

PSR-D1



MANUALE DI ISTRUZIONI



Fotocopia questa pagina.

Compila e rispedisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI
V.LE ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)

Per informazioni tecniche:

YAMAHA-LINE 02/ 93572760
TUTTI I GIORNI DALLE 14.30 ALLE 17.15

... Se trovate occupato... inviate un fax al seguente numero:

02/ 93572119

... Se avete la posta elettronica (e-mail):

yline@infomta.post.yamaha.co.jp

Cognome		Nome	
Ditta/ Ente			
Indirizzo			
CAP	Città	Prov.	
Tel.	Fax	E-mail	
Strumento acquistato			
Nome rivenditore		Data acquisto	
Sì, inseritemi nel vostro data base per:			
<input type="checkbox"/> <i>Poter ricevere depliant dei nuovi prodotti</i>			
<input type="checkbox"/> <i>Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti</i>			
Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.			
_____		_____	
Data		FIRMA	



SEZIONE MESSAGGI SPECIALI

Questo prodotto utilizza batterie o un alimentatore esterno (adattatore). NON collegatelo ad un alimentatore diverso da quello descritto nel manuale o raccomandato da Yamaha.

Questo prodotto deve essere usato solo con gli accessori in dotazione o raccomandati da Yamaha. Se usate degli accessori opzionali, osservate attentamente tutte le istruzioni riportate nei relativi manuali d'uso.

SPECIFICHE SOGGETTE A MODIFICA:

Le informazioni contenute nel presente manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. Yamaha si riserva il diritto di modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza obbligo di aggiornare le unità esistenti.

Questo prodotto, da solo o in abbinamento ad amplificatori e cuffie o altoparlanti, è in grado di produrre livelli di suono talmente elevati da causare la perdita dell'udito. NON usatelo a lungo ad un livello di volume elevato. Se avvertite problemi all'udito, consultate subito uno specialista. **IMPORTANTE:** più elevato è il livello del suono, prima potrebbe verificarsi un danno all'udito.

NOTA:

I costi dovuti a riparazioni causate dalla mancata conoscenza del funzionamento del prodotto (quando l'unità funziona correttamente) non sono coperti da garanzia e sono quindi sotto la responsabilità dell'utente. Leggete attentamente questo manuale e consultate il vostro rivenditore prima di richiedere un intervento di assistenza tecnica.

NOTE CIRCA L'AMBIENTE:

Yamaha si preoccupa di produrre unità che siano sicure per l'utente ed in armonia con l'ambiente. Crediamo sinceramente che i nostri prodotti ed i sistemi di produzione utilizzati per realizzarli, siano in linea con tale filosofia di salvaguardia. In questo senso, desideriamo sottolineare i seguenti punti:

Note circa la batteria:

Questo prodotto **POTREBBE** contenere una piccola batteria non ricaricabile. La durata media di questo tipo di batteria è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, vi invitiamo a contattare un tecnico specializzato.

Questo prodotto potrebbe anche usare batterie di tipo "domestico". Alcune di queste potrebbero essere ricaricabili. Assicuratevi che la batteria usata sia di tipo ricaricabile e che il caricatore sia adatto per la batteria che desiderate caricare.

Quando installate le batterie, non mischiate batterie vecchie con batterie nuove o batterie di tipo diverso. Le batterie **DEVONO** essere installate correttamente o possono causare surriscaldamento e danni allo strumento.

Avvertenza:

Non cercate di smontare o bruciare le batterie. Tenetele fuori dalla portata dei bambini e, quando esaurite, disfatevene secondo le leggi del vostro Paese.

Nota:

Se questo strumento dovesse danneggiarsi in modo irreparabile, vi preghiamo di osservare tutte le leggi relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, batterie, plastica, etc.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA:

La piastrina di identificazione del prodotto è posizionata sotto lo strumento. Il numero di modello, di serie, l'alimentazione necessaria, etc. sono riportati su questa piastrina. Registrate il numero di modello, di serie e la data di acquisto del vostro strumento nello spazio sottostante e conservate sempre questo manuale di istruzioni.

Modello _____

Nr. di serie _____

Data di acquisto _____

CONSERVATE QUESTO MANUALE

PRECAZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'USO

* Conservate queste precauzioni per qualsiasi riferimento futuro.



AVVERTENZE

Seguite sempre le avvertenze riportate in questa sezione per evitare shock elettrici, corto circuiti, incendi o altri danni. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non aprite lo strumento e non cercate di smontarne le parti interne o di modificarle in alcun modo. Questo strumento non contiene parti la cui manutenzione possa essere eseguita dall'utente. Se dovesse verificarsi un malfunzionamento, interrompete subito l'uso e rivolgetevi a personale specializzato Yamaha.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo vicino all'acqua o in condizioni di forte umidità. Non appoggiatevi nulla che contenga liquidi: potrebbero filtrare nelle aperture dell'unità.
- Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi o si verificasse un'improvvisa perdita del suono durante l'uso dello strumento o se un odore particolare o del fumo si manifestassero, disattivate subito l'unità, scollegate il cavo dalla presa di corrente e rivolgetevi al personale specializzato Yamaha.
- Usate solo l'adattatore specificato (PA-5B, PA-5C o equivalente, indicato da Yamaha). L'uso di un adattatore non idoneo può danneggiare lo strumento e causare surriscaldamento.
- Prima di pulire lo strumento rimuovete sempre il cavo di alimentazione dalla presa. Non inserite né rimuovete mai un cavo con le mani umide.
- Controllate periodicamente la presa di corrente e rimuovete eventuali depositi di sporco o polvere che si fossero accumulati.



ATTENZIONE

Seguite sempre le avvertenze riportate qui di seguito per evitare di causare danni a voi stessi, ad altri o allo strumento. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non posizionate il cavo di alimentazione vicino a sorgenti di calore come radiatori, etc. e non danneggiatelo appoggiandovi oggetti o posizionandolo in un luogo di passaggio dove fosse possibile inciamparvi.
- Quando rimuovete il cavo dalla presa, afferratelo dalla spina, non tirate mai il cavo; potreste danneggiarlo.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando un connettore multiplo. Ciò potrebbe causare una perdita della qualità sonora o il surriscaldamento della presa.
- Rimuovete il cavo dalla presa di corrente quando lo strumento non deve essere utilizzato per lunghi periodi di tempo o durante i temporali.
- Assicuratevi sempre che tutte le batterie siano inserite rispettando la corretta polarità +/- . Diversamente potreste causare surriscaldamento, fuoco o fuoriuscita del liquido delle batterie.
- Sostituite sempre tutte le pile nello stesso momento. Non usate batterie nuove con batterie vecchie e non mischiate tipi di batterie o batterie di marca diversa; potreste causare surriscaldamento, fuoco o fuoriuscita del liquido delle batterie stesse.
- Non bruciate le batterie.
- Non cercate di ricaricare batterie non ricaricabili.
- Se lo strumento non viene usato per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie per prevenire la possibilità di fuoriuscita del liquido.
- Tenete le batterie fuori dalla portata dei bambini.
- Prima di collegare lo strumento ad altre apparecchiature elettroniche, disattivate tutte le unità. Prima di attivare o di disattivare tutte le unità, impostate i livelli di volume al minimo.
- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive o a temperature estreme (la luce diretta del sole, un radiatore, un veicolo chiuso) per evitare il rischio di deformare il pannello o danneggiare i componenti interni.
- Non usate lo strumento vicino ad altri prodotti elettrici come televisione, radio o altoparlanti perché potrebbe causare interferenze ed impedire il corretto funzionamento di tali apparecchiature.
- Posizionate sempre lo strumento su una superficie solida e ben livellata da cui non possa cadere.
- Prima di spostare lo strumento, scollegate tutti i cavi.
- Quando pulite lo strumento, usate un panno soffice ed asciutto. Non usate solventi o prodotti chimici. Non appoggiate sullo strumento oggetti in vinile o plastica perché potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento e non esercitate una forza eccessiva sui suoi tasti, interruttori o connettori.
- Usate solo gli accessori specificati per lo strumento. Quando montate un supporto, usate solo le viti in dotazione. Diversamente potreste danneggiare lo strumento.
- Usare per lunghi periodi di tempo lo strumento ad un volume eccessivo, può causare la perdita dell'udito. Se avvertiste problemi all'udito, consultate subito un medico.

■ SALVATAGGIO DI DATI USER

- Salvate tutti i dati su unità esterne come il MIDI Data Filer MDF3 Yamaha, per prevenire la perdita di dati importanti a seguito di malfunzionamenti o errori operativi.

Yamaha non è responsabile per i danni causati dall'uso improprio o per le modifiche sullo strumento o per la perdita dei dati in esso contenuti.

Disattivate sempre lo strumento quando non lo utilizzate.

Assicuratevi di disfarvi delle batterie scariche in conformità alle leggi.

* Le illustrazioni e le videate LCD riportate in questo manuale hanno solo scopo didattico e potrebbero differire da quelle visualizzate sul vostro strumento .

Congratulazioni per avere acquistato la Yamaha DJX!

Ora siete in possesso di una tastiera portatile, estremamente compatta e di semplice utilizzo, che racchiude avanzate funzioni e suoni di qualità. Le sue caratteristiche ne fanno uno strumento molto versatile ed espressivo.

Leggete attentamente questo manuale di istruzioni per sfruttare appieno le potenzialità della vostra nuova DJX.

Caratteristiche principali

Controlli in tempo reale

La DJX é dotata di un set di controlli di performance in tempo reale che vi consentono di "elaborare" il suono di varie parti strumentali, durante l'esecuzione!

- **Manopole Control**
Queste cinque manopole consentono di eseguire varie modifiche dinamiche su voci e pattern.
- **Manopola ASSIGN**
Tra le manopole control, é presente una speciale manopola ASSIGN, assegnabile per il controllo di una funzione qualsiasi tra le molte disponibili.
- **RIBBON CONTROLLER**
Questo controllo espressivo può anche essere assegnato per il controllo di svariate funzioni.
- **Part Select (PART CONTROL)**
Usatelo per selezionare la Parte da utilizzare con le manopole control o il RIBBON CONTROLLER.
- **Part On/Off (PART CONTROL)**
Questa funzione vi consente di escludere/abilitare alternativamente le parti di uno strumento specifico del pattern eseguito.
- **Rotella di PITCH BEND**
Usatela per alzare o abbassare l'intonazione della voce mentre suonate.

Digital Sampling (campionamento digitale)

Questa funzione vi consente di registrare i suoni da eseguire sulla tastiera. E' possibile registrare fino a 12 diversi campioni. Sono inoltre disponibili semplici funzioni di editing come impostazione del punto end e del loop.

Altre potenti funzioni:

- Suoni estremamente realistici e dinamici con 284 voci, che utilizzano registrazioni digitali di veri strumenti .
- Modi Dual voice e Split voice per miscelare due voci o assegnare due voci a sezioni separate della tastiera.
- Quattro effetti di alta qualità — Riverbero, Chorus, DSP e Arpeggiator — con vari tipi disponibili per ognuno.
- 100 stili patter, ognuno con diverse sezioni Lead In/Out e Beat A/B. Tutti gli stili incorporano quattro pattern Break Out ciascuno. La DJX vi consente inoltre di controllare accuratamente gli Stili pattern — inclusi BPM (Tempo) e Pattern Volume indipendente.
- Potenti operazioni per registrare e riprodurre intere composizioni (sono disponibili tre song User). E' possibile registrare fino a sei tracce in una song, inclusa una speciale traccia chord (accordo) per il pattern style.
- Performance Setup, per richiamare automaticamente la voce adatta per lo stile selezionato. 16 memorie di Performance Setup User per salvare le vostre impostazioni di pannello e richiamarle all'istante.
- Risposta al tocco per il massimo controllo espressivo sulle voci.
- Controllo a pedale di svariate funzioni, incluse sustain, start/stop, etc.
- Compatibilità GM (General MIDI) e set voci GM completo.
- Ampio display LCD per la conferma immediata delle principali impostazioni e per indicazioni di accordo e di nota.
- Funzioni MIDI complete che consentono di integrare la DJX in qualsiasi sistema musicale MIDI per la registrazione di sequenze e altre avanzate applicazioni.
- Sistema di amplificazione/altoparlanti di alta qualità, incorporato.

Sommario

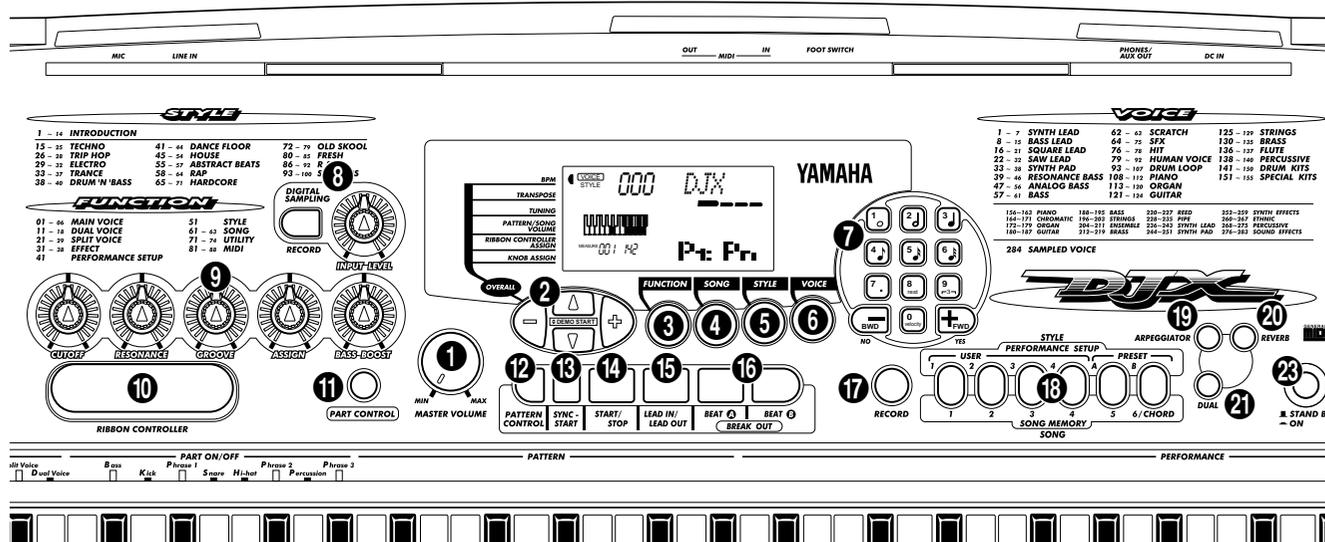
CONTROLLI DI PANNELLO E CONNESSIONI	6
• Pannello Frontale	6
• Pannello Posteriore	7
IMPOSTAZIONE	8
ALIMENTAZIONE	8
ATTIVAZIONE	8
PRESE DEGLI ACCESSORI	9
Guida Veloce	10
Punto 1 DJX — Fatti un giro!	10
Punto 2 Uso della tastiera	12
Punto 3 Demo Song/Voci/Stili	14
Punto 4 Digital Sampling	16
Punto 5 Parametri Function	18
Punto 6 Assegnare vari controlli alla manopola ASSIGN, al RIBBON CONTROLLER e all'interruttore a pedale ...	20
INDICAZIONI DEL DISPLAY DEL PANNELLO	22
SUONARE LE VOCI — IL MODO VOICE	24
SUONARE UNA VOCE — VOCE MAIN	25
• Circa le Voci di pannello e le Voci GM	26
• Elenco Voci Drum Kit (voci 141 - 155)	26
Parametri Function — Voce Main	27
TRANSPOSE E TUNING	28
Transpose	28
Tuning	29
SUONARE DUE VOCI — VOCE DUAL	29
Parametri Function — Voce Dual	30
SUONARE DUE VOCI — VOCE SPLIT	31
Parametri Function — Voce Split	32
FUNZIONI VOICE ADDIZIONALI — VOICE SET, TOUCH SENSITIVITY E PITCH BEND RANGE	33
Parametri Function — Voice Set, Touch Sensitivity e Pitch Bend Range	33
EFFETTI	34
REVERB	34
CHORUS	35
DSP	36
ARPEGGIATOR	37

Parametri Function — Effetti	37
• Tipi di Effetti	38
RIPRODUZIONE DI SONG — IL MODO SONG	40
SELEZIONARE E SUONARE UNA SONG	40
CAMBIARE IL BPM (TEMPO)	41
CIRCA IL DISPLAY BEAT	42
REGOLARE IL VOLUME DELLA SONG	43
PATTERN — IL MODO STYLE	44
SELEZIONARE UNO STILE ED ESEGUIRE IL PATTERN	44
CONTROLLI PATTERN	47
SEZIONI PATTERN (BEAT A, BEAT B E BREAK OUT)	48
MODIFICARE IL BPM (TEMPO)	48
REGOLARE IL VOLUME DEL PATTERN	49
FINGERING (DITEGGIATURA)	50
BEAT REVERSE	52
PART ON/OFF	52
• Circa le Parti	53
IMPOSTARE IL PUNTO DI SPLIT DEL PATTERN	54
Parametro Function — Pattern Split Point	55
PERFORMANCE SETUP	56
PERFORMANCE SETUP — USER	56
Registrare un Performance Setup User	56
Richiamare un Performance Setup User	57
• Selezione di un Banco User	57
PERFORMANCE SETUP — PRESET	58
Selezionare un Performance Setup Preset	58
LE MANOPOLE	59
USARE LE MANOPOLE	59
• Circa CUTOFF e RESONANCE	62
• Circa il GROOVE	62
MANOPOLA ASSIGN	63
Parametri Manopola ASSIGN	64
RIBBON CONTROLLER	66
USARE IL RIBBON CONTROLLER	66
Parametri RIBBON CONTROLLER	67
• Come funziona il RIBBON CONTROLLER	68

DIGITAL SAMPLING	69
CIRCA IL CAMPIONAMENTO DIGITALE	69
REGISTRARE E SUONARE UN CAMPIONE	70
• Istruzioni per il campionamento ..	71
• Trigger Level	71
• Capacità di memoria di campionamento	73
• Cancellare un campione	74
• Registrare campioni addizionali ..	74
SAMPLE EDITING	75
Impostazione del punto End	75
Creazione di Loop	78
• Circa le impostazioni di risoluzione	79
REGISTRAZIONE DI SONG	80
REGISTRARE UNA SONG USER — REGISTRAZIONE REALTIME	81
• Operazioni addizionali	84
REGISTRARE UNA SONG USER — REGISTRAZIONE STEP	85
Registrazione di Note	86
• Operazioni addizionali	88
Sostituire Note o Pause	89
Inserimento delle Curve Dinamiche ..	90
Elenco delle curve dinamiche	90
CANCELLARE UNA SONG	91
FUNZIONI MIDI	92
COS'È IL MIDI?	92
Messaggi Channel	93
Messaggi System	93
COLLEGAMENTO AD UN PERSONAL COMPUTER	94
• Prese MIDI	94
PARAMETRI FUNCTION — MIDI	95
USO DI BULK DUMP SEND/ SAMPLING SEND PER SALVARE I DATI	97
Salvataggio dati Bulk/Sampling	97
Caricamento dati Bulk/Sampling	99
USO DI INITIAL SETUP SEND CON UN SEQUENCER	100
Invio di dati di Initial Setup	100
MALFUNZIONAMENTI	102
BACKUP DATI & INIZIALIZZAZIONE	103
INDICE	104
SPECIFICHE TECNICHE	105
ELENCO VOCI	106
ELENCO DRUM KIT	110
ELENCO STILI	113
CARTA DI IMPLEMENTAZIONE MIDI	114

CONTROLLI DI PANNELLO E CONNESSIONI

Pannello Frontale



1 Dial MASTER VOLUME

Determina il volume generale della DJX.

