im weiteren Verlauf der Tips werden „Pattern x“ mit „P x“, „Variation x“ mit „V x“ und „Activator x“ mit „A x“ abgekürzt.



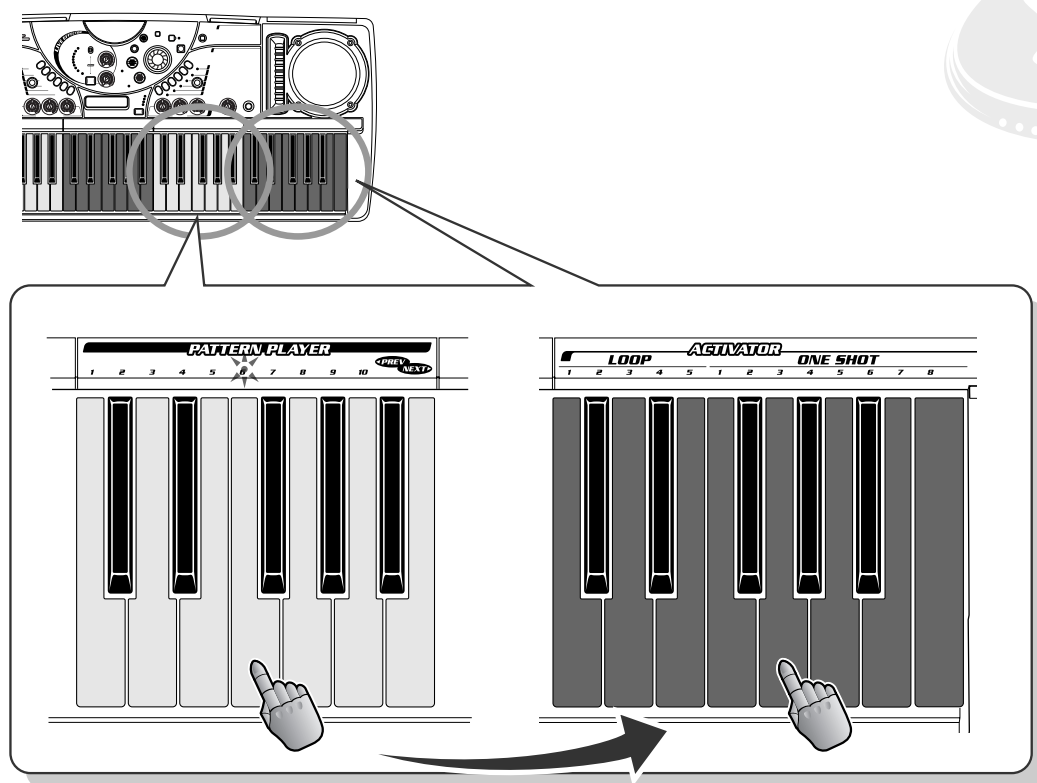
„A“ steht für „Activator“.

Aktuell ausgewählte Nummer.

Tipp 10 Setzen Sie beides zusammen!



Starten Sie ein Pattern, und spielen Sie die One Shots passend zum Rhythmus des Patterns ab. Versuchen Sie, in den Rhythmus zu gelangen und die Downbeats zu spüren, und legen Sie die One Shots über den Haupt-Beat.



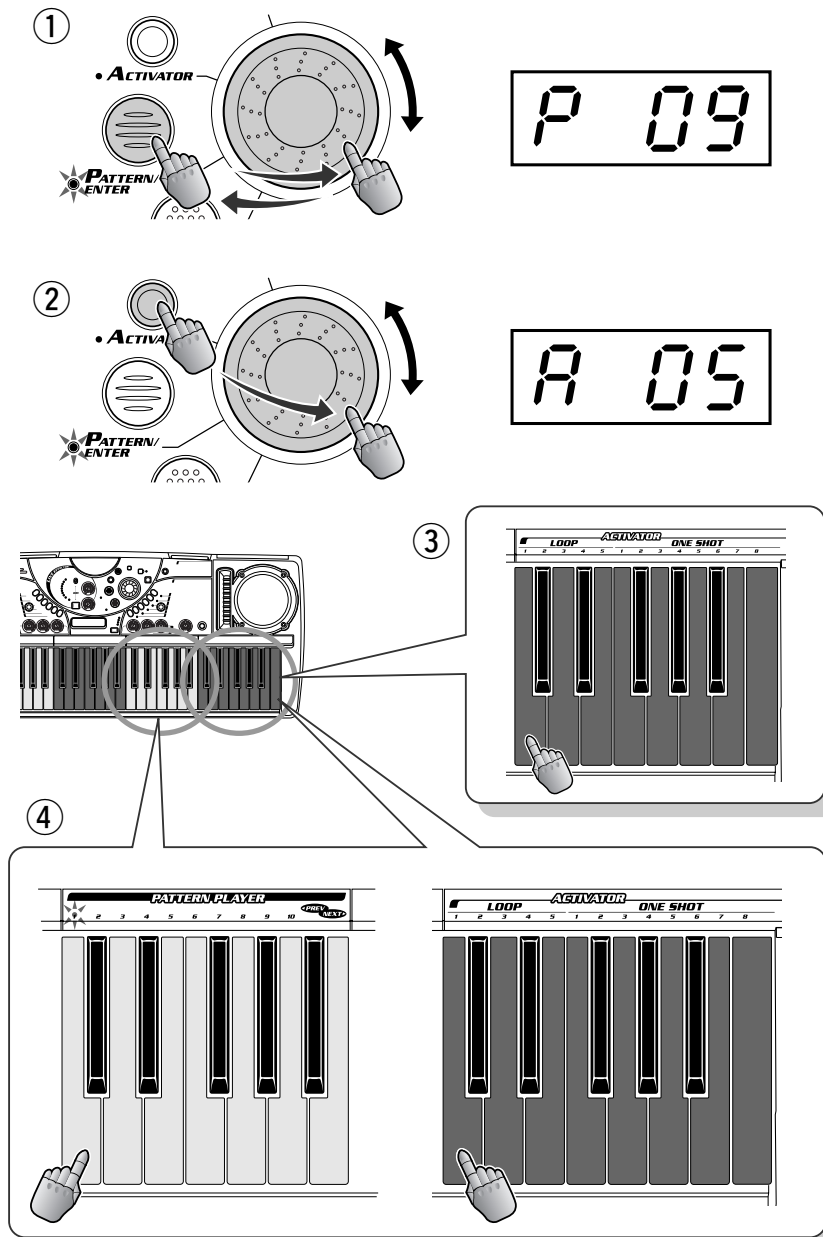
Tipp 11 Introtexturen des Activators



Einen guten Dance Track erkennt man schon daran, wie er beginnt. Mit dem DJX-II können Sie Ihre eigenen Intros komponieren und Ihre Zuhörer von der ersten Note an mitreißen!

Machen Sie mit dem folgenden Intro die Probe! In diesem Beispiel leitet ein Drum-Fill auf das Haupt-Pattern über.

Wählen Sie zuerst P09 und A05 aus, und drücken Sie dann Activator LOOP1. Lassen Sie die Activator-Loop zwei Takte (acht Beats) spielen, halten Sie dann die Loop an, und starten Sie gleichzeitig das Pattern (V1). Drücken Sie dazu gleichzeitig die zuvor angeschlagene Loop-Taste und die entsprechende Pattern-Taste.



Tipp 12 BPM der Activator-Loops



Dies ist eine äußerst praktische Funktion! Sie brauchen sich niemals darum zu kümmern, das Tempo der Loops zu halten – der DJX-II paßt die BPM der Activator-Loops automatisch an die BPM des Patterns an.

Der DJX-II kann Ihre Loops jedoch nur dann synchronisieren, wenn Sie diese im richtigen Moment starten! Achten Sie darauf, die Loops genau bei „Eins“ zu treffen – wie Sie das bei den Patterns geübt haben.

Grundlagen des Live Effectors

Die Effekte des DJX-II sind nicht einfach nur als Zuckerguß auf dem Kuchen gedacht – sie sind leistungsfähige Werkzeuge, mit denen Sie Sounds und Rhythmen komplett umwandeln und Ihren Tracks einen vollkommen neuen Kick geben können!

Tipp 13 Was ist der Live Effector?



Mit dem Live Effector können Sie Ihre Beats so richtig umkrepeln und verformen!

Der Live Effector bietet Ihnen eine große Vielfalt an Echtzeiteffekten, mit denen Sie den Sound auf wilde und aufregende Art verformen und zerstückeln können. Alle Sounds des DJX-II – die Patterns, der Activator und die Sampler (→ Seite 53) – werden mit Hilfe dieser vielseitigen Sound-Former verarbeitet. Sie können die Effekte synchron zum Rhythmus ein- und ausschalten sowie während der Wiedergabe des Patterns einen vorprogrammierten Schlüsseffekt-Parameter und die Balance (Intensität) des Effekts in Echtzeit einstellen.

Eine ständig leuchtende LED zeigt an, daß der Effekt ausgewählt ist. Wird der Effekt eingeschaltet, blinkt die LED synchron zum Pattern.

• So wählen Sie den Effekt permanent aus:
Halten Sie den Kippschalter gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste SELECT.
Um die Auswahl des Effekts aufzuheben, schalten Sie den Effekt ein und wieder aus.

Schaltet den Effekt ein (ON) und aus (OFF).

Ändert des Sound des Effekts. (Bei jedem Effekt läßt sich ein anderer Schlüsselparameter steuern.)

Ändert die Intensität des Effekts. In der Stellung „Dry“ ist der Effekt nicht zu hören. Wenn der Effekt aktiviert ist, kann das Drehen des Regler BALANCE ein Rauschen erzeugen.

Drücken Sie hier, um den Effekttyp zu ändern. Wenn der Effekttyp geändert wird, wird der neue Typ sofort mit der nächsten Note angewendet (mit Ausnahme des Slice-Types).

• Führen Sie zu viele Aktionen auf einmal aus?
Die Änderung des Effekttyps bei aktiviertem Effekt und bei Wiedergabe eines Patterns und/oder bei Betätigung des Keyboards kann zu einer Überlastung des DJX-II durch die Verarbeitungsspannung führen. Dadurch kann den Sound auf verschiedene Weise beeinflusst werden, wobei der gesamte Sound weicher werden oder der Sound des Effekts sich in unerwarteter oder unerwünschter Weise verändern kann. Für bessere Ergebnisse halten Sie, kurz bevor Sie den Effekttyp ändern, das Pattern und/oder das Spiel auf dem Keyboard an. Besser noch, Sie deaktivieren den Effekt kurz, ändern den Typ und aktivieren ihn bei Bedarf erneut.

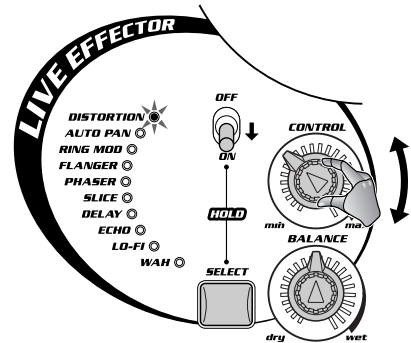
♦ **Technischer Hinweis:**
Sie können den Effekttyp ändern, während der Effekt im „Halte“-Zustand aktiviert ist. Er kann jedoch nicht geändert werden, während der Kippschalter gedrückt gehalten wird.

1 Starten Sie das Pattern oder den Activator.
2 Wählen Sie den gewünschten Effekt aus, schalten Sie „Effect“ ein, und verstellen Sie die Regler in beide Richtungen.
3 Halten Sie das Pattern oder den Activator an.

Tipp 14 Distortion



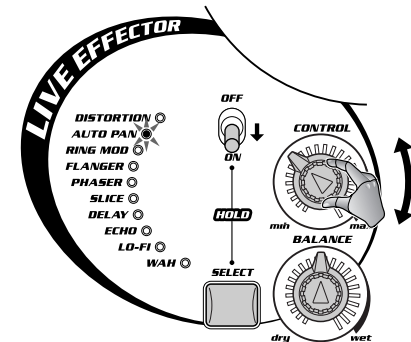
(Verzerrung) Mit diesem beliebten Effekt können Sie den Sound verzerrern – von einem leichten Klirren bis zu einem heftigen metallischen Krachen. Durch Drehen des Reglers CONTROL nach rechts erhöhen Sie das Krachen und die Intensität des Effekts.



Tipp 15 Auto Pan



Bewegen Sie den Sound durch den Raum! Bei diesem Effekt schwingt der Sound zwischen linkem und rechtem Stereokanal hin und her. Wenn Sie den Regler CONTROL auf „max“ einstellen, wird die Schwingung derart beschleunigt, daß der Sound moduliert erscheint – wie auf einem Synthesizer!

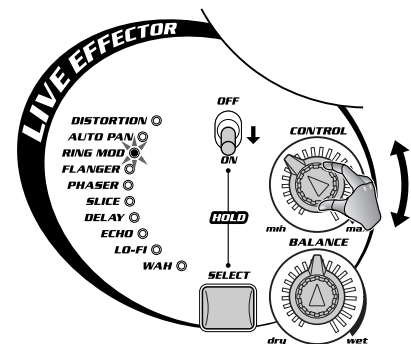


Tipp 16 Ringmodulation



Dieser ultracoole Effekt stammt aus der modernsten Technik der Analog-Synthesizer! Durch eine Übersteuerung des Oszillators (erfolgt mit dem Regler CONTROL) verändert der Ringmodulator den Sound drastisch. Dieser Effekt zerstört die Originaltonlage des Sounds komplett und erzeugt ein aus mehreren Tonhöhen und Harmonien bestehenden, massiv dynamisch-metallischen Sound. Die Oszillatorfrequenz können Sie mit Hilfe des Reglers CONTROL verändern.

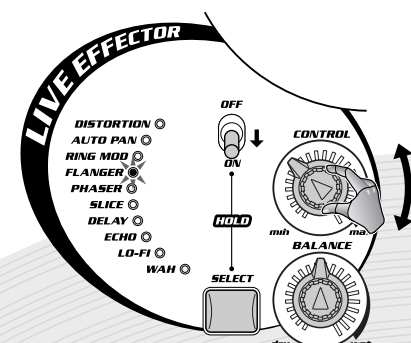
Setzen Sie diesen Effekt sparsam ein! Sie sollten sich diesen beeindruckenden, leistungsstarken Effekt für die Höhepunkte Ihrer Performance aufbewahren – um dann Ihrem Publikum den Rest zu geben!



Tipp 17 Flanger



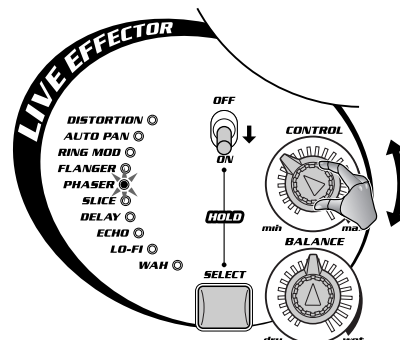
Dieser Modulationseffekt produziert einen „zischenden“ oder „tunnelartigen“ Sound. Wenn Sie mit dem Regler CONTROL die Modulationsgeschwindigkeit ändern, erzeugt dies einen charakteristischen metallisch-rauschenden Effekt – etwa wie der Klang eines startenden Düsenflugzeugs.



Tipp 18 Phaser

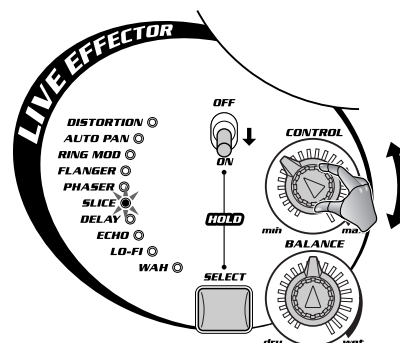


Der Phaser-Effekt ähnelt dem Flanger-Effekt (s. o. Tip 17), ist jedoch subtiler und weniger dramatisch. Der Phaser eignet sich hervorragend dazu, dem Sound warme Animationen und Bewegungen zu verleihen. Die Modulationsgeschwindigkeit können Sie mit Hilfe des Reglers CONTROL einstellen.



Tipp 19 Slice

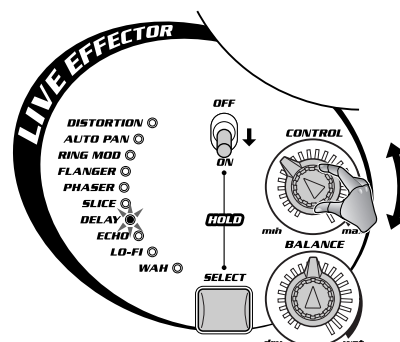
„Zerhacken“ Sie den Beat, schneiden Sie ihn „in Scheiben“ (Slices), „würfeln“ Sie ihn – verändern Sie den Rhythmus von Grund auf! Ändern Sie bei diesem Happening-Effekt mit Hilfe des Reglers CONTROL die „Slice“-Patterns, und verleihen Sie der Wiedergabe ständig neue Rhythmen!



Tipp 20 Delay

Bei Delay (Verzögerung) handelt es sich um einen beliebten Effekt, bei dem den Sound synchron zum Rhythmus wiederholt wird. (Das ist ähnlich dem Echo-Effekt in Tip 21). Probieren Sie diesen Effekt aus – dazu bedarf es keiner großen Wissenschaft! Der DJX-II synchronisiert die Verzögerungszeit automatisch mit den aktuellen BPM, so daß Sie nicht einmal den Regler neu einstellen müssen, wenn sich die BPM ändern. Stellen Sie mit Hilfe des Reglers CONTROL den Rhythmus effekt auf die gewünschte relative Verzögerungszeit ein. Der DJX-II synchronisiert den Effekt entsprechend des Notenwertes – Sechzehntel-, Achtel-, Viertelnote, Triole usw.

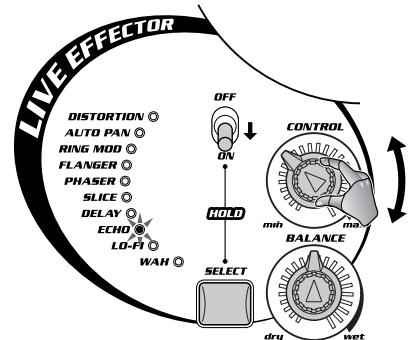
◆ **Vorsicht!** – Das Verändern der Verzögerungszeit (durch Änderungen des Reglers CONTROL oder der BPM) kann zu einem leichten Rauschen führen.



Tipp 21 Echo



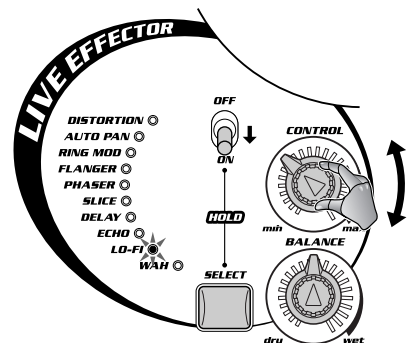
Wie der Delay-Effekt (s. o. Tip 20) erzeugt der Echo-Effekt Sound-Wiederholungen als rhythmische Variation. In diesem Fall wird der Regler CONTROL jedoch zum Einstellen der Anzahl der Wiederholungen verwendet (auch „Feedback“ genannt). Natürlich synchronisiert der DJX-II auch diesen Effekt automatisch mit den BPM des Patterns.



Tipp 22 Lo-Fi



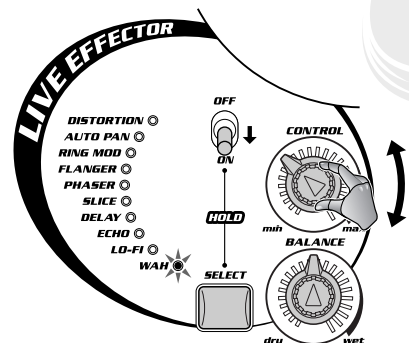
Sie möchten den Sound verzerren, finden den Distortion-Effekt aber zu kraß? Mit diesem nützlichen Effekt können Sie den von Hip-Hop, Trip-Hop und vielen anderen Styles bekannten Lo-Rez-Sound auf Ihre Beats geben. Lo-Fi macht den Sound nur ein Spur „dreckiger“ – und gibt Ihrer Performance einen leicht „antiquierten“ analogen Touch.



Tipp 23 Wah



Wah ist ein spezieller dynamischer Filtereffekt, der Ihrem Sound ein Funky-Feeling verleiht. Die Geschwindigkeit der Filterbewegung wird mit dem Regler CONTROL verändert. Bei Einstellung auf Maximum wird ein vibrierender Sound erzeugt.



Grundlagen zum Isolator

Hiermit erhalten Sie noch mehr Kontrolle über den Sound! Mit dem Isolator können Sie den Sound nach Ihren Wünschen maßschneidern – fett und rund, dünn und nervös oder schwer und hämmernd!



24 Ziehen Sie den Sound in die gewünschte Form!

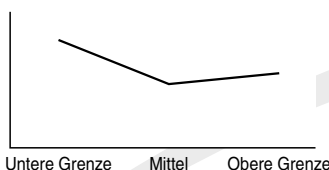
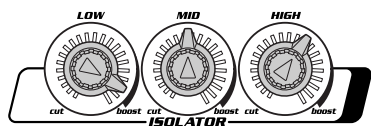
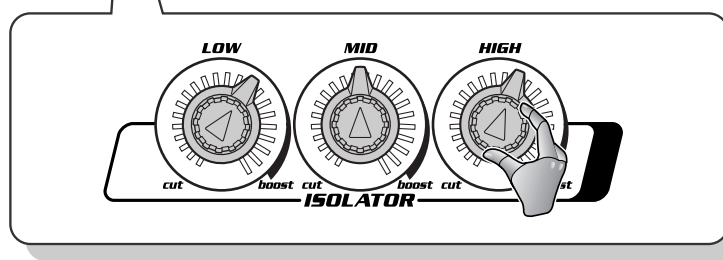
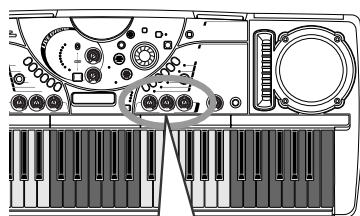


Möchten Sie den unteren Frequenzbereich aufmotzen? Oder den Sound im oberen Bereich kantiger und schriller gestalten? Verändern Sie mit Hilfe dieser Regler den Sound nach Ihrem eigenen Geschmack! Drehen Sie probeweise die Regler „Low“ und „High“ ein wenig nach rechts, um einen ausgeprägteren Sound zu bekommen. Experimentieren Sie ein wenig mit den Einstellungen des Sounds!

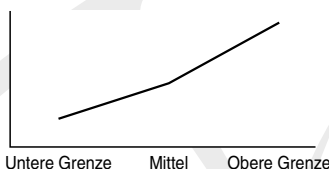
Diese Regler verstärken („boost“) oder dämpfen („cut“) jeweils ein bestimmtes Frequenzband des Sounds. Der Einstellbereich der Regler reicht von -12 dB bis +12 dB.

◆ **Vorsicht!** – Befindet sich der Regler MASTER VOLUME in oder nahe der Maximalstellung, kann die Verstärkung dieser Frequenzen zu unerwünschten Verzerrungen führen!

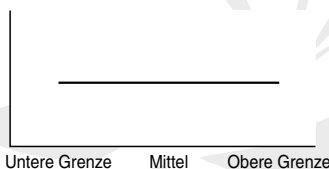
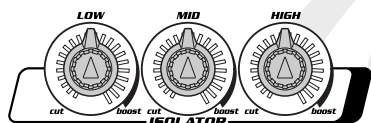
◆ **Nützlicher Tip:** Vermeiden Sie nach Möglichkeit, den Pegel zu verstärken („boost“). Dämpfen („cut“) Sie statt dessen den mittleren Frequenzbereich ein wenig, wenn Sie den oberen und den unteren Frequenzbereich betonen möchten.



Unterer Bereich verstärkt, oberer Bereich leicht erhöht.



Sehr blecherner Sound – fast ohne Baß, hohe Frequenzen sehr hell und schrill.



Gleichförmige Wiedergabe – Normaleinstellung.

Die Tastatur

Versteckt zwischen den vielen Wundern des DJX-II finden Sie – was für eine Überraschung! – eine konventionelle Tastatur.

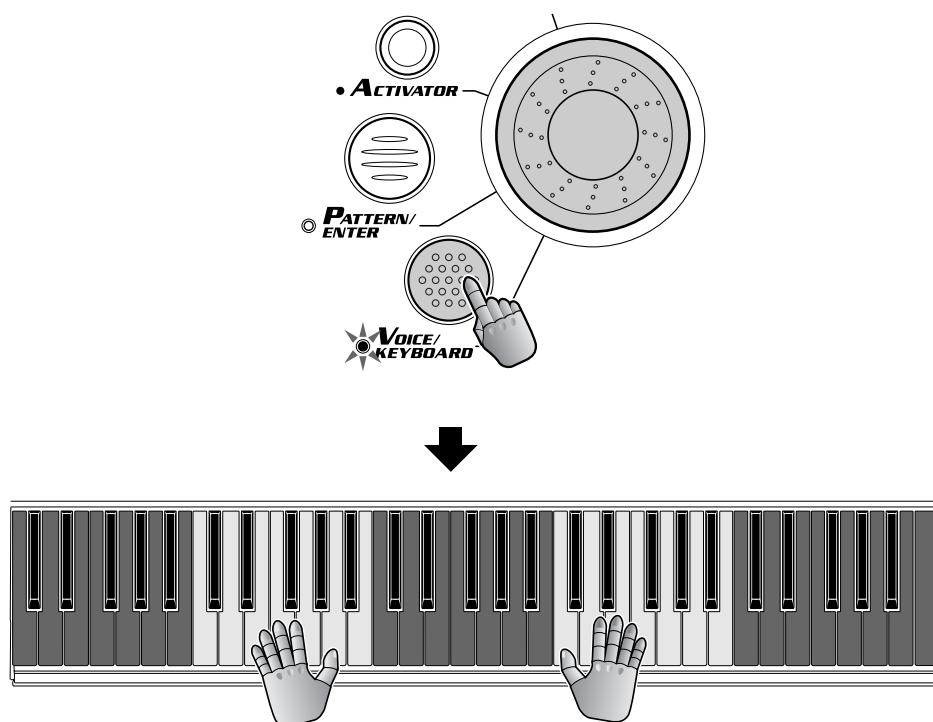
Tipp 25 Spielen Sie auf der Tastatur!



Falls Sie es noch nicht bemerkt haben: neben der DJ-Pattern-Tastatur besitzt der DJX-II auch eine normale, konventionelle Tastatur.

Drücken Sie einfach die Taste VOICE/KEYBOARD, um den Keyboard-Modus aufzurufen und ganz normal auf der Tastatur zu spielen. Um wieder zu den DJ-Funktionen – auch Pattern Control-Modus genannt – zurückzukehren, drücken Sie die Taste PATTERN/ENTER.

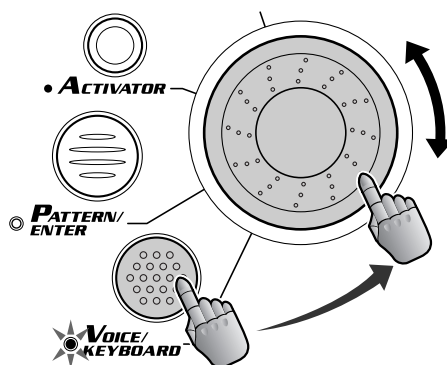
Natürlich können Sie auch bei laufendem Pattern bzw. Activator beliebig zwischen Keyboard- und Pattern Control-Modus hin- und herschalten.



Tipp 26 Probieren Sie einige verschiedene Voices aus!

Der DJX-II ist randvoll mit einer erstaunlichen Vielzahl dynamischer Voices. Probieren Sie nun ein paar davon aus!

Drücken Sie zum Auswählen einer Voice die Taste VOICE/KEYBOARD (das Display zeigt „Vxxx“ an), und drehen Sie das Dial.



Zeigt die aktuell ausgewählte Voice an.

● Probieren Sie einige verschiedene Voices aus!

Kategorie	#	Name der Voice	Beschreibung
HYPER MIX	000	DJX-II	Verschiedene menschliche Stimmen aus der ganzen Welt plus Scratches aus den USA.
SYNTH PAD	015	Wave 2001	Üppiges, atmosphärisches Sweep Pad, geeignet für Trance- und Chill-Out-Styles.
GUITAR	036	Dist. 5th	Schwere, kettensägenartige Power-Akkorde. Mischen Sie ein paar Metal-Klänge in Ihre Performance!
SQUARE LEAD	054	Square Lead 2	Klassischer analoger Synthesizer-Wave – mit großartigem atonalen Baß im unteren Frequenzbereich.
SAW LEAD	056	Break it	Laute und fette Lead-Synthesizer-Sound – perfekt für Euro-Styles und Rave.
	065	Saw Lead 2	Leicht schwirrender analoger Synthesizer-Sound der 80er Jahre.
	092	Hyper	Grundlegende Baß-Voice für alle möglichen Styles.
ANALOG BASS	094	Dist-Syn	Abgedreht und funky – geeignet für Acid und zum Hinzufügen von In-Your-Face-Punch!
DRUM LOOP	177	Drum Loop H2	Eine zerstückelte Hip-Hop-Loop (Tasten C3 – A3) – spielen Sie diese in beliebigen Reihenfolge und produzieren Sie Ihre eigenen Zufallsrhythmen!
HYPER DRUM KIT	192	DJX Kit	Auf fast jeder Taste ein anderer Drum- oder Percussion-Sound – plus ein paar wilde Soundeffekte! Mischen Sie diese miteinander, und erstellen Sie Ihre eigenen Beats!

Grundlagen zum Part Mixer

Nun, da Sie die dynamischen Rhythmuseffekte schon kennen und ein paar DJ-Tricks in der Hinterhand haben, ist es an der Zeit, mit Parts zu arbeiten! In diesem Kapitel sowie in den zwei folgenden erfahren Sie, wie Sie interessante Arrangements und Instrumental-Texturen zusammenstellen. Ganz zu schweigen von einigen hämmernden und heißen Tracks!

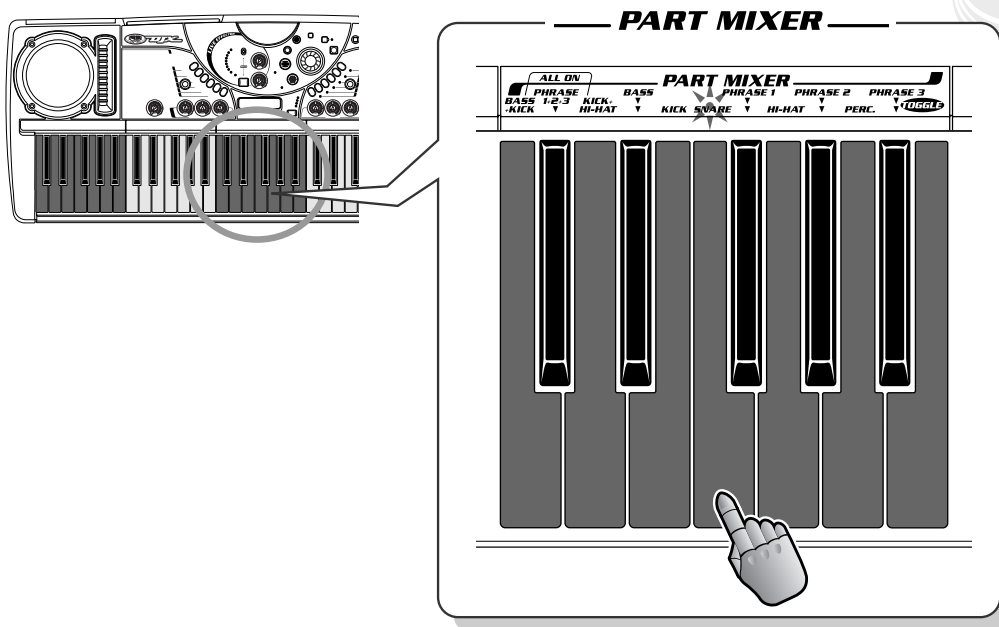
Tipp 27 Was ist ein Part?



Die Patterns des DJX-II bestehen aus acht verschiedenen Instrumental-Parts: Kick, Snare, Hi-Hat, Percussion, Baß und Phrasen 1 - 3. Jeder Part hat innerhalb des Rhythmus eine besondere Funktion und einen eigenen Sound.

Der Part Mixer läßt Sie in die Rolle eines Produzenten schlüpfen – Sie können Parts unmittelbar in Echtzeit ein- und ausblenden und somit arrangieren!

Die Drum-Sounds (Kick, Snare, Hi-Hat und Percussion) sind den grauen Tasten und die Melodie-Sounds (Baß, Phrasen 1 - 3) den schwarzen Tasten zugewiesen.



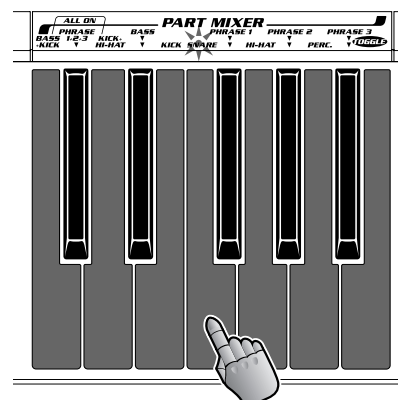
Tipp 28 Mixen Sie die Parts mit Hilfe der Konsole neu!



Aktivieren Sie den Mixer, und experimentieren Sie ein wenig mit den Arrangements! Jedes mal, wenn Sie im Abschnitt Part Mixer eine Taste anschlagen, wird das entsprechende Instrument ein- oder ausgeblendet.

Während der Wiedergabe des Patterns zeigen die blinkenden Lämpchen über den Tasten an, daß der entsprechende Part eingeschaltet ist. Schalten (blenden) Sie ihn aus, und das Lämpchen erlischt. Absolut einfach zu verstehen, und eine große Hilfe bei der Live-Performance – da Sie auf einen Blick die aktivierten Parts erfassen können!

Probieren Sie es gleich aus! Drücken Sie einige der Tasten. Schalten Sie die Parts ein und aus – und hören Sie sich jeden Part einzeln und zusammen mit den anderen an.

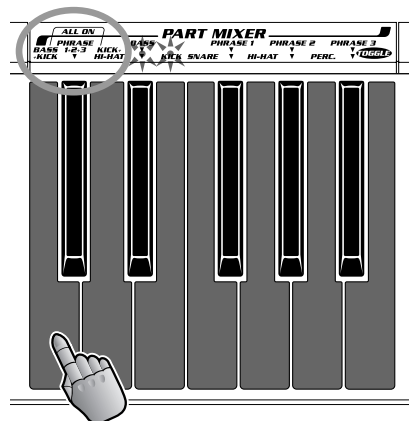


Tipp 29 Kombinationstasten



Manchmal möchten Sie vielleicht mehrere Parts gleichzeitig ein- oder ausblenden. Anstatt mehrere Tasten gleichzeitig zu greifen, können Sie die speziellen Kombinationstasten verwenden und unmittelbar verschiedene Parts gleichzeitig ein- oder ausschalten!

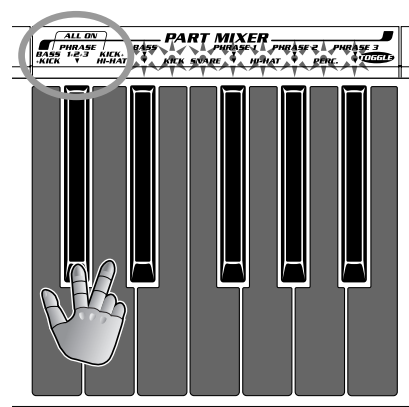
Folgende Kombinationstasten stehen zur Verfügung: BASS+KICK, PHRASE1+2+3 und KICK+HI-HAT. Wenn Sie also beispielsweise BASS+KICK drücken, werden die Parts Baß und Kick eingeschaltet und alle anderen Parts ausgeschaltet. Probieren Sie beim Spielen diese praktischen Kombinationstasten zur dynamischen Gliederung aus!



Tipp 30 Schalten Sie alle Parts gleichzeitig ein!



Ein nützlicher Tip: Wenn Sie gleichzeitig die Tasten BASS+KICK, PHRASE1+2+3 und KICK+HI-HAT drücken, schalten Sie sofort sämtliche Parts ein.

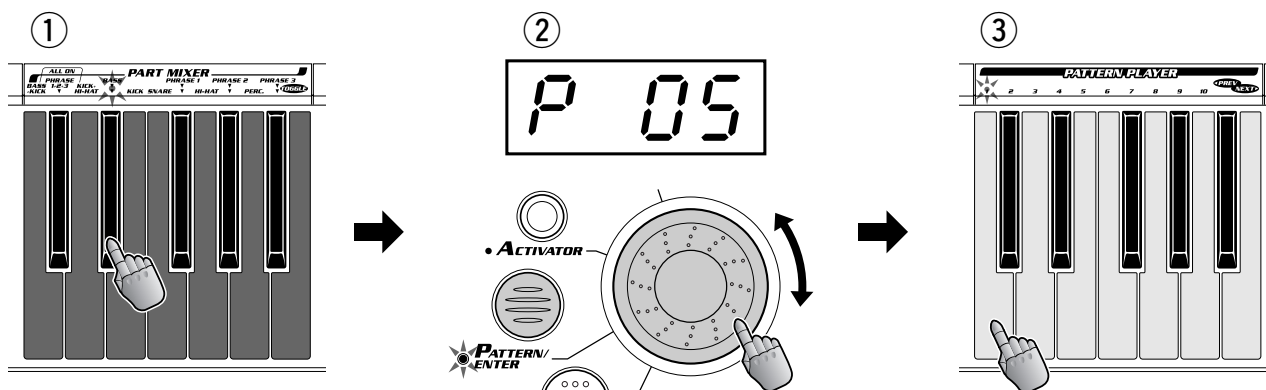


Tipp 31 Eigene Texturen!



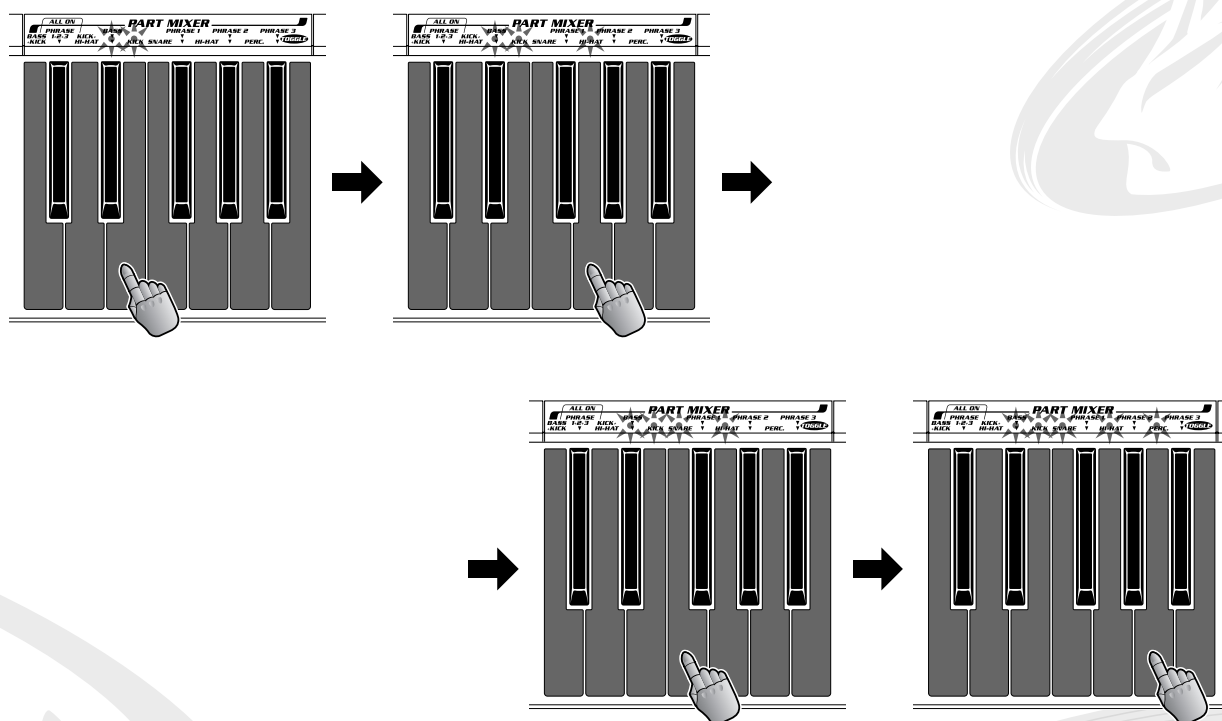
Bearbeiten Sie die Instrumental-Texturen. Das tun alle Mixmaster und Mixologistiker! Warum? Weil es Ihre Zuhörer faszinieren wird!

Schalten Sie alle Parts mit Ausnahme des BASS-Parts aus. Wählen Sie dann P05 aus, und starten Sie V1.



Lassen Sie den Baß-Part eine Weile alleine laufen. Aktivieren Sie dann den KICK-Part. Lassen Sie diese beiden Instrumente eine Weile vor sich hinspielen, und starten Sie dann den HI-HAT-Part. Blenden Sie den starken Beat des SNARE-Parts ein. Variieren Sie das Ganze anschließend mit dem PERCUSSION-Part. Aktivieren Sie alle Parts, so daß das gesamte Pattern wiedergegeben wird.

Experimentieren Sie ihrem persönlichen Geschmack entsprechend mit anderen Intrumental-Kombinationen und Reihenfolgen... und amüsieren Sie sich dabei! Schließlich bauen auch die Profis Ihre Sounds so auf.



Part Selector

Nachdem Sie sich mit den Parts vertraut gemacht und sie ein wenig ausprobiert haben, erfahren Sie nun, wie Sie diese weiter verarbeiten können...

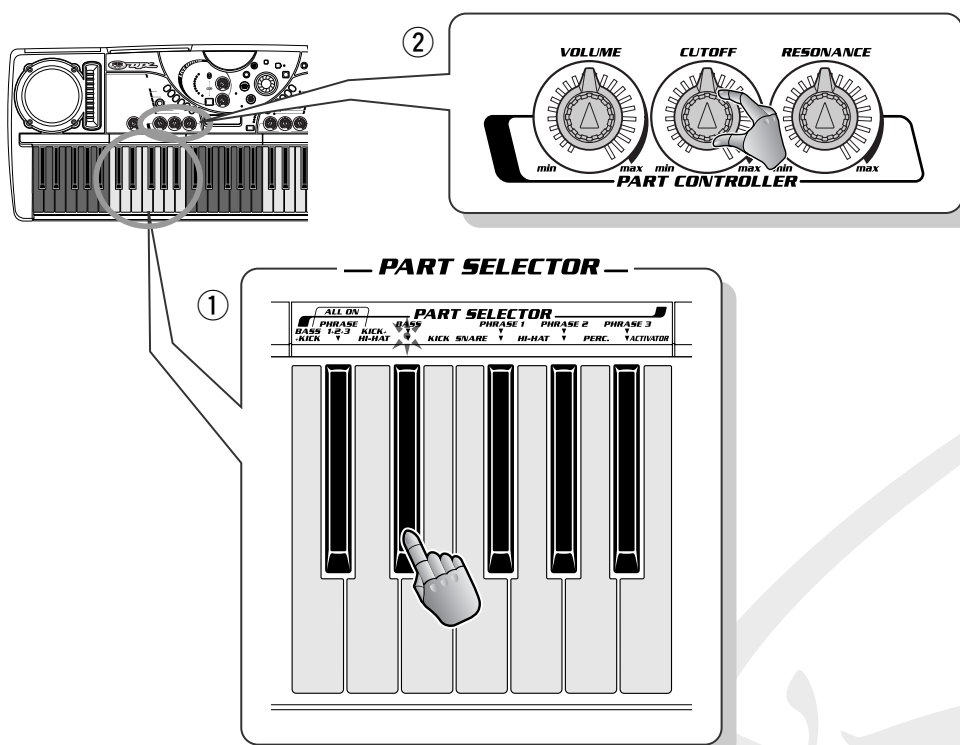


32 Greifen Sie sich einen Part und frisieren Sie ihn!



Wenn Sie über die Regulierung der Effekt schon vorher begeistert waren (s. o. Tips 13 bis 23), dann warten Sie erst einmal ab, bis Sie Parts damit bearbeiten. Da beginnt der Spaß erst richtig!

Im folgenden werden der Part Selector und der Part Controller beschrieben. Mit dem Part Selector allein können Sie keinen Sound erzeugen. Damit wählen Sie lediglich den Part aus, der mit dem Part Controller bearbeitet werden soll.



Wenn Sie beispielsweise mit den Tasten PART SELECTOR den Part BASS ausgewählt haben und anschließend den Regler CUTOFF drehen, ist lediglich der Baß-Part von der Änderung der Cutoff-Frequenz betroffen. Oder wenn HI-HAT ausgewählt ist und Sie den Regler VOLUME drehen, wird nur die Lautstärke des Hi-Hat-Parts geändert.

Beachten Sie, daß diese Funktion immer nur auf einen einzigen Part angewendet wird. Wählen Sie einen Part aus, drehen Sie an einem Regler – und nur der entsprechende Part wird beeinflusst.

Wenn Sie eine der normalen Tasten PART SELECTOR drücken (BASS, KICK, SNARE usw.), wird der entsprechende Part zur Steuerung aktiviert, und die anderen werden ignoriert.

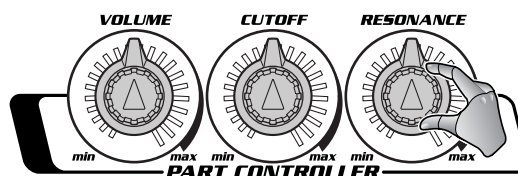
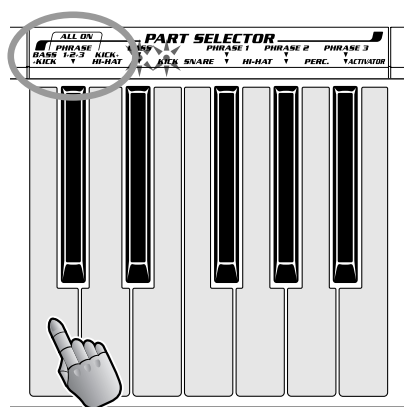


33 Kombinationstasten



Sagten wir soeben, Sie können immer nur einen Part gleichzeitig steuern? Sorry! Tatsächlich besitzt der Part Selector drei Kombinationstasten, mit denen Sie mehrere Parts gleichzeitig zur Bearbeitung aktivieren können.

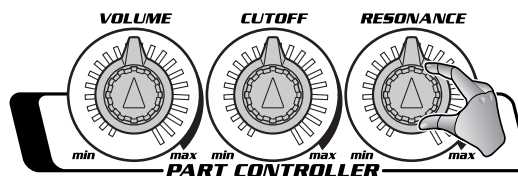
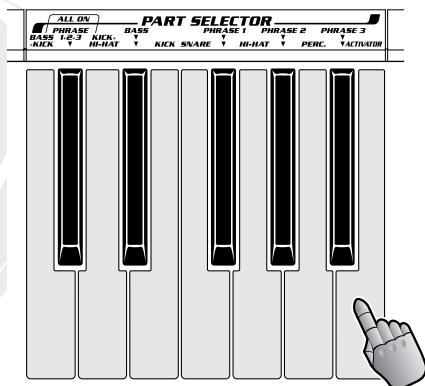
Drücken Sie beispielsweise die Taste BASS+KICK – dann können Sie mit den Reglern des Part Controllers den Baß- und Kick-Part gleichzeitig regulieren. Die Tasten PHRASE1+2+3 und KICK+HI-HAT funktionieren natürlich analog für die entsprechenden Part-Kombinationen.



Tipp 34 Frisieren Sie den Activator-Sound!



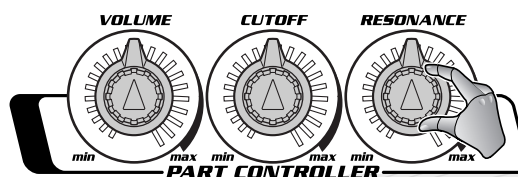
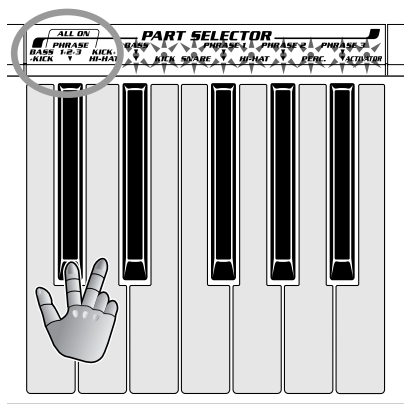
Stellen Sie sich vor, mit dem Part Controller können Sie außerdem den Activator steuern! Drücken Sie im Abschnitt PART SELECTOR die Taste ACTIVATOR, und Sie haben alle Activator-Sounds zur Steuerung aktiviert. Mit anderen Worten, der Part Controller beeinflusst ALLE Tasten des Activators gleichzeitig.



Tipp 35 Wählen Sie alle Parts aus und frisieren Sie diese!



Jetzt wird die Angelegenheit wild und verworren! Drücken Sie die drei Tasten BASS+KICK, PHRASE1+2+3 und KICK+HI-HAT gleichzeitig, um alle Parts – ebenso wie alle Activator-Sounds – auszuwählen. Drehen Sie dann den Regler CUTOFF oder einen der anderen Regler, und Sie werden feststellen, daß sich der gesamte Sound radikal ändert – da Sie mit den Reglern nun alle Parts und alle Activator-Sounds gleichzeitig steuern.



Part Controller

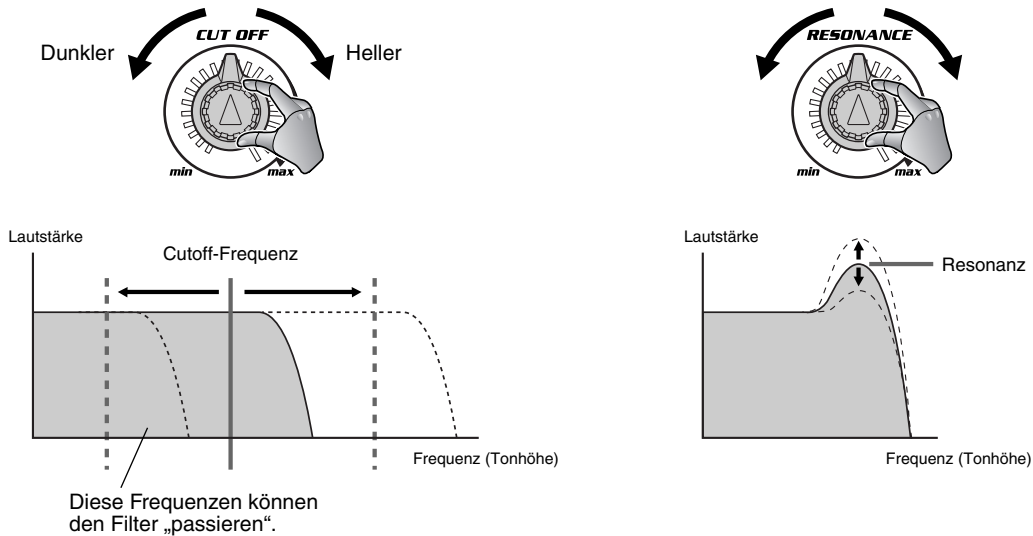
Im letzten Kapitel haben Sie bereits ein wenig die Parts reguliert. Jetzt ist es an der Zeit, dieses Thema zu vertiefen und den Abschnitt PART CONTROLLER zu erforschen. Mit diesen Reglern können Sie sich wirklich neue Sounddimensionen eröffnen!

Tipp 36 Cutoff-Frequenz und Resonanz



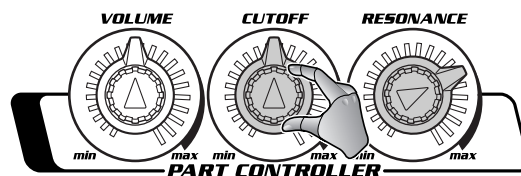
Die Filtereffekte werden mit den Reglern CUTOFF und RESONANCE gesteuert. Sie werden sich fragen, was denn „Filtereffekte“ eigentlich sind. In Analog-Synthesizern werden Filter schon seit langem eingesetzt, und in den richtigen Händen sind Filter in der Lage, statische, langweilige Sounds in dynamische, lebhaftere Sounds zu verwandeln.

Drehen Sie den Regler CUTOFF nach links, und der Sound wird dunkler oder gedämpft. Drehen Sie den Regler CUTOFF nach rechts, und der Sound wird heller. Mit dem Regler RESONANCE wird die Schärfe des Scheitelpunktes der Filterkurve gesteuert. Drehen Sie RESONANCE nach rechts, und der Scheitelpunkt wird hoch und scharf. Drehen Sie RESONANCE nach links, und die Filterkurve wird flach.



Drehen Sie den Regler CUTOFF in beide Richtungen, während RESONANCE von der Mittelstellung aus um ca. 30 bis 40 Grad nach rechts eingestellt ist (siehe unten). Die Filterkurve wird höher, und Sie können praktisch hören, wie sich der Scheitelpunkt der Filterkurve entsprechend der Position des Reglers CUTOFF verschiebt.

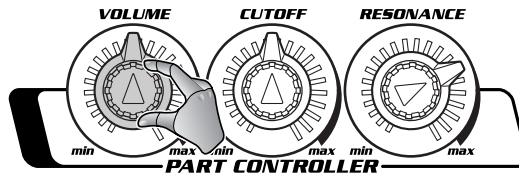
Dieser Effekt läßt sich nicht mit Worten beschreiben – testen Sie diesen Effekt selbst, und hören Sie mit eigenen Ohren, in welchem Ausmaß sich der Sound der Musik verändert!



Tipp 37 Passen Sie die Lautstärke des Parts an!



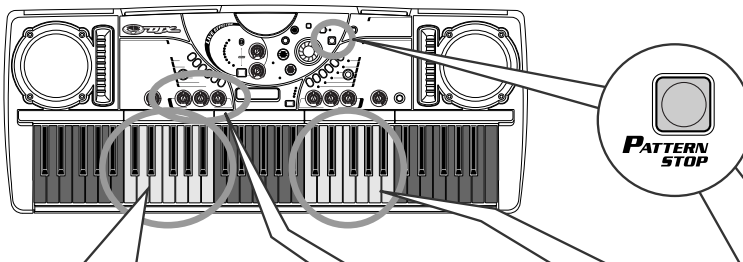
Der Regler VOLUME scheint ein einfacher Lautstärkeregler für die Parts zu sein – doch dieser Eindruck trügt. Indem Sie die Lautstärke für jeden Part einzeln einstellen können, können Sie verschiedene Arrangiertricks ohne Verzögerung anwenden, wie z. B. das Ein- und Ausblenden bestimmter Parts – und die Wiedergabe des Patterns läuft weiter!



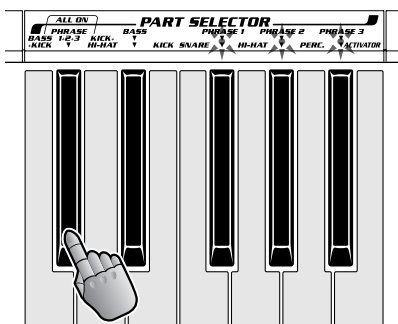
Tipp 38 Frisieren Sie die Cutoff-Frequenz!



Drehen Sie RESONANCE von der Mittelstellung aus um 30 bis 60 Grad nach rechts, und wählen Sie mit dem PART SELECTOR PHRASE1+2+3 aus. Drehen Sie langsam den Regler CUTOFF, um einen langsamen Rauscheffekt zu erzeugen. Drehen Sie den Regler schnell hin und her, um einen zitternden, wahnähnlichen Effekt zu erreichen.

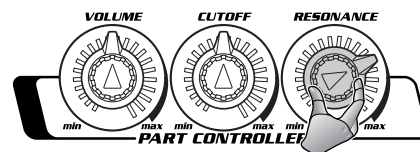


③ Wählen Sie PHRASE1+2+3 aus.

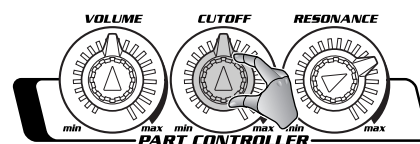


① Starten Sie das Pattern.

② Drehen Sie RESONANCE von der Mittelstellung aus um 30 bis 60 Grad nach rechts.



④ Drehen Sie den Regler CUTOFF.



⑤ Halten Sie das Pattern an.

Key Shifter

Als leistungsfähiges Produktionswerkzeug für Dance Music zeichnet sich der DJX-II natürlich im Reich der Rhythmen aus. Darüber hinaus besitzt er jedoch auch wichtige harmonische Grundlagen. Dazu gehört der praktische Key Shifter.

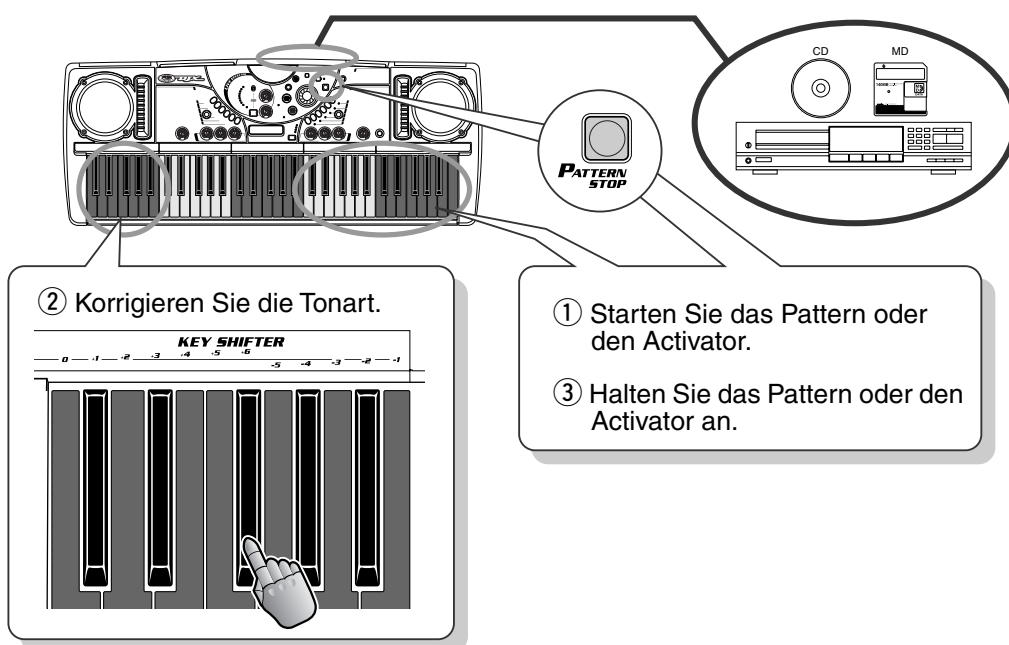
Tipp 39 Transponieren Sie die Tonart



Im Abschnitt „Key Shifter“ des DJX-II können Sie die Tonlage (oder „Tonart“) des gesamten Sounds nach oben und nach unten transponieren – mit sofortiger Wirkung!

Ob Sie es glauben oder nicht, die Transponierung der Tonart des gesamten Sounds bewirkt subtile, aber fundamentale Veränderungen des Charakters der Musik. Verwenden Sie höhere Tonarten (+1 bis +6), um einen intensiveren und helleren Sound zu erreichen, und verwenden Sie tiefere Tonarten (-1 bis -5), um einen entspannteren und ruhigeren Sound zu erhalten.

Die Funktion „Key Shifter“ ist ausgesprochen praktisch, wenn Sie den DJX-II zusammen mit einer externen Soundquelle wie CD oder LP verwenden. Sie können dann die Tonart des Patterns im Handumdrehen an die Tonart der externen Quelle anpassen!

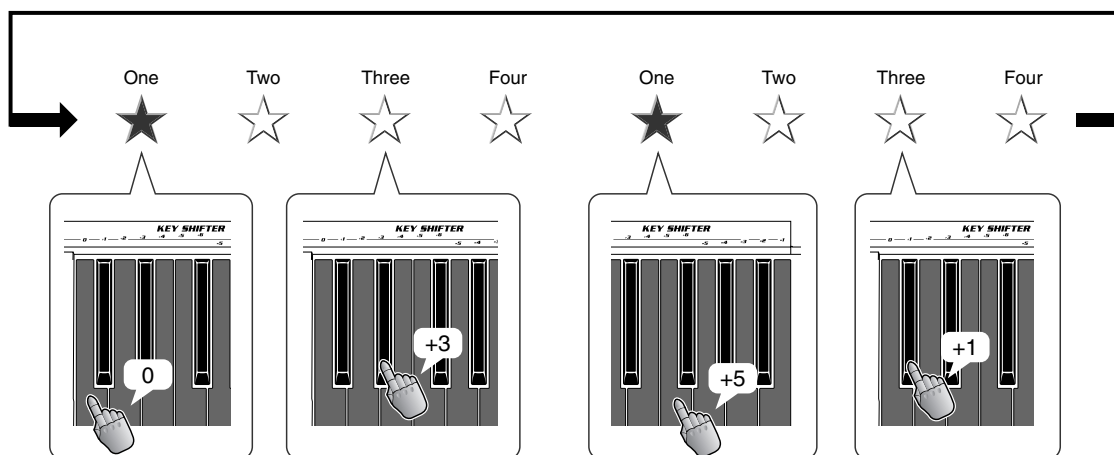


Tipp 40 Erzeugen Sie eigene Akkordfolgen!



Natürlich können Sie mit Hilfe des Key Shifters Akkorde während der Performance ohne Verzögerung ändern und originelle Akkordfolgen erzeugen!

Probieren Sie es aus! Wählen Sie z. B. P08 aus, und starten Sie V1. Drücken Sie anschließend die Tasten KEY SHIFTER (folgen Sie dem Beispiel in der Abbildung). Achten Sie darauf, im Takt zu bleiben!



Da viele Patterns des DJX-II eigene vorprogrammierte Akkordfolgen besitzen, kann die Transponierung der Tonart in der Mitte eines Patterns zu unerwarteten und ungewöhnlichen Wendungen führen. Experimentieren Sie! Probieren Sie verschiedene Patterns aus. Verwenden Sie nur zwei Tonarten, und wechseln Sie jeden zweiten Takt zwischen diesen hin- und her. Versuchen Sie, die Tonart nur alle vier Takte zu ändern, vor allem bei Patterns, die während eines 4-Takt-Zyklus häufig die Akkorde verändern. In dieser einfachen Funktion steckt ein ganzes Universum musikalischer Möglichkeiten!

Ribbon Controller

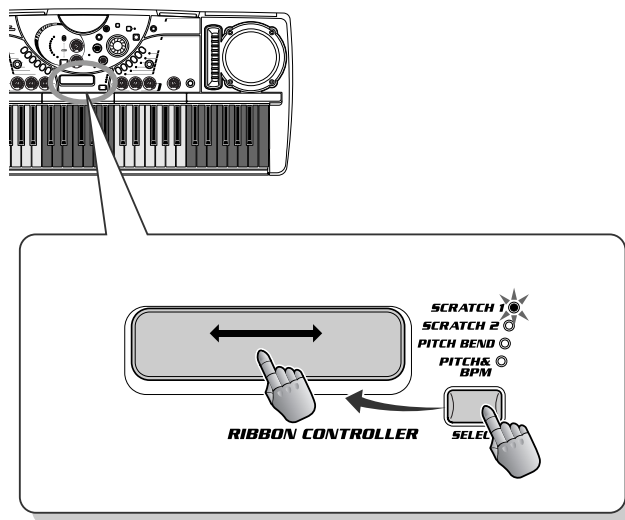
Der DJX-II steckt voller Regler, Pads, Schalter und Dials, mit denen Sie den Sound manuell bearbeiten können. Und hier ist ein weiteres, ausdrucksstarkes Werkzeug, das Sie mit den Händen bedienen können!

Tipp 41 Scratches Sie mit dem Ribbon Controller!

Probieren Sie den erstaunlichen Ribbon Controller aus! Er klingt so, als wenn Sie einen Turntable scratchen würden – und nimmt viel weniger Platz ein!

Wählen Sie Scratch 1 aus (drücken Sie die Taste SELECT). Berühren Sie nun den Ribbon Controller, und Sie hören das charakteristische „Knistern“ einer Schallplatte. Bewegen Sie dann Ihren Finger über das Band, und Sie erhalten Scratch-Sounds. Verwenden Sie Scratch 2, um einen anderen Scratch-Sound zu erhalten.

Auch hier gilt wie immer: halten Sie den Rhythmus ein!

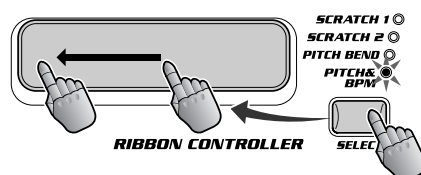


Tipp 42 Halten Sie den Turntable an

Sie haben den Effekt schon oft gehört – die Tonhöhe des gesamten Tracks fällt ab, und das Stück wird mit einem kratzenden Geräusch angehalten! Diesen Effekt können Sie auch auf dem DJX-II erzeugen, und Sie steuern ihn nur mit den Fingerspitzen!

Wählen Sie Pitch&BPM aus (über die Taste SELECT). Damit steuern Sie nun mit dem Ribbon Controller sowohl Tonhöhe als auch BPM gleichzeitig. Legen Sie den Finger in die Mitte des Bandes, und bewegen Sie ihn dann leicht nach links – und hören Sie, wie sich Tonhöhe und BPM verringern. Wenn Sie den Finger nach ganz links bewegen, wird die Musik mit einem kratzenden Geräusch angehalten – so als wenn Sie bei einem Plattenspieler den Strom ausschalten!

Lassen Sie das Band los, und der „Turntable“ startet wieder! Das Pattern startet mit niedriger Tonhöhe und BPM und erreicht dann schrittweise eine höhere Geschwindigkeit. Ein eindrucksvoller Effekt, der den Spaßfaktor gleich um mehrere Grade erhöht!



Grundlagen zu BPM/TAP

Die Steuerung der BPM bedeutet Kontrolle über die Tanzfläche! Einige Mixologistiker beherrschen das aus dem Effeff. Befolgen Sie diese Tips beim Testen der BPM.

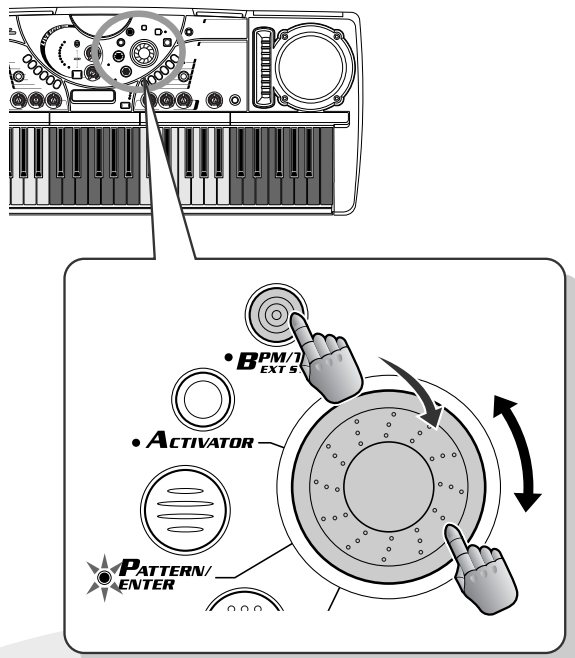
Tipp 43 Ändern Sie die BPM



Eine andere bombensichere Art, die Rasanz zu steigern, ist das Variieren der BPM (Beats per Minute). Erhöhen Sie die BPM, und das Fieber steigt!