2 Pulsanti OVERALL, DEMO START (▲, ▼, +, -)

Servono a selezionare le varie funzioni "overall" (generali) ed impostarne i valori (vedi pag.22). Sono usati per eseguire le Demo song (vedi pagg.14 e 40). Nella funzione Digital Sampling, sono utilizzati per selezionare ed impostare i parametri di editing del campione (vedi pag.75).

3 Pulsante FUNCTION

Seleziona il modo Function. (Vedi pag.18.)

4 Pulsante SONG

Seleziona il modo Song. (Vedi pag. 40.)

5 Pulsante STYLE

Seleziona il modo Style. (Vedi pagg.15, 44.)

6 Pulsante VOICE

Seleziona il modo Voice. (Vedi pagg.14, 25.)

7 Keypad numerico, pulsanti +/-

Sono usati per selezionare song, voci e stili (vedi pagg. 40, 25, 44) nonché per effettuare varie impostazioni come:

- Selezione e modifica dei parametri Function (pag. 18)
- Impostazione dei valori di nota ed altre impostazioni relative alla funzione Step Record (pag.86)

8 Sezione DIGITAL SAMPLING — pulsante RECORD e manopola INPUT LEVEL

Questi due controlli sono usati per le funzioni Digital Sampling (vedi pag. 69).

9 Manopole — CUTOFF, RESONANCE, GROOVE, ASSIGN, BASS BOOST

Questi controlli vi consentono di eseguire in tempo reale modifiche espressive e dinamiche di vari aspetti delle voci e degli stili (vedi pag. 59).

10 RIBBON CONTROLLER

Questo controllo assegnabile vi consente di eseguire modifiche espressive e dinamiche in tempo reale su vari aspetti delle voci e degli stili (vedi pag.66)

11 Pulsante PART CONTROL

Attiva/ disattiva la funzione Part Control (vedi pag. 59).

12 Pulsante PATTERN CONTROL

Quando é selezionato il modo Style, questo pulsante abilita o disabilita alternativamente il controllo della tastiera sugli accordi del pattern (vedi pag.45).

13 Pulsante SYNC-START

Attiva/ disattiva la funzione Sync-Start (vedi pag.46)

14 Pulsante START/STOP

Quando é selezionato il modo Style, questo pulsante avvia/ ferma alternativamente il pattern (vedi pagg. 45, 47).

Nel modo Song, avvia/ ferma alternativamente la riproduzione della song (vedi pag.41).

15 Pulsante LEAD IN/LEAD OUT

Quando é selezionato il modo Style, questo pulsante é usato per controllare le funzioni Lead In e Lead Out (vedi pagg. 46, 47).

16 Pulsanti BEAT A/B (BREAK OUT)

Quando é selezionato il modo Style, questi pulsanti sono usati per cambiare sezioni di pattern e controllare la funzione Break Out (vedi pag.48).

17 Pulsante RECORD

E' usato per selezionare ed abilitare le funzioni di registrazione: Song (pagg. 82, 85) e Performance Setup (pag. 56).

18 Pulsanti PERFORMANCE SETUP / SONG MEMORY

Quando é selezionato il modo Style, questi pulsanti sono usati per selezionare le registrazioni di Performance Setup (pagg.57, 58). Quando é selezionato il modo Song, sono usati per selezionare tracce specifiche (pagg. 82, 86).

19 Pulsante ARPEGGIATOR

Attiva/ disattiva l'effetto Arpeggiator (vedi pag.37).

20 Pulsante REVERB

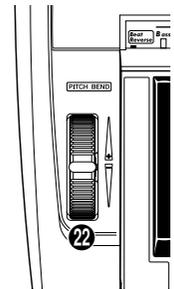
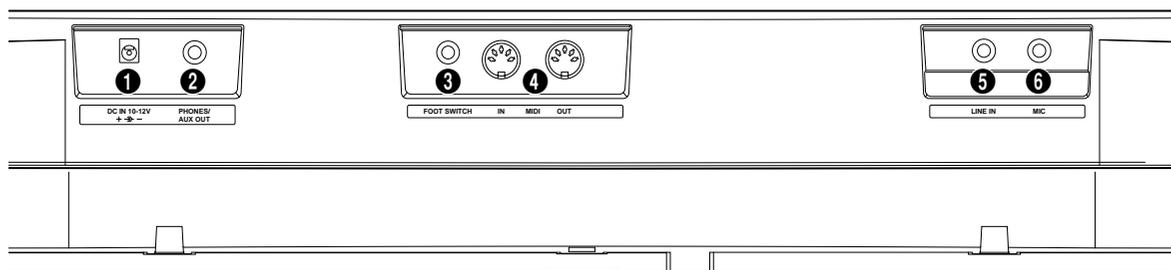
Attiva/ disattiva l'effetto di Riverbero (vedi pag.34).

21 Pulsante DUAL

Attiva/ disattiva il modo Dual (vedi pag.29)

22 Rotella PITCH BEND

E' usata per alzare o abbassare l'intonazione delle voci durante l'esecuzione. Influenza solo le voci suonate nella sezione PERFORMANCE della tastiera. E' possibile impostare l'estensione di intonazione della rotella (vedi pag. 33).

**23 Interruttore STAND BY/ON****Pannello Posteriore****1 Presa DC IN 10-12V**

Usata per il collegamento ad un adattatore AC PA-5B/5C (vedi pag.8).

2 Presa PHONES/AUX OUT

Usata per il collegamento ad un paio di cuffie stereo o ad un sistema di amplificazione/ altoparlanti esterno (vedi pag.9).

3 Presa FOOT SWITCH

Usata per il collegamento ad un interruttore a pedale opzionale FC4 o FC5. L'interruttore a pedale é generalmente utilizzato per controllare il sustain ma può essere anche impostato per controllare altre funzioni (vedi pagg.9, 21).

4 Prese MIDI IN, OUT

Sono usate per il collegamento ad altri strumenti ed apparecchiature MIDI (vedi pag.94).

5 Presa LINE IN

E' usata con le funzioni Digital Sampling per il collegamento e la registrazione di sorgenti audio esterne (livello di linea) come lettori CD o registratori a cassetta (vedi pagg.9, 70). (Prese: mono, presa cuffia 1/4").

6 Presa MIC

E' usata con le funzioni Digital Sampling per il collegamento ad un microfono e la registrazione di audio acustico (vedi pagg.9, 70). (Prese: mono, presa cuffia 1/4").

IMPOSTAZIONE

Questa sezione contiene informazioni circa l'impostazione della DJX per l'esecuzione. Assicuratevi di leggerla attentamente prima di usare lo strumento.

ALIMENTAZIONE

Benché la DJX possa essere alimentata sia con un adattatore AC opzionale sia a batterie, Yamaha consiglia l'uso dell'adattatore AC. Seguite le istruzioni qui di seguito riportate in base alla sorgente di alimentazione che desiderate usare.

CAUTION

Non interrompete mai l'alimentazione (non rimuovete le batterie o scollegate l'adattatore AC) mentre la DJX è in fase di registrazione. In tal caso perdereste tutti i dati registrati.

Uso di un Adattatore AC

Per collegare la DJX ad una presa a muro, dovrete usare un adattatore opzionale Yamaha PA-5B/ 5C. L'uso di adattatori diversi potrebbe danneggiare lo strumento; assicuratevi quindi di usare solo i modelli sopra indicati. Collegare un capo dell'adattatore alla presa DC IN 10-12V del pannello posteriore della DJX e l'altro capo ad una presa elettrica.

WARNING

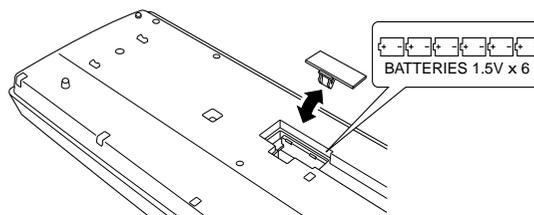
• Usate solo un adattatore Yamaha PA-5B/ 5C (o altri adattatori consigliati da Yamaha) per alimentare il vostro strumento dalle prese AC. L'uso di adattatori diversi può danneggiare irreparabilmente sia l'adattatore che la DJX.

• Scollegate l'adattatore quando non state utilizzando la DJX o in caso di temporali, etc..

Uso delle Batterie

■ Inserimento delle batterie

Capovolgete lo strumento e rimuovete il coperchio del compartimento batterie. Inserite sei batterie da 1.5 volt di dimensione "D" (SUM-1, R-20 o equivalenti) come illustrato in figura ed assicuratevi che i poli positivi e negativi siano allineati correttamente. Richiudete il coperchio.



■ Quando le batterie si esauriscono

Quando le batterie si esauriscono e il loro voltaggio scende al di sotto di un certo livello, la DJX potrebbe non funzionare correttamente. Appena ciò dovesse accadere, sostituite le batterie con un set di sei batterie nuove.

CAUTION

• Non mischiate mai batterie nuove e vecchie o tipi diversi di batterie (es. alcaline e manganese).
• Per evitare danni provocati dalla fuoriuscita del liquido delle batterie, rimuovete sempre le batterie se non prevedete di usare lo strumento per molto tempo.

ATTIVAZIONE

Con l'adattatore AC collegato o le batterie installate, premete l'interruttore di alimentazione (power) finché non si trova in posizione ON. Quando non usate lo strumento, assicuratevi di disattivarlo (premete di nuovo l'interruttore in modo che risalga).



■ STAND BY
- ON

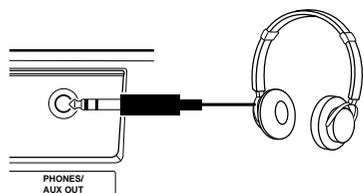
CAUTION

Anche quando l'interruttore è in posizione di "STAND BY", l'elettricità continua a fluire nello strumento, a livello minimo. Quando non usate la DJX per lunghi periodi di tempo, scollegate l'adattatore AC dalla presa a muro e/o rimuovete le batterie dallo strumento.

PRESE DEGLI ACCESSORI

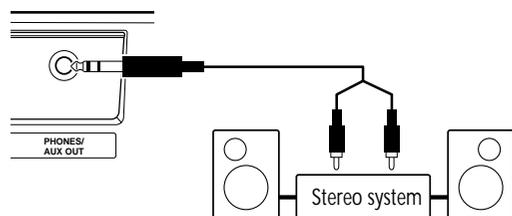
■ Uso delle cuffie

Per esercitarvi e suonare senza disturbare nessuno, collegate un paio di cuffie stereo alla presa PHONES/AUX OUT del pannello posteriore. Il suono del sistema di altoparlanti viene automaticamente disabilitato quando inserite le cuffie in questa presa.



■ Collegamento ad un amplificatore per tastiere o ad un sistema stereo

Benché la DJX sia dotata di un sistema di altoparlanti, potete utilizzare anche un sistema di amplificazione/ altoparlanti esterno. Assicuratevi che la DJX e le unità esterne siano disattivate, collegate un capo di un cavo audio stereo alla presa LINE IN o AUX IN dell'unità esterna e l'altro capo alla presa PHONES/AUX OUT sul pannello posteriore della DJX.

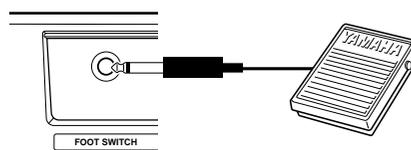


CAUTION ⚠

Per prevenire danni agli altoparlanti, regolate il volume delle unità esterne al minimo prima di eseguire i collegamenti. In caso contrario, potreste causare uno shock elettrico o danneggiare le apparecchiature.

■ Uso di un interruttore a pedale

È possibile usare un interruttore a pedale opzionale (Yamaha FC4 o FC5) per controllare varie funzioni (vedi pag.21).

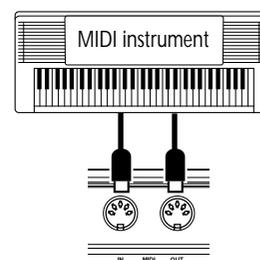


NOTE

- Assicuratevi che l'interruttore a pedale sia collegato correttamente alla presa FOOT SWITCH prima di attivare lo strumento.
- Non premete l'interruttore a pedale durante l'attivazione: ciò cambia la polarità dell'interruttore e ne inverte le operazioni.

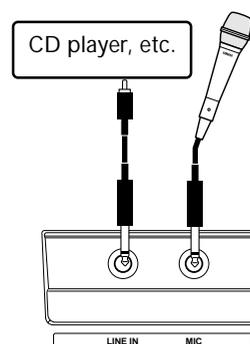
■ Uso delle prese MIDI

La DJX è dotata di prese MIDI che vi consentono di interfacciarla con altri strumenti MIDI (per maggiori informazioni, vedi pag.94).



■ Uso delle prese MIC e LINE IN

Queste prese servono per registrare una sorgente audio esterna con le funzioni Digital Sampling (pag.70). La presa MIC è dedicata al collegamento di un microfono per la registrazione di voci e strumenti acustici. La presa LINE IN è dedicata al collegamento e alla registrazione di segnali di livello di linea come quelli di un lettore CD o di un registratore a cassette.



CAUTION ⚠

Non collegate mai un segnale di livello di linea (lettore CD, registratore o strumento elettronico, etc.) all'ingresso MIC. Potreste danneggiare la DJX e le funzioni Digital Sampling.

A meno che non vi divertiate leggendo i manuali, è probabile che desideriate suonare subito la vostra DJX. Questa è la sezione per voi!

La DJX è pronta per essere suonata ma vi invitiamo a leggere questa breve sezione per comprenderne meglio il funzionamento. Se non avete mai toccato una tastiera elettronica prima d'ora, seguendo le istruzioni qui riportate, diventerete degli esperti nell'uso della DJX in pochi istanti! Questa sezione inoltre vi consentirà di esplorare e usare le avanzate funzioni della DJX per creare la vostra musica. Buon divertimento!

Punto 1 DJX – Fatti un giro!

Impazienti di partire? Ecco tutto ciò di cui avete bisogno per iniziare a suonare la vostra nuova DJX! Seguite semplicemente i numeri...

Dai potenza...

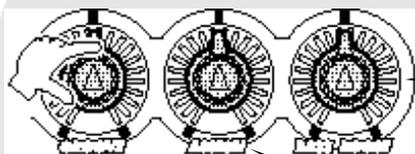
1 Inserite l'adattatore e attivate la DJX.



Lavora sulle manopole!

3 Queste tre manopole vi consentono un controllo dinamico del pattern in tempo reale!

• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 59.



Manopola GROOVE
Cambiate il "feel" o il tempo del pattern. Ruotatela per aggiungere un pò di swing!

Manopola ASSIGN
Assegnatela per controllare dinamiche, tempo/ intonazione e altre funzioni ancora...