Drücken Sie einmal die Taste BPM/TAP, und drehen Sie das Dial. Für Technikfreaks: der BPM-Bereich geht von 32,0 bis 280,0. Starten Sie das Pattern mit weniger BPM als normal. Erhöhen Sie dann allmählich die BPM, um das Pattern so richtig zum Grooven zu bringen!

♦ **Vorsicht!** Wenn das Pattern angehalten ist und Sie das Dial über 280,0 hinaus drehen, wird im Display „Sync“ angezeigt, und der DJX-II wechselt in den Sync-Modus (siehe Seite 69). Um diesen Modus zu verlassen, brauchen Sie nur das Dial nach links zu drehen, bis das Display wieder BPM-Werte anzeigt.



Sync-Modus (Seite 69),
(Nur bei angehaltenem
Pattern wählbar.)



Tipp 44 Setzen Sie auf Standard-BPM zurück



Möchten Sie zu den ursprünglichen, vorprogrammierten Standard-BPM zurückkehren? Drücken Sie einfach die Taste BPM/TAP, und halten Sie die Taste gedrückt – und die BPM des momentan ausgewählten Patterns werden sofort auf die Originalgeschwindigkeit zurückgesetzt.



Power-Tips für den Pattern Player

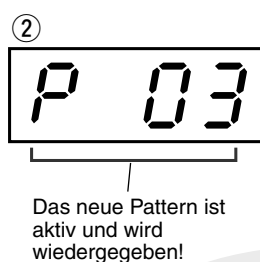
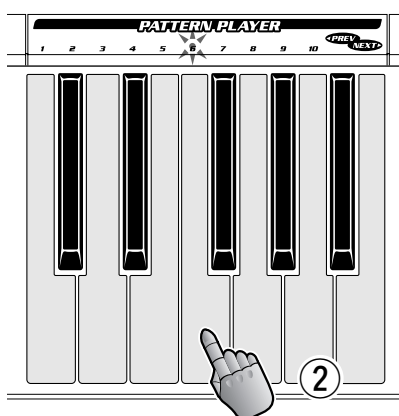
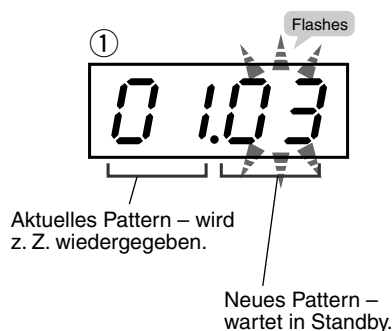
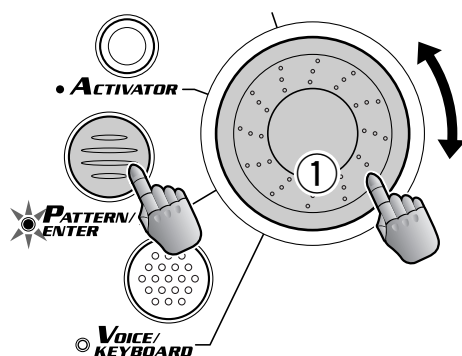


45 Wählen Sie ein neues Pattern und eine neue Variation aus – gleichzeitig!



Es kommt vor, daß Sie nicht nur zu einem neuen Pattern, sondern zu einer ganz bestimmten Variation wechseln möchten – und zwar sofort und gleichzeitig. Hier ist die beste Lösung dafür!

Drücken Sie zunächst die Taste **PATTERN/ENTER**, und drehen Sie gleichzeitig das Dial, um die Nummer des neuen Patterns aufzurufen. Drücken Sie anschließend, während das alte Pattern noch läuft, auf die gewünschte Variationstaste. Die Nummer des Patterns und die Nummer der Variation werden gleichzeitig geändert.

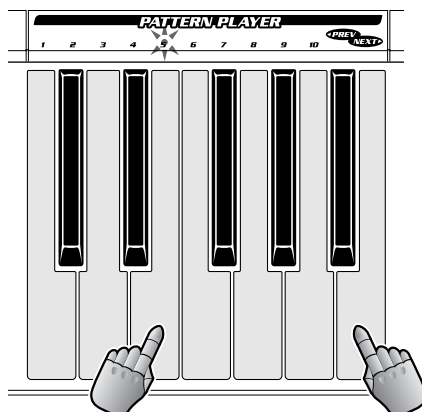


Tipp 46 Wechseln Sie schrittweise zum nächsten Pattern und zur nächsten Variationen



Dies ist eine Variante zu Tip 45. Hiermit können Sie zur nächsten Pattern-Nummer wechseln und gleichzeitig eine der Variationen des Patterns auswählen. Drücken Sie im Abschnitt PATTERN PLAYER gleichzeitig auf NEXT und die gewünschte Variationstaste. Die Nummer des Patterns und die Nummer der Variation werden gleichzeitig geändert.

Analog können Sie mit der Taste PREV zum vorherigen Pattern wechseln.

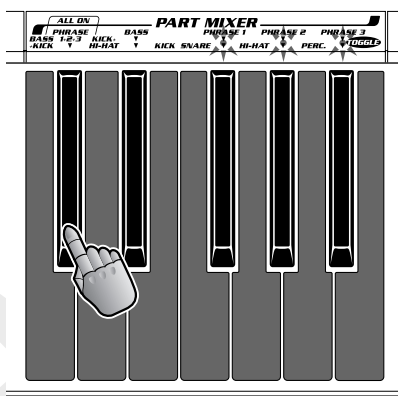


Tipp 47 Coole Outros



Mit diesem Tip können Sie professionelle Schlußsequenzen (Endings) erzeugen!

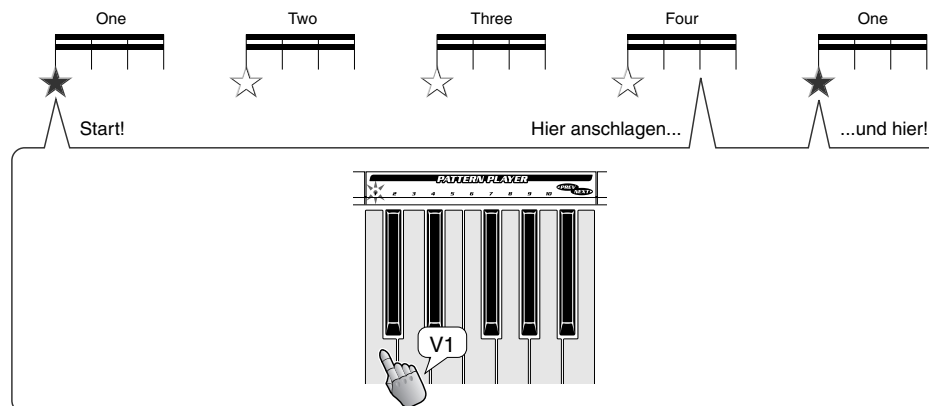
Drücken Sie während der Wiedergabe des Patterns im Bereich PART MIXER die Taste PHRASE1+2+3, um die Grundrhythmus- und Drum-Parts des Patterns auszuschalten. Lassen Sie die Phrase-Parts noch etwa einen oder zwei Takte weiterspielen, bevor Sie am Ende des Patterns die Taste PATTERN STOP drücken – knapp vor der „Eins“ des nächsten Takts.



Tipp 48 Kreatives Fill-In 1



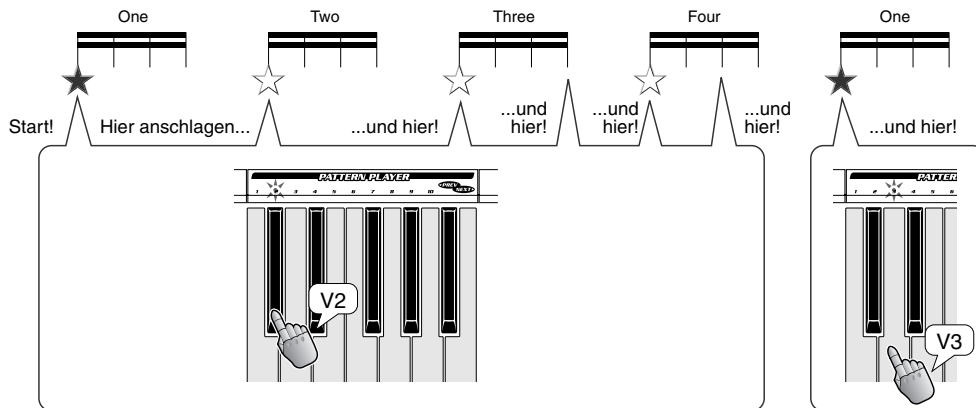
Wählen Sie P03 aus, und starten Sie V1. Schlagen Sie dann die Taste V1 im folgenden Rhythmus an.



Tipp 49 Kreatives Fill-In 2



Wählen Sie P03 aus, und starten Sie V2. Schlagen Sie dann die Taste V2 wiederholt im folgenden Rhythmus an, und schlagen Sie anschließend auf der „Eins“ die Taste V3 an, um das Pattern zu wechseln!



Tipp 50 Gehen Sie mit Hilfe des Activators zur nächsten Variation über



Dies ist eine coole Technik, die Sie als Übergang oder Fill (Füllmuster) zur nächsten Pattern-Variation verwenden können. Eine raffinierte Art des Rhythmuswechsels, ohne den musikalischen Fluß zu unterbrechen!

Wählen Sie P06 und A02 aus. Starten Sie V1, und lassen Sie während der Wiedergabe des Patterns Activator Loop 1 laufen. Halten Sie Loop 1 nach ein oder zwei Takten an, und wechseln Sie zu einer neuen Variation, indem Sie gleichzeitig die Tasten Loop 1 und V5 drücken.

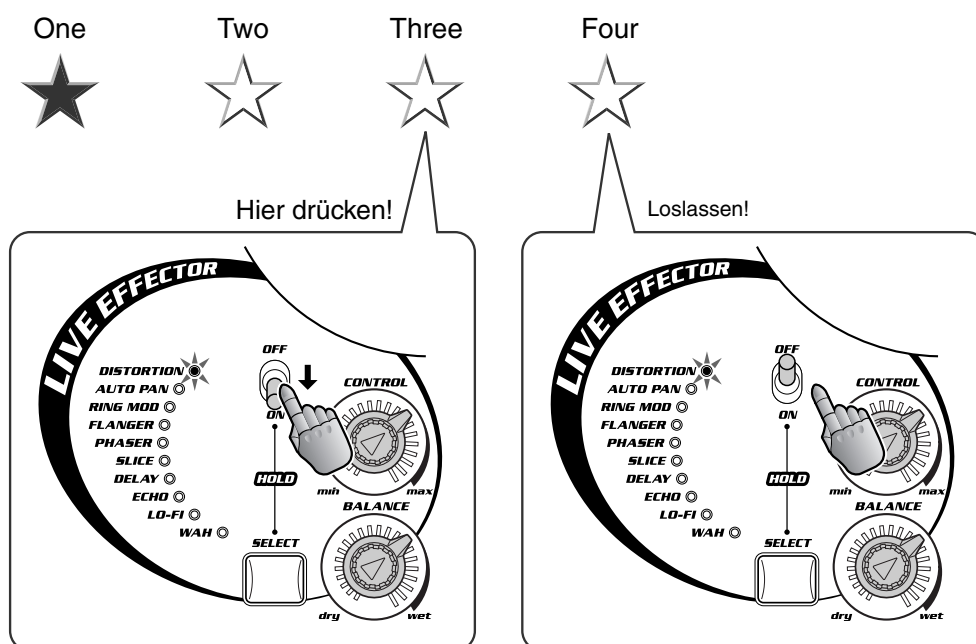
Power-Tips zum Live Effector

Tipp 51 Distortion



Mit diesem kleinen Trick können Sie Ihre Tracks in den höchsten Gang schalten! Setzen Sie den Distortion-Effekt (Verzerrung) selektiv ein; wenden Sie ihn nur auf bestimmte Beats im Pattern an, etwa auf Stellen, die Sie besonders betonen möchten – beispielsweise den zweiten oder dritten Beat im Takt. Dadurch erzeugen Sie einen massiven In-Your-Face-Sound – genau auf den alles entscheidenden Backbeat – und heben den Rhythmus auf ein neues Niveau!

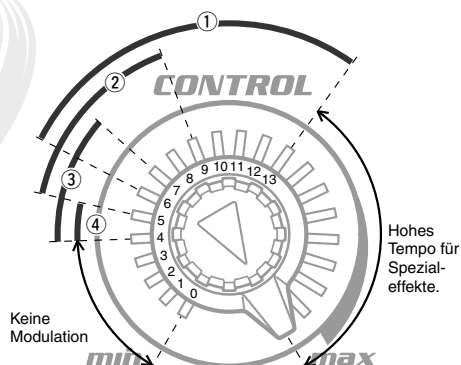
Setzen Sie in einer Variation dieser Technik den Distortion-Effekt wiederholt und rhythmisch ein. Das Pattern wird durch neue Akzente – mit neuen Betonungen – geprägt und bei richtiger Anwendung wird so ein vollkommen neues Pattern erzeugt! Diese Technik eignet sich hervorragend, sie mit einigen der anderen Effekte zu kombinieren, wie z. B. mit den Effekten „Ring Mod“, „Flanger“ und „Phaser“. Natürlich können Sie Ihr Spiel mit dem Performance Recorder aufzeichnen (Seite 56) und das neue Pattern als Variation verwenden – in Echtzeit, ohne die komplizierten Bedienungsschritte erneut ausführen zu müssen!



Tipp 52 Auto Pan



Drehen Sie den Regler, bis Sie den Punkt treffen, an dem der Auto Pan-Effekt mit den BPM übereinstimmt und den gewünschten rhythmischen Effekt liefert.



① 1-Beat-Zyklus	Reglerstellung	6	7	8	9	10	11	12	13
	BPM	55	70	90	110	125	145	160	195
② 2-Beat-Zyklus	Reglerstellung	5	6	7	8	9			
	BPM	70	110	140	180	200			
③ 3-Beat-Zyklus	Reglerstellung	4	5	6	7				
	BPM	60	105	165	210				
④ 4-Beat-Zyklus	Reglerstellung	4	5						
	BPM	80	140						

◆ Technischer Tip:

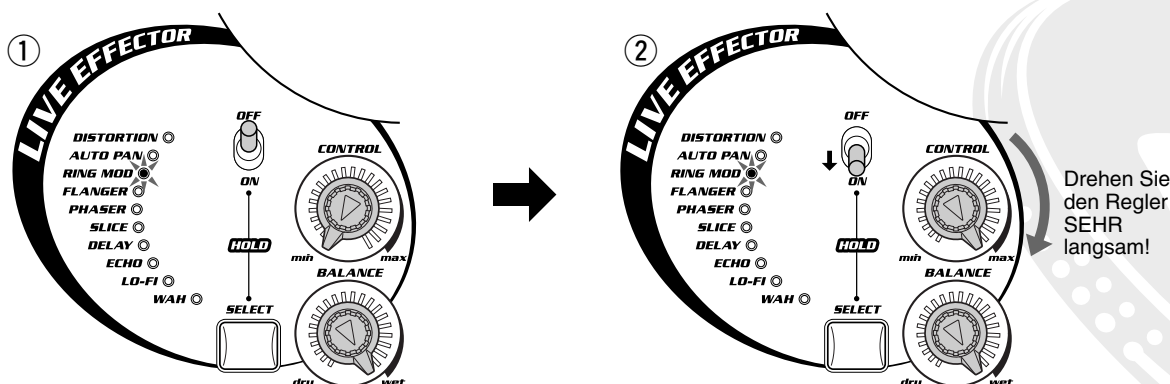
Die Reglerstellungen und die entsprechenden BPM sind Näherungswerte – entscheiden Sie aufgrund Ihres Höreindrucks selbst!

Tipp 53 Ringmodulation



Wie bereits in Tip 16 erwähnt, ist dieser Effekt sehr leistungsfähig, weswegen Sie ihn sich für wichtige In-Your-Face-Intros, -Übergänge und -Endings aufsparen sollten. Das folgende Beispiel zeigt, wie Sie die Ringmodulation zum Aufbau eines enormen Höhepunkts einsetzen können:

Stellen Sie zunächst die Regler ein – CONTROL auf den Minimalwert und BALANCE auf den Maximalwert. Lassen Sie den Effekt dann aktiviert (oder sperren Sie ihn, wie in Tip 13 beschrieben), und drehen Sie gleichzeitig – ganz langsam – den Regler CONTROL nach rechts. Schaffen Sie mit dem Effekt einen „Siedepunkt“, und deaktivieren Sie dann – genau am Höhepunkt, unmittelbar vor der „Eins“ – den Effekt, und wechseln Sie zu einem neuen Pattern oder zu einer neuen Variation.



Tipp 54 Flanger



Drehen Sie den Regler, bis Sie den Punkt treffen, an dem der Flanger-Modulationszyklus mit der BPM-Geschwindigkeit übereinstimmt und den gewünschten rhythmischen Effekt liefert. (Weitere Informationen zum Verhältnis der Reglerstellungen und der BPM finden Sie im Diagramm in Tip 52.)

Tipp 55 Phaser



Drehen Sie den Regler, bis Sie den Punkt treffen, an dem der Modulationszyklus des Phaser-Effekts mit den BPM übereinstimmt und den gewünschten rhythmischen Effekt liefert. (Weitere Informationen zum Verhältnis der Reglerstellungen und der BPM finden Sie im Diagramm in Tip 52.)

Tipp 56 Slice

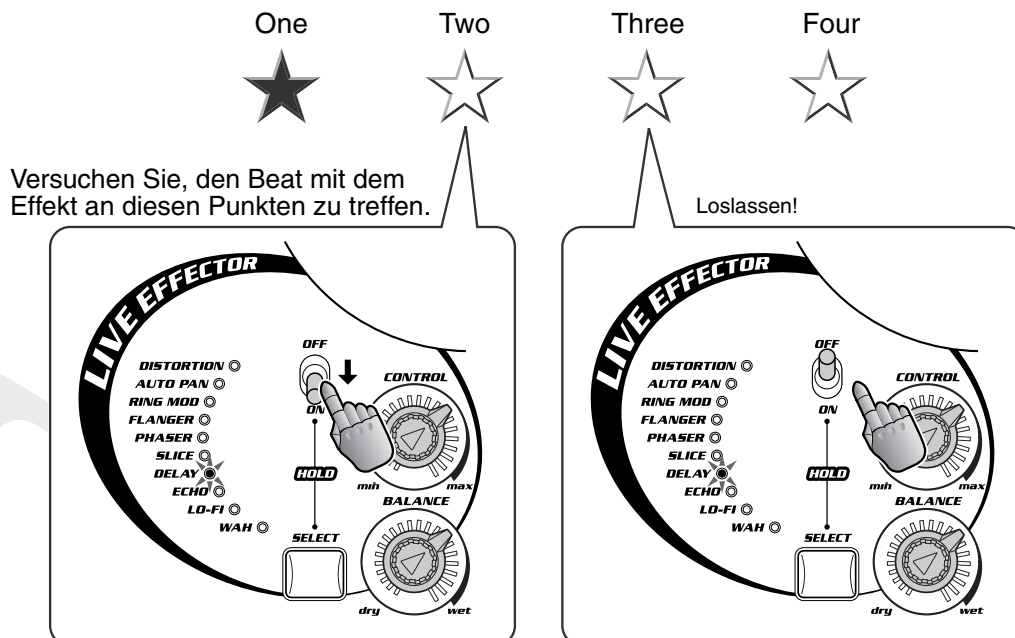


Die verschiedenen durch den Slice-Effekt erzeugten Rhythmusvarianten hängen vom jeweils ausgewählten Pattern sowie von der Einstellung des Reglers CONTROL ab. Nur durch Experimentieren mit verschiedenen Patterns können Sie feststellen, wie sich Änderungen des Reglers CONTROL auf das jeweilige Pattern auswirken. Drehen Sie langsam den Regler, um Ihre bevorzugten Einstellungen herauszufinden.

Tipp 57 Delay



Der geschickte Einsatz des Delay-Effekts (Verzögerung) ist ein Eckpunkt in vielen verschiedenen Styles der Dance Music – besonders beim Dubbing (Einblenden). Drehen Sie zum Erzeugen eines Dubbing-Feelings den Regler BALANCE von der Mittelstellung aus um 30 Grad nach rechts, und aktivieren Sie den Effekt nur für bestimmte Beats. Verändern Sie die Einstellungen leicht – versuchen Sie den Punkt zu treffen, an dem sich der Delay-Effekt an den Groove anpaßt und das gewünschte Feeling erzeugt!



◆ Stellung des Reglers CONTROL und Delay Time (Verzögerungszeit)

Die Reglerstellung bestimmt die rhythmische Einteilung des Delay-Effekts (in Notenwerten) – wobei der Delay-Effekt automatisch mit den BPM synchronisiert wird.

Tipp 58 Echo



Viele Styles der Dance Music setzen Echo-Effekte in überraschender und origineller Weise ein. Mit dem Echo-Effekt des DJX-II können Sie mit den beliebten 3/4-Beat-Delays dramatische Rhythmusmuster und Fill-Ins erzeugen. Darüber hinaus bietet er einige faszinierende Echostrukturen für Übergänge und Endings.

Hier finden Sie einen coolen Trick, den Sie beim Spielen anwenden können! Wählen Sie P08 aus, und starten Sie V1 nur mit dem Kick-Part. Drehen Sie den Regler CONTROL von der Mittelstellung aus um 30 Grad nach rechts und den Regler BALANCE in Mittelstellung. Aktivieren Sie den Effekt, halten Sie dann das Pattern an, und lassen Sie die Kick-Wiederholungen langsam ausblenden. Kurz bevor der Kick-Part gar nicht mehr zu hören ist, starten Sie das Pattern mit allen Parts!

Tipp 59 Lo-Fi



Sicherlich haben Sie Ihre bevorzugten Einstellungen; der Lo-Fi-Effekt bietet bei extremen Einstellungen in der Regel die besten Resultate – stellen Sie dazu die Regler CONTROL auf „max“ und BALANCE auf „wet“.

Um einen noch authentischeren AM-Radiosound zu erhalten, stellen Sie die Isolator-Regler LOW und HIGH auf „min“. Drehen Sie die Regler rhythmussynchron, und stellen Sie den normalen Sound genau auf der „Eins“ wieder her – indem Sie so schnell wie möglich den Effekt deaktivieren und die Regler LOW und HIGH in Mittelstellung bringen!

Tipp 60 Wah



Drehen Sie den Regler, bis Sie den Punkt treffen, an dem der Wah-Modulationszyklus mit den BPM übereinstimmt und den gewünschten rhythmischen Effekt liefert. (Weitere Informationen zum Verhältnis der Reglerstellungen und der BPM finden Sie im Diagramm in Tip 52.)

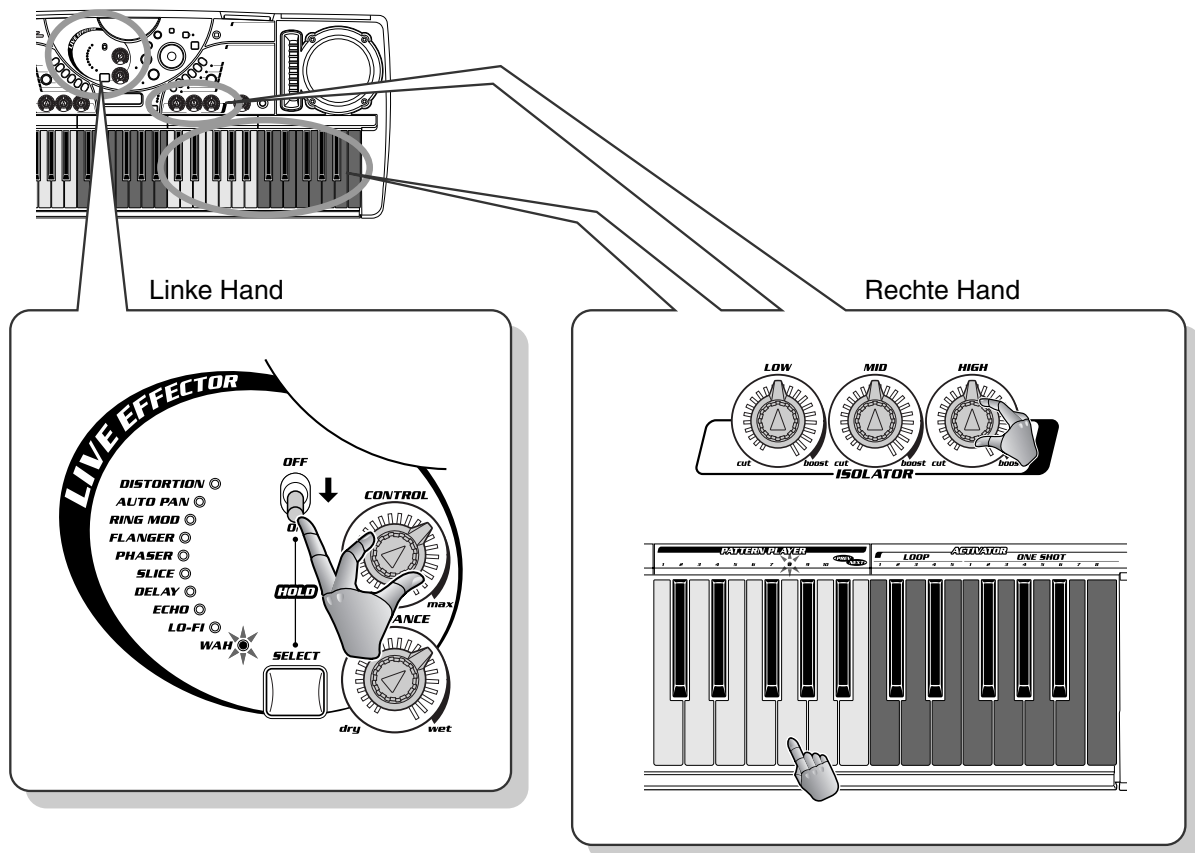
Tipp 61 Steuern Sie den Effector einhändig!



Diese Technik erfordert ein wenig Übung und etwas digitales Geschick – aber wenn Sie die Technik einmal beherrschen, sind Sie auf dem Weg, ein wahrer DJ-Zauberer zu werden!

Nehmen Sie den Regler CONTROL zwischen Daumen und Zeigefinger, und schalten Sie mit dem Mittel- oder Ringfinger den Effektschalter ein und aus. So können Sie den Effekt rhythmussynchron bearbeiten – und haben dabei noch die rechte Hand frei, um Patterns zu ändern oder Activator Loops und One Shots zu starten. Oder Sie können mit der rechten Hand mit Hilfe der Regler des Isolators oder Part Controllers den Sound weiter bearbeiten!

Auch hier gilt: halten Sie den Rhythmus – ein Master-DJ ist nur so gut wie sein Timing!





62 Stellen Sie den Isolator auf das Maximum ein!

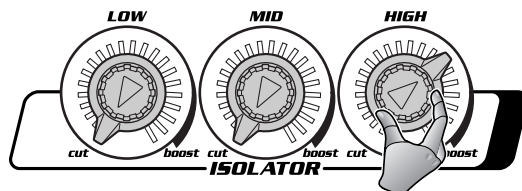


Bedienen Sie den Isolator in Echtzeit! Starten Sie ein Pattern, drehen Sie dann die Regler in die Extremstellungen, um den Sound sofort radikal zu verändern!

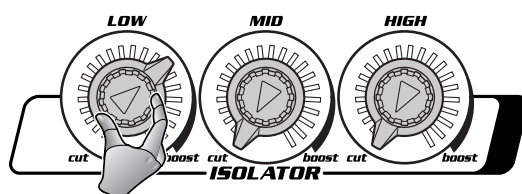
Stellen Sie z. B. die Regler LOW und MID auf „min“ und den Regler HIGH auf „max“ – das ergibt einen wirklich schrillen, blechernen Sound. Oder stellen Sie den Regler LOW auf „max“, während die Regler MID und HIGH auf „min“ stehen – das ergibt einen dröhnenden reinen Baß-Sound. Oder imitieren Sie den AM-Radiosound, indem Sie den Regler MID auf „max“ stellen und die Regler LOW und HIGH dämpfen.

Da der Effekt des Isolators teilweise vom ausgewählten Pattern abhängig ist, müssen Sie ein wenig herumexperimentieren. Behalten Sie ein Pattern und einige seiner Variationen bei, und experimentieren Sie dann mit dem Isolator, um eine paar stimmungsvolle Einstellungen zu entdecken.

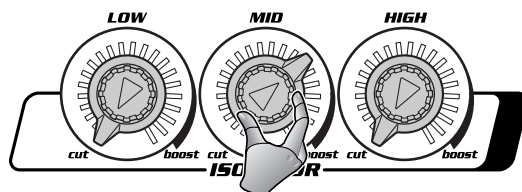
Nehmen Sie diese Änderungen so schnell wie möglich vor, um den Effekt so drastisch wie möglich zu gestalten. Drehen Sie die Regler in Sekundenbruchteilen auf „max“ oder „min“. Dabei ist wie immer der Rhythmus entscheidend – führen Sie die Drehungen also exakt auf den Downbeat aus! Üben Sie die Drehungen, lernen Sie diese zu beherrschen, um den Sound auch bei einer Vorführung regulieren zu können!



Schriller, blecherner Sound



Dröhnender, reiner Baß-Sound



AM-Radiosound

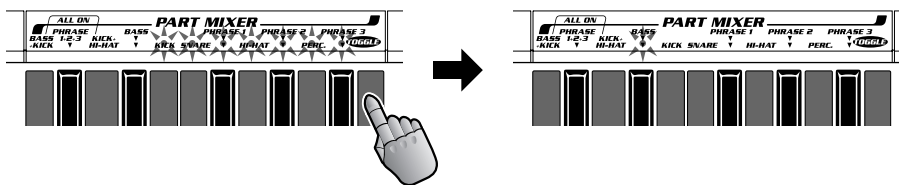
Power-Tips für den Part Mixer

Tipp 63 Wechseln Sie den Part Mix



Hier lernen Sie eine schnelle und wirklich effektive Methode, den Beat aufzubrechen! Mit der Taste TOGGLE können Sie zwischen zwei entgegengesetzten Rhythmusarrangements hin- und herschalten.

Wenn z. B. der Baß ausgeschaltet und alle anderen Parts eingeschaltet sind, bewirkt das Drücken der Taste TOGGLE, daß das Pattern sofort umgeschaltet wird und der Baß an und alle anderen Parts aus sind. Was für eine großartige Möglichkeit, den Sound auf den Kopf zu stellen!



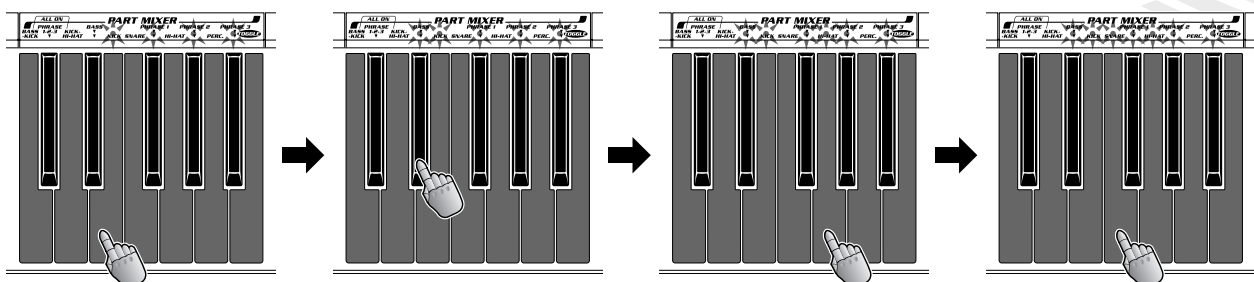
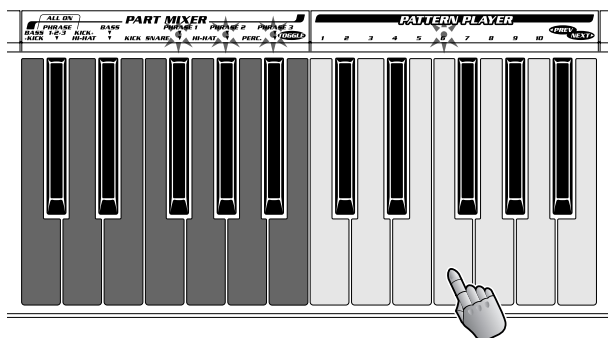
Tipp 64 Cooles Intro



Hier ist ein spezielles Beispiel, mit dem Sie mit dem Arrangieren Ihrer eigenen Tracks beginnen können!

Wählen Sie P07 aus, und starten Sie V6. Stellen Sie den Part Mixer so ein, daß nur die Phrasen 1, 2 und 3 wiedergegeben werden. Fügen Sie anschließend die Parts Kick, Baß, Hi-Hat und Snare nacheinander ein, bis das Pattern komplett erklingt. Probieren Sie diese Technik des „schrittweisen“ Arrangements auch mit anderen Patterns aus.

P 07



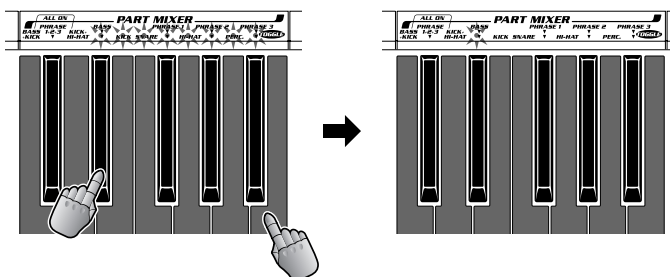


65 Spielen Sie einen Einzel-Part als Solo – sofort!



Hier ist ein weiterer nützlicher Trick zum Mischen und Arrangieren! Wenden Sie diesen Trick nach einem Höhepunkt an, um den komplett erklingenden Sound auf ein Instrument (etwa Baß oder eine der Phrasen) zu reduzieren.

So geht's: Wenn alle Parts aktiv sind, drücken Sie gleichzeitig die Taste für einen Part und die Taste TOGGLE. Dadurch werden sofort alle Parts deaktiviert – mit Ausnahme des ausgewählten, der damit zum Solo-Part wird!