Manopola BASS BOOST
Spingete i bassi dei suoni della DJX usando questa manopola!

Partenza, via!

2 Avviate il pattern premendo il pulsante START/ STOP oppure premendo un tasto qualsiasi nella sezione PATTERN della tastiera.

• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 45.



Vai col ribbon!

4 Fate scivolare il dito sul RIBBON CONTROLLER e sentite come cambia il suono. Ci sono centinaia di funzioni da assegnare a questo controller!

• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 66.



Mixa le battute!

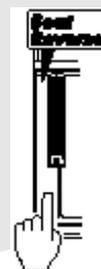
5 Usate i pulsanti BEAT A e BEAT B e fate fluire il ritmo...

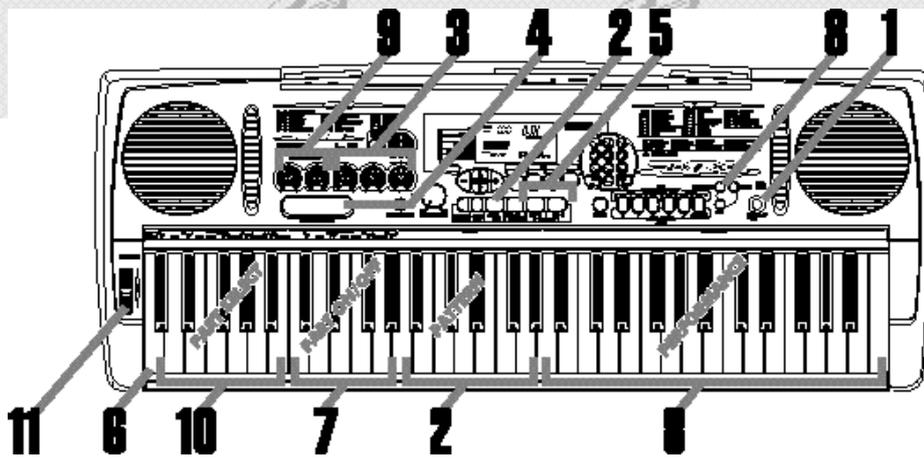


Divertiti a creare i tuoi ritmi!

6 Uno speciale tasto Beat Reverse vi consente di spezzare il movimento e passare all'inizio della misura. Premete più volte il tasto e movimentate il ritmo!

• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 52.





Attiva e disattiva le Parti!

7 Con i tasti PART ON/OFF diventerete subito maestri nel mixaggio. Controllate il nome della Parte (strumento) su ogni tasto e poi premetelo per attivare/ disattivare la Parte. Le Parti attivate sono visualizzate dai tasti anneriti sul display.

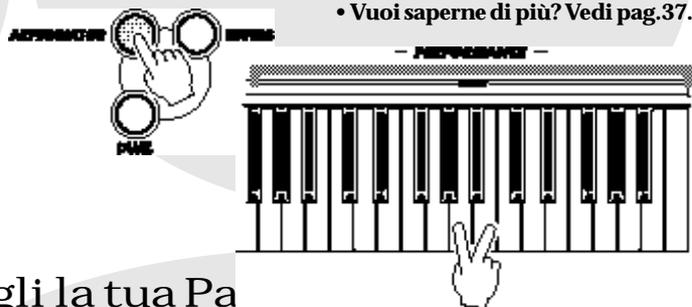
• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 52.



Magico Arpeggiatore!

8 Per prima cosa premete il pulsante ARPEGGIATOR per attivare la funzione. Poi, tenete premuti due o tre tasti simultaneamente nella sezione PERFORMANCE della tastiera e lasciate che Arpeggiator faccia il resto del lavoro!

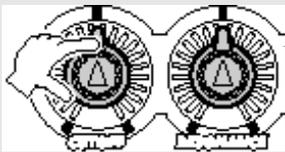
• Vuoi saperne di più? Vedi pag.37.



Dai un effetto in più alla tua voce!

9 Ruotate le due manopole dedicate alle voci per avere incredibili effetti mentre suonate nella sezione PERFORMANCE della tastiera.

• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 59.



Manopola CUTOFF

Come sui synth analogici vintage, questa manopola vi permette di estendere la frequenza di cutoff mentre suonate. Ruotatela verso destra per "aprire" il filtro e avere un suono brillante e verso sinistra per "chiudere" il filtro.

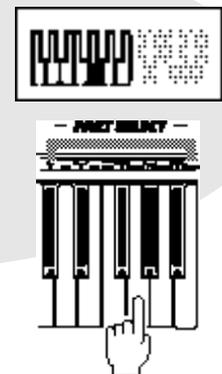
Manopola RESONANCE

Impostatela per determinare di quanto la manopola CUTOFF influenza il suono. Ruotatela verso destra per ottenere l'effetto massimo e verso sinistra per più lievi modifiche di filtro.

Scegli la tua Parte

10 Potete selezionare Parti diverse da controllare con le manopole dedicate alla voce (vedi punto 9) premendo uno dei tasti PART SELECT. La Parte selezionata appare come tasto annerito sul display.

• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 60.



Suona la rotella!

11 La rotella di PITCH BEND é uno dei mezzi più espressivi in dotazione alla DJX! Suonate la tastiera e alzate l'intonazione spostando la rotella verso l'alto con il pollice o abbassatela spostando la rotella verso il basso. Lasciate andare la rotella e tornerete subito all'intonazione normale!

• Vuoi saperne di più? Vedi pag. 7.



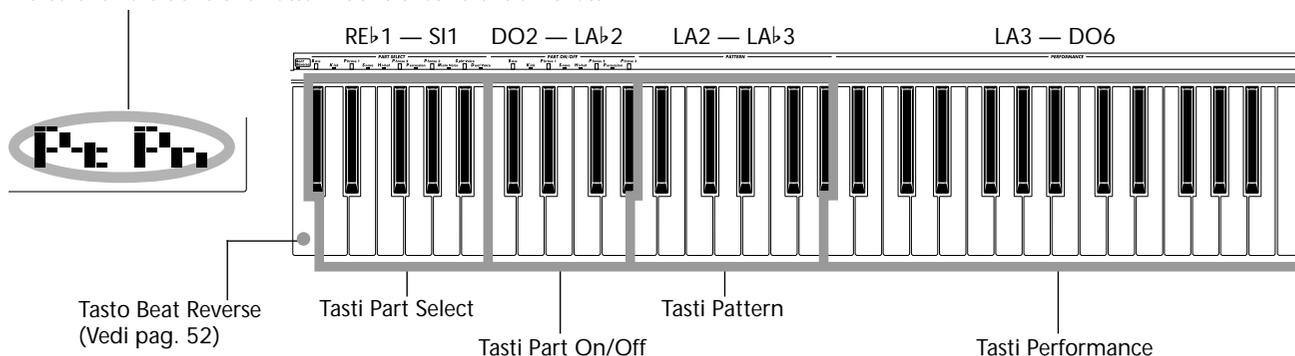
Punto 2 Uso della Tastiera

Uso della tastiera multifunzione della DJX

La tastiera della DJX é molto diversa (e più potente!!) di qualsiasi altra...
Diamole un'occhiata!

Ogni volta che attivate la DJX, la tastiera viene "splittata" (divisa) nelle seguenti funzioni:

Indica che Part Control e Pattern Control sono entrambi attivi.



Cosa fanno questi tasti?

Part Select

Vi consentono di selezionare le Parti da controllare con le manopole e il RIBBON CONTROLLER. (Pag. 60)

Part On/Off

Vi consentono di escludere/abilitare Parti specifiche di un pattern prima o durante la riproduzione. (Pag.52)

Pattern

Vi consentono di cambiare istantaneamente gli accordi del pattern. (Pag.50)

Performance

Sono usati per suonare normalmente la voce/ le voci selezionate.

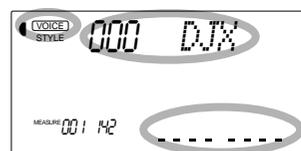
La speciale Voce Demo della DJX

Ogni volta che attivate la tastiera viene selezionata automaticamente una speciale voce Demo (#000). Questa voce é dotata di vari suoni e ogni tasto suona un timbro diverso — percussioni, loop di batteria, scratch, effetti speciali, voce umana e altri ancora!

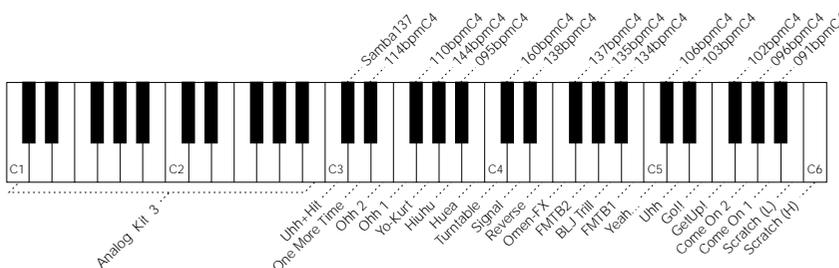
Per sentire la voce Demo della DJX su tutta la tastiera, assicuratevi che Part Control, Pattern Control e Sync-Start siano disattivati (vedi pag.13).

1 Entrate nel modo Voice.

2 Selezionate la voce #000.



3 Suonate i diversi tasti e sentite le varie voci assegnate.

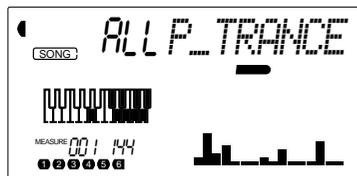
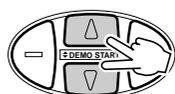


Punto 3 Demo Song/Voci/Stili

Riprodurre le tre song

La DJX incorpora tre song Demo contenenti le voci autentiche ed i pattern dinamici dello strumento.

- 1** Premete simultaneamente i pulsanti **OVERALL ▲/▼**.



- 2** Fermate la song.



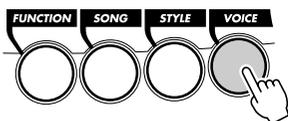
Vuoi saperne di più? Vedi pag. 41.

Selezionare una voce

La DJX incorpora 284 voci di alta qualità. Proviamone qualcuna...

Voci di pannello 1 - 140 (140 voci)
 141 - 155 (15 voci di drum kit)
 Voci GM 156 - 283 (128 voci)
 Voci campionate 284

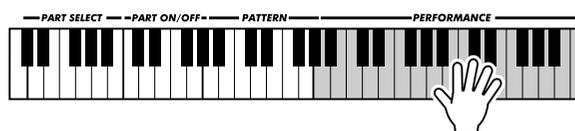
- 1** Entrate nel modo Voice.



- 2** Selezionate una voce.



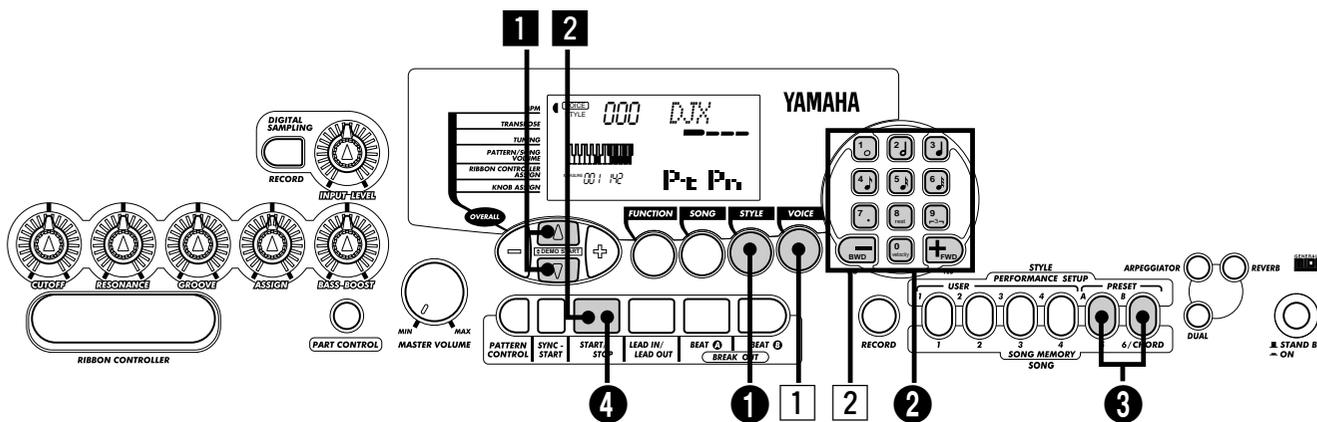
- 3** Suonate la tastiera.



Vuoi saperne di più? Vedi pag. 25.

Elenco Voci di Pannello

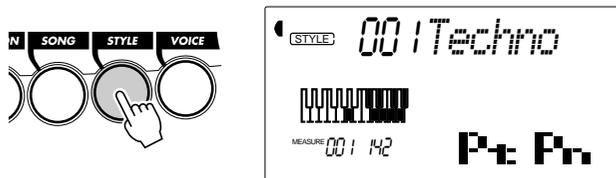
No. Nome Voce	No. Nome Voce	No. Nome Voce	No. Nome Voce	No. Nome Voce	No. Nome Voce	No. Nome Voce
0 DJX	SAW LEAD	45 Nu Swing	67 Rave Pipe 1	91 Uhh+Hit	114 Jazz Organ 2	No. Nome Voce
SYNTH LEAD	22 Break It	46 Synth Bass	68 Rave Pipe 2	92 Yeah...	115 Rock Organ	FLUTE
1 Fuzzline	23 Scary	ANALOG BASS	69 FMTB 2	DRUM LOOP	116 Cheez Organ	136 Ethnic Flute
2 Talkbox	24 Move It	47 Analog Bass	70 GtrChord	93 091bpmC4	117 16'+2' Organ	137 Coco Flute
3 Acid Sync	25 Robot Lead	48 Dance Bass	71 HiQuiTB	94 095bpmC4	118 Dance Organ	PERCUSSIVE
4 Universe	26 Fat	49 Snap Bass	72 Reverse	95 096bpmC4	119 MissU	138 Claps-X
5 Adrenaline	27 Seq Ana	50 Old Mini	73 Signal	96 102bpmC4	120 R&B Organ	139 Rim-X
6 Fragile	28 Stab	51 Power Bass	74 Aah	97 103bpmC4	GUITAR	140 Tom-X
7 Cut Glass	29 Pulse Saw	52 Dub Bass	75 Turntable	98 106bpmC4	121 Octave Guitar	DRUM KITS
BASS LEAD	30 Sawtooth Lead 1	53 Factory	HIT	99 110bpmC4	122 Clean Guitar	141 Standard Kit 1
8 Killer S	31 Sawtooth Lead 2	54 Hyper	76 Metal Hit	100 114bpmC4	123 Muted Guitar	142 Standard Kit 2
9 Reso-X	32 Bedtime	55 Kidz Bass	77 Sharp Hit	101 134bpmC4	124 Overdriven Guitar	143 Room Kit
10 Choppy	SYNTH PAD	56 Techno	78 Mild Hit	102 135bpmC4	STRINGS	144 Rock Kit
11 PhatMan	33 Sequenza	BASS	HUMAN VOICE	103 137bpmC4	125 Strings	145 Electronic Kit 1
12 Organese	34 Insomnia	57 Acoustic Bass	79 Come On 1	104 138bpmC4	126 Marcato Strings	146 Analog Kit 1
13 Happy Vibes	35 Wave2001	58 Finger Bass	80 Come On 2	105 144bpmC4	127 Synth Strings	147 Dance Kit
14 TriTouch	36 Amber	59 Pick Bass	81 GetUp!	106 160bpmC4	128 StringPad	148 Jazz Kit
15 Sync	37 Eerie	60 Fretless Bass	82 Go!!	107 Samba137	129 Pizzicato	149 Brush Kit
SQUARE LEAD	38 Trance Pad	61 Slap Bass	83 Huea	PIANO	BRASS	150 Symphony Kit
16 MC-Line	RESONANCE BASS	SCRATCH	84 Hiuhu	108 Funky Electric Piano	130 Techno Brass	SPECIAL KITS
17 Alien	39 Techno Bass	62 Scratch	85 Yo-Kurt	109 DX Electric Piano	131 Jump Brass	151 Analog Kit 2
18 Psyche	40 Kickin'B	63 Killer DJ	86 Oh Babe	110 CP 80	132 Brass Phase	152 Analog Kit 3
19 Clanger	41 Bassline	SFX	87 Ohh 1	111 Bell Electric Piano	133 Synth Brass	153 Electronic Kit 2
20 Square Lead 1	42 Nu Floor	64 FMTB 1	88 Ohh 2	112 Clavi	134 Bright Brass	154 B900 Kit
21 Square Lead 2	43 Fish303	65 BLJ Trill	89 One More Time	ORGAN	135 Brass Tek	155 DJX Kit
	44 No.No.No	66 Omen-FX	90 Uhh	113 Jazz Organ 1		



Selezionare uno stile

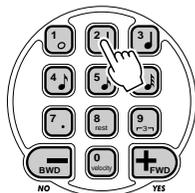
La PortaTone dispone di 100 stili diversi in vari generi musicali. Grazie alla funzione Performance Setup, potete richiamare la voce e altre impostazioni più consone allo stile selezionato. Ogni stile è stato programmato con due Performance Setup Preset.

1 Entrate nel modo Style.

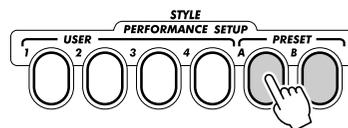


2 Selezionate uno stile.

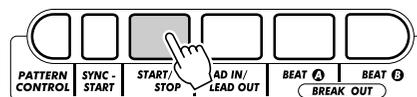
Per un elenco degli stili, vedi sotto.



3 Premete uno dei pulsanti Performance Setup: Preset A o B.



4 Avviate il pattern e suonate la tastiera.



Vuoi saperne di più? Vedi pag. 44.

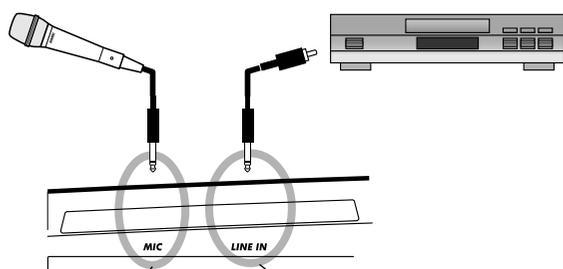
Elenco degli Stili

No. Nome Stile	No. Nome Stile	No. Nome Stile	No. Nome Stile	No. Nome Stile	No. Nome Stile
INTRODUCTION	19 Modern Detroit Techno	36 Hypnotic	53 Club House	70 SupaBad	R & B
1 Pop Techno	20 Vintage Detroit Techno	37 Dark Trance	54 Dub House	71 WestSide	86 Bouncy
2 Trip Hop	21 Modern Berlin Techno	DRUM'N'BASS	ABSTRACT BEATS	OLD SKOOL	87 Do it up
3 Electro Beat	22 Minimal Techno	38 Drum'n'Bass	55 Digital Rock	72 Beatbox	88 Hump
4 Goa	23 Speed Garage	39 Hard Jungle	56 Underground	73 Delight	89 Plush
5 Hard Step 8th	24 Acid Techno	40 Soul 2001	57 Chill Out	74 Flares	90 Pow!
6 Handbag 1	25 Samba Techno	DANCE FLOOR	RAP	75 Funked Up	91 Skippin'
7 Romantic House	TRIP HOP	41 Euro Dance	58 Bomb	76 Jack	92 Solid
8 Ambient	26 Funky Trip Hop	42 Euro Latin	59 Dance Hall	77 Old Skool	SLO JAMS
9 Acid Jazz	27 Pop Trip Hop	43 Pop Reggae	60 Hype	78 Party	93 1stLuv
10 Treach	28 Vintage Trip Hop	44 Handbag 2	61 Money	79 Theque	94 Cool
11 Steppa	ELECTRO	HOUSE	62 Ragga	FRESH	95 DaLadies
12 Struttin'	29 Plastic Electro	45 House	63 Shakin'	80 Chillin'	96 Daydream
13 All That	30 Cosmic Beat	46 Acid House	64 Tip	81 Dreamin'	97 Loverz
14 Soulful	31 Body Rock	47 Deep House	HARDCORE	82 EastSide	98 On Hit
TECHNO	32 Compilation	48 Progressive House	65 Buggin'	83 Grind	99 Pushin'
15 Tribal Techno	TRANCE	49 Tribal House	66 Diesel	84 Hezee	100 Sultry
16 Gabba	33 Trance	50 Vintage Chicago	67 Hi Rolla	85 Loc	
17 Soft Gabba	34 Psychedelic Trance	51 Hard Floor	68 Homies		
18 Euro Techno	35 Relaxx	52 Hip House	69 SuckaMC		

Scopri la rivoluzione del campionamento!

Sì, la vostra nuova DJX consente il campionamento digitale — ed è davvero facile: provatelo!

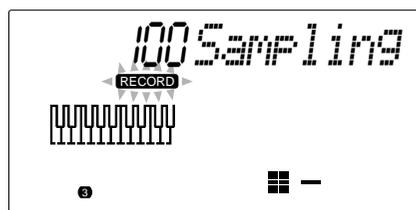
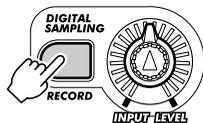
- 1** Impostate la DJX per il campionamento. Eseguite i collegamenti in uno dei due modi qui descritti.



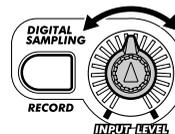
Se state usando un microfono, inseritelo nella presa MIC del pannello posteriore.

Se state usando un lettore CD, collegatelo alla presa LINE IN del pannello posteriore. (NON alla presa MIC! Danneggereste la DJX!)

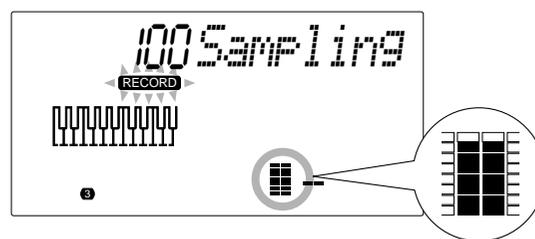
- 2** Entrate nel modo Sampling. Premete il pulsante RECORD nella sezione DIGITAL SAMPLING.



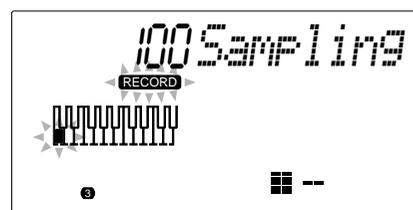
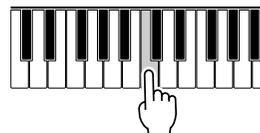
- 3** Impostate il livello di campionamento. Ruotate la manopola INPUT LEVEL (mentre cantate nel microfono o fate suonare il CD).



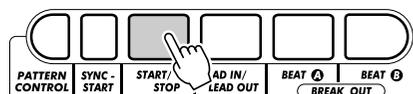
Assicuratevi che il "level meter" nel display non vada sopra questo livello:

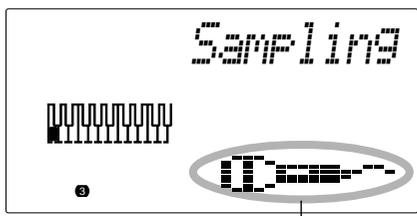
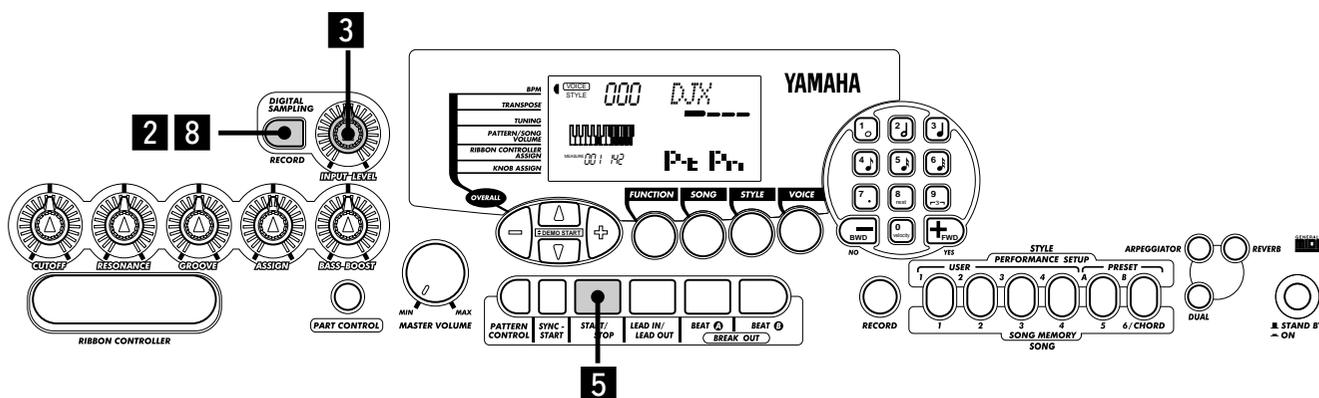


- 4** Premete un tasto sulla tastiera. Premete ad esempio il DO centrale (DO3). Il suono che registrerete sarà assegnato a questo tasto.



- 5** Impostate il campionamento su standby. Premete il pulsante START/STOP.



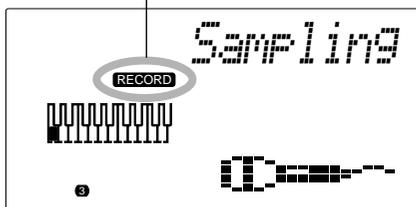


L'icona del microfono indica la registrazione del campione.

6 Avviate la registrazione.

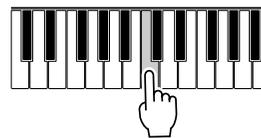
Cantate nel microfono o avviate il CD. Il campionamento inizia quando la DJX riceve il segnale e si ferma automaticamente dopo circa 3 secondi.

L'indicazione RECORD è illuminata durante il campionamento



7 Suonate il campione dalla tastiera.

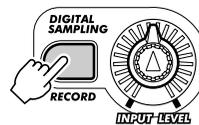
Premete e tenete premuti vari tasti della tastiera e ascoltate il vostro nuovo campione.



8 Uscite dal modo Sampling.

Premete di nuovo il pulsante RECORD (DIGITAL SAMPLING).

La Voce #284 ("Sampled") viene selezionata automaticamente per l'esecuzione.

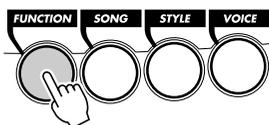


Vuoi saperne di più? Vedi pag. 69.

Usare i parametri Function

La DJX é dotata di varie impostazioni nei parametri Function. Ciò vi consente di controllare in modo preciso molte funzioni della DJX. Ecco come usarli:

1 Premete il pulsante FUNCTION.



2 Selezionate un numero di Function.

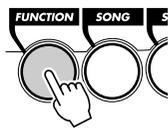
Per l'elenco delle funzioni, vedi pag. 19.



Il numero Function può essere selezionato mentre l'indicazione "FUNCTION" sta lampeggiando.



Inserite il numero di Function usando il keypad numerico.



Premete il pulsante FUNCTION; ad ogni pressione avvanzerete nei numeri. Tenete premuto il pulsante per avanzare in modo continuo.

IMPORTANT

• Poiché l'indicazione "FUNCTION" lampeggia solo per un paio di secondi, selezionate il parametro rapidamente dopo il punto 1 sopra descritto.

3 Quando "FUNCTION" non lampeggia più, cambiate valore o impostazione.

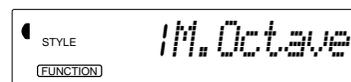
Dopo un paio di secondi, "FUNCTION" smette di lampeggiare e si illumina in modo

fisso. Allo stesso tempo, il numero Function ("F02" nell'esempio) acquisisce automaticamente il valore attuale del parametro Function.



Valore attuale del parametro Function selezionato.

4 Usate il keypad numerico per variare valore o impostazione. Per attivare/ disattivare le impostazioni usate i pulsanti +/- .



Recuperare il valore di default

Se avete modificato l'impostazione del parametro, potete recuperare l'impostazione di default premendo simultaneamente entrambi i pulsanti +/- .

Valori negativi

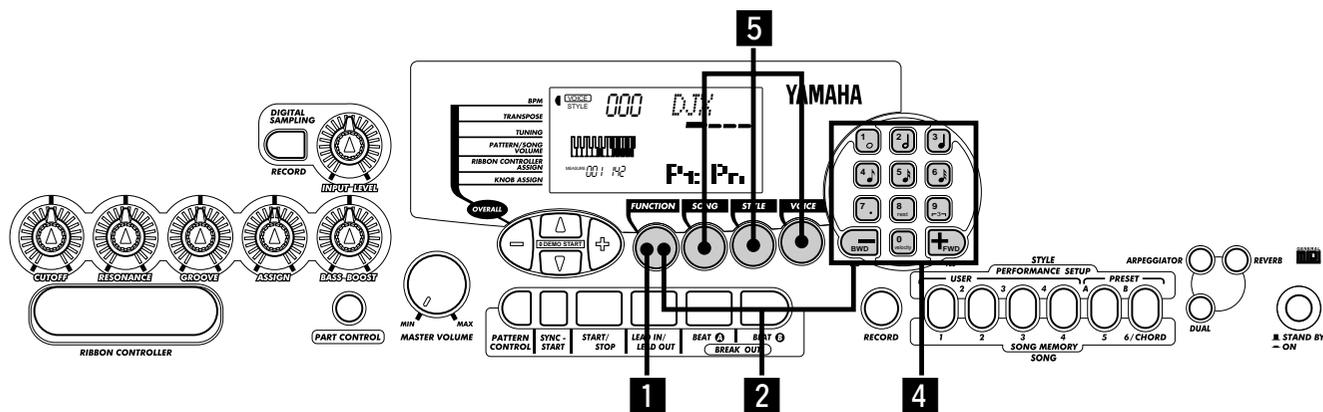
Per inserire valori negativi (per quei parametri che hanno valori negativi), tenete premuto simultaneamente il pulsante - e premete il pulsante del numero desiderato.

5 Uscite dal modo Function.

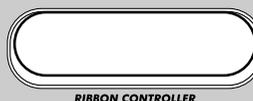
Una volta effettuate le impostazioni, premete uno dei pulsanti degli altri modi (SONG, STYLE o VOICE) per uscire dal modo Function.

Elenco Parametri Function

Funzione		pag.	Funzione		pag.		
F01	M. Volume	Main Voice Volume	27	F32	RevType	Reverb Type	38
F02	M. Octave	Main Voice Octave	27	F33	Chorus	Chorus On/Off	38
F03	M. Pan	Main Voice Pan	27	F34	ChoType	Chorus Type	38
F04	M. RevLvl	Main Voice Reverb Send Level	27	F35	Dsp	DSP On/Off	38
F05	M. ChoLvl	Main Voice Chorus Send Level	27	F36	DspType	DSP Type	38
F06	M. DspLvl	Main Voice DSP Effect Send Level	27	F37	Arpeggator	Arpeggiator On/Off	38
F11	D. Volume	Dual Voice Volume	30	F38	ArpegType	Arpeggiator Type	38
F12	D. Octave	Dual Voice Octave	30	F41	UserBank	Performance Setup User Bank	57
F13	D. Pan	Dual Voice Pan	30	F51	PtrnSPnt	Pattern Split Point	55
F14	D. RevLvl	Dual Voice Reverb Send Level	30	F61	USng1Clr	User Song 1 Clear	91
F15	D. ChoLvl	Dual Voice Chorus Send Level	30	F62	USng2Clr	User Song 2 Clear	91
F16	D. DspLvl	Dual Voice DSP Effect Send Level	30	F63	USng3Clr	User Song 3 Clear	91
F17	D. Voice	Dual Voice	30	F71	FootSw	Footswitch	21
F18	Dual	Dual On/Off	30	F72	VoiceSet	Voice Set	33
F21	S. Volume	Split Voice Volume	32	F73	TouchSns	Touch Sensitivity	33
F22	S. Octave	Split Voice Octave	32	F74	PBRange	Pitch Bend Range	33
F23	S. Pan	Split Voice Pan	32	F81	RemoteCh	Remote Channel	95
F24	S. RevLvl	Split Voice Reverb Send Level	32	F82	KbdOut	Keyboard Out	95
F25	S. ChoLvl	Split Voice Chorus Send Level	32	F83	PtrnOut	Pattern Out	95
F26	S. DspLvl	Split Voice DSP Effect Send Level	32	F84	Local	Local On/Off	96
F27	S. Voice	Split Voice	32	F85	ExtClock	External Clock	96
F28	Split	Split On/Off	32	F86	BulkSend	Bulk Data Send	96,97
F29	SplitPnt	Split Point	32	F87	InitSend	Initial Data Send	96,100
F31	Reverb	Reverb On/Off	38	F88	Smp1Send	Sampling Send	96,97



Manopola ASSIGN e RIBBON CONTROLLER – Modifica delle assegnazioni

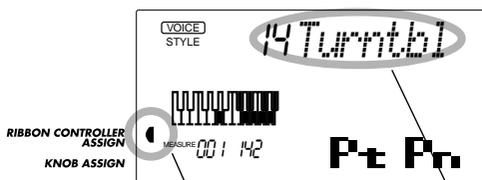


1 Premete più volte il pulsante OVERALL ▲ o ▼ finché la barra scura a sinistra del display non indica "KNOB ASSIGN" o "RIBBON CONTROLLER ASSIGN."

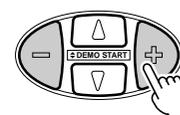
2 Modificate l'assegnazione per il controller selezionato, usando i pulsanti OVERALL +/- .



Per informazioni circa la manopola ASSIGN ed il RIBBON CONTROLLER, vedi pagg. 63, 66.



Controller selezionato.



Controllo o funzione attualmente assegnata.