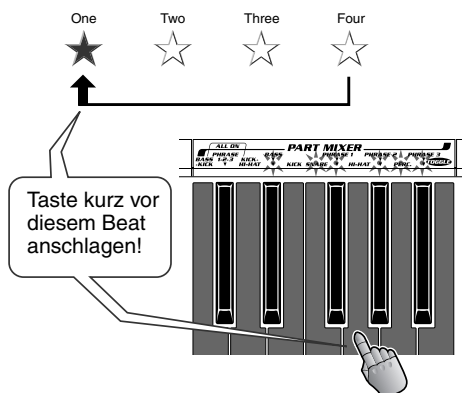


66 Bleiben Sie im Takt!



Man kann es nicht oft genug wiederholen: Halten Sie stets den Rhythmus! Das bedeutet: drücken Sie die Tasten immer auf den Beats, um den ganzen Rhythmus am Grooven zu halten.

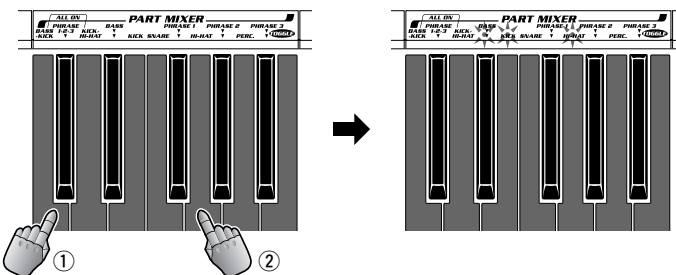
Den Downbeat zu treffen, ist jedoch nicht ganz einfach. Um einen Part zu aktivieren, müssen Sie die entsprechende Taste wahrscheinlich den Bruchteil einer Sekunde vor dem tatsächlichen Beat anschlagen, damit der Track glatt und im Rhythmus weiter läuft. Das Deaktivieren eines Parts ist einfacher und weniger problematisch – im Grunde können Sie das jederzeit machen, wenn es Ihrer Meinung nach paßt!



67 Benutzerdefinierte Kombinationstasten



Wenn die vordefinierten Kombinationstasten einmal nicht die Kombination besitzen, die Sie brauchen, können Sie die erforderlichen Parts einfach hinzufügen. Wenn Sie z. B. Baß, Kick und Hi-Hat zusammen einschalten möchten, drücken Sie zunächst auf BASS+KICK und sofort danach auf HI-HAT. Wenn Sie schnell genug waren, werden alle drei Parts gleichzeitig und übergangslos gestartet!



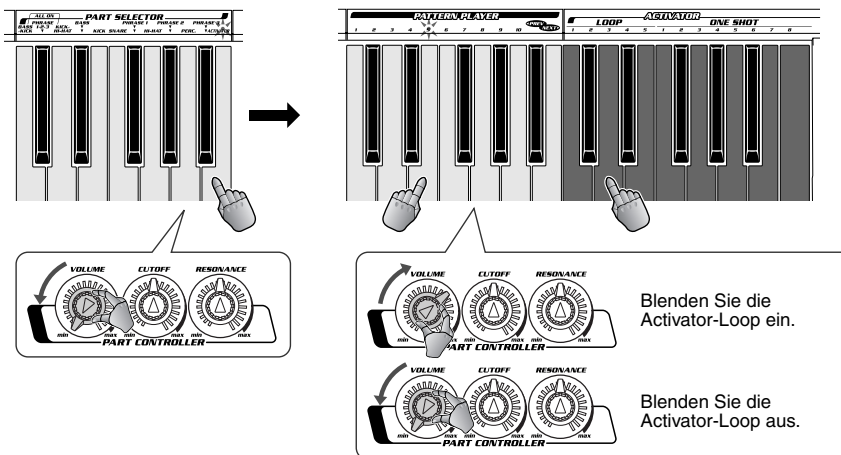
Power-Tips für den Part Controller

Tipp 68 Activator-Texturen



Hier erfahren Sie, wie Sie die weichen, dynamischen Texturen erzeugen, die häufig in professionellen Mixes zu hören sind!

Drücken Sie im Bereich PART SELECTOR die Taste ACTIVATOR, und stellen Sie die Lautstärke des Part Controllers auf „min“. Starten Sie während der Wiedergabe des Patterns eine der Activator-Loops, und erhöhen Sie allmählich die Lautstärke. Die Activator-Loop wird langsam in den Mix eingeblendet und gibt so dem Sound mehr Kontur. Drehen Sie anschließend die Lautstärke wieder herunter, und die Activator-Loop wird ausgeblendet.

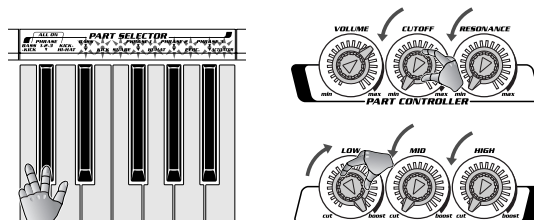


Tipp 69 Dunkle Mixes und fette Grooves – Cutoff auf „min“!



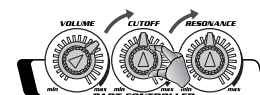
Mit diesem wirkungsvollen Trick verleihen Sie Ihren Tracks sofort eine dunkle Note – wenn es das ist, was Sie wollen. Er eignet sich außerdem gut, um einen fetten, schweren Sound zu erzeugen!

Wählen Sie mit Hilfe des Part Selectors alle Parts aus, und stellen Sie dann CUTOFF und RESONANCE jeweils auf „min“. Wie Sie feststellen werden, wird der Hochfrequenzbereich herausgefiltert; was übrig bleibt, ist ein pulsierender Baß! Diesen Effekt können Sie noch stärker akzentuieren, indem Sie im Isolator-Bereich den Regler LOW auf „boost“ und die Regler MID und HIGH auf „cut“ stellen.



Drehen Sie, ausgehend von diesen Reglerstellungen, den Regler RESONANCE langsam auf „max“. Betätigen Sie dann den Regler CUTOFF synchron zum Rhythmus, um ein paar eindrucksvolle Filter-Sweep-Effekte zu erzeugen. Das ist eine phantastische Methode, um die anderen Rhythmus-Parts einzublenden – und dabei ein paar Killer-Texturen einzustreuen!

Um die Normaleinstellungen wiederherzustellen, drehen Sie die Regler CUTOFF und RESONANCE in die Mittelstellung. Nehmen Sie das auf der „Eins“ vor!

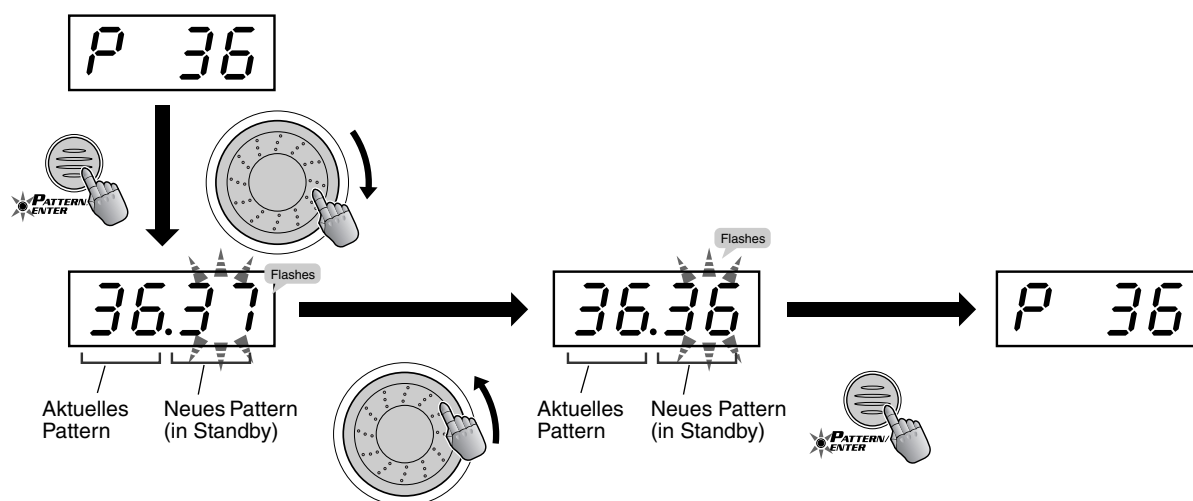


Tipp 70 Sofortiges Reset!



Wenn Sie eine Reihe von Änderungen vorgenommen haben – vor allem wenn Sie mehr als nur einen Part bearbeitet haben – ist es gar nicht einfach, zur Ausgangseinstellung zurückzukehren! Häufig werden Sie sich wünschen, alle Parts auf ihren ursprünglichen Sound zurücksetzen zu können. In einem solchen Fall besteht die beste und einfachste Methode, um zur Ausgangssituation zurückzukehren, darin, das Pattern neu auszuwählen.

Drücken Sie die Taste PATTERN/ENTER, damit die Nummer des Patterns im Display angezeigt wird. Drehen Sie dann das Dial einen Schritt nach rechts (+1) und sofort wieder zurück (-1), um zum zuvor ausgewählten Pattern zurückzukehren. Drücken Sie anschließend erneut die Taste PATTERN/ENTER. Auf diese Weise überlisten Sie den DJX-II, indem Sie scheinbar ein neues Pattern auswählen! Dadurch wird jedoch effektiv das gleiche Pattern mit allen seinen ursprünglichen Einstellungen, einschließlich Neueinstellung des Key Shifters auf „0“, gestartet— und bringt Sie zum Ausgangspunkt zurück!



Tipp 71 Pitch Bend für Keyboard-Voices

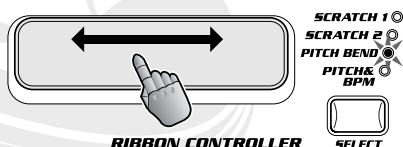


Spiele Sie einige der DJX-II-Voices der Kategorie „Synth Lead“, und bearbeiten Sie diese mit der Funktion „Pitch Bend“!

Stellen Sie den Ribbon Controller auf PITCH BEND, und verwenden Sie diese ausdrucksstarke Funktion, um Ihrem Spiel eine dynamische, menschliche Note zu verleihen! Natürlich lässt sich „Pitch Bend“ auf jede beliebige Voice anwenden – probieren Sie es mit einigen Voices aus! – aber mit den „Synth Lead“-Voices ist die Wirkung am eindrucksvollsten.

Für Technikfreaks: die Funktion „Pitch Bend“ moduliert die Tonfrequenz um maximal +/- zwei Halbtöne. Sobald Sie das Band loslassen, kehrt die Modulation zum Ursprungswert (+/- 0) zurück.

Probieren Sie „Pitch Bend“ für wilde und abgedrehte Effekte mit menschlichen Stimmen (V123 - V171) oder mit von Ihnen selbst gesampelten Voices (V203) aus. (Informationen zum Erstellen von Samples finden Sie im nächsten Abschnitt, Tip 72!)



Sampling

Sampling ist zu einem zentralen Werkzeug der Musikproduktion geworden – in praktisch allen modernen Musik-Styles. Dank der Sampler-Funktionen des DJX-II können auch Sie diese Technik für Ihre Musik einsetzen!

Tipp 72 Erstellen Sie Samples!



Erstellen Sie Ihre eigenen Samples! Mit dem DJX-II können Sie jede beliebige Audioquelle aufnehmen – z. B. CD- oder MD-Player und Ihre eigene Stimme über Mikrofon –, um eigene Samples aufzunehmen und abzuspielen. Es ist kinderleicht! Führen Sie einfach die folgenden Schritte aus – und das war's!

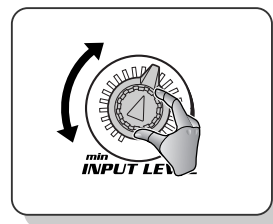
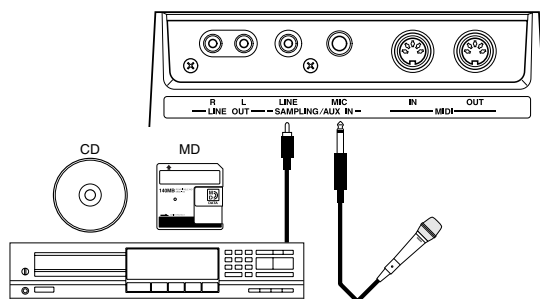
1 Richten Sie die Audioquelle ein.

Schließen Sie die externe Audioquelle (CD-Player, MD-Player, Kassettendeck, Mikrofon usw.) an die entsprechende Buchse auf der Rückseite des DJX-II an.

VORSICHT

- **Schließen Sie niemals ein Line-Level-Signal (CD-Player, Kassettendeck, elektronisches Instrument usw.) an die MIC-Eingangsbuchse an! Andernfalls können der DJX-II und seine Sampling-Funktionen beschädigt werden.**

Starten Sie die Audiowiedergabe. Wenn die Audioquelle einen Pegelregler (Lautstärke) besitzt, stellen Sie diesen auf eine geeignete Lautstärke ein. Stellen Sie außerdem den Regler INPUT LEVEL des DJX-II so ein, daß der Pegel für die Aufnahme ausreicht, jedoch keine Verzerrungen erzeugt.



◆ Nützlicher Tip:

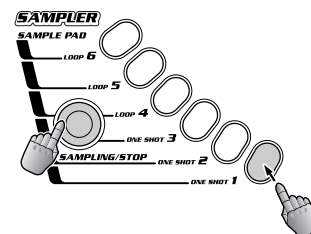
Starten Sie eines der Patterns des DJX-II (vorzugsweise eines, das Sie mit diesem Sample verwenden möchten), während Sie die Audioquelle während des Einrichtens abspielen. Wenn am Regler MASTER VOLUME ein geeigneter Pegel eingestellt ist, können Sie dann die externe Audioquelle auf die gewünschte Lautstärke für das Sample einstellen.

2 Stellen Sie die Sampling-Funktion auf „Standby“ ein.

Unterbrechen Sie die Wiedergabe der Audioquelle. Halten Sie anschließend die Taste SAMPLING/STOP gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig auf eines der SAMPLE PADS (1 bis 6). Nun können Sie mit der Aufnahme beginnen!

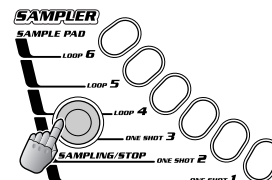
● Displayanzeigen beim Sampling

Beachten Sie, daß im Display der Pegel des Signals angezeigt wird, während Sie die Taste SAMPLING/STOP gedrückt halten. Wenn Sie die Sampling-Funktion auf Standby einstellen, dann blinken im Display die Buchstaben „SAMP“, wenn Sie die Aufzeichnung des Samples starten, dann leuchten die Buchstaben.



3 Starten/Beenden Sie die Aufnahme.

Starten Sie die Audioquelle, oder singen Sie ins Mikrofon – der Samplingvorgang startet automatisch! Die maximale Sample-Zeit für ein Pad beträgt drei Sekunden und die maximale Sample-Zeit für alle Pads sechs Sekunden. Drücken Sie zum Unterbrechen der Aufnahme (wenn Ihr Sample kürzer als drei Sekunden ist) erneut die Taste SAMPLING/STOP.

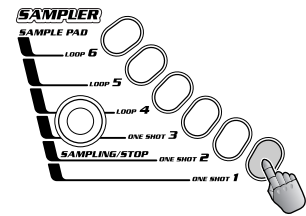


4 Spielen Sie das Sample ab.

Drücken Sie zum Abspielen des Samples einfach auf das entsprechende Sample Pad. Der DJX-II verfügt über sechs Pads zum Aufnehmen von Samples.

◆ **Vorsicht!**

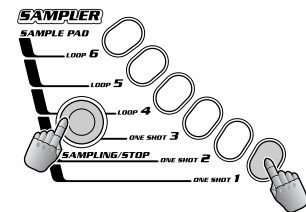
Vermeiden Sie, drei oder mehr Tasten der Frontplatte gleichzeitig zu betätigen (zum Beispiel beim Versuch, drei Samples gleichzeitig wiederzugeben usw.). Das kann zu unberechenbarem Verhalten des DJX-II führen.



Tipp 73 Löschen Sie das Sample

Möchten Sie ein Sample löschen, um von vorne anzufangen? Nichts einfacher als das! Halten Sie die Taste SAMPLING/STOP gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig auf das entsprechende Sample Pad (welches das zu löschende Sample enthält). Nach drei Sekunden werden die Sample-Daten gelöscht.

Ist die gesampelte Voice zur Wiedergabe ausgewählt (Tip 75), können Sie das Sample nicht löschen.

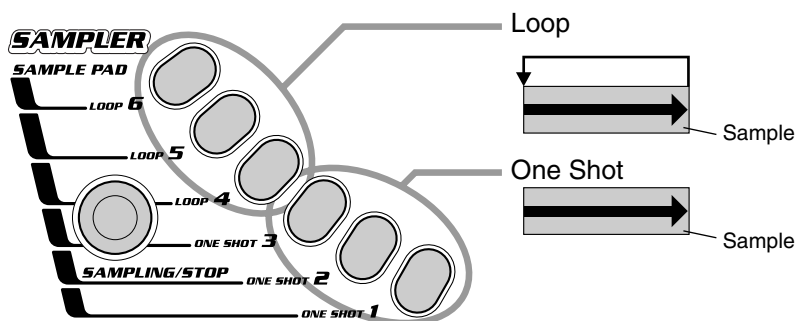


Tipp 74 Loops und One Shots

Der DJX-II besitzt zwei Arten von Sample Pads – One Shot und Loop –, mit denen Sie die Samples auf zwei verschiedene Weisen abspielen können.

Wenn Sie ein Sample auf einem One Shot-Pad aufzeichnen, wird es einmal abgespielt – daher der Name „One Shot“ („Einzelschuß“). Wenn Sie ein Sample auf einem Loop-Pad aufzeichnen, wird das Sample bei der Wiedergabe als Endlosschleife wiederholt („Loop“ bedeutet „Schleife“), bis Sie erneut auf das gleiche Pad drücken.

Die One Shot-Pads sind gut geeignet für kurze Audio-Segmente – wie z. B. Soundeffekte, Schläge (z. B. Beckenschlag, Orchestercrecendo usw.) und kurze Voice-Sound-Aufnahmen –, die Sie nicht als Loop abspielen möchten. Loop-Pads eignen sich für zu wiederholende Sound-Daten, vor allem für rhythmische Effekte – wie z. B. Drum- und Percussion-Rhythmen und Arpeggiator-Phrasen –, sowie zur Unterstützung von Sounds, die endlos wiederholt werden sollen.



Tipp 75 Spielen Sie Samples auf der Tastatur!

Erzeugen Sie Melodien mit selbst aufgenommenen Samples! Reduzieren Sie Tonhöhe (Pitch) und Tempo, um Spezialeffekte anzuwenden. Oder erhöhen Sie Tonhöhe und Geschwindigkeit. Oder spielen Sie verschiedene Samples zusammen als Akkord. Sie können mit ihnen sogar komplexe Rhythmen spielen und Patterns in gestotterter Form wiedergeben.

All dies – und noch vieles mehr – ist möglich, wenn Sie Samples auf der Tastatur spielen. Wechseln Sie dazu einfach in den Keyboard-Modus, und wählen Sie V203 aus.

Auf den Sample Pads werden Samples immer in der gleichen Tonhöhe abgespielt. Wenn Sie das gleiche Sample auf der Tastatur spielen, ertönt es abhängig von der angeschlagenen Taste in einer anderen Tonhöhe (und Geschwindigkeit). Versuchen Sie es – und Sie werden sehen, was für wildes Zeug Sie damit anrichten können!



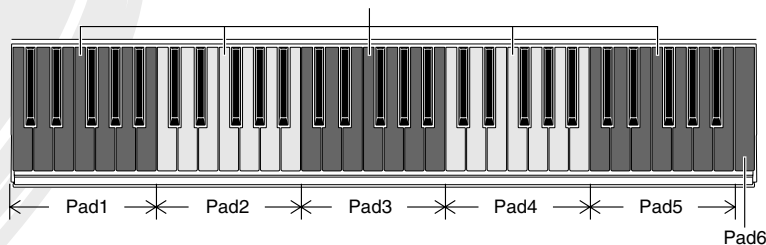
Technische Einzelheiten

Die aufgenommenen Samples werden der Tastatur nach den folgenden einfachen Regeln zugewiesen:

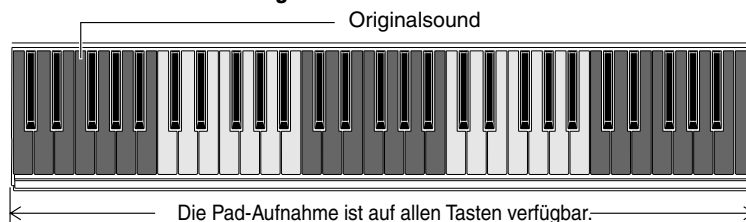
- Der Originalsound des Pads wird der mittleren F-Taste zugewiesen. Niedrigere Tasten erzeugen niedrigere Tonhöhen und höhere Tasten höhere Tonhöhen.
- Sind auf allen Pads Samples aufgezeichnet, wird jedes Sample einer ganzen Oktave (12 Tasten) zugewiesen, mit Ausnahme von Pad 6, welches der letzten verbleibenden Einzeltaste zugeordnet wird.
- Ist nur ein Pad mit einem Sample belegt, wird dieses der ganzen Tastatur zugeordnet.
- Sind zwischen zwei und fünf Pads mit Samples belegt oder wurde mindestens ein Pad gelöscht, übernimmt jedes Pad das „nicht okkupierte Terrain“ der angrenzenden Pads.
- Mit der Funktion „Key Shifter“ vorgenommene Änderungen beeinflussen auch die Tonhöhe der Wiedergabe und die Notenzuweisung des Samples. Ist beispielsweise in der Funktion „Key Shifter“ der Wert „+1“ eingestellt, werden alle Samples einen Halbton tiefer als normal wiedergegeben. Der Originalsound erklingt in diesem Fall in „E“ anstatt in „F“.

Wenn alle Pads mit einer Aufnahme belegt sind...

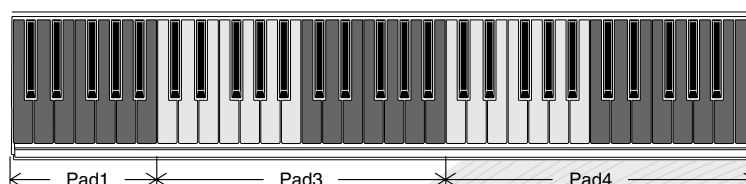
Der Originalsound des Pads ist der mittleren F-Taste zugewiesen.



Wenn nur ein Pad mit einer Aufnahme belegt ist...



Wenn einige Pads mit einer Aufnahme belegt sind...



Performance Recorder

Sie sind Ihrem Ziel, ein Master-DJ zu werden, schon ein gutes Stück näher gekommen. Wahrscheinlich haben Sie schon viele hippige Ideen und eine Menge cooler Effektbedienungen auf Lager, die Sie für die Nachwelt aufnehmen möchten. Also: Auf zum Performance Recorder!

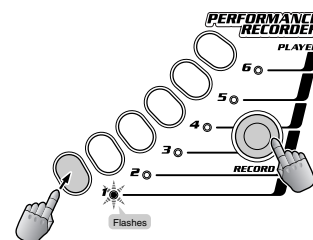
Tipp 76 Nehmen Sie Ihre Performance auf



Hier ist eine weitere leistungsfähige DJX-II-Funktion, von der Sie begeistert sein werden! Nehmen Sie mit Hilfe des erstaunlichen Performance Recorders alle Ihre DJ-Bediensfolgen auf, und spielen Sie diese dann zu jedem beliebigen Zeitpunkt ab! Sechs Tasten des Performance Recorders bieten Platz für sechs verschiedene Performance-Aufnahmen. Und es ist kinderleicht! Gehen Sie wie folgt vor:

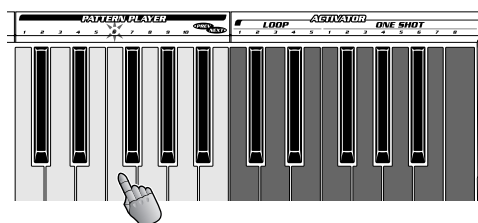
1 Aktivieren Sie die Aufnahmefunktion.

Halten Sie die Taste RECORD gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig auf eines der PLAYER-Pads (1 - 6). Nun können Sie mit der Aufnahme beginnen!



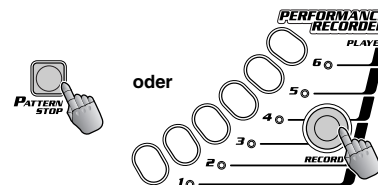
2 Beginnen Sie die Aufnahme.

Beginnen Sie die Performance auf dem DJX-II – die Aufnahme wird automatisch gestartet! Die Aufnahme wird durch jede beliebige Aktion gestartet – Anschlagen einer Pattern- oder Activator-Taste, Drücken eines Sample Pads, Scratching auf dem Ribbon Controller (mit Scratch 1 oder 2) und auch durch viermaliges Klopfen auf die Taste BPM/TAP (siehe Tip 79).



3 Beenden Sie die Aufnahme.

Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie auf PATTERN STOP oder RECORD. Der Performance Recorder zeichnet die folgenden Performance-Daten auf.



- Mode-Status (Pattern oder Keyboard)
- Tastatur-Performance (Keyboard-Modus)
- Voice-Nummer
- Pattern Player-Einstellungen und -Performance (Pattern-Modus)
- Pattern-Nummer
- BPM (einschließlich BPM/TAP-Performance)
- Key Shifter-Bedienung (Pattern-Modus)
- Activator-Einstellungen und -Bedienung (Pattern-Modus)
- Live Effector-Einstellungen und -Bedienung
- Sample Pad-Einstellungen und -Performance
- Ribbon Controller-Einstellungen und -Performance
- Part Controller-Einstellungen und -Performance

Falls Sie bei der Aufzeichnung auf einem Pad den externen Taktgeber auf „Sync“ eingestellt haben, wird der BPM-Wert nicht aufgezeichnet. Da heißt, daß die Wiedergabe der Performance beim aktuellen BPM-Wert erfolgt, und nicht notwendigerweise im gewünschten Tempo.

◆ Technischer Tip:

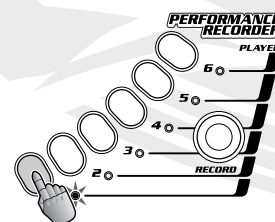
- Die Aufnahme wird bis zum nächsten Downbeat fortgesetzt. Dadurch ist sichergestellt, daß sie rhythmisch sinnvoll ist – selbst wenn Sie ein Pattern zwischen zwei Downbeats anhalten. Seien Sie dennoch vorsichtig! Versuchen Sie immer, das Pattern kurz vor dem gewünschten Downbeat zu stoppen, anderenfalls verlängert sich die aufgenommene Performance u. U. über den nächsten Beat hinaus!
- Es können (auf allen sechs Pads) maximal 2500 Events mit dem Performance Recorder aufgezeichnet werden. Was unter einem „Event“ verstanden wird, hängt von der jeweils verwendeten Steuerung ab. Das Drücken einer Taste stellt beispielsweise ein einzelnes Event dar, aber die Bedienung eines Reglers oder des Ribbon Controllers ergibt Dutzende von Events auf einmal.

4 Spielen Sie die Performance ab.

Drücken Sie zum Abspielen der aufgezeichneten Performance einfach auf das entsprechende PLAYER-Pad. Der DJX-II verfügt über sechs Pads für sechs verschiedene Performances.

Die Wiedergabe wird solange wiederholt, bis Sie auf PATTERN STOP drücken.

Drücken Sie während der Wiedergabe auf das gleiche Pad, wird die aufgezeichnete Performance sofort von vorn gestartet. Drücken Sie während der Wiedergabe auf ein anderes Pad, wird die Wiedergabe des vorhergehenden Pads angehalten und die Wiedergabe des gedrückten Pads gestartet.



Selbstverständlich können Sie die Performance komplett auf eine Taste aufnehmen. Sie können sie aber auch in mehrere Abschnitte aufteilen und diese einzeln aufnehmen. Auf diese Weise können Sie die Reihenfolge der Wiedergabe variieren, einzelne Performances beliebig oft wiederholen und in verschiedenen Abfolgen zusammensetzen und... Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt! Dies ist ein eindrucksvolles Werkzeug für die Live-Performance!

Tipp 77 Jammen mit dem Performance Player

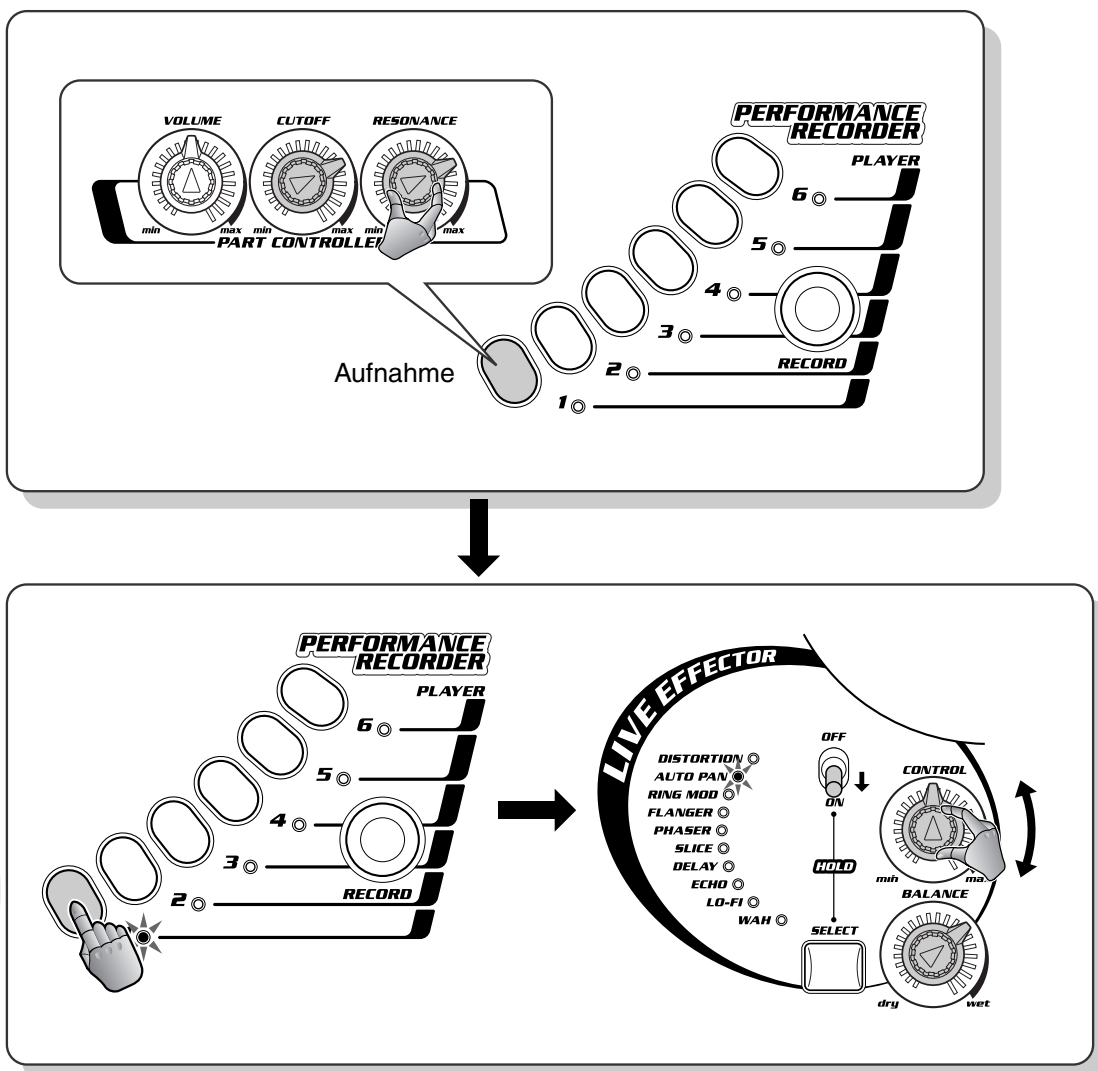
Wow! Als hätten Sie ein (oder mehrere) Paar Hände extra zur Verfügung, die Sie auf der Bühne unterstützen!

Lassen Sie sich den Performance Player um die Grundlagen kümmern, während Sie den Activator bedienen. Oder mit dem Part Mixer Arrangements variieren. Oder mit dem Part Controller und dem Live Effector den Sound bearbeiten.

Sie können also wie ein ganzes Bataillon von DJs klingen – auf einer einzigen Maschine!

Nehmen wir einmal an, Sie möchten verschiedene Patterns und Variationen nacheinander abspielen – inklusive verschiedener Bedienungsschritte der Regler für Eckfrequenz (Cutoff) und Resonanz sowie der Live Effector-Regler. Versuchen Sie das mal mit zwei Händen! Das alles live auszuführen, ist nicht nur schwierig, sondern praktisch unmöglich!

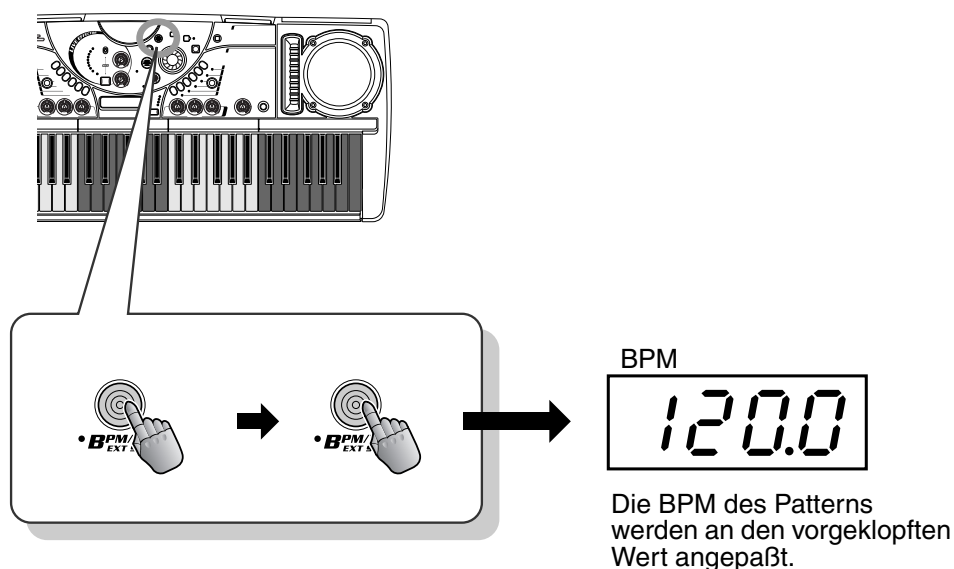
Wenn Sie jedoch vorher die Wiedergabe des Patterns sowie die Bedienung von „Cutoff“ und „Resonance“ auf dem Performance Recorder aufgenommen haben, können Sie auf der Bühne so viele Regler des Live Effectors bedienen, wie Sie möchten, während der DJX-II die aufgenommene Performance abspielt!



Tipp 78 Klopfen Sie den Takt vor!



Ändern Sie die BPM in Echtzeit! Klopfen Sie während der Pattern-Wiedergabe zweimal rhythmisch auf die Taste BPM/TAP – die BPM werden automatisch auf die vorgeklopfte Geschwindigkeit eingestellt.



Tipp 79 Starten Sie mit einem Vorklopfen...

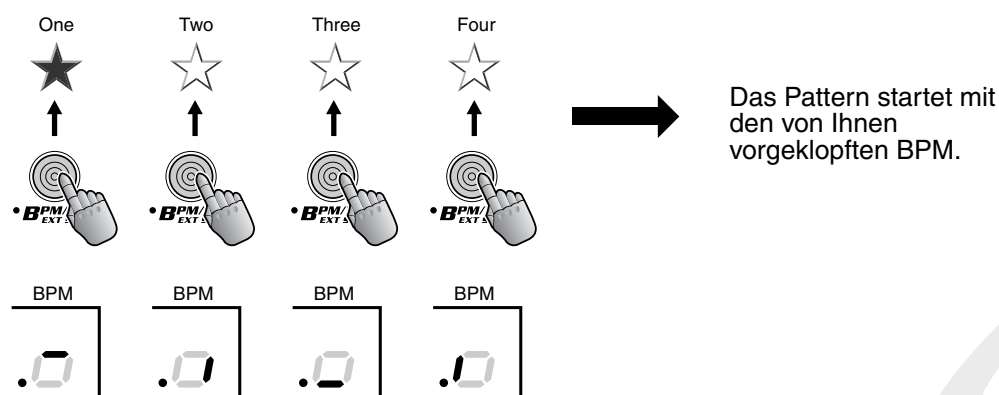


Sie können ein Pattern auch mit der gewünschten Geschwindigkeit starten, indem Sie den Takt einfach vorklopfen. Wählen Sie ein Pattern aus, und drücken Sie anstatt auf eine der Pattern Player-Tasten auf die Taste BPM/TAP – viermal im Rhythmus – und das Pattern startet automatisch mit den von Ihnen vorgeklopfen BPM.

Dabei zeigt das Display zunächst jedes einzelne Klopfen und anschließend die resultierenden BPM an.

◆ Technischer Hinweis

Zum Start des Patterns 42 ist nur ein zweimaliges Klopfen erforderlich, da dieses Pattern im 2/4-Takt ist.

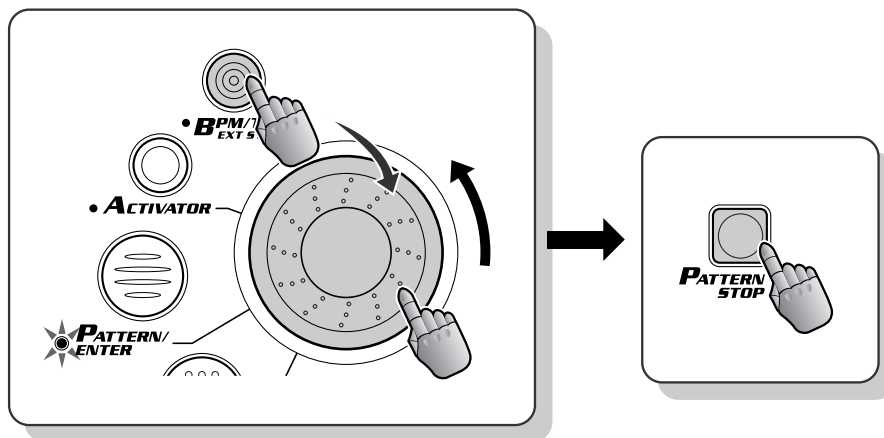


Tipp 80 Langsam, langsamer... und aus!



In Tip 42 haben Sie erfahren, wie Sie den Sound plötzlich angehaltener Turntables imitieren. Hier ist nun eine Variante dieses Tricks, bei der die Geschwindigkeit reduziert wird, ohne daß die Tonhöhe verändert wird.

Betätigen Sie während der Wiedergabe des Patterns und bei aktivem BPM-Display (drücken Sie auf BPM/TAP) das Dial, reduzieren Sie dabei allmählich die BPM. Wenn die BPM die gewünschte Geschwindigkeit erreicht haben, warten Sie den richtigen Downbeat ab, und drücken Sie auf PATTERN STOP, um das Pattern anzuhalten.



Tipp 81 Überprüfen Sie die BPM



Möchten Sie die BPM eines bestimmten Stücks auf CD oder Platte wissen? Benutzen Sie dazu diese praktische Funktion! Während Sie sich die Musik anhören, klopfen Sie einfach ihren Rhythmus mit, und der DJX-II zeigt Ihnen die BPM automatisch im Display an! (Stellen Sie dazu den Regler MASTER VOLUME auf „min“, damit keine Patterns des DJX-II zu hören sind.)



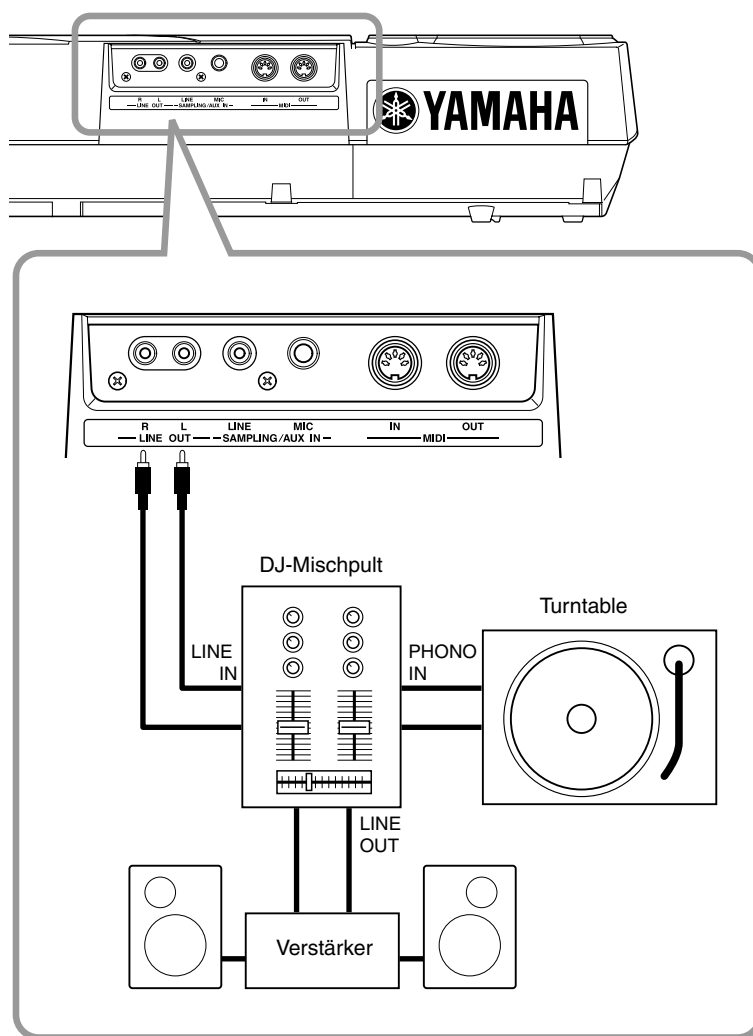
Die „Außenwelt“

Die folgenden Tips helfen Ihnen, den DJX-II an externe Geräte anzuschließen. Legen Sie los, und lassen Sie Ihren Sound hören!

Tipp 82 Erweitern Sie Ihre DJ-Anlage



Der DJX-II kann als Bestandteil einer größeren DJ-Anlage von doppeltem Nutzen sein. So können Sie beispielsweise die LINE OUT-Buchsen mit zwei Eingangsbuchsen eines DJ-Mischpults verbinden. Schließen Sie an die anderen Kanäle des DJ-Mischpults einen Turntable an, und schon verfügen Sie über eine Anlage zur Produktion von Tanzmusik, mit der Sie den Profis Konkurrenz machen! Auf diese Weise können Sie sowohl den DJX-II als auch Ihre Lieblingstracks Ihrer Schallplatten spielen und diese mit Hilfe der Steuerelemente des DJ-Mischpults mischen und zwischen ihnen hin und her schalten.

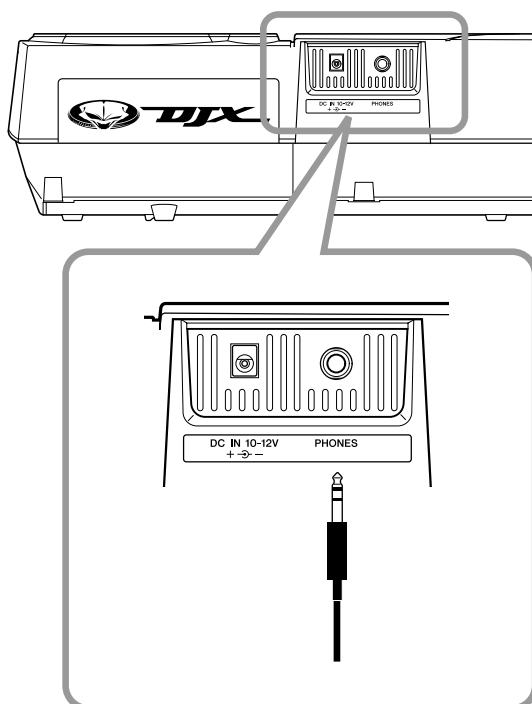


Natürlich können Sie den DJX-II auch an einen MD-Recorder oder ein Kassettendeck anschließen, um Ihre DJ-Performance auf MD oder Band aufzunehmen.

Tipp 83 Schalten Sie die Lautsprecher stumm

Wenn Sie den Sound des DJX-II an ein DJ-Mischpult oder an ein externes Verstärker/Lautsprechersystem weiterleiten, möchten Sie möglicherweise die eingebauten Lautsprecher des DJX-II stummschalten. Nichts einfacher als das! Schließen Sie einfach einen Kopfhörer an die PHONES-Buchse an – oder schließen Sie ein Paar Stereokopfhörer an, um den Sound des DJX-II mitzuhören.

Selbstverständlich werden die Audiodaten nach wie vor an die LINE OUT-Buchsen geleitet, wenn die eingebauten Lautsprecher auf diese Weise stummgeschaltet werden.



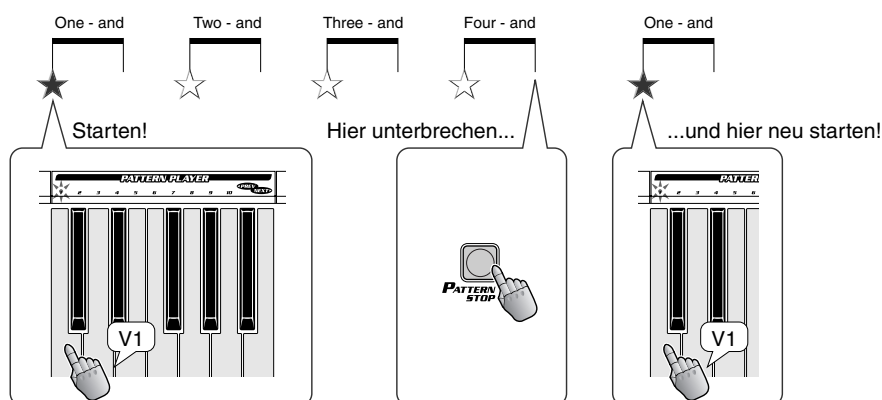
DJ-Performance Meisterklasse

Erklimmen Sie die nächste Stufe! Verwenden Sie diese ausgefeilten Tips als Sprungbrett, um die erstaunlichen Möglichkeiten eines DJs komplett zu entdecken – und ein wahrer Mix-Virtuose zu werden!

Tipp 84 Kreative Fill-Ins 3



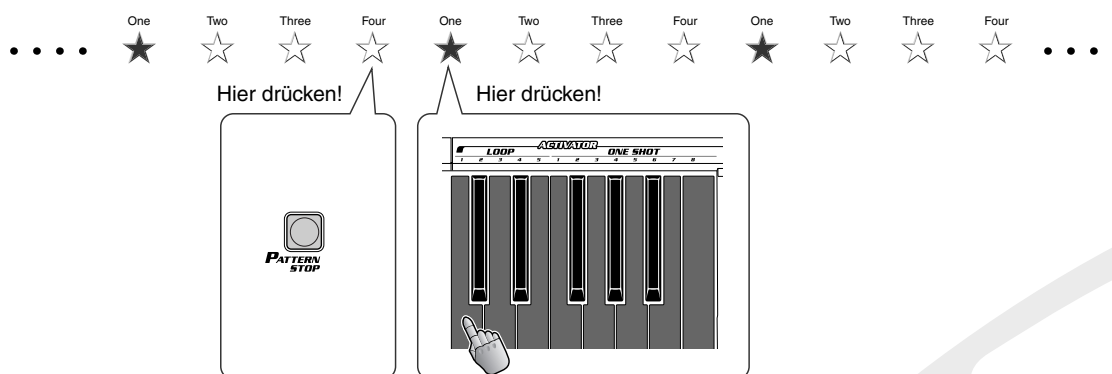
Dies ist eine coole Technik, bei der Sie ein Pattern anhalten und dann im Rhythmus sofort wieder neu starten. Wählen Sie P14 aus, und starten Sie V1. Drücken Sie auf PATTERN STOP und dann erneut auf die gleiche Variation (siehe Abbildung). Sie können die BPM reduzieren, um herauszufinden, an welchen Stellen Sie die Tasten anschlagen müssen!



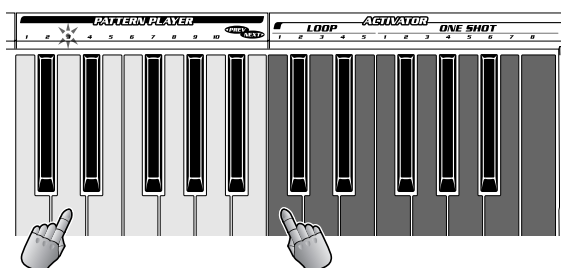
Tipp 85 Pause bis zu einem neuen Beat



Mit diesem Trick können Sie zwischen zwei verschiedenen Rhythmen wechseln. Wählen Sie P16 und A02 aus, und starten Sie V1. Lassen Sie den Pattern-Loop eine Weile laufen, und drücken Sie dann kurz vor dem Downbeat „Eins“ (des Takts, in dem der neue Rhythmus einsetzen soll) auf PATTERN STOP, um das Pattern anzuhalten. Dann, genau auf der „Eins“, drücken Sie auf LOOP1. Wenn Sie es richtig machen, macht der Rhythmus eine kurze Pause, kurz bevor die Loop – genau auf der „Eins“ – einsetzt! Als wenn Sie zwischen zwei Turntables wechseln würden!



Um von der Loop zum Pattern zurückzukehren, drücken Sie V2 und LOOP1 gleichzeitig – genau auf der „Eins“!



Starten Sie die neue Variation.

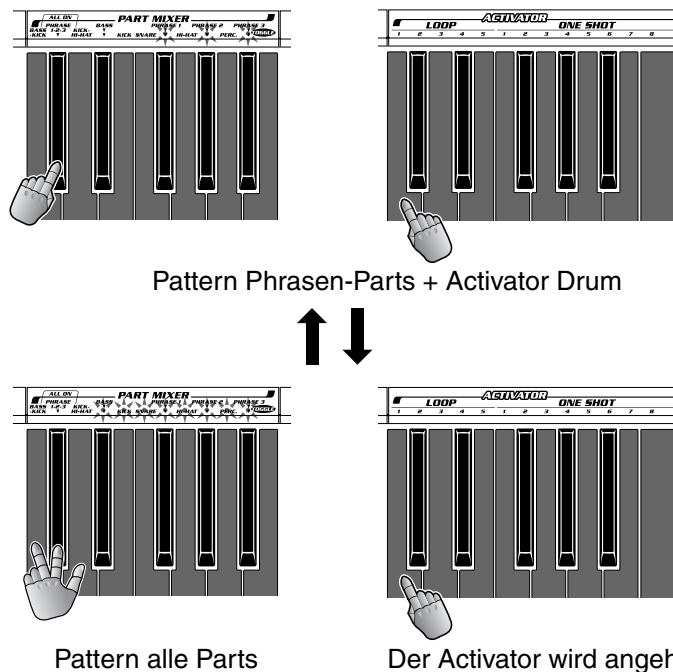
Halten Sie Loop 1 an.

Tipp 86 Wechseln Sie zwischen den Drums!

Probieren Sie diesen cleveren Trick aus! Sie lassen die Phrase-Parts eines Patterns weiterlaufen, während Sie den Hintergrundrhythmus wechseln. Diese Technik wenden die Profis an, um den Beat zu variieren, ohne den Fluß der Musik zu unterbrechen!

Wählen Sie P17 und A02 aus, und starten Sie V8. Drücken Sie – auf der „Eins“ – gleichzeitig im Abschnitt PART MIXER auf PHRASE1+2+3 und im Abschnitt ACTIVATOR auf LOOP1. Die Drums des Patterns werden ausgeblendet, und die Activator Loop setzt ein – alles auf dem gleichen Beat! Um zurückzukehren, drücken Sie kurz vor der „Eins“ im Abschnitt PART MIXER auf ALL und genau auf der „Eins“ im Abschnitt ACTIVATOR auf LOOP1.

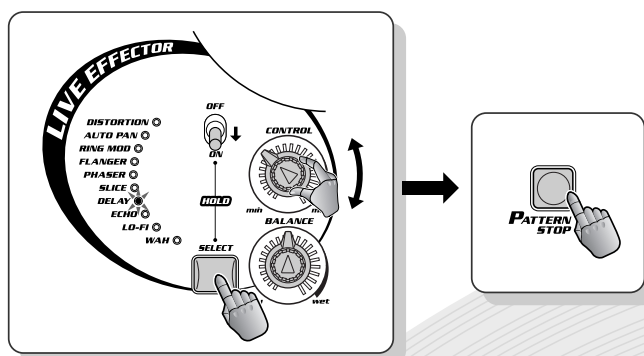
Der Trick besteht darin, die Drums übergangslos zu wechseln. Wechseln Sie den Groove, aber bleiben Sie im Rhythmus!



Tipp 87 Outro -tro -tro -tro

Hier finden Sie eine weitere populäre Technik aus der Trickkiste des Produzenten – schließen Sie mit einem Echo ab!

Wählen Sie den Delay- oder Echo-Effekt aus. Stellen Sie dann auf dem letzten Beat (oder den letzten zwei Beats) des letzten Taktstrichs des Patterns den Schalter auf „on“, und halten Sie den Effekt eingeschaltet. Drücken Sie dann zum Anhalten des Patterns kurz vor der „Eins“ des nächsten Taktstrichs PATTERN STOP. Lassen Sie dabei den Effekt nach wie vor aktiviert! Der Delay- oder Echo-Effekt übernimmt die letzten Noten des Rhythmus und blendet sie mit einer verzögerten Wiederholung aus. Eindrucksvoll!

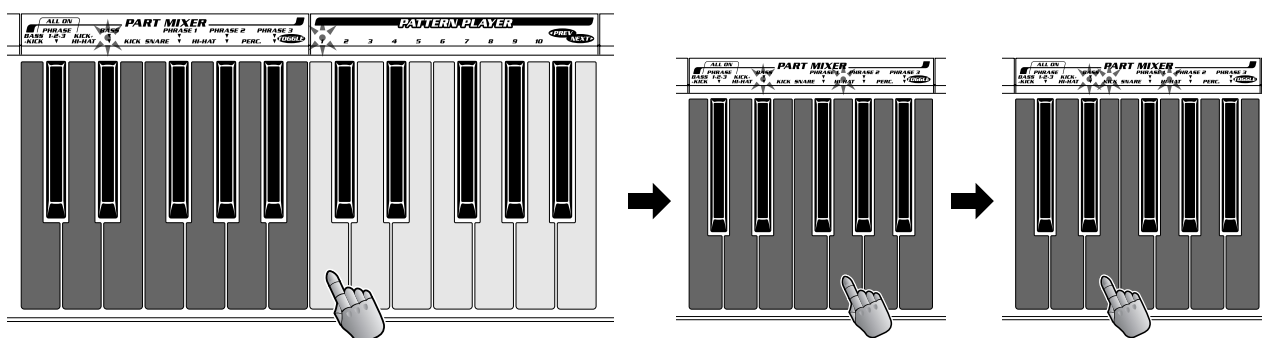


Tipp 88 Verkehrt herum!



Manchmal, wenn Sie nur bestimmte Parts eines Patterns spielen, ist es schwierig, den Downbeat herauszuhören. Dies gilt vor allem in einem Intro. Ihre Gehör kann Sie trügen und Sie einen vollkommen anderen Downbeat hören und erwarten lassen! Dann, wenn der Rest des Rhythmus einsetzt, erfaßt dieser Ihre Füße (und den ganzen Körper!). Wie das folgende knifflige Intro!

Wählen Sie P18 aus, und stellen Sie mit dem Part Mixer so ein, daß nur der BASS-Part abgespielt wird. Starten Sie dann V1. Lassen Sie für ein paar Takte nur den Baß spielen, und versuchen Sie, den Downbeat zu spüren. Keine Sorge, falls Ihnen dies nicht gelingt – die anderen Parts werden Ihnen den Einsatz geben! Schalten Sie nun den HI-HAT ein, und lassen Sie ihn eine Weile spielen. Fügen Sie dann den KICK hinzu. Sobald der Kick abgespielt wird, ändert sich der Beat, und endlich „hören“ Sie den Rhythmus.

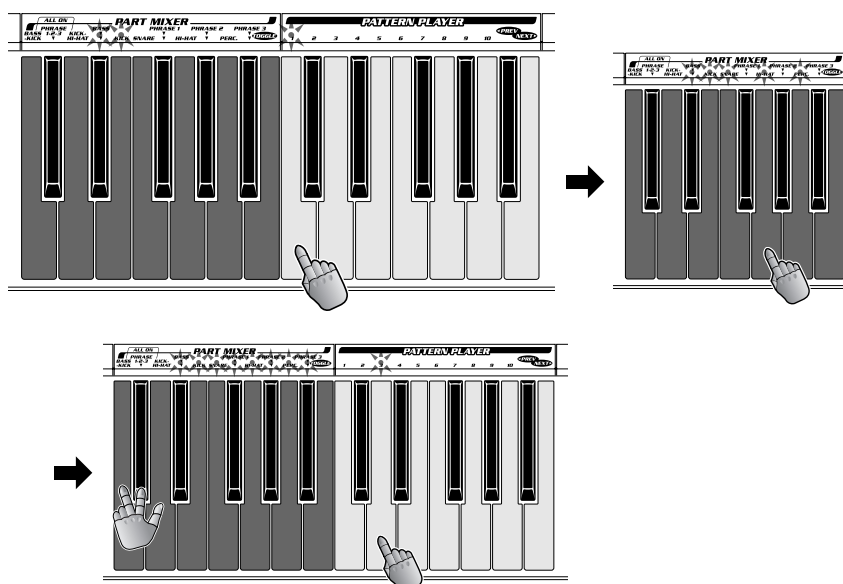


Tipp 89 Bauen Sie eine Variation auf



Erinnern Sie sich an Tip 64, in dem ein Intro Part für Part aufgebaut wurde, bis der Rhythmus komplett erklingt? Dies hier ist eine etwas fortgeschrittenere Variante dieser Technik – in diesem Fall führt der Aufbau zu einer neuen Variation!

Wählen Sie P20 aus, und stellen Sie den Part Mixer so ein, daß nur BASS+KICK abgespielt wird. Starten Sie dann V1. Lassen Sie für vier Takte nur den Baß spielen, und fügen Sie dann gleichzeitig SNARE, HI-HAT und PERCUSSION hinzu. Lassen Sie sich diese Mischung weitere vier Takte aufheizen. Schalten Sie dann – auf der „Eins“ des nächsten Takts – alle Parts ein, und drücken Sie gleichzeitig V3. Das ist eine wirklich clevere Methode, um die Texturen zu aktivieren und einen Sound aufzubauen – und anschließend in einen neuen Rhythmus zu explodieren!



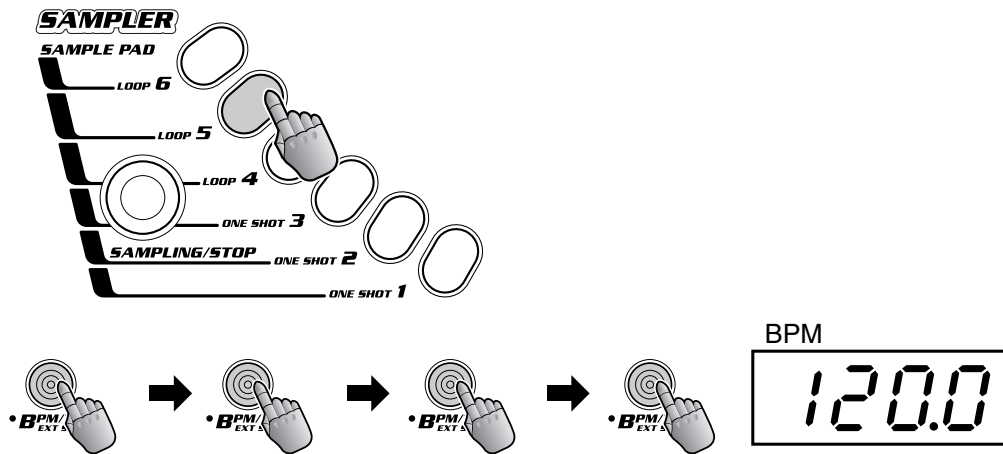


Synchronisieren Sie Samples mit Patterns!

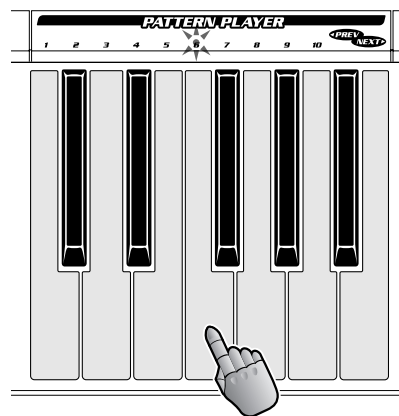
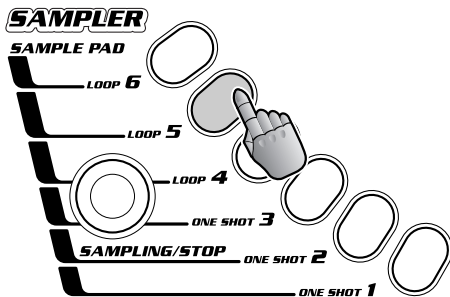


Mittlerweile haben Sie bestimmt ein paar richtig heiße Samples auf dem DJX-II aufgezeichnet. Und vielleicht reizt es Sie, diese zusammen mit den Patterns zu verwenden. Sie können dies auf die folgende Art machen – und zwar in perfekter Synchronizität!

Hören Sie während der Wiedergabe einer Ihrer Sample-Loops intensiv auf den Rhythmus, und klopfen Sie in diesem Tempo auf die Taste BPM/TAP.



Das Pattern startet automatisch im gleichen BPM-Tempo wie die Sample-Loop. Wenn Loop und Pattern auseinander laufen, korrigieren Sie die BPM und starten Sie das Pattern erneut auf dem Downbeat „Eins“ der Loop. Alternativ können Sie auch die Loop nach jeweils vier Takten (oder jeder notwendigen Anzahl) neu starten, indem Sie zweimal kurz hintereinander das Loop Pad anschlagen. Achten Sie darauf, die „Eins“ zu treffen!



**91**

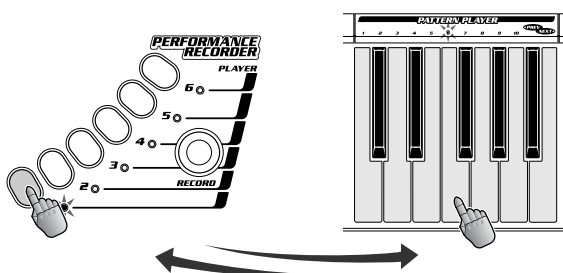
Spielen Sie ein Pattern, lösen Sie eine Performance aus



Üben Sie den gemeinsamen Einsatz von Pattern Player und Performance Player für Ihre Live-Mixes – beide Funktionen bieten Ihnen zusammen viel mehr, als Sie jemals mit einer einzigen der beiden erreichen können!

Drücken Sie während der Wiedergabe des Patterns auf eines der Pads des Performance Players – um sofort zu einer aufgezeichneten Performance zu wechseln. Wechseln Sie dann sofort wieder zu den Patterns zurück, indem Sie im Bereich PATTERN PLAYER einfach auf eine Taste drücken.

Es empfiehlt sich, eine Reihe speziell aufgenommener Performances geladen und abrufbereit zu haben – um sie bei Bedarf in die Live-Performance einzufügen und mit Pattern Player und/oder Activator klanglich zu ergänzen.

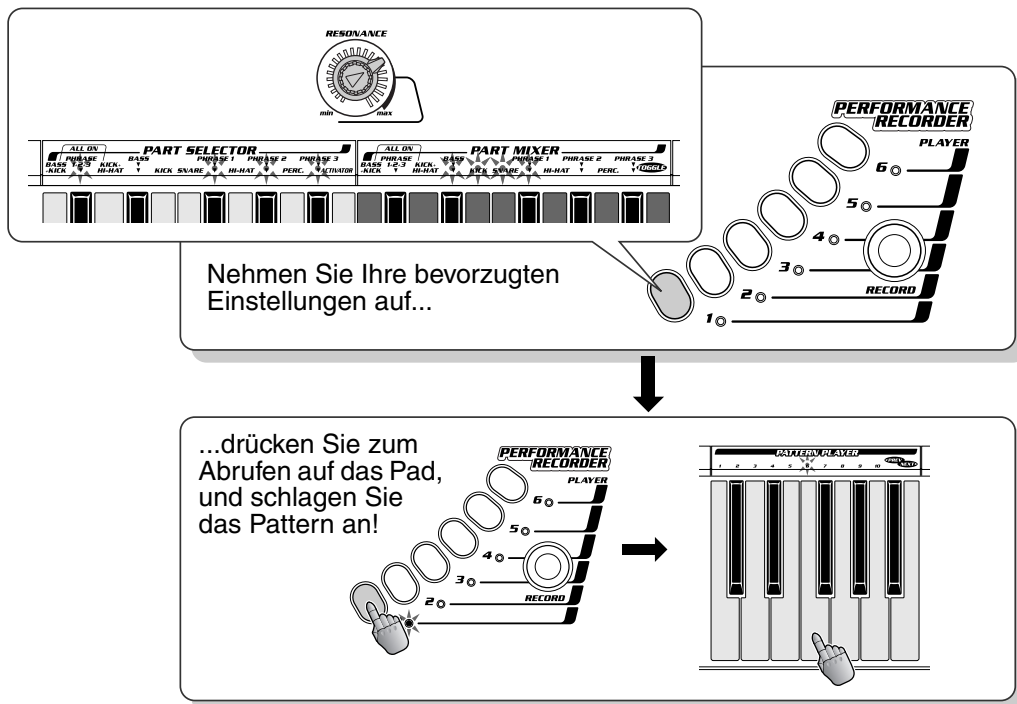
**92**

Rufen Sie Ihre Einstellungen mit einem einzigen Bedienvorgang ab



Der Performance Recorder kann außerdem als Rücksetzfunktion eingesetzt werden. Nehmen Sie Ihre Lieblings-Einstellungen zum sofortigen Abruf auf!

Starten Sie die Aufnahmen auf einem der Player Pads, und nehmen Sie alle gewünschten Einstellungen vor – z. B., die Regler von Part Controller und Isolator in bestimmte Stellungen bringen, den gewünschten Part im Abschnitt PART SELECTOR einschalten und Parts im Part Mixer auswählen. Wenn Sie diese Einstellungen später während einer Performance verwenden möchten, drücken Sie einfach auf das entsprechende Pad, und schlagen Sie im Bereich PATTERN PLAYER eine Taste an – fertig!

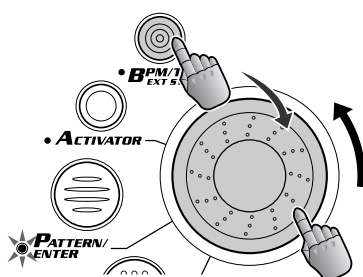


Tipp 93 Fühlen Sie den Puls



Der DJX-II besitzt eine Reihe von BPM-basierten Werkzeugen, mit deren Hilfe Sie die BPM korrekt einstellen können – z. B. die Tap-Funktion (Tip 78) oder die Messung der BPM einer externen Quelle (siehe Tip 94). Manchmal ist es jedoch schwierig bis unmöglich, einen exakten Wert zu erhalten. Letzten Endes sind Ihre Ohren immer noch das beste Werkzeug!