Elenco funzioni manopola ASSIGN /RIBBON CONTROLLER

Nome Funzione	Nome a display	Descrizione
Cutoff Frequency *	Cutoff	Lo stesso parametro controllato dalla manopola CUTOFF (pag. 61).
Resonance *	Resonanc	Lo stesso parametro controllato dalla manopola RESONANCE (pag. 61).
Reverb Send Level	RevLevel	Determina la profondità del Riverbero (vedi pag. 34). Ruotando la manopola si attiva automaticamente il Riverbero che, in origine, era disattivato.
Chorus Send Level	ChoLevel	Determina la profondità dell'effetto di Chorus (vedi pag.35).
DSP Send Level	DspLevel	Determina la profondità dell'effetto DSP (vedi pag.36).
Modulation	Mod	Crea un effetto di vibrato simile all'ondeggiare dell'intonazione.
Attack Time	Attack	Determina l'"attacco" del suono o meglio il tempo necessario perché il suono raggiunga il suo pieno volume quando viene suonata una nota. Per certi suoni percussivi, l'effetto potrebbe essere minimo o non udibile.
Release Time	Release	Determina per quanto tempo il suono viene sostenuto dopo il rilascio di una nota. Per certi suoni percussivi, l'effetto potrebbe essere minimo o non udibile.
Pan	Pan	Determina la posizione del suono nell'immagine stereofonica (sinistra, centro o destra) .
Volume	Volume	Determina il volume (livello) del suono.
Groove * **	Groove	Lo stesso parametro controllato dalla manopola GROOVE (vedi pag. 61).
Dynamics **	Dynamics	Modifica in modo lieve o radicale il Pattern, alterando il livello delle singole note. Influenza tutto il Pattern.
Dynamics Strength **	Strength	Determina la quantità di forza nel livello di modifica del parametro Dynamics (#09, sopra). Influenza tutto il Pattern.
Turntable **	Turntbl	Determina tempo e intonazione del suono della DJX, influenzando tutte le Parti del Pattern e tutte le voci.
Arpeggiator Speed ***	ArpSpeed	Determina la velocità della funzione Arpeggiator (vedi pag.37.)

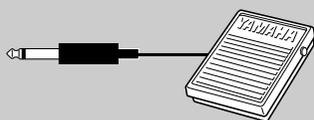
* Queste funzioni possono essere assegnate solo al RIBBON CONTROLLER.

** Queste funzioni hanno effetto indipendentemente dall'impostazione di Part Select (vedi pag.60).

*** Questi parametri Function sono validi solo per la voce Main, indipendentemente dalle impostazioni di Part Select.

al RIBBON CONTROLLER e all'interruttore a pedale

Controllo Footswitch – Modifica delle Assegnazioni



La DJX é dotata di una funzione footswitch utilizzabile per controllare varie funzioni ed operazioni. Usando il pedale potrete controllare queste funzioni lasciando libere le mani per concentrarvi sull'esecuzione.

L'assegnazione dell'interruttore a pedale é eseguita dal parametro Function #71. (Per informazioni circa l'uso dei parametri Function, vedi pag.18). L'impostazione di default del pedale é #13 Tap.

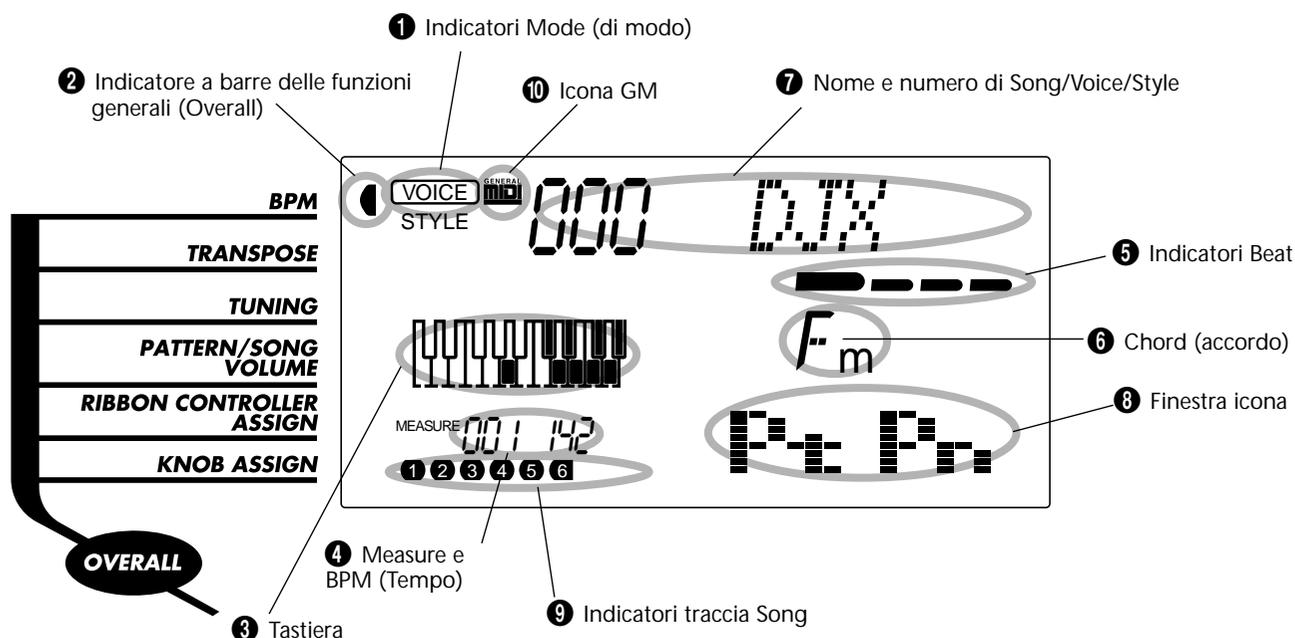


Elenco Funzioni dell'interruttore a pedale (footswitch)

Nome Funzione	Nome a display	Descrizione
Sustain	Sustain	Operazione di pedale damper o sustain. Premendo l'interruttore a pedale si applica un sustain naturale alla voce suonata sulla tastiera.
Arpeggiator Hold	ArpgHold	Quando é attivato l'effetto Arpeggiator (pag. 37), questa funzione vi permette di usare il pedale per far continuare a lavorare Arpeggiator, anche togliendo le dita dalla tastiera o suonando altre note. Premete e tenete premuto il pedale per il tempo durante cui desiderate che Arpeggiator abbia effetto.
Start/Stop	StartStp	Quando é attivo il modo Song o il modo Style, questa funzione corrisponde a quella del pulsante START/STOP (pagg. 41, 45). Ad ogni pressione si alterna tra attivazione/disattivazione della riproduzione della song o del pattern.
Lead In/Lead Out	Ld InOut	Quando é attivo il modo Style, questa funzione corrisponde a quella del pulsante LEAD IN/LEAD OUT (vedi pagg. 46, 47). Premendo due volte il pedale durante la riproduzione del Pattern, la sezione Lead Out rallenta gradualmente (pag. 47).
Beat A	Beat A	Quando é attivo il modo Style, questa funzione corrisponde a quella del pulsante BEAT A (BREAK OUT) (Vedi pag. 48).
Beat B	Beat B	Quando é attivo il modo Style, questa funzione corrisponde a quella del pulsante BEAT B (BREAK OUT) (Vedi pag. 48).
Arpeggiator On/Off	Arpgator	Quando é attivo il modo Style, questa funzione corrisponde a quella del pulsante ARPEGGIATOR (e del parametro Arpeggiator On/Off , #37). (Vedi pag. 37.)
Dual On/Off	Dual	La stessa funzione del pulsante DUAL (e del parametro Dual On/Off , #18). (Vedi pag. 29.)
Split On/Off	Split	La stessa funzione del parametro Split On/Off, #28 (per maggiori informazioni, vedi pag. 31.)
Reverb On/Off	Reverb	La stessa funzione del pulsante REVERB (e del parametro Reverb On/Off, #31). (Vedi pag. 34.)
Chorus On/Off	Chorus	La stessa funzione del parametro Chorus On/Off, #33 (per maggiori informazioni vedi pag.35).
DSP On/Off	Dsp	La stessa funzione del parametro DSP On/Off , #35 (per maggiori informazioni vedi pag.36).
Tap	Tap	Questa funzione vi consente di usare l'interruttore a pedale per battere il BPM (Tempo) e avviare automaticamente una song o un pattern selezionato alla velocit� della battuta sul pedale. Battete (premete/rilasciate) sul pedale (quattro volte per un tempo di 4/4) e la song o il pattern iniziano automaticamente al BPM battuto. Il BPM pu� essere modificato anche durante la riproduzione, battendo sul pedale due volte al tempo desiderato.

INDICAZIONI DEL DISPLAY DEL PANNELLO

La DJX é dotata di un ampio display multifunzione che visualizza tutte le principali impostazioni dello strumento. Questa sezione illustra le varie icone ed indicazioni riportate sul display.



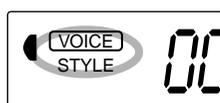
1 Indicatori Mode

Indicano il modo attualmente selezionato — Voice, Style, Song o Function — con il nome del modo riportato in un riquadro. Quando “STYLE” o “SONG” sono visualizzati senza riquadro, il modo corrispondente é attivo in sottofondo.

Nel primo esempio é selezionato il modo Style.



Nel secondo esempio é stato selezionato il modo Voice ma il modo Style é ancora attivo in sottofondo. (Ciò significa che i controlli di stile sono attivi e possono essere usati per suonare lo stile attualmente selezionato)



2 Indicatore a barra delle funzioni generali

La DJX é dotata di cinque funzioni o controlli Overall (generali). La funzione attualmente selezionata é indicata da un barra nera accanto al nome (stampato sul pannello).

3 Tastiera

Quando é attivato Part Control (pag.59), questa icona indica lo stato dei tasti PART SELECT e PART ON/OFF . L’ottava inferiore nel display corrisponde ai tasti PART SELECT; il tasto della Parte selezionata é annerito. L’ottava superiore nel display corrisponde ai tasti PART ON/OFF; i tasti anneriti indicano che é attiva la Parte corrispondente.

4 Measure e BPM (Tempo)

Queste icone visualizzano l’attuale misura durante la riproduzione di una song o di uno stile e il valore di BPM (Tempo) attualmente impostato per la song o per lo stile.

5 Indicatori Beat

Queste barre scure (una grande e tre piccole) lampeggiano in sequenza e al tempo della song o dello stile. La barra grande indica la prima battuta della misura (vedi pag.42).

6 Chord (accordo)

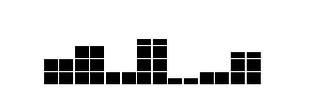
Quando viene riprodotta una song user (con accordi), questa icona visualizza la radice ed il tipo di accordo attuale. Indica inoltre gli accordi suonati nella sezione PATTERN quando sono attivi il modo Style e Patter Control.

7 Nome e numero di Song/Voice/Style

Questa porzione del display indica il nome ed il numero della song, della voce o dello stile attualmente selezionati. Visualizza inoltre il nome e il valore o l'impostazione attuale delle funzioni Overall e dei parametri Function, nonché altri importanti messaggi operativi.

8 Finestra Icona

A seconda del modo o della funzione selezionata, visualizza vari simboli (icone) e altri messaggi per offrire informazioni immediate circa l'operatività della DJX. Per esempio, quando viene eseguita una song o un pattern, questa finestra visualizza il livello di ogni traccia strumentale.

**9 Indicatori di traccia Song**

Durante la registrazione e riproduzione di song, questi indicatori visualizzano lo stato delle tracce (vedi pagg. 82, 86).

10 Icona GM

Viene visualizzata quando è selezionata una voce GM (General MIDI) (vedi pag.26).

GENERAL
MIDI GM System Level 1

“GM System Level 1” è un'aggiunta allo standard MIDI e assicura che qualsiasi dato musicale compatibile GM venga accuratamente riprodotto da qualsiasi generatore sonoro compatibile GM, indipendentemente da marca e modello. Il marchio GM è riportato su tutto il software e l'hardware che supportano il Sistema GM Livello 1. La DJX supporta il Sistema GM Livello 1.

SUONARE LE VOCI – IL MODO VOICE

Il modo Voice dispone di 270 voci (incluse 128 voci General MIDI) e di 15 speciali drum kit (kit percussivi) — tutti creati utilizzando il sofisticato sistema di generazione sonora Yamaha AWM (Advanced Wave Memory). Il modo Voice offre strumenti versatili e potenti che vi consentiranno di sfruttare al meglio tutte queste Voci.

Le voci sono suddivise in varie categorie di strumenti, tutte riportate per comodità sul pannello. Per un elenco completo delle voci disponibili, fate riferimento a pag.106.

Il modo Voice é suddiviso in tre modi: Main, Dual e Split. Nel modo **Main Voice** (vedi pag. 25), é possibile suonare una singola voce su tutta l'estensione della tastiera. Il modo **Dual Voice** (pag.29) vi consente di sovrapporre (layer) due voci diverse per ottenere suoni ricchi e complessi. Il modo **Split Voice** (pag.31) vi permette di impostare due voci diverse che suonano su sezioni separate della tastiera.

La DJX é dotata di speciali voci di Drum Kit — #141 - #155 — che consentono di suonare vari suoni percussivi dalla tastiera (consultate l'elenco Voci Drum Kit a pag.26). I simboli riportati sulla tastiera, indicano in modo semplice quali suoni vengono riprodotti dai diversi tasti.

La DJX é inoltre dotata di una speciale voce "Sampled" #284, su cui potrete registrare i vostri campioni (vedi pag. 69).

FAST ▶▶ **▶TRACK**

1 Selezionate il modo Voice. (Premete il pulsante *VOICE*)

2 Selezionate una voce (usando il keypad numerico).

E' possibile selezionare anche una voce Dual e/o Split:

Voce Dual

1 Attivate la voce Dual. (Premete il pulsante *DUAL*)

2 Selezionate la voce Dual (dal modo *Function*).

Voce Split

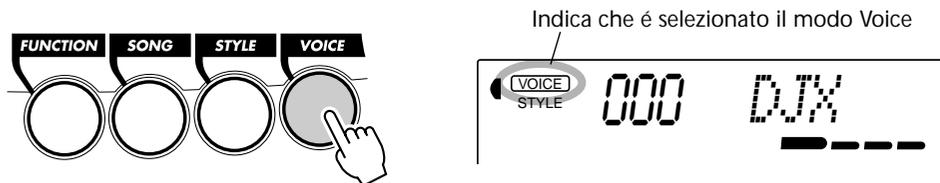
1 Attivate la voce Split (dal modo *Function*).

2 Selezionate la voce Split (modo *Function*).

SUONARE UNA VOCE – VOCE MAIN

1 Selezionate il modo Voice.

Premete il pulsante VOICE.



2 Selezionate il numero di voce desiderato.

Usate il keypad numerico. Le categorie base di voci e i loro numeri sono riportati a destra del pannello. Un elenco completo delle voci disponibili è riportato a pag.106.

E' possibile selezionare le voci in tre modi: 1) inserendo direttamente il numero della voce con il keypad numerico, 2) usando i pulsanti +/- per scorrere tra le voci, oppure 3) premendo il pulsante VOICE per avanzare di numero di voce in numero di voce.

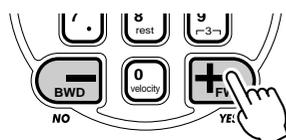
Uso del keypad numerico

Inserite le cifre del numero di voce come indicato sul pannello. Per esempio, per selezionare la voce #42, premete "4" sul keypad numerico e poi "2."



Uso dei pulsanti +/-

Premete il pulsante + per selezionare il numero di voce successivo e il pulsante - per selezionare la voce precedente. Tenendo premuto uno dei pulsanti si scorre in modo continuo tra i numeri di voci. I pulsanti +/- hanno una funzione di "riavvolgimento": premendo il pulsante +, ad esempio, dalla voce #284 si ritorna alla voce #000.



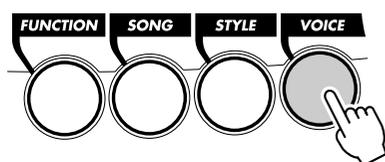
NOTE

Tutti i numeri a due cifre possono essere selezionati senza inserire lo "0" iniziale. Tuttavia, quando si selezionano i numeri di voce da 0 a 28, la DJX si interrompe per qualche istante prima di richiamare la voce. (Questa pausa consente di inserire numeri a tre cifre, come "235." Inserendo i numeri "2" e poi "9" si richiama immediatamente la voce #29, poiché non esistono voci #290 o superiori.)

Per richiamare all'istante le voci #0 - #28, inserite uno o due zeri prima del numero; per esempio, selezionate la voce #9 premendo "0", "0" e "9." Premendo solo "0" la voce non cambia.

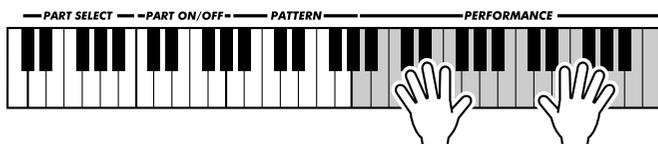
Uso del pulsante VOICE

Premete il pulsante VOICE per selezionare il numero di voce successivo. (Funziona come il pulsante +).



3 Suonate la voce selezionata.

Per passare ad un'altra voce, ripetete la procedura al punto 2.