Verwenden Sie den AUDIO BPM COUNTER oder die Tap-Funktion, um sich (so gut wie möglich) an die BPM einer externen Quelle anzunähern. Starten Sie dann zur Feineinstellung der BPM auf dem Downbeat „Eins“ der externen Musik den Pattern Player. Bleiben die Beats mehrere Takte lang synchron, haben Sie die BPM richtig getroffen! Laufen die Beats auseinander, versuchen Sie, die BPM manuell zu korrigieren, indem Sie das Pattern immer wieder auf einer „Eins“ neu starten, bis Sie schließlich die BPM korrekt treffen!



Tipp 94 Passen Sie die BPM automatisch an

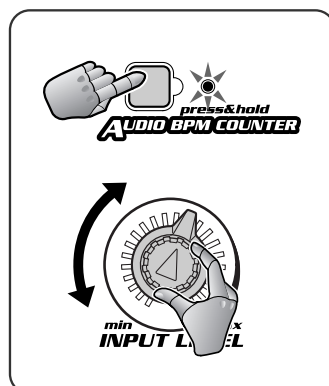
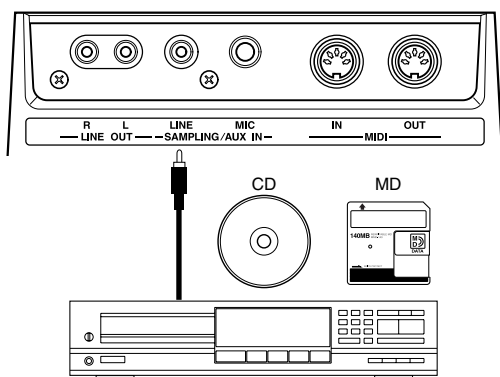


Haben Sie einen Beat auf CD oder Schallplatte, den Sie mit dem DJX-II synchronisieren möchten? Diese leistungsstarke Funktion ermöglicht Ihnen das!

Der DJX-II „hört“ den Beat (einer angeschlossenen externen Soundquelle) ab und gleicht die BPM (Beats per Minute) des gegenwärtig wiedergegebenen Patterns automatisch nach dem entsprechenden externen Rhythmus ab.

Schließen Sie für die Anwendung dieser Funktion einen CD-Player oder Plattenspieler und Mixer an (siehe Abb.), und spielen Sie darauf die Musik ab. Drücken und halten Sie dann die Taste AUDIO BPM COUNTER, und drehen Sie das Dial INPUT LEVEL, bis das Lämpchen blinkt. Die optimale Einstellung ist erreicht, wenn das Lämpchen zu jedem Downbeat der externen Musik aufleuchtet. Das beste Ergebnis erreichen Sie, wenn Sie die BPM zunächst näherungsweise einklopfen (Tip 78) und dann die Funktion zur automatischen Anpassung anwenden.

Der Großteil der Dance Music (wie Techno oder House), die nur auf dem Downbeat einen deutlichen Kick- und Baßsound besitzen, eignet sich hervorragend für diese Funktion. Bedenken Sie jedoch, daß einige Musikarten für diese Funktion ungeeignet sind. Verwenden Sie in diesem Fall wieder die Funktion „Tap“ (Tip 78), um die BPM zu übernehmen.

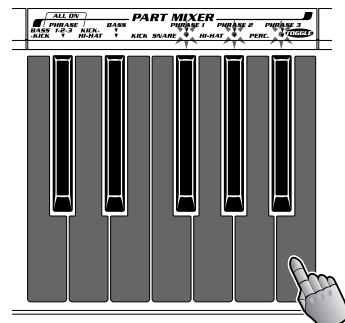


Tipp 95 Aktivieren und Stummschalten im Rhythmus

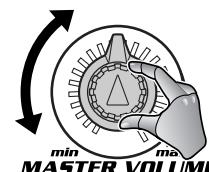


Da Sie nun die rhythmischen Fähigkeiten beherrschen, versuchen Sie einige kompliziertere Manöver!

Versuchen Sie, die Taste TOGGLE (im Part Mixer) rhythmisch einzusetzen. Stellen Sie den Part Mixer so ein, daß nur Phrase 1, 2, und 3 wiedergegeben werden – und schlagen Sie dann die Taste TOGGLE auf jedem Beat des Patterns an, so daß die Parts einander rhythmussynchron abwechseln. Probieren Sie auch andere Muster aus – etwa TOGGLE zweimal pro Beat anzuschlagen (Achtelnoten) oder immer kompliziertere synkopierte Rhythmen zu spielen.



Sie können den Takt auf einfache Art abschließen, indem Sie den Regler „Master Volume“ genau auf dem Downbeat „Vier“ auf „min“ drehen und anschließend (auf oder kurz vor der „Eins“) sofort wieder hochdrehen.



Tipp 96 Synchronisationsanwendungen – der DJX-II als Master



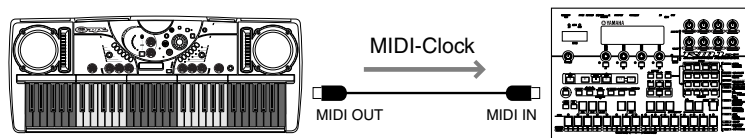
Die fortschrittlichen Synchronisationsfunktionen des DJX-II ermöglichen es Ihnen, Rhythmus und BPM eines anderen Geräts (z. B. eines DJX-IIB, eines weiteren DJX-II oder eines externen Sequencers) zu übernehmen. Keine Abweichungen, kein Aus-dem-Rhythmus-kommen – beide Geräte bleiben perfekt im gleichen Groove! Dies ist nur einer der enormen Vorteile der Anwendung von Digitaltechnik in der Musik. Versuchen Sie einmal, zwei Plattenspieler miteinander zu synchronisieren – und Ihnen wird klar, was gemeint ist!

Obwohl es sich dabei eigentlich um eine einzige Funktion handelt, wurde sie auf zwei verschiedene Tips aufgeteilt: der Einsatz des DJX-II als Master-Gerät und als Slave-Gerät (Tip 97). Wenn Ihnen zwei Geräte zur Verfügung stehen, versuchen Sie beide Möglichkeiten!

Wird der DJX-II als Master verwendet, können Sie die Patterns des DJX-II wiedergeben und auf einem externen Sequencer abgetastete Patterns und Musik mit den BPM des DJX-II übernehmen.

1 Richten Sie den DJX-II und das externe Gerät ein.

Verbinden Sie die beiden Geräte über ein Standard-MIDI-Kabel (siehe Abb.).



Externer Sequencer (RM1x usw.)

2 Stellen Sie das externe Gerät auf externe Synchronisation ein.

Anleitungen zum Ändern der Synchronisationseinstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung des externen Geräts.

3 Spielen Sie auf dem DJX-II.

Wenn Sie auf dem DJX-II ein Pattern starten bzw. anhalten, werden die Songs oder Patterns auf dem externen Gerät synchron dazu gestartet bzw. angehalten. Genauso werden bei einer Änderung der BPM des DJX-II die BPM des externen Geräts automatisch angepaßt. Wenn der DJX-II als Master eingesetzt wird, funktionieren alle Wiedergabevorgänge zwischen den beiden Geräten in perfekter Synchronisation.



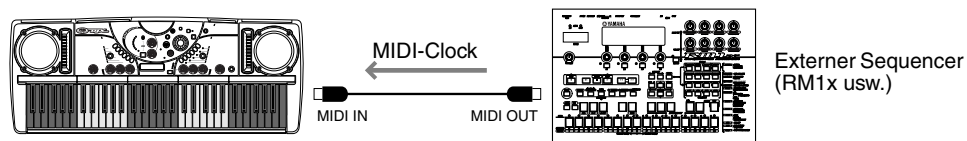
97 Synchronisationsanwendungen – der DJX-II als Slave



Hierbei handelt es sich um die umgekehrte Vorgehensweise zu Tip 96. Mit dieser fortschrittlichen Anwendung können Sie Patterns und Song-Daten in Sequences auf einem externen Sequencer abspielen und die Patterns des DJX-II mit den BPM dieses Geräts steuern.

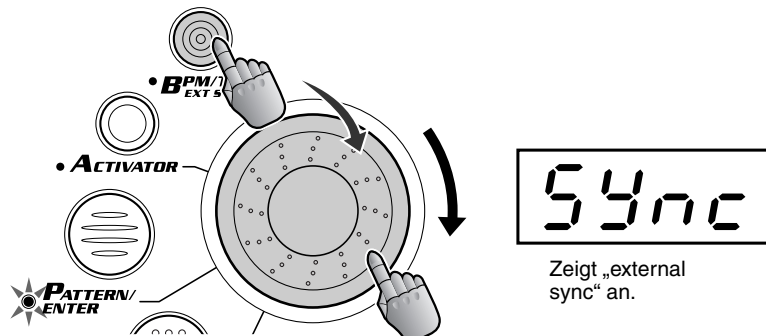
1 Richten Sie den DJX-II und das externe Gerät ein.

Verbinden Sie die beiden Geräte über ein Standard-MIDI-Kabel (siehe Abb.).



2 Stellen Sie den DJX-II auf externe Synchronisation ein.

Halten Sie die Taste BPM/TAP gedrückt, und drehen Sie gleichzeitig das Data-Dial im Uhrzeigersinn über die Maximaleinstellung von 280 hinaus, bis im Display „Sync“ angezeigt wird.



3 Spielen Sie auf dem DJX-II.

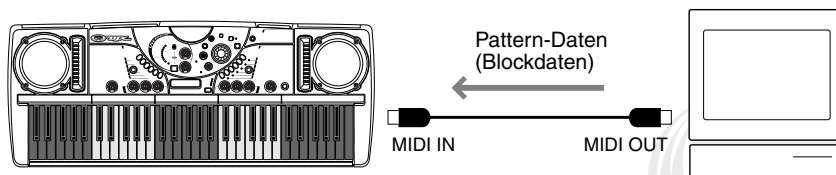
Wenn Sie auf dem externen Gerät einen Song oder ein Pattern starten bzw. anhalten, werden die Patterns auf dem DJX-II synchron dazu gestartet bzw. angehalten. Genauso werden bei einer Änderung der BPM des externen Geräts die BPM des DJX-II automatisch angepaßt. Wenn das externe Gerät als Master und der DJX-II als Slave eingesetzt werden, funktionieren alle Wiedergabevorgänge zwischen den beiden Geräten in perfekter Synchronisation.

Tipp 98 Laden Sie weitere Patterns!



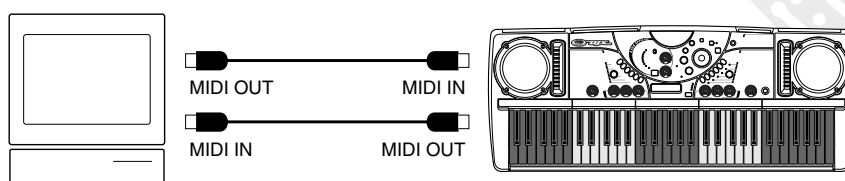
Zu den großartigen Eigenschaften des DJX-II gehört, daß er ein System ohne Grenzen ist! Auf der Internet-Site des DJX (**www.yamahadjx.com**) erhalten Sie zusätzliche Patterns, die Sie – mit der durch Downlaod erhältlichen Software **Pattern Launcher** – direkt auf den DJX-II laden können!

Wählen Sie nach dem Ladevorgang zur Wiedergabe des gewünschten Patterns eines der Patterns U1 bis U5 aus. (Die Pattern U1 bis U5 werden nur dann angezeigt, wenn User Patterns auf den DJX-II geladen wurden.) Es können immer nur fünf Patterns gleichzeitig geladen werden.

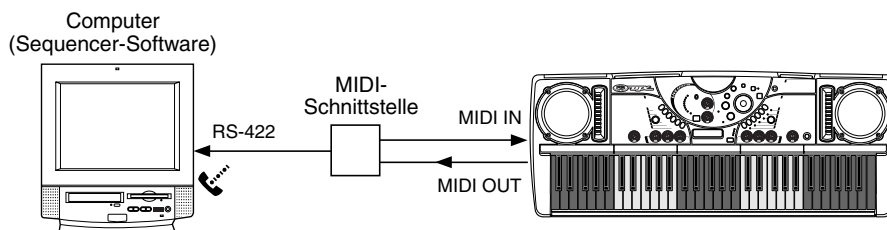


■ Anschließen an einen Personalcomputer

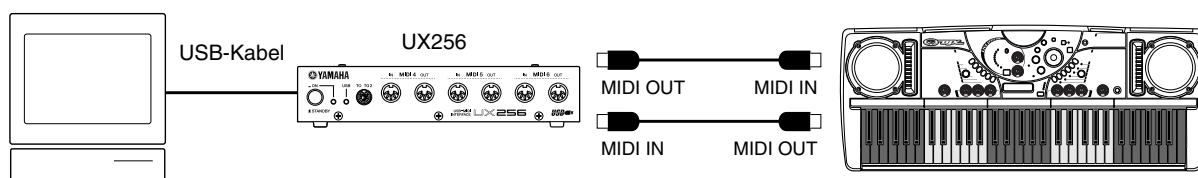
- Ist auf dem Computer eine MIDI-Schnittstelle installiert, verbinden Sie die Buchse MIDI OUT des Computers mit der Buchse MIDI IN des DJX-II.



- Wenn Sie eine MIDI-Schnittstelle mit einem Macintosh-Computer verwenden, verbinden Sie die RS 422-Schnittstelle des Computers (Modem- oder Druckeranschluß) mit der MIDI-Schnittstelle und anschließend die Buchse MIDI OUT der MIDI-Schnittstelle mit der Buchse MIDI IN des DJX-II (siehe Abb.).



- Verwenden Sie den Yamaha UX256, falls der Computer eine USB-Schnittstelle besitzt.



Weitere Informationen zur Verwendung der Software **Pattern Launcher** finden Sie in der Online-Hilfe der Software.



99 Verwenden von MIDI Bulk Send



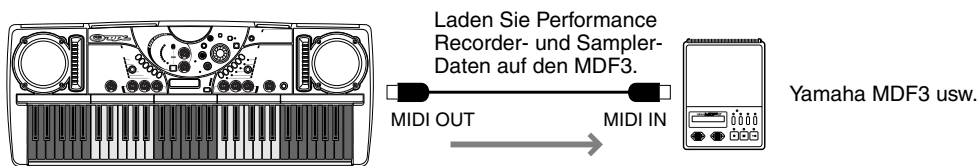
Hier ist ein weiteres schlagendes Argument dafür, auf Digitaltechnik umzusteigen! Auf einem MIDI-Data Filer (wie z. B. Yamaha MDF3) können Sie wertvolle Performance Recorder- und Sampler-Daten speichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt abrufen zu können. Dadurch sparen Sie außerdem Speicherplatz auf dem DJX-II, den Sie zum Aufnehmen und Sampeln nutzen können!

„Bulk Send“ wird außerdem dazu verwendet, Pattern-Daten (mit Hilfe der speziellen Software **Pattern Launcher**) von Mac- oder Windows-kompatiblen Rechnern auf den DJX-II zu übertragen. (Siehe oben Tip 98.)

■ Senden von Daten

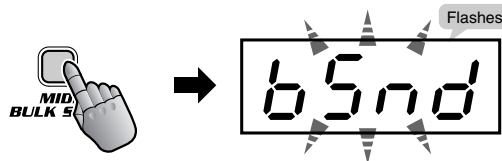
1 Richten Sie das Gerät für das Aufnehmen der Daten ein.

Verbinden Sie die beiden Geräte über ein Standard-MIDI-Kabel (siehe Abb.).



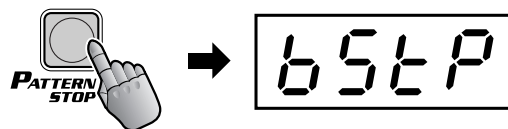
Nachdem Sie den DJX-II an das andere Gerät angeschlossen haben, müssen Sie u. U. zusätzliche Schritte zum Einrichten des anderen Geräts ausführen. (Informationen dazu finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung.)

2 Drücken Sie zum Aktivieren des Vorgangs auf die Taste MIDI BULK SEND.



3 Drücken Sie erneut auf MIDI BULK SEND, um mit dem Senden der Daten zu beginnen.

Wenn das andere Gerät noch nicht zum Datenempfang bereit ist, können Sie den Vorgang beenden, indem Sie auf PATTERN STOP drücken.

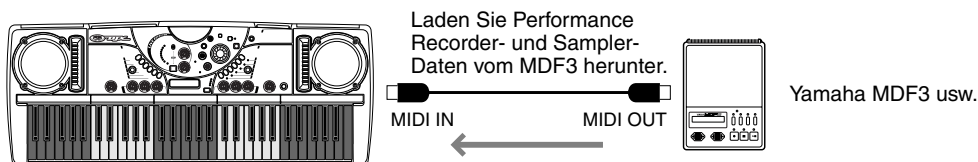


■ Empfangen von Daten

Nachdem Sie Ihre DJX-II-Daten gesichert haben, können Sie diese jederzeit wieder auf den DJX-II laden.

1 Richten Sie das Gerät für das Senden der Daten ein.

Verbinden Sie die beiden Geräte über ein Standard-MIDI-Kabel (siehe Abb.).



Verbinden Sie die Geräte ordnungsgemäß miteinander, und legen Sie den Datenträger mit den zu ladenden Daten in den Data Filer ein. (Informationen dazu finden Sie ggf. in der entsprechenden Bedienungsanleitung.)

Vergewissern Sie sich, daß auf dem DJX-II gerade kein Vorgang wie Performance-Aufzeichnung, Sampling, MIDI Bulk Send usw. ausgeführt wird.

2 Starten Sie die Datenübertragung vom angeschlossenen Gerät.

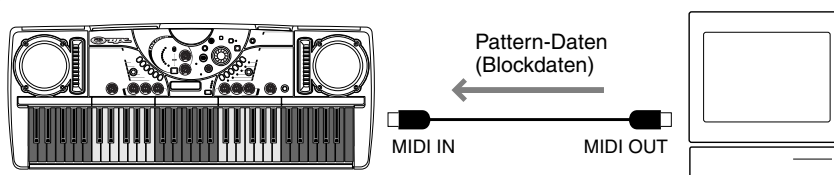
Informationen dazu finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung. Der DJX-II empfängt die Daten automatisch und lädt sie auf die entsprechende Speicherposition.

Tipp 100 Erstellen Sie eigene Patterns!



Do it yourself! Ja, Sie können sogar eigene Patterns erstellen, um sie anschließend auf dem DJX-II zu bearbeiten!

Verwenden Sie einfach eine konventionelle MIDI-Sequencer-Software (wie beispielsweise „XG Works“), um Ihre Original-Patterns als MIDI-Daten aufzunehmen – und importieren Sie die Daten anschließend mit Hilfe der speziellen Software „Pattern Launcher“ auf den DJX-II. Auf dem DJX-II können Daten für bis zu fünf Pattern (maximal 85 kB) gespeichert werden.

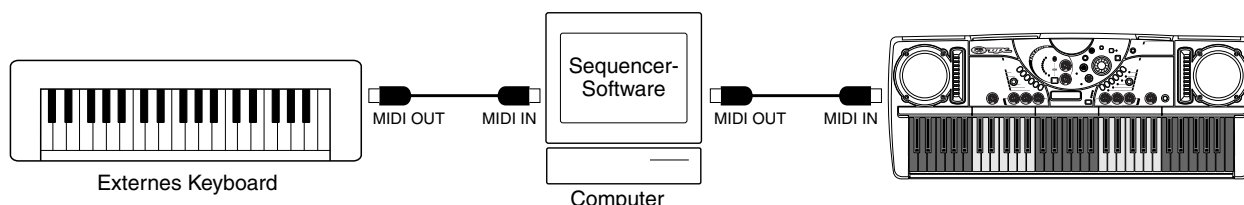


So erzeugen Sie Ihre eigenen Pattern-Daten

Wie zuvor erwähnt, können Sie eigene Pattern-Daten erzeugen (auf einem externen MIDI-Sequencer oder auf einem Computer mit Sequencer-Software) und diese mit der Software **Pattern Launcher** auf den DJX-II laden.

■ Anschlüsse

Verbinden Sie ein MIDI-Keyboards und den DJX-II mit dem Computer oder dem Sequencer (s. Abb.). Das MIDI-Keyboards benötigen Sie zur Eingabe der Daten auf den Computer und zum Spielen der Sounds für den DJX-II.



■ Erzeugen der Daten

- Das Erzeugen der Daten ist ein relativ einfacher Vorgang. Beachten Sie jedoch genau die folgenden Anleitungen, um ein ordnungsgemäßes Erstellen und Laden der Daten zu gewährleisten.

● Aufnehmen der Parts

- Nehmen Sie jeden einzelnen Instrumental-Part über den entsprechenden MIDI-Kanal auf (siehe Tabelle). (Der interne Klangerzeuger des DJX-II reagiert entsprechend dieser Kanalzuweisungen.) Fügen Sie für jeden Part die entsprechenden Programmwechsel ein, um die jeweilige Voice zu bestimmen. (Die Nummern der Program Changes und Voices finden Sie in der Voice-Liste auf Seite 84.)

Part	MIDI-Kanal
Kick	9
Snare	10
Hi-Hat	11
Percussion	12
Baß	13
Phrase1	14
Phrase2	15
Phrase3	16

● Aufnehmen der einzelnen Variationen

- Nehmen Sie die Variationen unbedingt in der nachfolgend aufgeführten Reihenfolge auf. Geben Sie außerdem am Anfang jeder Variation (exakt so, wie unten angezeigt) ein „Marker Meta-Event“ ein.

◆ HINWEIS:

Timing-Angaben in diesen Anweisungen liegt eine Auflösung von 480 Taktimpulsen pro Viertelnote zugrunde und sie haben das Format „Takt:Beat:Clock“. „1|1|000“ verweist z. B. auf Taktimpuls „000“ von Beat „Eins“ des ersten Takts.

- Geben Sie die folgende gerätebezogene Meldung vor allen anderen Daten an den Anfang der Sequence (1|1|000) ein:
F0, 43, 73, 6F, 30, 00, F7 (TG Reset)
- Der erste Takt (1|1|000 bis 1|4|479) ist für Initial Setup-Daten reserviert. Die tatsächlichen Pattern-Daten befinden sich zwischen dem zweiten Takt (2|1|000) und dem Ende von Variation 10. (Siehe folgende Tabelle.)

- Die in der Tabelle angezeigten Timing-Angaben dienen lediglich als Beispiel. Das tatsächliche Timing der Variationen und die Marker Meta-Events (ab Variation 2) hängen von der Länge des aufgenommenen Patterns ab. (Die maximale Länge jedes Patterns beträgt 256 Takte.)

Timing	Marker Meta-Event	Inhalt	
111000 111000 112000 : 1141479		TG Reset Initial Setup-Events	Initial Setup
211000 : 3141479	1	Variation 1 2-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	Quell-Pattern
411000 : 4141479	2	Variation 2 1-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
511000 : 5141479	3	Variation 3 1-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
611000 : 7141479	4	Variation 4 2-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
811000 : 9141479	5	Variation 5 2-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
1011000 : 11141479	6	Variation 6 2-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
1211000 : 12141479	7	Variation 7 1-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
1311000 : 13141479	8	Variation 8 1-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
1411000 : 15141479	9	Variation 9 2-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	
1611000 : 17141479	10	Variation 10 2-Takt-Pattern (maximal 256 Takte)	

- Geben Sie alle Einstellungen der Voice und des Effekts in den letzten drei Taktschlägen des Initial Setup-Bereichs ein (1|2|000 - 1|4|479). Erfassen Sie an dieser Stelle keine Note Event-Daten.
- Beginnen Sie die Aufzeichnung der Daten von Variation 1 im zweiten Takt (2|1|000). Die Länge der Daten kann zwischen 1 und 256 Takte betragen. Alle Takte müssen einer der folgenden Taktarten entsprechen: 2/4, 3/4, 4/4 oder 5/4.

- Variation 2 beginnt am Anfang des unmittelbar auf den letzten Takt von Variation 1 folgenden Takts. In der Tabelle ist dies „4|1|000“; das tatsächliche Timing hängt jedoch von der Länge von Variation 1 ab.
- Die folgenden Tabellen listen alle gültigen MIDI-Events für Initial Setup- und Pattern-Daten auf. Geben Sie **KEINESFALLS** mit einem Gedankenstrich (–) markierte Events oder hier nicht aufgeführte Events ein.

Kanalbezogene Meldungen

Ereignis	Anfangs-Setup	Pattern
Note Off	–	OK
Note On	–	OK
Program Change	OK	OK
Pitch Bend	OK	OK
Control #0 (Bank Select MSB)	OK	OK
Control #1 (Modulation)	OK	OK
Control #6 (Data Entry MSB)	OK	–
Control #7 (Master Volume)	OK	OK
Control #10 (Panpot)	OK	OK
Control #11 (Expression)	OK	OK
Control #32 (Bank Select LSB)	OK	OK
Control #38 (Data Entry LSB)	OK	–
Control #71 (Harmonic Content)	OK	OK
Control #72 (Release Time)	OK	–
Control #73 (Attack Time)	OK	–
Control #74 (Brightness)	OK	OK
Control #84 (Portamento Control)	–	OK
Control #91 (Reverb Send Level)	OK	OK
Control #93 (Chorus Send Level)	OK	OK
Control #100 (RPN LSB)	OK	–
Control #101 (RPN MSB)	OK	–

RPN & NRPN

Ereignis	Anfangs-Setup	Pattern
RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	–
RPN (Fine Tuning)	OK	–
RPN (Null)	OK	–

System Exclusive

Ereignis	Anfangs-Setup	Pattern
TG Reset	OK	–
Sys Ex XG Parameter Change (Effekt1)	OK	–
Reverb Type	OK	–
Chorus Type	OK	–

■ Speichern und Laden der Sequencer-Daten •••••

- Speichern Sie die vollständigen Sequencer-Daten auf Ihrem Computer.
- Verwenden Sie dazu das Standard-MIDI-Dateiformat 0, und achten Sie darauf, daß der Dateiname die Erweiterung „.MID“ besitzt.
- Laden Sie die Pattern-Datei mit Hilfe der Software **Pattern Launcher** auf den DJX-II. (Anleitungen zur Bedienung der Software finden Sie in der Online-Hilfe.)

■ Informationen zu den User Pattern-Daten •••••

Wenn Sie Ihre eigenen Patterns erstellen und diese mit dem DJX-II verwenden, vergessen Sie nicht, daß sich diese User Patterns von den integrierten, voreingestellten Patterns des DJX-II in folgender Weise unterscheiden:

- Das Auto Kit (00) des Activators wird nicht auf die User Patterns angewendet. Wählen Sie für die Anwendung des Activators mit einem User Pattern ein beliebiges aus den anderen Kits (01 bis 51) aus.
- Die tatsächliche Anzahl der Taps, die zum Start eines Pattern mit der Funktion „Tap“ (Tip 79) erforderlich ist, hängt von der Taktart des User Patterns ab. Wurde ein Pattern beispielsweise im 3/4-Takt erstellt, drücken Sie die Taste BPM/TAP dreimal, um das Pattern zu starten.

PROBLEM	MÖGLICHE URSACHE/LÖSUNG
Die Lautsprecher erzeugen beim Ein- und Ausschalten des Geräts stets ein knackendes Geräusch.	Das ist normal und braucht Sie nicht zu beunruhigen.
Durch die Benutzung eines Mobiltelefons (Handy) entsteht ein Störgeräusch.	Der Gebrauch von Mobiltelefonen in unmittelbarer Nähe zum DJX-II kann Interferenzen hervorrufen. Um dies zu vermeiden, schalten Sie das Handy ab oder verwenden Sie es in größerem Abstand zu Ihrem DJX-II.
Die Lautstärke ist reduziert bzw. der Sound ist verzerrt.	Vermutlich müssen die Batterien ersetzt werden. Wechseln Sie alle sechs Batterien aus, oder verwenden Sie einen Netzadapter.
Die Soundqualität wird zunehmend schlechter.	
Performance Recorder-/Sampler-Daten werden nicht korrekt wiedergegeben.	
Das Display erlischt, und alle Bedienelemente werden zurückgesetzt.	
Die ausgewählte Voice läßt sich nicht über die Tastatur spielen.	Überprüfen Sie, ob der DJX-II sich im Pattern-Modus (Seite 10) befindet. Im Pattern-Modus funktioniert die Tastatur des DJX-II nicht als konventionelle Tastatur.
Offenkundig erklingen nicht alle Voices, bzw. der Sound wirkt abgeschnitten.	Der DJX-II kann bis zu 32 Noten gleichzeitig wiedergeben. Wenn Samples und Activator-Phrasen parallel zu einem Pattern abgespielt werden, wird u. U. ein Teil der Noten/ Sounds eines oder mehrerer dieser Abschnitte ausgelassen.
Es wird kein Sound erzeugt, obwohl Sie auf der Tastatur spielen oder ein Pattern wiedergegeben wird.	Überprüfen Sie, ob die PHONES-Buchse auf der Rückwand frei ist. Wurden dort Kopfhörer angeschlossen, wird kein Lautsprecherton erzeugt.
Die Tasten des Bedienfelds funktionieren nicht.	Überprüfen Sie, ob MIDI-Blockdaten gesendet oder empfangen werden. Wenn eine MIDI-Massensendung verarbeitet wird, funktionieren die Tasten des Bedienfelds nicht (mit Ausnahme von PATTERN STOP).
Das Pattern startet nicht, obwohl im Abschnitt PATTERN PLAYER eine Taste gedrückt wird.	<ul style="list-style-type: none"> Überprüfen Sie, ob sich der DJX-II im Keyboard-Modus (Seite 10) befindet. Im Keyboard-Modus funktioniert die Tastatur des DJX-II als konventionelle Tastatur und kann weder Patterns noch den Activator starten. Überprüfen Sie durch Drücken der Taste BPM/TAP, ob die BPM auf „Sync“ eingestellt sind. Ist dies der Fall, können Patterns des DJX-II nur über ein externes MIDI-Gerät gestartet werden.
Der Activator wird nicht gestartet, obwohl die Taste ACTIVATOR gedrückt wird.	
Es werden offenbar nur einige Parts des Patterns wiedergegeben.	<ul style="list-style-type: none"> Überprüfen Sie die Einstellungen im Part Mixer. Die Lautstärke des entsprechenden Parts ist möglicherweise mit Hilfe des Reglers VOLUME des PART CONTROLLER auf 0 gestellt.

PROBLEM	MÖGLICHE URSACHE/LÖSUNG
Der Sound ist verzerrt oder rauscht.	<ul style="list-style-type: none"> • Viele Sounds des DJX-II wurden passend zu bestimmten Musikstilen bewußt mit einem „Lo-Fi“- oder „Grunge“-Effekt bearbeitet bzw. aufgenommen. • Sind die Regler CUTOFF und RESONANCE in oder nahe der Maximalstellung, kann dies u. U. zu Verzerrungen führen (vor allem, wenn auch der Regler MASTER VOLUME sehr hoch eingestellt ist). • Tritt diese Störung bei der Voice „Sampler“ auf, wurden die Samples möglicherweise mit zu hohem Pegel aufgenommen.
Die Sample-Aufnahme beginnt zu früh oder zu spät.	Überprüfen Sie die Einstellung des Reglers INPUT LEVEL. Je niedriger der Eingangspegel eingestellt ist, desto lauter muß das Signal sein, bevor das Sampling beginnt. Vermeiden Sie, den Eingangspegel zu hoch einzustellen. Anderenfalls kann die Aufzeichnung durch unbeabsichtigte Nebengeräusche (Raumgeräusche, Rauschen usw.) gestartet werden.
Die Sample-Aufnahme bzw. das Performance Recording funktioniert nicht.	Falls die aufgenommene Datenmenge den Höchstwert erreicht hat, erscheint im Display die Meldung „Full“, und es können keine weiteren Daten mehr aufgenommen werden. Löschen Sie nicht benötigte Daten, und versuchen Sie es erneut.

Liste der Fehlermeldungen

FEHLERMELDUNG	BESCHREIBUNG
<i>Err 1</i>	Wird angezeigt, wenn der MIDI-Empfangspuffer des DJX-II voll und daher keine Verarbeitung möglich ist. Vermindern Sie die Datenmenge, oder erhöhen Sie das Zeitintervall, und übertragen Sie die Daten erneut.
<i>Err 2</i>	Wird angezeigt, wenn ein Fehler beim MIDI-Datenempfang auftritt. Mögliche Ursachen sind eine nicht ordnungsgemäße Verbindung oder ein zu langes MIDI-Kabel.
<i>Err 3</i>	Wird angezeigt, wenn die empfangenen Blockdaten unzulässige Daten enthalten. Die nicht zulässigen Daten werden automatisch gelöscht.
<i>Fu 11</i>	Wird angezeigt, wenn der interne Speicher voll ist und keine zusätzlichen Daten mehr aufgenommen werden können. Wenn Sie bei vollem Speicher versuchen, Sampler- oder Performance Recorder-Daten aufzunehmen, wird diese Meldung angezeigt. Der DJX-II bricht die Aufnahme automatisch ab. Löschen Sie nicht benötigte Daten, und wiederholen Sie die Aufnahme.
<i>Clr</i>	Diese Anzeige erscheint kurz, wenn der DJX-II mit den vom Hersteller voreingestellten Daten initialisiert wird, indem gleichzeitig die höchste Taste (am weitesten rechts) gedrückt und das Gerät eingeschaltet wird. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 13.

Technische Daten

- **TASTATUR** 61 Tasten Ohne Touch Response (C1~C6)
- **PATTERNS** Insgesamt 700 voreingestellte Patterns und Variationen
 - Voreingestellt 70 Patterns
 - Benutzer-definiert 5 Patterns Bis zu 85 kB für alle User Patterns
 - Variationen 10
- **ACTIVATORS**
 - Voreingestellt 52 Kits..... Inklusive Funktion „Auto“ (00)
 - Variationen 13..... Loop: 5, One Shot: 8
- **VOICES**
 - Voreingestellt 203..... 180 Voices + 23 Drum-Kits
 - User-Samples 1
- **POLYPHONIE** maximal 32 Noten
- **EFFEKTE**
 - Live Effector 10 Voreinstellungen Distortion, Auto Pan, Ring Modulator, Flanger, Phaser, Slice, Delay, Echo, Lo-Fi, Wah
 - Reverb 11 Voreinstellungen Nur über MIDI einstellbar
 - Chorus 7 Voreinstellungen Nur über MIDI einstellbar
 - 3-Band-Isolator -12dB~+12dB
 - Key Shifter (Transponierung) -5~0~+6
 - BPM (Tempo) 32~280
 - Audio BPM Counter
- **BEDIENELEMENTE**
 - Ribbon Controller Scratch 1, Scratch 2, Pitch Bend, Pitch & BPM
 - Part Controller-Regler Volume, Cutoff, Resonance
 - Isolator-Regler Low, Mid, High
 - Live Effector-Regler Control, Balance
 - Weitere Regler Input Volume, Master Volume
 - Part Mixer (Mischpult)
 - Part Selector
- **SAMPLER**
 - 6 Pads..... Loop: 3, One Shot: 3
 - Güte 22kHz/8bit
 - RAM-Kapazität 128 kB Etwa sechs Sekunden für alle Pads (maximal drei Sekunden für ein Pad)

- **PERFORMANCE RECORDER**
 - 6 Pads
 - RAM-Kapazität 18 kB ca. 2500 Events für alle sechs Pads
- **DISPLAY**
 - Multi-Display 7-Segment-LED x 4 Stellen
 - Keyboard-LED LED x 27
 - Bedienfeld-LED LED x 23
- **DEMO-FUNKTION**
 - 3 Songs
- **ZUSATZANSCHLÜSSE**
 - MIDI MIDI IN MIDI Clock In, Remote Control, Tone Generator, Bulk Receive
 - MIDI OUT MIDI Clock Out, Keyboard Out, Bulk Send
 - Audio PHONES
 - LINE OUT RCA Pin (L, R)
 - MIC IN
 - LINE IN RCA Pin
- **VERSTÄRKER** 6W + 6W (bei Verwendung des Netzadapters PA-5C)
- **LAUTSPRECHER** 12cm x 2 Bass Reflex, 4500ccm-Gehäuse x 2
- **STROMVERSORGUNG**
 - Adapter PA-5B, PA-5C
 - Batterien 6 x Größe „D“ oder SUM-1 oder R-20
- **STROMVERBRAUCH**
 - 20W
- **ABMESSUNGEN (B x T x H)**
 - 933 x 370 x 129 mm
 - (36-3/4" x 14-5/8" x 5-1/6")
- **GEWICHT**
 - 6,7kg (14 lbs., 12 oz.)
- **MITGELIEFERTER ZUBEHÖR**
 - Bedienungsanleitung x 1
- **SONDERZUBEHÖR**
 - Kopfhörer HPE-150, HPE-3
 - Keyboardständer L-2L, L-2C

* Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder deren technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder der Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifelsfall bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

A

Activator..... Tips 7 - 12, 34, 50, 68

Der Abschnitt „Activator“ des DJX-II enthält verschiedene Rhythmen und Sounds, mit denen Sie die Patterns rhythmisch variieren oder unterbrechen bzw. den Patterns Texturen und Akzente hinzufügen können.

Audio BPM CounterTip 94

Diese leistungsfähige Funktion ermöglicht Ihnen die Synchronisation externer Audiodaten (von CD, MD oder Schallplatte) mit den Patterns des DJX-II. Der DJX-II verfolgt den Beat eines Audio-Geräts und gleicht die BPM (Beats per Minute) des DJX-II-Patterns automatisch nach dem entsprechenden externen Rhythmus ab.

B

BPM Tips 6, 43, 44, 78 - 81

Abkürzung für „Beats pro Minute“. Ein mit 120 BPM wiedergegebener Rhythmus besitzt demnach zwei Beats pro Sekunde. Der BPM-Wert bestimmt die Geschwindigkeit des Rhythmus – je höher die BPM, desto schneller der Rhythmus. Dies wird auch „Tempo“ genannt.

Bulk Send.....Tip 99

Bei „Bulk Send“ (Datenblocksending) handelt es sich um eine MIDI-Funktion, die Ihnen die Übertragung wichtiger Daten zwischen verschiedenen MIDI-Geräten ermöglicht. Mit Hilfe eines MIDI-Data Filers (wie z. B. Yamaha MDF3) können Sie mittels „Bulk Send“ Ihre eigenen Performance Recorder- und Sampler-Daten speichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt abrufen zu können. Dadurch können Sie nicht nur die entsprechenden Einstellungen archivieren, sondern auch Speicherplatz auf dem DJX-II frei machen, den Sie zum weiteren Aufnehmen und Sampeln nutzen können. „Bulk Send“ wird außerdem dazu verwendet, Pattern-Daten (mit Hilfe der speziellen Software **Pattern Launcher**) von Mac- oder Windows-kompatiblen Rechnern auf den DJX-II zu übertragen.

F

FilterTips 36, 38, 69

Filter wurden ursprünglich zur Klangverarbeitung auf analogen Synthesizern eingesetzt. Der DJX-II verwendet zur Verarbeitung des Sounds der **Parts** die gleichen grundlegenden Filtereinstellungen. Die Filter können mehr als nur „verarbeiten“, sie sind in der Lage, den Charakter des Sounds grundlegend zu verändern! Der Filter wird über die Regler CUTOFF und RESONANCE im Abschnitt **Part Controller** gesteuert.

I

IsolatorTips 24, 62

Der Abschnitt „Isolator“ verfügt über drei separate Steuerungen – Low, Mid und High –, mit denen der Ton bzw. das Timbre des Sounds verändert werden kann. Wie mit den Tiefen- und Höhenreglern eines Stereoverstärkers können Sie den Sound nach Ihren Wünschen maßschneidern.

L

Live Effector..... Tips 13 - 23, 51 - 61

Effekte werden verwendet, um den Sound auf verschiedene Arten zu verarbeiten. In modernen Aufnahmestudios wird beinahe jeder aufgenommene Sound in irgendeiner Form bearbeitet. Der Abschnitt „Live Effector“ des DJX-II verfügt über zehn verschiedene Effekte von hoher Qualität – die gleichen Effekte, die Profis zum Produzieren ihrer heißen Tracks verwenden.

Alle Sounds des DJX-II – **Patterns**, **Activator**-Sounds und **Samples** – lassen sich mit diesen Effekten bearbeiten. Sie können den Effekt mit einem Kippschalter rhythmussynchron ein- und ausschalten und während der Pattern-Wiedergabe mit den Reglern CONTROL und BALANCE bearbeiten.

Loop..... Tips 8, 12, 74

Bei einer Loop (Schleife) handelt es sich (in der Regel) um eine kurze Audio-Passage oder -Phrase, die als Endlosschleife wiederholt wird. Ursprünglich wurden diese Loops auf Tonbandgeräten verwendet (Endlosband), mittlerweile sind Loops in die gesamte Welt des Samplings und der Musikproduktion eingedrungen. Manchmal werden Loops zum Erzeugen gehaltener Klänge eingesetzt. Häufiger (vor allem auf dem DJX-II) ist jedoch ihre Verwendung in rhythmischen Phrasen (Drum- und Percussion-Rhythmen, Arpeggiator-Phrasen usw.). Beim Sampeln sind Loops das Gegenteil von **One Shots**.

Die Patterns des DJX-II bestehen komplett aus Loops. Der **Activator** und der **Sampler** besitzen spezielle Loop-Tasten und -Pads, die kontinuierliche, endlos wiederholte rhythmische Patterns erzeugen.

M

MIDI..... Tips 96 - 100

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ermöglicht die Kommunikation zwischen elektronischen Instrumenten verschiedener Typen und Hersteller. Auf der elementarsten Ebene können Sie mit Hilfe von MIDI die Sounds eines Instruments über die Regler oder die Tastatur eines anderen Instruments erzeugen. Fortgeschrittene Anwendungen sind z. B. die Synchronisation von zwei oder mehr Instrumenten, der Datenaustausch zwischen kompatiblen Geräten oder die Steuerung eines ganzen (eines Musikstudios würdigen) Geräteparks von Keyboards, Synthesizern, Samplern und Rhythmusgeräten mit einem einzigen Computer.

Selbstverständlich ist der DJX-II MIDI-kompatibel und läßt sich in allen genannten Szenarien effektiv einsetzen. Sie können zwei DJX-II (oder den DJX-IIB mit dem DJX-II) miteinander synchronisieren und die BPM beider Geräte zur gemeinsamen Wiedergabe abgleichen. Mit der Spezialsoftware „Pattern Launcher“ und einem PC können Sie außerdem neue und eigene Patterns auf den DJX-II laden!

O

One Shot Tips 8, 74

Bei One Shots handelt es sich um Sound-Samples, die ein einziges Mal abgespielt und dann angehalten werden. Auf dem DJX-II besitzen der **Activator** und der **Sampler** jeweils spezielle One Shot-Tasten und -Pads, mit denen kurze Audio-Segmente – wie Soundeffekte, Schläge (z. B. Beckenschlag, Orchestercrecendo usw.) und kurze Voices-Aufnahmen abgespielt werden. Beim Sampeln sind One Shots das Gegenteil von **Loops**.

P

Part Tips 27 - 38, 63 - 71, 86, 88, 89

Die Patterns des DJX-II enthalten bis zu acht verschiedene Instrumental-Parts, die jeweils eine spezielle Rhythmusfunktion und einen eigenen Sound besitzen. Im einzelnen lauten die Parts: Kick, Snare, Hi-Hat, Percussion, Baß und Phrasen 1 - 3.

Je nach Pattern kann jeder Part vollkommen anders klingen. So kann der Baß-Part in einem Pattern ein weicher akustischer Baß und in einem anderen Pattern ein dröhnender Synthesizer-Baß sein.

Der DJX-II bietet Ihnen eine enorme Flexibilität bei der Verwendung, Steuerung und Bearbeitung des Sound der Parts. Jeder Part kann allein oder (bei Verwendung des **Part Mixers**) in praktisch jeder Kombination mit anderen Parts wiedergegeben werden. Sie können einen Part (mit dem **Part Selector**) auswählen und seinen Sound durch Drehen der Regler **Part Controller** modifizieren.

Pattern Tips 1 - 6, 45 - 50

Patterns sind die Grundbausteine für den Sound des DJX-II. Jedes Pattern ist eine einzelne melodisch-rhythmische Passage, die als **Loop** abgespielt wird. Die Patterns bestehen aus mehreren instrumentalen **Parts**, wie Baß, Kick-Drum, Snare-Drum, Hi-Hat, Percussion und (je nach Pattern) verschiedenen Melodieinstrumenten, wie Gitarre, Orgel, Streicher usw. Jedes Haupt-Pattern besitzt zehn **Variationen**, die Sie für die abwechslungsreichere Gestaltung Ihres Spiels verwenden können.

Die einzelnen Patterns sind unterschiedlich lang, basieren aber alle auf einer aus vier Beats bestehenden und „Takt“ genannten Längeneinheit. Mit anderen Worten, die Länge eines Patterns kann acht Beats (zwei Takte) oder sechzehn Beats (vier Takte) betragen, aber alle Patterns unterliegen der Basiszählung „1 - 2 - 3 - 4“. Der Schlüssel zur Entwicklung eines guten Rhythmusgefühls und zur musikalischen Verwendung der Patterns liegt darin, diese 4-Beat-Zählung zu beherrschen und sie in Fleisch und Blut übergehen zu lassen!

S

Sampler Tips 72 - 75

Bei Sampling handelt es sich um eine wichtige Technik der Musikproduktion, bei der kurze, vorher aufgenommene Soundpassagen meist über eine Tastatur oder über Pads abgespielt werden. Der Sampler auf dem DJX-II ermöglicht Ihnen, Samples von beliebigen Audioquellen – z. B. von CD oder mit einem Mikrofon – aufzunehmen und als **Loop** oder **One Shot** wiedergeben.

Scratchen Tip 41

Dieser Begriff stammt aus der Bedienung der Turntables (Plattentellers): der DJ dreht die Platte schnell vorwärts und rückwärts, wobei der Tonabnehmer auf der Platte liegt, und so ein kratzendes Geräusch erzeugt. Auf dem DJX-II können Sie dieses Geräusch mit Hilfe des **Ribbon Controllers** erzeugen.

T

Tap Tips 78, 79, 81, 93

Der DJX-II besitzt die praktische Tap-Funktion, mit der Sie die BPM des Geräts ändern oder einstellen können, indem Sie einfach einen gleichmäßigen Rhythmus mit der Taste BPM/TAP vorklopfen. Sie können damit ein Pattern im vorgeklopfen Tempo starten oder während der Wiedergabe die BPM eines Patterns ändern.

Tonart Tips 39, 40

Der Begriff „Tonart“ bezieht sich auf die Grundtonhöhe eines Musikstücks. Die Tonarten basieren auf den zwölf Tönen einer Oktave: C, D \flat (oder C \sharp), D, E \flat (oder D \sharp), E, F, F \sharp (oder G \flat), G, A \flat (oder G \sharp), A, H \flat (oder A \sharp) und H. Auf dem DJX-II können Sie die Tonart mit dem Key Shifter ändern. (Dazu brauchen Sie die Namen der Tonarten nicht zu kennen. Auf dem DJX-II geben Sie eine Zahl ein – und die Tonart wird um den entsprechenden Wert korrigiert.)

Durch das Ändern der Tonart (auch „Transponierung“ genannt) wird die Musik abwechslungsreicher. Außerdem kann sich dadurch der Charakter eines Stücks ändern, die Musik wird entweder heller und fröhlicher oder dunkler und gedämpfter.

V

Variation Tips 2, 45, 46, 50, 89

Jedes der 70 **Patterns** des DJX-II besteht tatsächlich aus zehn verschiedenen Patterns, die „Variationen“ genannt werden. Jede Variation ist (wie der Name schon sagt) eine Variante des Pattern-Basisrhythmus. Es gibt zwei Arten von Variationen, Haupt-Patterns und Fill-Ins. Haupt-Patterns werden für den kontinuierlichen Rhythmus der Musik verwendet, während Fill-Ins (Füllmuster) in der Regel für dynamische Unterbrechungen und Übergänge eingesetzt werden. Allgemein gilt: je höher die Variationsnummer, desto variantenreicher und komplexer der Rhythmus.

Voice Tips 25, 26

Befindet sich der DJX-II im Keyboard-Modus, werden die Tasten ganz konventionell zum Erzeugen eines einzelnen Instrumental-Sounds auf der ganzen Tastatur benutzt. Diese Instrumental-Sounds werden „Voices“ genannt. Obwohl immer nur eine Voice gleichzeitig gespielt werden kann, besitzt der DJX-II viele verschiedene Voices – wie z. B. Klavier, Orgel, Gitarre, Streicher, Synthesizer und viele andere.

A

Activator8, 10, 18, 33, 51, 78
 Activator List 83
 AUDIO BPM COUNTER 9, 67, 78
 Aufnehmen..... 53, 56, 71
 Auto (Activator)..... 19
 Auto Pan 23, 44

B

Balance (Live Effector) 22, 44, 45
 Baß..... 29, 32, 49
 Block..... 71
 BPM.....17, 21, 39, 59, 78
 BPM, automatisch anpassen 67
 BPM, vorklopfen..... 58

C

Control (Live Effector) 22, 44, 45
 Cutoff..... 78
 Cutoff-Frequenz.....32, 34, 35, 51

D

Data-Dial..... 8
 Datenblock..... 72, 78
 Datensicherung..... 13
 Delay..... 24, 45
 Demo..... 8
 Display..... 9, 13
 Distortion..... 23, 43
 Drum Kit List..... 86

E

Echo..... 25, 46
 Effekte.....5, 22, 43, 78
 Eingangspegel 9, 53, 67
 Ending (Outro) 41, 63

F

Fill-In.....15, 42, 62, 79
 Filter 34, 51, 78
 Flanger..... 23, 44

G

Glossar..... 78

H

High (Isolator) 9, 26, 48
 Hi-Hat29, 32, 49, 72, 79
 HOLD..... 22

I

Initialisierung.....13
 Intro20, 49
 Isolator9, 26, 48

K

Key Shifter.....10, 36
 Keyboard-Modus.....10
 Kick29, 32, 49, 79
 Kombinationstasten30, 32

L

Lautstärke..... 8, 13, 35, 68
 LINE (SAMPLING/AUX IN) (Buchse)11, 53
 LINE OUT (Buchsen) 11, 60, 61
 Liste der Fehlermeldungen.....76
 Live Effector8, 22, 43, 78
 Lo-Fi.....25, 46
 Loop18, 21, 54, 78
 Low (Isolator)9, 26, 48

M

MIC (SAMPLING/AUX IN) (Buchse)11, 53
 Mid (Isolator)9, 26, 48
 MIDI 5, 9, 11, 68, 69, 70, 72, 78
 MIDI BULK SEND.....9
 MIDI Bulk Send.....71
 MIDI Data Format89
 MIDI Implementation Chart.....96

N

Netzadapter.....12
 NEXT17, 41

O

One Shot18, 54, 79

P

Part29, 79
 Part Controller.....9, 34, 51, 79
 Part Mixer10, 29, 49, 79
 Part Selector32, 79
 Pattern.....5, 10, 14, 79
 Pattern Launcher70, 71, 72, 78
 Pattern List.....82
 Pattern Player.....5, 14, 40
 PATTERN STOP.....9, 14, 18, 41, 59
 PATTERN/ENTER8, 10, 16, 27, 40, 52
 Pattern-Modus.....10
 Patterns, eigene erstellen72

Percussion	29, 72
Performance Recorder	5, 9, 13, 56, 66
Phaser	24, 45
PHONES	11, 61
Phrase	29, 49
Pitch & BPM	38
Pitch Bend	52, 73
PREV/NEXT (Tasten)	17

R

Regler	8, 9, 13, 22, 26, 32, 34
Resonanz	34, 35, 51, 78
Ribbon Controller	9, 38, 52, 79
Ringmodulation	23, 44

S

Sample	53, 54, 55, 65
Sample Pad	9, 53
Sampler	5, 53, 79
Sampling	13, 53, 71, 78
SAMPLING/AUX IN	11
SAMPLING/STOP	9, 53
Scratchen	38
scratchen	79
Sequencer	68, 69, 70, 72
Slice	24, 45
Snare	29, 32, 49, 72
STANDBY/ON	8, 12, 13
SYNC	39, 65, 69

T

Tastatur	8, 9, 10, 27, 52, 55
Taste	30, 32, 50
Technische Daten	77
TOGGLE (Taste)	49, 50
Toggle (Taste)	68
Tonart	36
transponieren	10, 36

V

Variation	14, 15, 19, 31, 40, 79
Voice	27, 28, 52, 79
Voice List	84
VOICE/KEYBOARD	8, 10, 27, 28

W

Wah	25, 46
-----------	--------

Appendix

Pattern List

Pattern No.	Category Name	Pattern Name
00	TECHNO	Berlin Techno
01		Japan Beatz
02		Detroit 2000
03		Parade Beat
04		French Techno
05		Detroit
06	UNDERGROUND	Acid Techno
07		German Underground
08	DISCOMANIA	Loop Techno
09		UK Disco
10		US Disco
11	CLUB VIBES	Disco House
12		Dub House
13		Dark House
14		Chicago House
15		Ibiza
16		Progressive House
17	TRANCE TRAXX	Hard House
18		Hard Trance
19		Acid Trance
20		Euro Trance
21		Goa
22		Dream Trax
23	ELEKTRO EMPIRE	Eurobeat
24		Elektro Beat
25		Breakdance
26	GARAGE	Elektromix
27		Technoelectro
28	DRUM'N'BASS	London Underground
29		Speed Garage
30		UK Garage
31	TRIP HOP	Jungle Beatz
32		Breakbeat
33		Hard Step 8th
34		Jazz D&B

Pattern No.	Category Name	Pattern Name
35	HIP HOP	Hard Hip Hop
36		Hardcore
37		Pop
38		Rock Hop
39	SPACE HOP	Futuristic
40		Cosmic
41	SWING HOP	Universal
42		Live
43		Miami
44		Jazzy
45		Los Angeles
46	GANGSTA	Mechanical
47		Psycho
48		Bangin'
49		Smooth
50		Light
51		R&B
52	INTELLIGENT	Female
53		Soul
54		Busy
55		Laid Back
56	FUNKY HIP HOP	Landscape
57		Cool
58		Jam'n
59	OLD SKOOL	Club Funk
60		Hard Funk
61		80's
62	TRIP HOP	Scratchin'
63		Breakz
64		Beat Street
65	TRIP HOP	Deep
66		Ambient
67		Dreamy
68		Grunge
69	TRIP HOP	Dark

Activator List

Activator No.	Category Name	Activator Name
0	AUTO	Auto
1	TECHNO X-TRA	Techno X-tra 1
2		Techno X-tra 2
3		Techno X-tra 3
4		Techno X-tra 4
5		Techno X-tra 5
6	BASIC DJ TOOLS	Basic DJ Tools 1
7		Basic DJ Tools 2
8		Basic DJ Tools 3
9		Basic DJ Tools 4
10		Basic DJ Tools 5
11	ROBOTS E-WERK	Robots E-Werk 1
12		Robots E-Werk 2
13		Robots E-Werk 3
14		Robots E-Werk 4
15		Robots E-Werk 5
16	IN DA HOUSE	In Da House 1
17		In Da House 2
18		In Da House 3
19		In Da House 4
20		In Da House 5
21	MYSTIC HORIZONS	Mystic Horizons 1
22		Mystic Horizons 2
23	ACID VIBES	Acid Vibes 1
24		Acid Vibes 2
25		Acid Vibes 3
26		Acid Vibes 4
27		Acid Vibes 5

Activator No.	Category Name	Activator Name
28	HIP HOP X-TRA	Hip Hop X-tra 1
29		Hip Hop X-tra 2
30		Hip Hop X-tra 3
31		Hip Hop X-tra 4
32		Hip Hop X-tra 5
33	GROOVE ELEMENTS	Groove Elements 1
34		Groove Elements 2
35		Groove Elements 3
36		Groove Elements 4
37		Groove Elements 5
38	VINYL LAB	Vinyl Lab 1
39		Vinyl Lab 2
40		Vinyl Lab 3
41		Vinyl Lab 4
42		Vinyl Lab 5
43		Vinyl Lab 6
44	JAZZY ZONE	Jazzy Zone 1
45		Jazzy Zone 2
46	SCRATCH MASTERS	Scratch Masters 1
47		Scratch Masters 2
48	FREESTYLERS ERA	Freestylers Era 1
49		Freestylers Era 2
50		Freestylers Era 3
51		Freestylers Era 4

Appendix

Voice List

Voice #	Bank Select		MIDI	Voice Name
	MSB	LSB	Program Change#	
HYPER MIX				
000	0	123	96	DJX-II
KEYBOARD				
001	0	112	4	FunkyEP
002	0	0	1	BrightPiano
003	0	0	7	Clavi
004	0	0	9	Glocken
005	0	0	11	Vibes
006	0	0	12	Marimba
ELECTRIC PAD				
007	0	112	17	JazzOrgan
008	0	112	18	RockOrgan
009	0	113	16	CheezOrgan
010	0	114	17	MissU
011	0	115	17	R&BOrgan
012	0	0	17	PercOragn
SYNTH PAD				
013	0	112	90	Sequenza
014	0	112	94	Insomnia
015	0	112	95	Wave2001
016	0	113	91	Amber
017	0	112	91	Trance
018	0	0	89	WarmPad
019	0	0	90	PolySynthPad
020	0	0	92	BowedPad
021	0	0	94	HaloPad
022	0	0	95	SweepPad
ACOUSTIC PAD				
023	0	112	48	Strings1
024	0	112	50	SynStrings
025	0	113	50	StringPad
026	0	0	48	Strings2
027	0	0	49	Strings3
028	0	0	52	ChoirAah
GUITAR				
029	0	113	26	Octave
030	0	112	27	Clean 1
031	0	113	27	60'sClean
032	0	112	28	Muted
033	0	0	26	Jazz
034	0	0	27	Clean 2
035	0	0	30	Dist.
036	0	112	30	Dist.5th
SYNTH LEAD				
037	0	115	84	Fuzzline
038	0	113	84	Talkbox
039	0	114	84	AcidSync
040	0	112	84	Adrenaline
041	0	112	85	Fragile
042	0	112	83	CutGlass
043	0	0	82	CalliopeLead
BASS LEAD				
044	0	112	87	KillerS
045	0	118	87	Reso-X
046	0	117	87	Choppy
047	0	115	87	HappyVibes
048	0	116	87	TriTouch
049	0	119	87	Sync
050	0	0	87	Bass&Lead

Voice #	Bank Select		MIDI	Voice Name
	MSB	LSB	Program Change#	
SQUARE LEAD				
051	0	116	80	Alien
052	0	115	80	Psyche
053	0	112	80	SquareLead1
054	0	113	80	SquareLead2
055	0	0	80	SquareLead3
SAW LEAD				
056	0	122	81	BreakIt
057	0	117	80	MC-Line
058	0	117	81	Scary
059	0	120	81	Movelt
060	0	119	81	RobotLead
061	0	116	81	Fat
062	0	115	81	SeqAna
063	0	118	81	Stab
064	0	112	81	SawLead1
065	0	113	81	SawLead2
066	0	0	81	SawLead3
ACOUSTIC LEAD				
067	0	112	73	CocoFlute
068	0	112	61	BrightBrass
069	0	114	62	TechnoBrass
070	0	113	62	JumpBrass
071	0	0	56	Trumpet
072	0	0	59	Mute.Trumpet
073	0	0	61	BrassSection
074	0	0	62	SynthBrass1
075	0	0	63	SynthBrass2
076	0	0	65	AltoSax
077	0	0	73	Flute
RESONANCE BASS				
078	0	113	38	TechnoBass
079	0	116	38	Kickin'B
080	0	114	38	Bassline
081	0	117	38	NuFloor
082	0	115	38	Fish303
083	0	119	38	NuSwing
084	0	112	38	SynthBass1
085	0	0	38	SynthBass2
ANALOG BASS				
086	0	112	39	AnalogBass
087	0	114	39	SnapBass
088	0	115	39	OldMini
089	0	116	39	PowerBass
090	0	117	39	DubBass
091	0	118	39	Factory
092	0	119	39	Hyper
093	0	120	38	Hard-Syn
094	0	120	39	Dist-Syn
095	0	121	39	Techno
096	0	113	39	BlipBass
097	0	118	38	H-Bass
098	0	121	38	SinBass
099	0	122	38	OBBass
100	0	122	39	SubOsc
101	0	0	39	SynBass
BASIC BASS				
102	0	112	33	FingerBass
103	0	112	34	PickBass

Voice List

Voice #	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
104	0	112	35	Fretless
105	0	0	32	Aco.Bass
106	0	0	35	Fretless
SCRATCH				
107	0	123	80	Scratch1F
108	0	123	81	Scratch1B
109	0	123	82	Scratch2F
110	0	123	83	Scratch2B
111	0	123	84	Scratch3F
112	0	123	85	Scratch3B
113	0	123	86	Scratch4F
114	0	123	87	Scratch4B
SFX				
115	0	123	56	Reverse
116	0	112	126	Turnble
117	0	0	96	Rain
118	0	0	101	Goblins
119	0	0	102	Echoes
HIT				
120	0	113	55	SharpHit
121	0	113	115	Claps-X
122	0	0	113	Agogo
HUMAN VOICE				
123	0	123	0	Ain'tGoingOut(1)
124	0	123	1	Ain'tGoingOut(2)
125	0	123	2	Beat
126	0	123	3	ClapYourHands
127	0	123	4	Club
128	0	123	5	ComOn
129	0	123	6	DJ
130	0	123	7	FeelTheBass(1)
131	0	123	8	FeelTheBass(2)
132	0	123	9	FeelTheBass(3)
133	0	123	10	Huhh
134	0	123	11	Kickin'It
135	0	123	12	Massive
136	0	123	13	MoveIt
137	0	123	14	MyFlowsTight(1)
138	0	123	15	MyFlowsTight(2)
139	0	123	16	MyFlowsTight(3)
140	0	123	17	OK
141	0	123	18	Peace
142	0	123	19	PlayThatBeat(1)
143	0	123	20	PlayThatBeat(2)
144	0	123	21	PlayThatBeat(3)
145	0	123	22	RespectIsDue(1)
146	0	123	23	RespectIsDue(2)
147	0	123	24	RespectIsDue(3)
148	0	123	25	Scratchin'
149	0	123	26	TheHouse
150	0	123	27	Uuuuugh
151	0	123	28	What'sGoingDown(1)
152	0	123	29	What'sGoingDown(2)
153	0	123	30	What'sGoingDown(3)
154	0	123	31	Wow
155	0	123	32	YeahWhat'sUp(1)
156	0	123	33	YeahWhat'sUp(2)
157	0	123	34	YeahWhat'sUp(3)
158	0	123	35	YoBady(1)
159	0	123	36	YoBady(2)

Voice #	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
160	0	123	40	IamYourDJ(robot)(1)
161	0	123	41	IamYourDJ(robot)(2)
162	0	123	42	IamYourDJ(robot)(3)
163	0	123	48	RockTheHouse(robot)(1)
164	0	123	49	RockTheHouse(robot)(2)
165	0	123	50	RockTheHouse(robot)(3)
166	0	123	44	FeelTheVibe(robot)(1)
167	0	123	45	FeelTheVibe(robot)(2)
168	0	123	46	FeelTheVibe(robot)(3)
169	0	123	52	TheRealBass(robot)(1)
170	0	123	53	TheRealBass(robot)(2)
171	0	123	54	TheRealBass(robot)(3)
DRUM LOOP				
172	0	123	68	DrumLoopT1
173	0	123	69	DrumLoopT2
174	0	123	70	DrumLoopT3
175	0	123	71	DrumLoopT4
HOP LOOP				
176	0	123	64	DrumLoopH1
177	0	123	65	DrumLoopH2
178	0	123	66	DrumLoopH3
179	0	123	67	DrumLoopH4
HYPER DRUM KIT				
180	127	0	5	AnalogKit1
181	127	0	8	AnalogKit2
182	127	0	10	AnalogKit3
183	127	0	13	AnalogKit1D
184	127	0	14	AnalogKit2D
185	127	0	12	RhBoxKit
186	127	0	9	HardKit
187	127	0	11	BreakKit
188	127	0	6	DanceKit
189	127	0	4	ElectronicKit1
190	126	0	0	ElectronicKit2
191	126	0	1	B900 Kit
192	126	0	2	DJX Kit
193	126	0	3	BD Kit
194	126	0	4	SD Kit
195	126	0	5	HH Kit
196	126	0	6	HumanKit
197	126	0	7	ScratchKit
BASIC DRUM KIT				
198	127	0	0	StandardKit1
199	127	0	1	StandardKit2
200	127	0	2	RoomKit
201	127	0	3	RockKit
202	127	0	7	JazzKit
SAMPLER				
203	-	-	-	Sampler

Appendix

Drum Kit List

- : Same as Standard Kit.
- : Same as the kit to the immediate left.
- The Keyboard Note Numbers (#) and Note names shown in this list apply to all kits, with the exception of Voice #190 (ElectronicKit2), #191 (B900Kit), #192 (DJX Kit), #196 (HumanKit) and #197 (ScratchKit).
- In order to properly hear Voices #190 (ElectronicKit2), #191 (B900Kit), and #192 (DJX Kit), play notes on the keyboard one octave higher than indicated.
- In order to properly hear Voices #196 (HumanKit) and #197 (ScratchKit), play notes on the keyboard one octave lower than indicated.
- Key Off & Alternate Assign : These are applicable only for kits whose Bank MSB=127.