NOTE

Ogni voce viene richiamata automaticamente con l'impostazione di estensione di ottava più adatta. In questo modo, suonando il DO centrale con un voce questa potrebbe risultare più bassa o più alta rispetto ad un'altra voce sullo stesso tasto.

HOT TIPS

Quando selezionate una voce, la DJX richiama automaticamente varie impostazioni adatte a quella voce. [Quando Voice Set (Function #72, pag. 33) è attivato — impostazione di default.]

Circa le Voci di pannello e le Voci GM

Ricordate che la DJX è dotata di due set di voci separate: voci Panel (di pannello) e voci GM (General MIDI). Le voci GM possono essere usate anche per riprodurre dati di song compatibili GM. Ciò significa che qualsiasi dato di song GM (suonato da un sequencer o altra apparecchiatura MIDI) verrà riprodotto esattamente come è stato creato. Quando viene selezionata una voce GM, in alto a sinistra sul display appare l'icona General MIDI.



Elenco Voci Drum Kit (voci 141 - 155)

Quando viene selezionato uno dei 15 Drum Kit di pannello, potete suonare vari strumenti percussivi sulla tastiera.



No.	Nome	LCD
DRUM KIT		
141	Standard Kit 1	Std.Kit1
142	Standard Kit 2	Std.Kit2
143	Room Kit	Room Kit
144	Rock Kit	Rock Kit
145	Electronic Kit 1	ElctKit1
146	Analog Kit 1	AnlgKit1
147	Dance Kit	DanceKit
148	Jazz Kit	Jazz Kit
149	Brush Kit	BrushKit
150	Symphony Kit	SymphKit
SPECIAL KIT		
151	Analog Kit 2	AnlgKit2
152	Analog Kit 3	AnlgKit3
153	Electronic Kit 2	ElctKit2
154	B900 Kit	B900 Kit
155	DJX Kit	DJX Kit

Parametri Function — Voce Main

I parametri Function offrono impostazioni aggiuntive per la voce Main. Queste impostazioni sono particolarmente utili quando si usa una seconda voce nei modi Dual o Split, perché vi permettono di modificare o esaltare il suono della voce Main separandola dalla voce Dual o Split. Queste impostazioni includono:

- Volume
- Octave
- Pan
- Reverb Send Level
- Chorus Send Level
- DSP Effect Send Level

Selezione e modifica dei parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION e usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare l'impostazione. (Per informazioni, vedi pag. 18.)

NOTE

Queste impostazioni non vengono salvate alla disattivazione dell'unità. Per conservarle, salvatele in un banco User di Performance Setup (vedi pag. 56).

Parametri Function

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estens./Impost.	Descrizione
F01	Main Voice Volume	M.Volume	0 — 127	Determina il volume della voce Main e vi consente di creare un mix ottimale con la voce Dual o con la voce Split.
F02	Main Voice Octave	M.Octave	-2 — 2 (ottave)	Determina l'estensione di ottava per la voce Main. Usatelo per impostare l'estensione ottimale per la voce Main quando usate il modo Split o per creare layer di ottava nel modo Dual.
F03	Main Voice Pan	M.Pan	-7 (sinistra) — 0 (centro) — 7 (destra)	Determina il posizionamento di pan della voce Main nell'immagine stereofonica.
F04	Main Voice Reverb Send Level	M.RevLvl	0 — 127	Determina quanto segnale di voce Main viene inviato all'effetto Reverb (vedi pag.34). A valori superiori si ottiene un maggiore effetto di riverbero.
F05	Main Voice Chorus Send Level	M.ChoLvl	0 — 127	Determina quanto segnale di voce Main viene inviato all'effetto Chorus (vedi pag.35). A valori superiori si ottiene un maggiore effetto di Chorus.
F06	Main Voice DSP Effect Send Level	M.DspLvl	0 — 127	Determina quanto segnale di voce Main viene inviato all'effetto DSP (vedi pag.36). A valori superiori si ottiene un maggiore effetto di DSP.

TRANSPOSE & TUNING

E' possibile regolare l'accordatura (tuning) e modificare la trasposizione (transpose - tonalità) di tutto il suono della DJX, usando le funzioni Transpose e Tuning.

Transpose

Determina la tonalità della voce main e del pattern dello stile selezionato, nonché l'intonazione delle song. Questa funzione consente di accordare l'intonazione della DJX a quella di altri strumenti o cantanti o di suonare in una tonalità diversa senza cambiare diteggiatura. Le impostazioni Transpose sono regolabili di ± 12 semitoni (± 1 ottava).

NOTE

Le impostazioni Transpose e Tuning non hanno effetto sulle voci dei Drum Kit (#141 - #155).

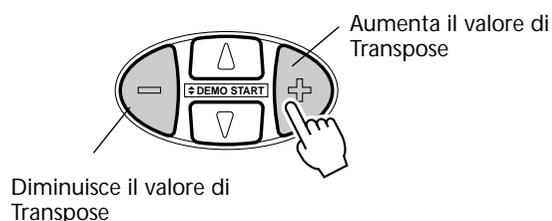
1 Selezionate la funzione Transpose nel menu Overall.

Premete uno dei pulsanti OVERALL $\blacktriangle/\blacktriangledown$, più volte se necessario, finché a display non viene visualizzato "Transpos".



2 Modificate il valore.

Usate i pulsanti OVERALL +/- per aumentare o diminuire il valore di Transpose. Tenendo premuto il pulsante il valore aumenta o diminuisce in modo continuo.



HOT TIPS

Recupare il valore Transpose di default

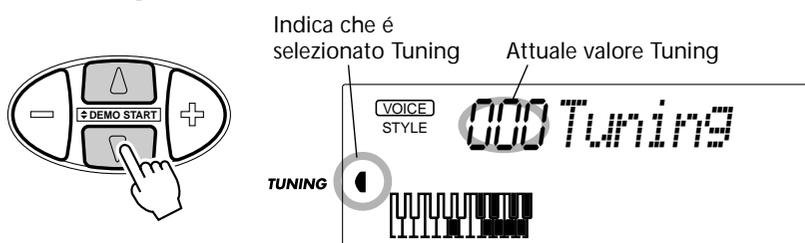
Se avete modificato l'impostazione Transpose, potete recuperare all'istante l'impostazione di default "00" premendo entrambi i pulsanti OVERALL +/- simultaneamente (quando Transpose è selezionato nel menu Overall).

Tuning

Tuning determina l'impostazione di intonazione fine della voce main e del pattern dello stile selezionato nonché l'intonazione delle song. Vi permette di accordarvi con altri strumenti. Le impostazioni Tuning sono regolabili su un'estensione di ± 100 (circa ± 1 semitono).

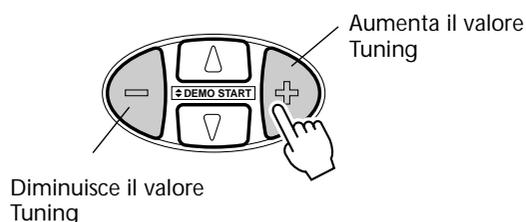
1 Selezionate la funzione Tuning nel menu Overall.

Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼, finché a display non viene visualizzato "Tuning".



2 Modificate il valore.

Usate i pulsanti OVERALL +/- per aumentare o diminuire il valore Tuning. Tenendo premuto il pulsante il valore aumenta o diminuisce in modo continuo.



HOT TIPS

Recuperare il valore Tuning di default

Se avete modificato l'impostazione Tuning, potete recuperare all'istante l'impostazione di default "00" premendo entrambi i pulsanti OVERALL +/- simultaneamente (quando Tuning é selezionato nel menu Overall).

SUONARE DUE VOCI – VOCE DUAL

Il modo Dual Voice vi permette di creare ricchi tappeti sonori "sovrapponendo" due voci diverse — una voce Main selezionata nel modo normale (pag.25) e una voce Dual selezionata come qui di seguito descritto.

1 Attivate il modo Dual Voice.

Premete il pulsante DUAL.



Suonando la tastiera sentirete entrambi le voci Main e Dual.

Per disattivare il modo Dual, premete di nuovo il pulsante DUAL.



HOT TIPS

Il modo Dual Voice può essere anche attivato/disattivato usando un interruttore a pedale (vedi pag.21).

2 Selezionate la voce Dual desiderata ed effettuate le impostazioni per la voce nel modo Function.

Selezione e modifica dei parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION ed usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare l'impostazione (pag.18).

3 Uscite dal modo Function.

Una volta effettuate le impostazioni desiderate, premete uno degli altri pulsanti Mode (SONG, STYLE o VOICE).

IMPORTANT

- Perché la Voce Dual suoni correttamente:
- * Selezionate una voce diversa (#17, Voce Dual).
- * Regolate il volume su un livello appropriato (#11, Dual Volume).

NOTE

Queste impostazioni non vengono salvate alla disattivazione. Per conservarle, salvatele in un banco User nel Performance Setup (pag. 56).

Parametri Function — Voce Dual

I parametri Function offrono tutte le impostazioni per la voce Dual. Come nel modo Main Voice, queste impostazioni vi consentono di modificare o di esaltare il suono della voce Dual rispetto alla voce Main. Queste impostazioni includono:

- Volume
- Octave
- Pan
- Reverb Send Level
- Chorus Send Level
- DSP Effect Send Level
- Dual Voice
- Dual On/Off

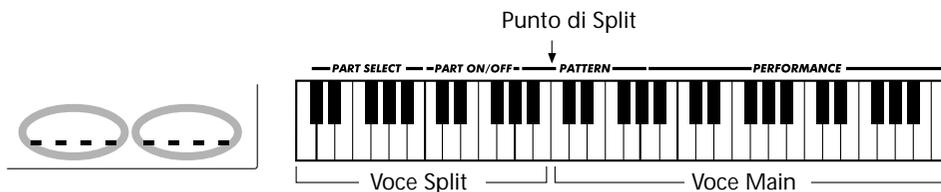
Parametri Function

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estens./Impost.	Descrizione
F11	Dual Voice Volume	D.Volume	0 — 127	Determina il volume della voce Dual consentendovi di creare il mix ottimale con la voce Main.
F12	Dual Voice Octave	D.Octave	-2 — 2 (ottave)	Determina l'estensione di ottava per la voce Dual. Usatelo per creare un layer di ottava con la voce Main.
F13	Dual Voice Pan	D.Pan	-7 (sinistra) — 0 (centro) — 7 (destra)	Determina il posizionamento pan della voce Dual nell'immagine stereofonica. Per un effetto spazioso, regolate questo valore su o vicino a -7 e regolate Main Voice Pan (pag.27) sul valore positivo opposto.
F14	Dual Voice Reverb Send Level	D.RevLvl	0 — 127	Determina la quantità di segnale della voce Dual inviata all'effetto Reverb (vedi pag.34). A valori superiori risulta un maggiore effetto di riverbero per la voce Dual.
F15	Dual Voice Chorus Send Level	D.ChoLvl	0 — 127	Determina la quantità di segnale della voce Dual inviata all'effetto Chorus (vedi pag.35). A valori superiori risulta un maggiore effetto di Chorus per la voce Dual.
F16	Dual Voice DSP Effect Send Level	D.DspLvl	0 — 127	Determina la quantità di segnale della voce Dual inviata all'effetto DSP (vedi pag.36). A valori superiori risulta un maggiore effetto DSP per la voce Dual.
F17	Dual Voice	D.Voice	0 — 284	Determina la voce Dual (vedi elenco a pag.106.)
F18	Dual On/Off	Dual	on, off	Attiva/disattiva il modo Dual Voice (stessa funzione del pulsante DUAL. Può essere controllato anche da un interruttore a pedale collegato; vedi pag.21).

SUONARE DUE VOCI – VOCE SPLIT

Nel modo Split Voice è possibile assegnare due Voci diverse a parti diverse della sezione PERFORMANCE della tastiera e suonare una Voce con la mano sinistra e un'altra con la mano destra. Per esempio, potete suonare il basso con la mano sinistra e il piano con la destra. La voce della mano destra (upper - superiore) è selezionata nel modo Main Voice (pag.25) mentre la Voce della mano sinistra (lower - inferiore) è selezionata nel modo Split, qui di seguito descritto.

Il punto in cui la voce Split viene suonata sulla tastiera, dipende dalle impostazioni on/off di Part Control e Pattern Control. Quando sono entrambe disattivate è possibile usare tutta la tastiera per le voci Main e Split. (Per informazioni, vedi pag.13).



1 Attivate la voce Split nei parametri Function (#28).

Per fare ciò, premete il pulsante FUNCTION e usate poi il keypad numerico per selezionare il numero di parametro 28. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate i pulsanti +/- per modificare l'impostazione (per maggiori informazioni, vedi pag.18).

2 Eseguite le altre impostazioni per la voce Split nel modo Function.

3 Uscite dal modo Function.

Una volta effettuate le impostazioni desiderate, premete uno dei pulsanti degli altri modi (SONG, STYLE o VOICE).

IMPORTANT

- Per sentire correttamente la voce Split:
- * Disattivate le seguenti funzioni: Part Control (pag. 59) e Pattern Control (pag. 45).
- * Regolate il volume ad un livello adeguato (#21, Split Volume).
- * Regolate l'ottava su un'impostazione musicalmente adeguata (#22 Split Octave). Per esempio, una voce di basso può essere suonata con un'impostazione di "-1" mentre per una voce di archi è preferibile un'impostazione di "1."
- * Impostate il punto di Split desiderato (#29). Nella maggior parte dei casi l'impostazione ideale è quella di default di "071" (la voce Main inizia sul DO centrale). (Vedi l'elenco dei parametri qui di seguito)

NOTE

Queste impostazioni non vengono salvate alla disattivazione. Per conservarle, salvatele in un banco User nel Performance Setup (pag. 56).

Parametri Function — Voce Split

I parametri Function offrono tutte le impostazioni per la voce Split. Come quelle del modo Main Voice, queste impostazioni vi permettono di modificare o esaltare il suono della voce Split rispetto alla voce Main. Queste impostazioni includono:

- *Volume*
- *Octave*
- *Pan*
- *Reverb Send Level*
- *Chorus Send Level*
- *DSP Effect Send Level*
- *Split Voice*
- *Split On/Off*
- *Split Point*

Parametri Function

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estens./Impost.	Descrizione
F21	Split Voice Volume	S.Volume	0 — 127	Determina il volume della voce Split permettendovi di creare il mix ottimale con la voce Main.
F22	Split Voice Octave	S.Octave	-2 — 2 (ottave)	Determina l'estensione di ottava per la voce Split. Usatelo per impostare l'estensione più adatta per la voce Split (lower - inferiore).
F23	Split Voice Pan	S.Pan	-7 (sinistra) — 0 (centro) — 7 (destra)	Determina il posizionamento pan della voce Split nell'immagine stereofonica. Per un effetto più spazioso, regolatelo su un valore di 0 vicino a -7 e impostate Main Voice Pan (pag.27) sul valore positivo opposto.
F24	Split Voice Reverb Send Level	S.RevLvl	0 — 127	Determina la quantità di segnale della voce Split inviata all'effetto di Riverbero (pag.34). A valori superiori risulta un effetto di Riverbero maggiore per la voce Split.
F25	Split Voice Chorus Send Level	S.ChoLvl	0 — 127	Determina la quantità di segnale della voce Split inviata all'effetto di Chorus (pag.35). A valori superiori risulta un effetto di Chorus maggiore per la voce Split.
F26	Split Voice DSP Effect Send Level	S.DspLvl	0 — 127	Determina la quantità di segnale della voce Split inviata all'effetto di DSP (pag.36). A valori superiori risulta un effetto di DSP maggiore per la voce Split.
F27	Split Voice	S.Voice	0 — 284	Determina la voce Split (vedi elenco a pag.106.)
F28	Split On/Off	Split	on, off	Attiva/disattiva il modo Split Voice, controllabile anche da un interruttore a pedale collegato (pag.21).
F29	Split Point	SplitPnt	000 — 127	Determina il tasto più alto per la voce Split ed imposta il "punto" di Split ovvero il tasto che separa le voci Split (inferiore) e Main (superiore). (La voce Split suona fino al tasto del punto di Split incluso). Il Punto di Split di default è 071 (SI3). Il valore può essere anche impostato direttamente premendo il tasto desiderato mentre è selezionato questo parametro. Durante l'impostazione la tastiera non produce alcun suono. Dopo aver eseguito l'impostazione, assicuratevi di selezionare un parametro diverso o di uscire dal modo Function prima di suonare la tastiera.

NOTE

- L'impostazione Split Point si riferisce e influenza l'impostazione di Pattern Split Point (pag.54).
- Per usare tutta la tastiera per le voci Split e Main, disattivate le seguenti funzioni: Part Control (pag.59) e Pattern Control (pag. 45).

FUNZIONI VOICE ADDIZIONALI – VOICE SET, TOUCH SENSITIVITY & PITCH BEND RANGE

Voice Set, Touch Sensitivity e Pitch Bend Range sono tre importanti parametri relativi alla voce. Li troverete tra i parametri Function.

Quando Voice Set (vedi sotto) è attivato, potete richiamare automaticamente le impostazioni relative alla voce che meglio si adattano alla voce selezionata.

Touch Sensitivity (vedi sotto) vi consente un controllo dinamico ed espressivo sulle voci, permettendovi di impostare in che modo il volume della DJX risponde alla forza con cui suonate la tastiera.

Pitch Bend Range vi consente di impostare la modifica di intonazione quando usate la rotella di PITCH BEND (vedi pag.7).

Parametri Function — Voice Set, Touch Sensitivity e Pitch Bend Range

Selezione e modifica dei parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION e usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare l'impostazione. (Per informazioni, vedi pag. 18)

Parametri Function

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estens./Impost.	Descrizione
F72	Voice Set	VoiceSet	OFF, ON	<p>Quando è attivato, selezionando una voce si richiamano automaticamente anche speciali parametri relativi alla voce e valori adatti alla voce. I parametri inclusi in Voice Set sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Main Voice — Volume, Octave, Pan • Dual Voice — Number, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level, DSP Send Level • Arpeggiator — Type, On/Off <p>Usate i pulsanti ARPEGGIATOR e DUAL del pannello per attivare/disattivare le relative funzioni.</p>
F73	Touch Sensitivity	TouchSns	1 — 3	<p>Un'impostazione di "1" produce un'estensione dinamica abbastanza limitata, indipendentemente dalla forza con cui suonate i tasti. "2" vi permette di suonare con un'estensione dinamica normale (da lieve a forte) mentre "3" è adatta per eseguire passaggi molto soft in quanto offre un controllo più dettagliato dell'estensione di volume.</p>
F74	Pitch Bend Range	PBRange	1 — 12 (semitoni)	<p>Determina di quanto l'intonazione viene alzata o abbassata quando si usa la rotella di PITCH BEND. All'impostazione minima, muovendo la rotella verso l'alto o verso il basso, l'intonazione cambia di un massimo di 1 semitono in entrambe le direzioni. All'impostazione massima di 12, l'intonazione cambia di un'estensione di ± un'ottava (12 semitoni). La rotella di PITCH BEND influenza solo le voci suonate nella sezione PERFORMANCE della tastiera.</p>

EFFETTI

La DJX incorpora svariati effetti utilizzabili per esaltare il suono delle voci. Sono disponibili quattro categorie di effetti principali — Reverb, Chorus, DSP e Arpeggiator — ognuna contenente molti tipi di effetti tra cui scegliere.

L'uso degli effetti é estremamente semplice. Tutti i quattro effetti possono essere usati simultaneamente e il grado di Riverbero, Chorus e DSP é regolabile indipendentemente per ognuna delle voci Main, Dual e Split.



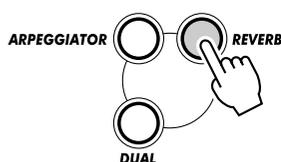
- 1 Attivate l'effetto.**
- 2 Impostate il tipo di effetto (modo Function).**
- 3 Impostate il livello di mandata effetto per le voci desiderate — Main, Dual, Split (modo Function). (Non necessario per Arpeggiator.)**

REVERB

L'effetto Reverb riproduce la naturale riverberazione di uno strumento suonato in una stanza o in una sala da concerto. Otto diversi tipi di effetto simulano vari ambienti esecutivi.

1 Attivate l'effetto di Riverbero.

Premete il pulsante REVERB.



Indica che il Riverbero é attivo

2 Impostate il tipo di Riverbero desiderato (#32) nel modo Function.

Selezione e modifica dei parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION e usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare l'impostazione (vedi pag.18).

Per un elenco dei tipi di riverbero, vedi pag. 39.

HOT TIPS

Il riverbero può anche essere attivato/disattivato usando un interruttore a pedale collegato (pag. 21) o usando il parametro Function #31 (pag.38).

NOTE

- Il pulsante di pannello REVERB on/off influenza solo le voci suonate sulla tastiera. Se desiderate disattivare il riverbero per tutti i suoni della DJX (inclusi accompagnamenti e song), impostate Reverb Type (#9, pag.39) su "off."
- Queste impostazioni non vengono salvate alla disattivazione. Se desiderate conservarle, salvatele in un banco User nel Setup di Performance (pag. 56).
- Sono disponibili tre tipi di riverbero aggiuntivi quando si controlla la DJX da un'unità MIDI (vedi pag.117).

3 Impostate Reverb Send Level per la voce desiderata.

Le voci Main, Dual e Split possono essere impostate per avere diverse quantità di riverbero. Usate i corrispondenti parametri Reverb Send Level (livello di mandata riverbero) nel modo Function (Main: #04, Dual: #14, Split: #24) per controllarli (vedi pagg.27, 30, 32).

NOTE

Se Reverb Send Level é impostato su un valore vicino a "000," l'effetto di riverbero potrebbe non essere udibile.

4 Uscite dal modo Function.

Una volta effettuate le impostazioni desiderate, premete uno degli altri pulsanti di modo (SONG, STYLE o VOICE).

CHORUS

L'effetto di Chorus vi consente di arricchire il suono di una voce usando la modulazione di intonazione. Sono disponibili due tipi base: Chorus e Flanger. Il Chorus produce un suono più corposo, caldo e animato, mentre il Flanger crea un effetto più metallico. Sono disponibili quattro diversi tipi di Chorus

1 Attivate l'effetto Chorus (#33) e impostate Chorus Type (#34) (tipo di chorus) nel modo Function.

Selezione e modifica dei parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION e usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare l'impostazione (per informazioni, vedi pag.18.) Per l'elenco dei tipi di chorus, vedi pag. 39.

2 Impostate Chorus Send Level per la voce desiderata.

Le voci Main, Dual e Split possono essere impostate per avere diverse quantità di chorus. Usate i corrispondenti parametri Chorus Send Level (livello di mandata chorus) nel modo Function (Main: #05, Dual: #15, Split: #25) per controllarli (vedi pagg. 27, 30, 32).

3 Uscite dal modo Function.

Una volta effettuate le impostazioni desiderate, premete uno degli altri pulsanti di modo (SONG, STYLE o VOICE).

HOT TIPS

L'effetto di Chorus può anche essere attivato/disattivato da un interruttore a pedale collegato (pag.21).

NOTE

- L'effetto di Chorus é applicato solo alle voci suonate sulla tastiera.
- Queste impostazioni non vengono salvate alla disattivazione. Se desiderate conservarle, salvatele in un banco User nel Setup di Performance (pag. 56).
- Sono disponibili tre tipi di riverbero addizionali quando si controlla la DJX da un'unità MIDI (vedi pag.117).

NOTE

Se Chorus Send Level é impostato su un valore vicino a "000," l'effetto di chorus potrebbe non essere udibile.

DSP

La sezione effetti DSP dispone di molti effetti di riverbero e chorus e di altri utili effetti dinamici per esaltare e modificare il suono delle voci. Tra questi, troverete vari effetti come reverse gate reverb, phaser, rotary speaker, tremolo, echo, delay, distortion, equalization e wah. Sono disponibili 33 tipi di effetti DSP.

1 Attivate l'effetto DSP (#35) e impostate DSP Type (#36) nel modo Function.

Selezione e modifica dei parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION e usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare l'impostazione (per informazioni, vedi pag.18.) Per l'elenco dei tipi di DSP, vedi pag. 39.

2 Impostate DSP Send Level per la voce desiderata.

Le voci Main, Dual e Split possono essere impostate per avere diverse quantità di DSP. Usate i corrispondenti parametri DSP Send Level (livello di mandata DSP) nel modo Function (Main: #06, Dual: #16, Split: #26) per controllarli (vedi pagg. 27, 30, 32).

3 Uscite dal modo Function.

Una volta effettuate le impostazioni desiderate, premete uno degli altri pulsanti di modo (SONG, STYLE o VOICE).

HOT TIPS

L'effetto DSP può anche essere attivato/disattivato da un interruttore a pedale collegato (pag.21)

NOTE

- L'effetto DSP è applicato solo alle voci suonate sulla tastiera.
- Queste impostazioni non vengono salvate alla disattivazione. Se desiderate conservarle, salvatele in un banco User nel Setup di Performance (pag. 56).
- Sono disponibili 18 tipi di DSP addizionali quando si controlla la DJX da un'unità MIDI (vedi pag.117)

NOTE

Se DSP Send Level è impostato su un valore vicino a "000," l'effetto DSP potrebbe non essere udibile.

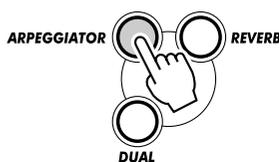
ARPEGGIATOR

L'effetto Arpeggiator vi consente di creare automaticamente vari pattern ed arpeggi nella voce Main, semplicemente tenendo premuto uno o più tasti nella sezione PERFORMANCE della tastiera. Sono disponibili 16 diversi tipi di Arpeggiator.

La velocità di Arpeggiator dipende dall'impostazione BPM (pag. 41). La velocità può essere controllata anche durante l'esecuzione usando la manopola ASSIGN o il RIBBON CONTROLLER (quando uno di questi controlli è regolato su "Arpeggiator Speed"; vedi pagg. 64 e 67).

1 Attivate l'effetto Arpeggiator.

Premete il pulsante ARPEGGIATOR.



Indica che Arpeggiator è attivo

2 Impostate Arpeggiator Type (#38) nel modo Function.

Selezione e modifica dei parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION e usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare l'impostazione (per informazioni, vedi pag.18.) Per l'elenco dei tipi di DSP, vedi pag. 38.

3 Uscite dal modo Function.

Una volta effettuate le impostazioni desiderate, premete uno degli altri pulsanti di modo (SONG, STYLE o VOICE).

HOT TIPS

• La DJX è dotata anche di una funzione Arpeggiator Hold che consente di usare un interruttore a pedale per far continuare l'arpeggio anche quando togliete le mani dalla tastiera (pag.21).

• L'effetto Arpeggiator può anche essere attivato/ disattivato usando un interruttore a pedale collegato (pag.21) o il parametro Function #37 (vedi pag. 38).

NOTE

• Queste impostazioni non vengono salvate alla disattivazione. Se desiderate conservarle, salvatele in un banco User nel Performance Setup (pag. 56).

• Se quando viene attivato Arpeggiator sono premuti dei tasti, l'effetto inizia solo quando viene premuto un altro tasto. Se sono premuti dei tasti quando viene disattivato Arpeggiator, l'effetto continua finché non vengono rilasciati tutti i tasti.

Parametri Function — Effetti

I parametri Effect Function dispongono di tutte le impostazioni relative agli effetti (tranne i parametri Send nelle sezioni Main, Dual e Split). Queste impostazioni includono:

- Reverb On/Off
- Reverb Type
- Chorus On/Off
- Chorus Type
- DSP On/Off
- DSP Type
- Arpeggiator On/Off
- Arpeggiator Type

Parametri Function

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estens./Impostaz.	Descrizione
F31	Reverb On/Off	Reverb	on, off	Attiva/disattiva l'effetto di Riverbero (stessa funzione del pulsante REVERB). Può essere controllato anche da un interruttore a pedale collegato (pag. 21).
F32	Reverb Type	RevType	(Vedi "Reverb Type" più sotto)	(Vedi "Reverb Type" più sotto)
F33	Chorus On/Off	Chorus	on, off	Attiva/disattiva l'effetto di Chorus. Può essere controllato anche da un interruttore a pedale collegato (pag. 21).
F34	Chorus Type	ChoType	(Vedi "Chorus Type" più sotto)	(Vedi "Chorus Type" più sotto)
F35	DSP On/Off	Dsp	on, off	Attiva/disattiva l'effetto DSP. Può essere controllato anche da un interruttore a pedale collegato (pag. 21).
F36	DSP Type	DspType	(Vedi "DSP Type" più sotto)	(Vedi "DSP Type" più sotto)
F37	Arpeggiator On/Off	Arpgator	on, off	Attiva/disattiva l'effetto di Arpeggiator (stessa funzione del pulsante ARPEGGIATOR). Può essere controllato anche da un interruttore a pedale collegato (pag. 21).
F38	Arpeggiator Type	ArpgType	(Vedi "Arpeggiator Type" più sotto)	(Vedi "Arpeggiator Type" più sotto).

■ Tipi di effetti (effect type)

Tipi di Arpeggiator

No.	Nome	Display LCD	Descrizione
1	Techno-A	Techno-A	Pattern techno tipicamente europeo.
2	Techno-B	Techno-B	Pattern techno tipicamente inglese.
3	Techno-C	Techno-C	Pattern techno tipicamente giapponese.
4	Techno-D	Techno-D	Pattern techno tipicamente tedesco.
5	Dance/House	DAHouse	Pattern dance o house sincopato.
6	Syncopation	Syncopa	Pattern sincopato con estesi salti di ottava.
7	BaseLine	BaseLine	Pattern di arpeggio particolarmente adatto al basso. (Meglio con solo una o due note)
8	Echo	Echo	Pattern di due misure con effetto echo.
9	Techno echo	TekkEcho	Pattern techno con effetto echo.
10	Sweep	Sweep	Pattern di due misure con estesi salti di ottava.
11	Pulse	Pulse	Pattern di due misure con estesi salti di ottava; funziona meglio tenendo una nota nell'ottava inferiore (per pulsazione di basso).
12	Up	Up	Pattern di arpeggio per note ascendenti (per tutte le note tenute).
13	Down	Down	Pattern di arpeggio per note discendenti (per tutte le note tenute).
14	Up & Down (A)	UpDownA	Pattern di arpeggio (versione A) di note ascendenti e discendenti (per tutte le note tenute).
15	Up & Down (B)	UpDownB	Pattern di arpeggio (versione B) di note ascendenti e discendenti (per tutte le note tenute).
16	Random	Random	Pattern di arpeggio casuale (per tutte le note tenute).

Tipi di Riverbero

No.	Tipo di Riverbero	Nome a display	Descrizione
1	Hall 1	Hall1	Riverbero di una sala da concerto.
2	Hall 2	Hall2	
3	Room 1	Room1	Riverbero di una piccola stanza.
4	Room 2	Room2	
5	Stage 1	Stage1	Riverbero per strumenti solisti.
6	Stage 2	Stage2	
7	Plate 1	Plate1	Simulazione riverbero steel plate.
8	Plate 2	Plate2	
9	Off	Off	Nessun effetto.

Tipi di Chorus

No.	Tipo di Chorus	Nome a display	Descrizione
1	Chorus 1	Chorus1	Normale programma di chorus, ricco e caldo.
2	Chorus 2	Chorus2	
3	Flanger 1	Flanger1	Pronunciata modulazione a tre fasi con un leggero suono metallico.
4	Flanger 2	Flanger2	
5	Off	Off	Nessun effetto.

Tipi di DSP

No.	Tipo di DSP	Nome a display	Descrizione
1	Hall 1	Hall1	Riverbero di una sala da concerto.
2	Hall 2	Hall2	
3	Room 1	Room1	Riverbero di una piccola stanza.
4	Room 2	Room2	
5	Stage 1	Stage1	Riverbero per strumenti solisti.
6	Stage 2	Stage2	
7	Plate 1	Plate1	Simulazione riverbero steel plate.
8	Plate 2	Plate2	
9	Early Reflection 1	ER1	Solo riflessioni anticipate.
10	Early Reflection 2	ER2	
11	Gate Reverb	Gate1	Effetto di gate reverb, in cui la riverberazione viene tagliata velocemente.
12	Reverse Gate	Gate2	Simile a Gate Reverb ma con un aumento inverso del riverbero.
13	Chorus 1	Chorus1	Normale effetto chorus, ricco e caldo.
14	Chorus 2	Chorus2	
15	Flanger 1	Flanger1	Pronunciata modulazione a tre fasi con suono leggermente metallico.
16	Flanger 2	Flanger2	
17	Symphonic	Symphony	Chorus estremamente ricco e profondo.
18	Phaser	Phaser	Pronunciata modulazione metallica con periodiche modifiche di fase.
19	Rotary Speaker 1	Rotary1	Simulazione di rotary speaker.
20	Rotary Speaker 2	Rotary2	
21	Tremolo 1	Tremolo1	Ricco effetto di tremolo con modulazione di volume ed intonazione.
22	Tremolo 2	Tremolo2	
23	Guitar Tremolo	Tremolo3	Simulazione di tremolo di chitarra elettrica.
24	Auto Pan	AutoPan	Vari effetti di pan che spostano automaticamente la posizione del suono (sinistra, destra, fronte, retro).
25	Auto Wah	AutoWah	Ripetuti effetti di filtro "wah".
26	Delay Left - Center - Right	DelayLCR	Tre delay indipendenti per le posizioni sinistra, destra e centrale.
27	Delay Left - Right	DelayLR	Delay iniziale per ogni canale stereo e due delay di feedback separati.
28	Echo	Echo	Delay stereo con impostazioni di livello di feedback indipendenti per ogni canale.
29	Cross Delay	CrossDly	Complesso effetto che invia le ripetizioni di delay facendole "rimbalzare" dal canale sinistro al destro e viceversa .
30	Distortion Hard	D Hard	Forte distorsione.
31	Distortion Soft	D Soft	Distorsione lieve e calda.
32	EQ Disco	EQ Disco	Effetto di Equalizzatore che spinge le alte e le basse frequenze, tipico della maggior parte della musica disco.
33	EQ Telephone	EQ Tel	Effetto di Equalizzatore che taglia sia le alte che le basse frequenze per simulare il suono udibile attraverso un telefono.
34	Off	Off	Nessun effetto.