Voice #					198	199	200	201	189	180	188	202	181	186
Bank MSB#					127	127	127	127	127	127	127	127	127	127
Bank LSB#					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Program #					0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Keyboard	MIDI	Key	Alternate		StandardKit1	StandardKit2	RoomKit	RockKit	ElectronicKit1	AnalogKit1	DanceKit	JazzKit	AnalogKit2	HardKit
Note#	Note	Note#	Note	off										
25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute								
26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open								
27	D# 0	15	D# -1			Hi-Q								
28	E 0	16	E -1			Whip								
29	F 0	17	F -1		4	Scratch H								
30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L								
31	G 0	19	G -1			Finger Snap								
32	G# 0	20	G# -1			Click								
33	A 0	21	A -1			Metronome Click								
34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell								
35	B 0	23	B -1			Seq Click L								
36	C 1	24	C 0			Seq Click H								
37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap								
38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl								
39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap								
40	E 1	28	E 0	O		Brush Swirl W/Attack			Reverse Cymbal					
41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll								
42	F# 1	30	F# 0			Castanet			Hi Q					
43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	Snare H Soft2	SD Elec M	Snare L	SD Elec H2	SD Analog 2		SD T8 1	SD Hard 1
44	G# 1	32	G# 0			Sticks								
45	A 1	33	A 0			Bass Drum L	Bass Drum L2		Bass Drum H	Bass Drum H	BD Analog 2		BD Analog	BD Hard 1
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot2				SD Analog Open Rim			SD Hard 2
47	B 1	35	B 0			Bass Drum M		Bass Drum H3	BD Rock	BD Analog 1L	BD Analog 3		BD T8 2	BD Hard 2
48	C 2	36	C 1			Bass Drum H	Bass Drum H 2	BD Rock	BD Rock 2	BD Analog 1H	BD Analog 4	BD Jazz	BD T8 3	BD Hard 3
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick				Analog Side Stick 1			BD Side Stick	
50	D 2	38	D 1			Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	SD Elec M	SD Analog 1H	SD Analog 3	SD Jazz L	SD T8 3L
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap								
52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	Snare H Hard2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Elec H	SD Analog 1L	SD Analog 4	SD Jazz H	SD T8 3M
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L		Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1		Jazz Tom 1	Hard Tom 1
54	F# 2	42	F# 1	1		Hi-Hat Closed					Analog HH Closed1	Dance HH Closed1		T8 HH 1 Closed1
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H		Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2		Jazz Tom 2	Hard Tom 2
56	G# 2	44	G# 1	1		Hi-Hat Pedal					Analog HH Closed2	Dance HH Closed2		T8 HH 1 Closed2
57	A 2	45	A 1			Low Tom		Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3		Jazz Tom 3	Hard Tom 3
58	A# 2	46	A# 1	1		Hi-Hat Open					Analog HH 1 Open	HH Open2		T8 HH 1 Open 1
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L		Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4		Jazz Tom 4	Hard Tom 4
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H		Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5		Jazz Tom 5	Hard Tom 5
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1					Analog Cymbal			
62	D 3	50	D 2			High Tom		Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6		Jazz Tom 6	Hard Tom 6
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1								
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal								
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup								
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine								
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal								
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell				Analog Cowbell				
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2								
70	A# 3	58	A# 2			Hand Clap 1								
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2								
72	C 4	60	C 3			Bongo H								
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L								
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute				Analog Conga H				
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open				Analog Conga M				
76	E 4	64	E 3			Conga L				Analog Conga L				
77	F 4	65	F 3			Timbale H								
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L								
79	G 4	67	G 3			Agogo H								
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L								
81	A 4	69	A 3			Cabasa								
82	A# 4	70	A# 3			Maracas				Analog Maracas				
83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H								
84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L								
85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short								
86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long								
87	D# 5	75	D# 4			Claves				Analog Claves				
88	E 5	76	E 4			Wood Block H								
89	F 5	77	F 4			Wood Block L								
90	F# 5	78	F# 4			Scratch Push								
91	G 5	79	G 4			Scratch Pull								
92	G# 5	80	G# 4	2		Triangle Mute								
93	A 5	81	A 4	2		Triangle Open								
94	A# 5	82	A# 4			Shaker								
95	B 5	83	B 4			Hand Clap 2								
96	C 6	84	C 5			Hand Clap 3								
97	C# 6	85	C# 5											
98	D 6	86	D 5											
99	D# 6	87	D# 5											
100	E 6	88	E 5											
101	F 6	89	F 5											
102	F# 6	90	F# 5											
103	G 6	91	G 5											
104	G# 6	92	G# 5											
105	A 6	93	A 5											
106	A# 6	94	A# 5											
107	B 6	95	B 5											
108	C 7	96	C 6											

Drum Kit List

Voice #						198	182	187	185	183	184	190
Bank MSB#						127	127	127	127	127	127	126
Bank LSB#						0	0	0	0	0	0	0
Program #						0	10	11	12	13	14	0
Keyboard	MIDI		Key	Alternate	assign	StandardKit1	AnalogKit3	BreakKit	RhBoxKit	AnalogKit1D	AnalogKit2D	ElectronicKit2
Note#	Note	Note#	Note	off								
25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute						
26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open						
27	D# 0	15	D# -1			Hi-Q						
28	E 0	16	E -1			Whip						
29	F 0	17	F -1		4	Scratch H						
30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L						
31	G 0	19	G -1			Finger Snap						
32	G# 0	20	G# -1			Click						
33	A 0	21	A -1			Metronome Click						
34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell						
35	B 0	23	B -1			Seq Click L						
36	C 1	24	C 0			Seq Click H						
37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap						
38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl						
39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap						
40	E 1	28	E 0	O		Brush Swirl W/Attack				Reverse Cymbal		
41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll						
42	F# 1	30	F# 0			Castanet				Hi Q		
43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	SD T9 1	SD Break 1	SD RhBox 1	SD Elec H2	SD T9 Dist 1	
44	G# 1	32	G# 0			Sticks						
45	A 1	33	A 0			Bass Drum L	BD Analog	BD Break 1	BD RhBox 1	BD Ana Dist 3	BD Analog	
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot		BD Break 2	SD RhBox 2			
47	B 1	35	B 0			Bass Drum M	BD Jungle 4	BD Break 2	BD RhBox 2	BD Ana Dist 1	BD Jungle 4	
48	C 2	36	C 1			Bass Drum H	BD T9 1	BD Break 3	BD RhBox 3	BD Ana Dist 2	BD T9 Dist 1	BD T8 2
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	T9 Side Stick	Analog Side Stick 1		Analog Side Stick 1	T9 Side Stick	BD T8 2Long
50	D 2	38	D 1			Snare L	SD T9 4L	SD Break 3	SD RhBox 3	SD Ana Dist 1	SD T9 Dist 4L	BD T8 3
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap						SD T8 1
52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	SD T9 4H	SD Break 4	SD RhBox 4	SD Ana Dist 2	SD T9 Dist 4H	SD T8 3M
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	T9 Tom 1	Analog Tom 1		Hard Tom 1	Hard Tom 1	SD T8 4
54	F# 2	42	F# 1		1	Hi-Hat Closed	T9 HH 1 Closed1		RhBox HH Closed 1	Ana HH Clsd Dist 1	T9 HH 1 Clsd Dist 1	SD T8 5
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	T9 Tom 2	Analog Tom 2		Hard Tom 2	Hard Tom 2	T8 Conga 1
56	G# 2	44	G# 1		1	Hi-Hat Pedal	T9 HH 1 Closed2		RhBox HH Closed 2	Ana HH Clsd Dist 2	T9 HH 1 Clsd Dist 2	T8 Cowbell
57	A 2	45	A 1			Low Tom	T9 Tom 3	Analog Tom 3		Hard Tom 3	Hard Tom 3	T8 Conga 2
58	A# 2	46	A# 1		1	Hi-Hat Open	T9 HH 1 Open 2		Rh Box HH Open	Ana HH Opn Dist	T9 HH 1 Opn Dist 2	T8 Maracas
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	T9 Tom 4	Analog Tom 4		Hard Tom 4	Hard Tom 4	T8 Conga 3
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	T9 Tom 5	Analog Tom 5		Hard Tom 5	Hard Tom 5	T8 Conga 4
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1			Rh Box Cymbal	Analog Cymbal		T8 Side Stick
62	D 3	50	D 2			High Tom	T9 Tom 6	Analog Tom 6		Hard Tom 6	Hard Tom 6	T8 Clave
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1						T8 Clap
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal	T9 HH Half Open					
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup						T8 Tom 1
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine						T8 HH 1 Closed1
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal						T8 Tom 2
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell				Analog Cowbell		T8 HH 1 Closed2
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2						T8 Tom 3
70	A# 3	58	A# 2			Hand Clap 1						T8 HH 1 Open
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2						T8 Tom 4
72	C 4	60	C 3			Bongo H						Analog Cymbal
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L						
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute				Analog Conga H		
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open				Analog Conga M		BD T9 1
76	E 4	64	E 3			Conga L				Analog Conga L		BD T9 3n
77	F 4	65	F 3			Timbale H						BD Jungle 4
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L						T9 HH 1 Open 2
79	G 4	67	G 3			Agogo H						SD T9 1L
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L						SD T9 2
81	A 4	69	A 3			Cabasa						SD T9 1M
82	A# 4	70	A# 3			Maracas				Analog Maracas		SD T9 3
83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H						SD T9 1H
84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L						SD T9 4L
85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short						T9 Side Stick
86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long						SD T9 4M
87	D# 5	75	D# 4			Claves				Analog Claves		T9 Clap
88	E 5	76	E 4			Wood Block H						SD T9 4H
89	F 5	77	F 4			Wood Block L						T9 Tom 1
90	F# 5	78	F# 4			Scratch Push						T9 HH 1 Closed1
91	G 5	79	G 4			Scratch Pull						T9 Tom 2
92	G# 5	80	G# 4		2	Triangle Mute						T9 HH 1 Closed2
93	A 5	81	A 4		2	Triangle Open						T9 Tom 3
94	A# 5	82	A# 4			Shaker						T9 HH 1 Open 2
95	B 5	83	B 4			Hand Clap 2						T9 Tom 4
96	C 6	84	C 5			Hand Clap 3						T9 Crash 1
97	C# 6	85	C# 5				Bell Tree 2				Bell Tree 2	T9 Ride
98	D 6	86	D 5				Bell Tree 3				Bell Tree 3	T9 Crash 2
99	D# 6	87	D# 5				BD T8 2					BD T8 2
100	E 6	88	E 5				SD T8 4					SD T8 4
101	F 6	89	F 5				SD T8 3H					SD T8 3H
102	F# 6	90	F# 5				T8 HH 2 Closed1					T8 HH 2 Closed1
103	G 6	91	G 5				T8 Cowbell					T8 Cowbell
104	G# 6	92	G# 5				T8 HH 2 Closed2					T8 HH 2 Closed2
105	A 6	93	A 5				T8 Tambourine					T8 Tambourine
106	A# 6	94	A# 5				T8 HH 2 Open					T8 HH 2 Open
107	B 6	95	B 5				T8 Guiro					T8 Guiro
108	C 7	96	C 6				Metal					Metal

Drum Kit List

Voice #						191	192	193	194	195	196	197
Bank MSB#						126	126	126	126	126	126	126
Bank LSB#						0	0	0	0	0	0	0
Program #						1	2	3	4	5	6	7
Keyboard	MIDI		Key	Alternate	assign	B900 Kit	DJX Kit	BD Kit	SD Kit	HH Kit	HumanKit	ScratchKit
Note#	Note	Note#	Note	off								
25	C# 0	13	C# -1		3							
26	D 0	14	D -1		3							
27	D# 0	15	D# -1									
28	E 0	16	E -1									
29	F 0	17	F -1		4							
30	F# 0	18	F# -1		4							
31	G 0	19	G -1									
32	G# 0	20	G# -1									
33	A 0	21	A -1									
34	A# 0	22	A# -1									
35	B 0	23	B -1									
36	C 1	24	C 0					BD1	SD1	HH1	Ain'tGoingOut(1)	
37	C# 1	25	C# 0					BD2	SD2	HH2	Ain'tGoingOut(2)	
38	D 1	26	D 0	O				BD3	SD3	HH3	Beat	
39	D# 1	27	D# 0					BD4	SD4	HH4	ClapYourHands	
40	E 1	28	E 0	O				BD5	SD5	HH5	Club	
41	F 1	29	F 0	O				BD6	SD6	HH6	ComOn	
42	F# 1	30	F# 0					BD7	SD7	HH7	DJ	
43	G 1	31	G 0					BD8	SD8	HH8	FeelTheBass(1)	
44	G# 1	32	G# 0					BD9	SD9	HH9	FeelTheBass(2)	
45	A 1	33	A 0					BD10	SD10	HH10	FeelTheBass(3)	
46	A# 1	34	A# 0					BD11	SD11	HH11	Huhh	
47	B 1	35	B 0					BD12	SD12	HH12	Kickin'It	
48	C 2	36	C 1			BD Jungle 4	BD00 T9 Distortion	BD13	SD13	HH13	Massive	Scratch1-F
49	C# 2	37	C# 1			BD T8 2Long	BD04 T9	BD14	SD14	HH14	MoveIt	Scratch1-R
50	D 2	38	D 1			BD Jungle 1	BD09 T8 Low Long	BD15	SD15	HH15	MyFlowsTight(1)	Scratch2-F
51	D# 2	39	D# 1			BD Jungle 2	BD28 T8	BD16	SD16	HH16	MyFlowsTight(2)	Scratch2-R
52	E 2	40	E 1			BD T8 2Cont	BD47 Hard Distortion	BD17	SD17	HH17	MyFlowsTight(3)	Scratch3-F
53	F 2	41	F 1			BD Jungle 5	BD55 Jungle	BD18	SD18	HH18	OK	Scratch3-R
54	F# 2	42	F# 1	1		BD HipHop1	SD00 T8	BD19	SD19	HH19	Peace	Scratch4-F
55	G 2	43	G 1			BD HipHop2	SD03 higher	BD20	SD20	HH20	PlayThatBeat(1)	Scratch4-R
56	G# 2	44	G# 1	1		SD Jungle 1	SD12 T9 4	BD21	SD21	HH21	PlayThatBeat(2)	Scratch L
57	A 2	45	A 1			SD Jungle 2	SD23 brutal	BD22	SD22	HH22	PlayThatBeat(3)	SCR 1M
58	A# 2	46	A# 1	1		SD Jungle 3	SD24 high metal	BD23	SD23	HH23	RespectsDue(1)	SCR 2M
59	B 2	47	B 1			SD Jungle 4	SD31 Elect.2	BD24	SD24	HH24	RespectsDue(2)	SCR 3M
60	C 3	48	C 2			SD HipHop1	SD43 T9 4	BD25	SD25	HH25	RespectsDue(3)	SCR 4M
61	C# 3	49	C# 2			SD HipHop2	SD47 noisy scratch	BD26	SD26	HH26	Scratchin'	SCR 6ML
62	D 3	50	D 2			SD HipHop3	SD49 T8 3	BD27	SD27	HH27	TheHouse	SCR 7ML
63	D# 3	51	D# 2			SD Elect.1	HH00 MS Closed	BD28	SD28	HH28	Uuuuugh	TurnTable
64	E 3	52	E 2			SD Elect.2	HH00 MS Open	BD29	SD29	HH29	What'sGoingDown(1)	
65	F 3	53	F 2			SD Elect.3	HH06 T9 Hard Closed	BD30	SD30	HH30	What'sGoingDown(2)	
66	F# 3	54	F# 2			SD Elect.4	HH06 T9 Hard Open	BD31	SD31	HH31	What'sGoingDown(3)	
67	G 3	55	G 2			SD T8 3M	HH07 T8 Closed	BD32	SD32	HH32	Wow	
68	G# 3	56	G# 2			SD 78	HH07 T8 Open	BD33	SD33	HH33	YeahWhat'sUp(1)	
69	A 3	57	A 2			HH 1 Closed	HH08 FX1 Closed	BD34	SD34	HH34	YeahWhat'sUp(2)	
70	A# 3	58	A# 2			HH 2 Closed	HH08 FX1 Open	BD35	SD35	HH35	YeahWhat'sUp(3)	
71	B 3	59	B 2			HH 2 Open	HH19 T9 Closed	BD36	SD36	HH36	YoBady(1)	
72	C 4	60	C 3			HH 3 Closed	HH19 T9 Open	BD37	SD37	HH37	YoBady(2)	
73	C# 4	61	C# 3			HH 78 Open	HH29 T6 Closed	BD38	SD38	HH38	IamYourDJ(robot)(1)	
74	D 4	62	D 3			HH 4 Closed	HH29 T6 Open	BD39	SD39	HH39	IamYourDJ(robot)(2)	
75	D# 4	63	D# 3			HH 4 Open	HH31 Nat Closed	BD40	SD40	HH40	IamYourDJ(robot)(3)	
76	E 4	64	E 3			PC Snap	HH31 Nat Open	BD41	SD41	HH41	RockTheHouse(robot)(1)	
77	F 4	65	F 3			PC Tamb2	HH37 FX2 Closed	BD42	SD42	HH42	RockTheHouse(robot)(2)	
78	F# 4	66	F# 3			BD Jungle 4Long	HH37 FX2 Open	BD43	SD43	HH43	RockTheHouse(robot)(3)	
79	G 4	67	G 3			BD Analog	HH40 T9Low Closed	BD44	SD44	HH44	FeelTheVibe(robot)(1)	
80	G# 4	68	G# 3			Hit 1L	HH40 T9Low Open	BD45	SD45	HH45	FeelTheVibe(robot)(2)	
81	A 4	69	A 3			Hit 1M	HH52 T8Metal Closed	BD46	SD46	HH46	FeelTheVibe(robot)(3)	
82	A# 4	70	A# 3			Hit 1H	HH52 T8Metal Open	BD47	SD47	HH47	TheRealBass(robot)(1)	
83	B 4	71	B 3	O		Hit 2L	HH56 T9Filt. Closed	BD48	SD48	HH48	TheRealBass(robot)(2)	
84	C 5	72	C 4	O		Hit 2M	HH56 T9Filt. Open	BD49	SD49	HH49	TheRealBass(robot)(3)	
85	C# 5	73	C# 4			Hit 2H	PC00G# Clave	BD50	SD50	HH50		
86	D 5	74	D 4	O		Hit Brass 1	PC02C Pulse		SD51			
87	D# 5	75	D# 4			SCR 1L	PC02C# Pulse		SD52			
88	E 5	76	E 4			SCR 1M	PC02D Pulse		SD53			
89	F 5	77	F 4			SCR 1H	PC02D# BD		SD54			
90	F# 5	78	F# 4			SCR 2L	PC02E Tom		SD55			
91	G 5	79	G 4			SCR 2M	PC02F SD		SD56			
92	G# 5	80	G# 4	2		SCR 2H	PC02F# Pulse&Noise		SD57			
93	A 5	81	A 4	2		SCR 3L	PC02G Pulse&Noise		SD58			
94	A# 5	82	A# 4			SCR 3M	PC02G# Snaps		SD59			
95	B 5	83	B 4			SCR 3H	PC02A Noise Echo		SD60			
96	C 6	84	C 5			SCR 4L	PP Perc.C3		SD61			
97	C# 6	85	C# 5			SCR 4M	PP Perc.F3		SD62			
98	D 6	86	D 5			SCR 4H	PP Snaps		SD63			
99	D# 6	87	D# 5			SCR 6L	PP Claps Bb2		SD64			
100	E 6	88	E 5			SCR 6ML	PP Claps C3		SD65			
101	F 6	89	F 5			SCR 6MH			SD66			
102	F# 6	90	F# 5			SCR 6H			SD67			
103	G 6	91	G 5			SCR 7L			SD68			
104	G# 6	92	G# 5			SCR 7ML			SD69			
105	A 6	93	A 5			SCR 7MH			SD70			
106	A# 6	94	A# 5			SCR 7H			SD71			
107	B 6	95	B 5			Hit Brass 2						
108	C 7	96	C 6			Analog Cymbal						

MIDI Data Format

Many MIDI messages listed in the MIDI Data Format are expressed as decimal numbers, binary numbers or hexadecimal numbers. Hexadecimal numbers may include the letter “H” as a suffix. Also, “n” can freely be defined as any whole number.

To enter data/values, refer to the table below.

Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111

Decimal	Hexadecimal	Binary
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

Decimal	Hexadecimal	Binary
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111

Decimal	Hexadecimal	Binary
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

- Other messages not listed above include: 144-159(decimal)/9nH/1001 0000-1001 1111(binary) denotes the Note On Message for each channel (1-16). 176-191/BnH/1011 0000-1011 1111 denotes the Control Change Message for each channel (1-16). 192-207/CnH/1100 0000-1100 1111 denotes the Program Change Message for each channel (1-16). 240/FOH/1111 0000 denotes the start of a System Exclusive Message. 247/F7H/1111 0111 denotes the end of a System Exclusive Message.
- aaH (hexidecimal)/0aaaaaaa (binary) denotes the data address. The address contains High, Mid, and Low.
- bbH/0bbbbbbb denotes the byte count.
- ccH/0ccccccc denotes the check sum.
- ddH/0ddddddd denotes the data/value.

MIDI Data Format

■ Channel/Mode/Realtime Messages

o : available

MIDI Events	Status byte		1st Data byte			2nd Data byte			MIDI	
	Status		Data	(HEX)	Parameter	Data	(HEX)	Parameter	Transmitted	Recognized
Key Off	8nH	(n:channel no.)	kk		Key no. (0 - 127)	vv		Velocity(0 - 127)	x	o
Key On	9nH		kk		Key no. (0 - 127)	vv		Key On :vv=1 - 127 Key Off :vv=0	x	o
Control Change	BnH		0	(00H)	Bank Select MSB	0 - 127	(00H) (7FH)	Normal Drum kit	x	o
			32	(20H)	Bank Select LSB				x	o
			1	(01H)	Modulation	0 - 127	(...7FH)		x	o
			6	(06H)	Data Entry MSB	0 - 127	(...7FH)		x	o
			38	(26H)	Data Entry LSB	0 - 127	(...7FH)			x
			7	(07H)	Main Volume	0 - 127	(...7FH)		x	o
			10	(0AH)	Panpot	0 - 127	(...7FH)		x	o
			11	(0BH)	Expression	0 - 127	(...7FH)		x	o
			64	(40H)	Sustain(Damper)	0 - 127	(...7FH)		x	o
			71	(47H)	Harmonic Content	0 - 127	(...7FH)		x	o
			72	(48H)	Release Time	0 - 127	(...7FH)		x	o
			73	(49H)	Attack Time	0 - 127	(...7FH)		x	o
			74	(4AH)	Brightness	0 - 127	(...7FH)		x	o
			84	(54H)	Portament Control	0 - 127	(...7FH)		x	o
			91	(5BH)	Effect1 Depth (Reverb Send Level)	0 - 127	(...7FH)		x	o
			93	(5DH)	Effect3 Depth (Chorus Send Level)	0 - 127	(...7FH)		x	o
			96	(60H)	Increment	0 - 127	(...7FH)		x	o
			97	(61H)	Decrement	0 - 127	(...7FH)			o
			100	(64H)	RPN LSB	0 - 127	(...7FH)		x	o
			101	(65H)	RPN MSB	0 - 127	(...7FH)			o
Mode Message	BnH		120	(78H)	All sound off	0			x	o
			121	(79H)	Reset all controler	0			x	o
			123	(7BH)	All note off	0			x	o
			124	(7CH)	OMNI OFF	0			x	o
			125	(7DH)	OMNI ON	0			x	o
			126	(7EH)	MONO	0 - 16	(...10H)		x	o
			127	(7FH)	POLY	0			x	o
Program Change	CnH		pp		Voice number (0 - 127)	-		-	x	o
Pich Bend Change	EnH		cc		LSB	dd		MSB	x	o
RealTime Message	F8H	MIDI Clock	-			-			o	o
	FAH	Start	-			-			o	o
	FCH	Stop	-			-			o	o
	FEH	Active Sens	-			-			x	o

■ System Exclusive Messages

Universal System Exclusive

o : available

MIDI Event	Data Format	Transmitted	Recognized
MIDI Master Volume	F0H 7FH 7FH 04H 01H ll mm F7H	x	o
	ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)		
	or F0H 7FH XN 04H 01H ll mm F7H XN when N is received N=0-F, whichever is received. X = Ignored ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)		

XG standard

MIDI Event	Data Format	Transmitted	Recognized
XG Parameter Change	F0H 43H 1nH 4CH hh mm ll dd ... F7H	x	o
	hh mm ll Address		
	dd Data		
Bulk Dump	F0H 43H 0nH 4CH aa bb hh mm ll dd ... dd cc F7H	x	o
	0n Device Number n=0(send), 0 - f(receive)		
	aa bb Byte Count (aa << 7) + bb		
	hh mm ll Address		
	dd Data		

Bulk dump

MIDI Event	Data Format	Transmitted	Recognized
Performance Recorder data Bulk Dump	F0H 43H 73H 6FH 06H 0AH aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H	o	o
	6FH Model ID		
	06H Bulk ID		
	0AH Bulk No.		
	aa ByteCount MSB		
	bb ByteCount LSB		
	cc Data size (MSB)		
	dd Data size (LSB)		
	hh Address High		
	mm Address Mid		
	ll Address Low		
	[BULK DATA] Sequence data(1byte,2byte....7byte,MSBdata)		
	sum Check Sum = 0-sum(BULK DATA)		
User Pattern Data Bulk Dump	F0H 43H 73H mID 06H 07H aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H	x	o
	6FH Model ID		
	6 Bulk ID		
	7 Bulk No.		
	aa ByteCount MSB		
	bb ByteCount LSB		
	cc Data size (MSB)		
	dd Data size (LSB)		
	hh Address High		
	mm Address Mid		
	ll Address Low		
	[BULK DATA] User Pattern data(1byte,2byte....7byte,MSBdata)		
	sum Check Sum = 0-sum(BULK DATA)		
Sampling data Bulk Dump	F0H 43H 73H mID 06H 0DH aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H	o	o
	6FH Model ID		
	6 Bulk ID		
	0D Bulk No.		
	aa ByteCount MSB		
	bb ByteCount LSB		
	cc Data size (MSB)		
	dd Data size (LSB)		
	hh Address High		
	mm Address Mid		
	ll Address Low		
	[BULK DATA] Sampling data(1byte,2byte....7byte,MSBdata)		
	sum Check Sum = 0-sum(BULK DATA)		

Others

MIDI Event	Data Format	Transmitted	Recognized
Master Tune	F0H 43H 1n 27H 30H 00H 00H mm ll cc F7H	x	o
	1n Channel (0(Send), 0 - f(receive))		
	mm ll cc (mm << 4) + ll (1step/1cent), cc = Ignored		
TG RESET	F0H 43H 73H 6FH 30H 00H F7H	x	o

MIDI Data Format

■ MIDI Parameter Change Table

MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (EFFECT)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Transmitted	Recognized	Description	Default
2 1 0	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	x	o	Refer to "MIDI Effect Map." 00 : basic type	01(=HALL1) 00
		00-7F	REVERB TYPE LSB				
2 1 20	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	x	o	Refer to "MIDI Effect Map." 00 : basic type	41(=CHORUS1) 00
		00-7F	CHORUS TYPE LSB				
2 1 40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	x	o*	Refer to "MIDI Effect Map." 00 : basic type	05(=DELAY L,C,R) 00
		00-7F	VARIATION TYPE LSB				

MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Transmitted	Recognized	Description	Default value(H)
8 nn 11	1	00 - 7F	DRY LEVEL	x	o	0 - 127	7F

* Between MIDI messages and panel operation(Live Effector), the last message will take priority.

■ Effect Map

REVER BLOCK

TypeMSB	TypeLSB			
DEC	00	16	17	19
001	HALL 1		HALL 2	
002	ROOM		ROOM 1	ROOM 2
003	STAGE	STAGE 1	STAGE 2	
004	PLATE	PLATE 1	PLATE 2	
005...127				

If the received value does not contain an effect type in the TYPE LSB, the LSB will be directed to TYPE LSB 0.

CHORUS BLOCK

TypeMSB	TypeLSB			
DEC	00	02	08	17
001...064	NO EFFECT			
065	CHORUS	CHORUS 2		
066	CELESTE			CHORUS 1
067	FLANGER		FLANGER 1	FLANGER 2
068...127	NO EFFECT			

If the received value does not contain an effect type in the TYPE LSB, the LSB will be directed to TYPE LSB 0.

VARIATION BLOCK

TypeMSB	TypeLSB
DEC	NO EFFECT
001	DJ DISTORTION
002	DJ FLANGER
003	DJ PHASER
004	DJ DELAY
005	DJ ECHO
006	DJ RING MOD
007	DJ SLICE
008	DJ AUTO PAN
009	DJ WAH
010	DJ LO-FI
011...127	NO EFFECT

If the received value does not contain an effect type in the TYPE LSB, the LSB will be directed to TYPE LSB 0.

■ About MIDI remote control

About MIDI IN channel and DJX-II parts

The individual Parts of the DJX-II respond to incoming data over the MIDI channels as listed below.

MIDI IN channel

channel	
1	Keyboard (Note / ProgramChange)
2	Sampler PAD
3	Scratch
4	Remote
5	---- Reserved ----
6	---- Reserved ----
7	---- Reserved ----
8	---- Reserved ----
9	Pattern Kick
10	Pattern Snare
11	Pattern Hi-Hit
12	Pattern Percussion
13	Pattern Bass
14	Pattern Phrase 1
15	Pattern Phrase 2
16	Pattern Phrase 3

Data received over channel 4 (Remote) is used to control the various panel controls of the DJX-II.

About MIDI remote control

Remote Control Data

Functions	Panel Operation	MIDI Data Format
Activator	ACTIVATOR	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	LOOP1 LOOP2 LOOP3 LOOP4 LOOP5 ONE SHOT1 ONE SHOT2 ONE SHOT3 ONE SHOT4 ONE SHOT5 ONE SHOT6 ONE SHOT7 ONE SHOT8	Note (93H, 54H, **H) Note (93H, 55H, **H) Note (93H, 56H, **H) Note (93H, 57H, **H) Note (93H, 58H, **H) Note (93H, 59H, **H) Note (93H, 5AH, **H) Note (93H, 5BH, **H) Note (93H, 5CH, **H) Note (93H, 5DH, **H) Note (93H, 5EH, **H) Note (93H, 5FH, **H) Note (93H, 60H, **H)
	Activator Kit number selection	Bank Select MSB(00H, 00H)=00H Bank Select LSB(00H, 20H)=02H Program Change(C3H)

MIDI Data Format

Functions	Panel Operation	MIDI Data Format
Pattern	Pattern Player	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 48H, **H) Note (93H, 49H, **H) Note (93H, 4AH, **H) Note (93H, 4BH, **H) Note (93H, 4CH, **H) Note (93H, 4DH, **H) Note (93H, 4EH, **H) Note (93H, 4FH, **H) Note (93H, 50H, **H) Note (93H, 51H, **H) Note (93H, 52H, **H) Note (93H, 53H, **H)
	Pattern number selection	Bank Select MSB(00H, 00H)=00H Bank Select LSB(00H, 20H)=01H Program Change(C3H)
	PART MIXER setting	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 3CH, **H) Note (93H, 3DH, **H) Note (93H, 3EH, **H) Note (93H, 3FH, **H) Note (93H, 40H, **H) Note (93H, 41H, **H) Note (93H, 42H, **H) Note (93H, 43H, **H) Note (93H, 44H, **H) Note (93H, 45H, **H) Note (93H, 46H, **H) Note (93H, 47H, **H)
	PART SELECTOR setting	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 30H, **H) Note (93H, 31H, **H) Note (93H, 32H, **H) Note (93H, 33H, **H) Note (93H, 34H, **H) Note (93H, 35H, **H) Note (93H, 36H, **H) Note (93H, 37H, **H) Note (93H, 38H, **H) Note (93H, 39H, **H) Note (93H, 3AH, **H) Note (93H, 3BH, **H)
Part Controller Knobs	CUTOFF knob RESONANCE knob VOLUME knob	Brightness (B3H, 4AH) Harmonic Content (B3H, 47H) Volume (B3H, 07H)
Ribbon Controller	TYPE Select Switch	Bank Select MSB (00H, 00H)=00H Bank Select LSB (00H, 20H)=03H Program Change (C3H, 00H) Program Change (C3H, 01H) Program Change (C3H, 02H) Program Change (C3H, 03H)
	Ribbon Controller operation	Breath Controller MSB (B3H, 02H) Breath Controller LSB (B3H, 22H) Pitch Bend(E3H) Master Volume (F0 7F 7F 04 01 ll mm F7) ll: ignored mm:Value

Functions	Panel Operation	MIDI Data Format
Live Effector	ON/OFF switch Hold/On Hold/Off	Soft Pedal(B3H, 43H, 7FH) Soft Pedal(B3H, 43H, 00H)
	Effect Type selection DISTORTION FLANGER PHASER DELAY ECHO RING MOD SLICER AUTO PAN WAH LO-FI	Bank Select MSB(00H, 00H)=00H Bank Select LSB(00H, 20H)=04H Program Change(C3H, 00H) Program Change(C3H, 01H) Program Change(C3H, 02H) Program Change(C3H, 03H) Program Change(C3H, 04H) Program Change(C3H, 05H) Program Change(C3H, 06H) Program Change(C3H, 07H) Program Change(C3H, 08H) Program Change(C3H, 09H)
	CONTROL knob BALANCE knob	Effect4 Depth(B3H, 5EH) Effect5 Depth(B3H, 5FH)
Key Shifter	KEY SHIFTER setting 0 1 2 3 4 5 6 -5 -4 -3 -2 -1	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 24H, **H) Note (93H, 25H, **H) Note (93H, 26H, **H) Note (93H, 27H, **H) Note (93H, 28H, **H) Note (93H, 29H, **H) Note (93H, 2AH, **H) Note (93H, 2BH, **H) Note (93H, 2CH, **H) Note (93H, 2DH, **H) Note (93H, 2EH, **H) Note (93H, 2FH, **H)
SAMPLE PAD	SAMPLE PAD on ONE SHOT 1 ONE SHOT 2 ONE SHOT 3 LOOP 1 LOOP 2 LOOP 3	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 1EH, **H) Note (93H, 1FH, **H) Note (93H, 20H, **H) Note (93H, 21H, **H) Note (93H, 22H, **H) Note (93H, 23H, **H)
	SAMPLING STOP button	Channel Pressure(D3H, 06H)
BPM setting	Data dial	General Purpose Controller Absolute tempo value MSB(B3H, 10H) Absolute tempo value LSB(B3H, 30H) Relative tempo value MSB(B3H, 11H) Relative tempo value LSB(B3H, 31H)
Other buttons	VOICE/KEYBOARD button PATTEN/ENTER button ACTIVATOR button BPM/TAP button PATTERN STOP button	Channel Pressure(D3H, 00H) Channel Pressure(D3H, 01H) Channel Pressure(D3H, 02H) Channel Pressure(D3H, 03H) Channel Pressure(D3H, 05H)

Appendix MIDI Implementation Chart

YAMAHA [DJ-GEAR]
Model DJX-II MIDI Implementation Chart

Date :17-MAR-2000
Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	x x	1 - 16 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	x x *****	3 x x	
Note Number : True voice	x *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	x x	o 9nH,v=1-127 o 9nH,v=0 or 8nH	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	x	o	
Control Change 0,32 1 6,38 7,10 11 64 71-74 84 91,93 96,97 100,101	x x x x x x x x x x x x	o o o o o o o o o o o	Bank Select Modulation wheel Data Entry Expression Sustain Sound Controller Portamento Control Effect Depth RPN Inc,Dec RPN LSB,MSB
Prog Change : True #	x *****	o 0 - 127	
System Exclusive	x	o *	
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System :Clock Real Time:Commands	o o	o o	
Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF Mes- :All Notes OFF sages:Active Sensing :Reset	x x x x x x	o(120,126,127) o(121) x o(123-125) o x	
Notes: * For details, see "MIDI Data Format" on page 89.			

Mode 1 : OMNI ON , POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON ,MONO
Mode 4 : OMNI OFF,MONO

o : Yes
x : No

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance

with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netsspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

Entsorgung leerer Batterien (nur innerhalb Deutschlands)

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz. Verbrauchte Batterien oder Akkumulatoren dürfen nicht in den Hausmüll. Sie können bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgegeben werden. Informieren Sie sich bei Ihrer Kommune.

(battery)

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France,
Division Claviers**
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Home Keyboard Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: 971-4-81-5868

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3486-0011

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building,
Singapore
Tel: 65-747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
International Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-3273