RIPRODUZIONE DI SONG – IL MODO SONG

Il modo Song dispone di sei song — tre demo song (dimostrative), create usando i ricchi suoni dinamici della DJX e tre song User in cui potete registrare le vostre esecuzioni.

Le demo song, generalmente, vengono create perché si possano valutare le qualità degli strumenti ma è anche possibile suonare la tastiera accompagnandosi a questi brani dimostrativi.

Le song User sono “vuote” e non possono essere riprodotte finché non vi vengono registrati dei dati. (Per informazioni circa la registrazione delle song, vedi pag.80).

Display Song Playback

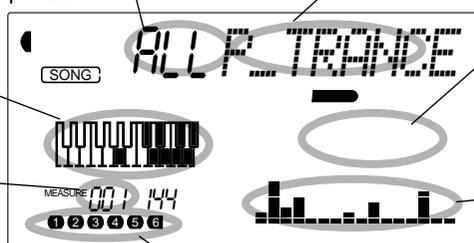
Quando è attivo Part Control, indica lo stato dei tasti PART SELECT e PART ON/OFF. (Vedi pag.60)

Attuale numero di misura

Numero di song; “All” indica che tutte le song sono riprodotte in sequenza

Nome di song

Quando si riproducono song User (con la traccia Chord registrata), visualizza il nome dell'attuale accordo



I “metri di livello” visualizzano i dati di performance registrati su ogni traccia

Indica le tracce attualmente riprodotte. (Possono essere alternativamente escluse o riprodotte premendo i corrispondenti pulsanti SONG MEMORY)

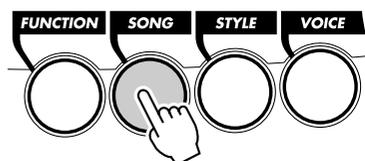
FAST TRACK

- 1 Selezionate il modo Song.** (Premete il pulsante SONG).
- 2 Selezionate una song** (con il keypad numerico).
- 3 Avviate (e fermate) la riproduzione della song** (con il pulsante START/STOP).

SELEZIONARE E SUONARE UNA SONG

1 Selezionate il modo Song.

Premete il pulsante SONG.



Indica che è selezionato il modo Song

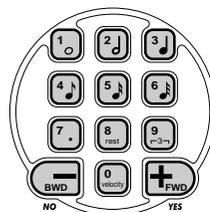
Nome e numero di song



2 Selezionate il numero di song desiderato.

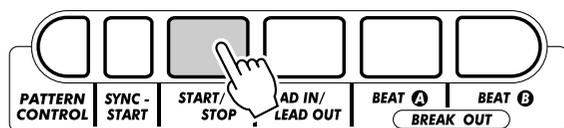
Usate il keypad numerico.

I numeri di song possono essere selezionati come le voci (vedi pag.25). Potete usare il keypad numerico per inserire direttamente il numero di song o i pulsanti +/- per scorrere tra le song o premere il pulsante SONG per avanzare da un numero di song a quello successivo.



3 Avviate la song selezionata.

Premete il pulsante START/STOP. Durante la riproduzione della song, il numero di misura e gli accordi sono visualizzati a display.



4 Per passare ad un'altra song, ripetete il punto 2 sopra illustrato.

5 Fermate la song.

Premete il pulsante START/STOP. Se la riproduzione é stata avviata premendo il pulsante START/STOP, la song si ferma automaticamente.

HOT TIPS

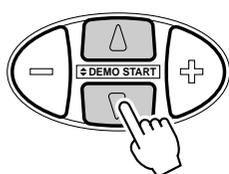
- Potete suonare insieme alla song usando la voce attualmente selezionata o selezionando una voce diversa. Richiamate il modo Voice durante la riproduzione della song e selezionate la voce.
- Start/stop può essere controllato anche con un interruttore a pedale collegato (pag.21).

CAMBIARE IL BPM (TEMPO)

Il BPM (Tempo) della riproduzione di una song (o pattern) può essere regolato da 32 a 280 bpm (beats per minute - battute per minuto).

1 Selezionate la funzione BPM dal menu Overall.

Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼ finché a display non appare "BPM".



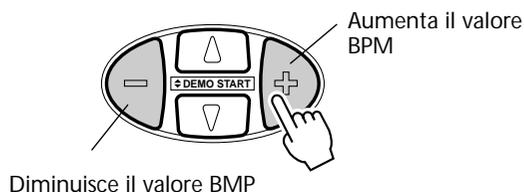
Indica che é selezionato BPM

Attuale valore BPM



2 Modificate il valore.

Usate i pulsanti OVERALL +/- per aumentare o diminuire il valore BPM. Tenendo premuto uno dei pulsanti il valore aumenta o diminuisce di continuo.



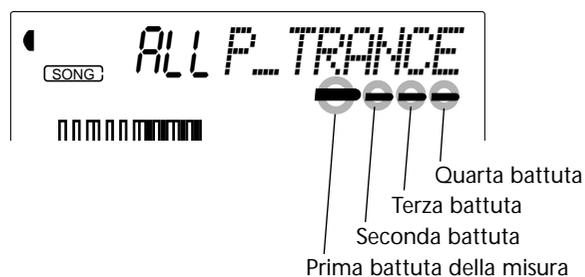
Recuperare il valore BPM di default

Ad ogni song ed ad ogni stile é assegnato un BPM standard o di default. Se avete modificato il BPM potete recuperare l'impostazione originale premendo entrambi i pulsanti OVERALL +/- simultaneamente (quando nel menu Overall é selezionato BPM).

Il BPM (Tempo) di una song o di uno stile, inoltre, torna all'impostazione di default quando si seleziona un'altra song o stile. (Il BPM impostato resta valido quando si cambiano stili durante l'esecuzione). Quando attivate la DJX, il BPM (Tempo) viene impostato automaticamente su 142 bpm.

CIRCA IL DISPLAY BEAT

Questa sezione del display riporta utili indicazioni circa il ritmo per la riproduzione di song e stili. Le barre scure sotto la sezione del nome sul display, lampeggiano a tempo con la battuta. La prima barra nera indica la prima battuta della misura e le altre lampeggiano in sequenza ad indicare le battute successive.



REGOLARE IL VOLUME DELLA SONG

E' possibile regolare il volume di riproduzione della song. Questo controllo influenza solo il volume della song. I valori sono: 000 - 127.

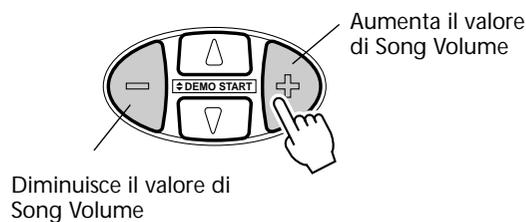
1 Selezionate la funzione Song Volume nel menu Overall.

Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼ finché a display non appare "SongVol".



2 Modificate il valore.

Usate i pulsanti OVERALL +/- per aumentare o diminuire il valore di Song Volume. Tenendo premuto il pulsante si diminuisce o si aumenta in modo continuo il valore.



Recuperare il valore di default

Per recuperare il valore di Song Volume di default (100), premete simultaneamente entrambi i pulsanti OVERALL +/- (quando Song Volume è selezionato nel menu Overall).

NOTE

Song Volume non può essere modificato se non è attivo il modo Song. (Questa funzione diventa Pattern Volume quando è attivo il modo Style).

PATTERN – IL MODO STYLE

Il modo Style dispone di molti pattern dinamici davvero interessanti — inclusi ritmi, beat e parti strumentali — capaci di soddisfare virtualmente ogni tipo di esigenza legata alla musica dance e contemporanea!

Sono disponibili 100 diversi stili in vari generi di musica dance. Ogni stile è composto di “sezioni” separate — Lead In, Beat A e B (con Break Out) e Lead Out — ed è possibile richiamare diverse sezioni durante l’esecuzione. Ogni stile incorpora inoltre la propria selezione di voci “ideali” — in modo che, quando selezionate uno stile, viene richiamata automaticamente la voce che meglio si adatta a tale stile.

Le funzioni pattern incorporate negli stili vi consentono di creare incredibili accompagnamenti per le vostre esecuzioni. Vi consentono inoltre di controllare in modo estremamente semplice basso, accordi e altre phrase di accompagnamento, semplicemente suonando singole note o accordi nella sezione PATTERN della tastiera (vedi pag.50).

FAST ▶▶
▶TRACK

- 1 Selezionate il modo Style.** (Premete il pulsante *STYLE*.)
- 2 Selezionate uno stile** (con il keypad numerico).
- 3 Attivate Pattern Control** (se non è già attivo).
- 4 Avviate il pattern.** (Premete il pulsante *START/STOP* o usate la funzione *Sync-Start*)
- 5 Fermate il pattern.** (Premete uno di questi pulsanti: *START/STOP*, *LEAD IN/LEAD OUT* o *SYNC-START*.)

SELEZIONARE UNO STILE ED ESEGUIRE IL PATTERN

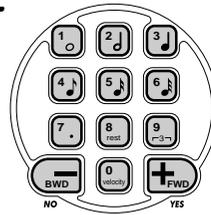
1 Selezionate il modo Style.

Premete il pulsante *STYLE*.



2 Selezionate il numero di stile desiderato.

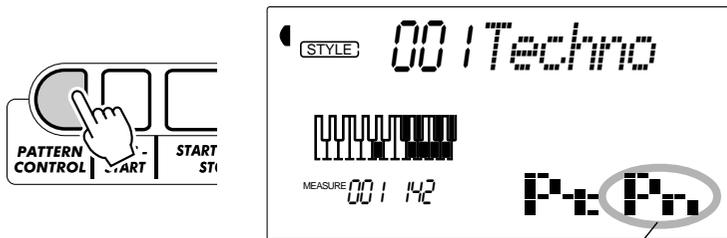
Usate il keypad numerico. Le categorie base degli stili ed i loro numeri sono indicati a sinistra del pannello. Un elenco completo degli stili é riportato a pag.113.



I numeri di stili sono selezionabili come le voci (vedi pag.25). Potete usare il keypad numerico per inserire direttamente il numero di stile o i pulsanti +/- per scorrere tra gli stili o premere il pulsante STYLE per avanzare da uno stile a quello successivo.

3 Attivate Pattern Control (se non é già attivo).

Se Pattern Control é disattivato (" - - - " appare nella sezione Pattern Control della finestra di icona), premete il pulsante PATTERN CONTROL per attivarlo.



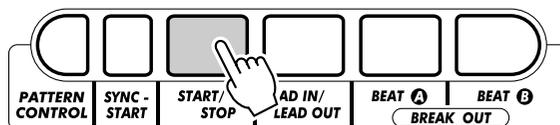
Indica che Pattern Control é attivo.

4 Avviate il pattern.

Potete avviare il pattern in uno dei seguenti modi:

Premendo il pulsante START/STOP

Il pattern inizia subito a suonare. Suonerà la sezione Beat A o B attualmente selezionata.



E' possibile selezionare la sezione Beat A o B premendo il pulsante corrispondente — BEAT A o BEAT B — prima di premere il pulsante START/STOP. (La sezione icona del display visualizza per qualche istante la lettera della sezione selezionata: "A" o "B.")

Indica la sezione selezionata (Beat A o B).

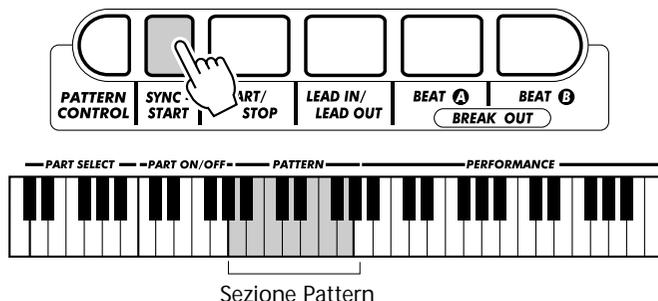


HOT TIPS

Start/stop può essere controllato anche con un interruttore a pedale collegato (pag.21).

Usando Sync-Start

La DJX é dotata di una funzione Sync-Start che consente di avviare il pattern premendo un tasto sulla tastiera. Per usare Sync-Start, prima premete il pulsante SYNC-START (le barre beat sotto il nome dello stile lampeggiano tutte ad indicare lo stato di Sync-Start stand-by) e premete poi un tasto qualsiasi nella sezione PATTERN della tastiera.

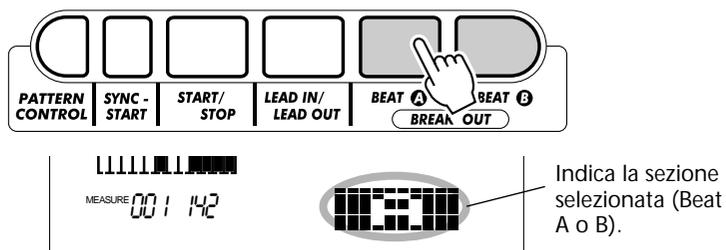


Partendo con una sezione Lead In

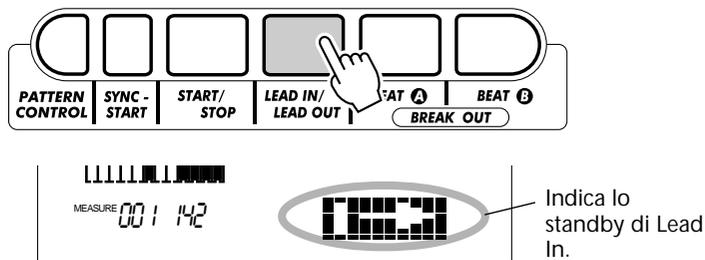
Ogni stile é dotato della propria sezione Lead In di due o quattro misure. Molte sezioni Lead In includono anche speciali modifiche di accordo ed abbellimenti per migliorare l'esecuzione.

Per iniziare con la sezione Lead In:

- 1) Premete il pulsante BEAT A o BEAT B per selezionare quale sezione (A o B) deve seguire Lead In.



- 2) Premete il pulsante LEAD IN.



Per avviare la sezione Lead In ed il pattern, premete il pulsante START/STOP.

Al termine della sezione Lead In, la sezione di icona sul display visualizza per qualche istante "A" o "B" ad indicare che sta suonando la sezione Beat selezionata.

NOTE

Sync-Start si imposta automaticamente su standby:

- * All'attivazione.
- * Quando viene attivato Part Control (pag.59).

HOT TIPS

Lead In può essere controllato anche da un interruttore a pedale collegato (pag.21).

Circa il display Beat

Le barre scure sotto il nome dello stile nel display, lampeggiano a tempo con il tempo attuale durante la riproduzione (o lo standby di Sync-Start) del pattern. Le barre lampeggianti offrono un'indicazione visiva sia del tempo che della segnatura del tempo del pattern (per informazioni, vedi pag. 42).

5 Fermate il pattern.

Potete fermare il pattern in tre modi:

Premendo il pulsante START/STOP

Il pattern smette subito di suonare.

Usando una sezione Lead Out

Premete il pulsante LEAD IN/LEAD OUT. Il pattern si ferma al termine della sezione Lead Out.

Premendo il pulsante SYNC-START

Il pattern si ferma all'istante e viene automaticamente abilitato Sync-Start, consentendovi di riavviare il pattern semplicemente suonando un accordo o un tasto nella sezione PATTERN della tastiera.

HOT TIPS

• *Start/stop e Lead Out possono anche essere controllati con un interruttore a pedale (pag.21).*

• *Perché la sezione Lead Out rallenti gradualmente durante l'esecuzione, premete due volte il pulsante LEAD IN/LEAD OUT in rapida successione.*

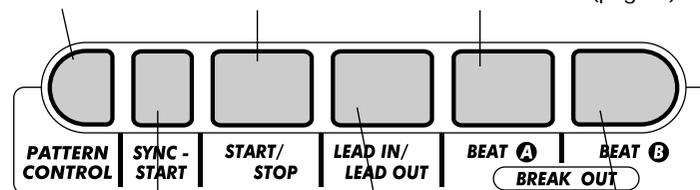
CONTROLLI PATTERN

Quando é attivo il modo Style, i pulsanti di pannello sotto il display, funzionano come controlli Pattern.

Premendo questo pulsante si abilita o si disabilita la sezione PATTERN della tastiera. Quando si disattiva Pattern Control, la tastiera non può essere usata per cambiare gli accordi del pattern.

Premendo questo pulsante si avvia o si ferma la riproduzione del pattern.

Premendo questo pulsante si seleziona la sezione Beat A o si aggiunge una sezione Break Out A (pag.48)



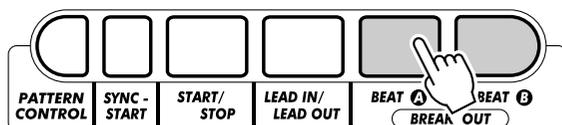
Premendo questo pulsante si abilita o si annulla la funzione Sync-Start (pag.46)

Controlla le sezioni Lead In e Lead Out (pagg. 46, 47)

Premendo questo pulsante si seleziona la sezione Beat B o si aggiunge una sezione Break Out B (pag.48)

SEZIONI PATTERN (BEAT A, BEAT B & BREAK OUT)

Mentre il pattern sta suonando, è possibile aggiungere delle variazioni premendo uno dei pulsanti BEAT A/B (BREAK OUT). Il pulsante suona automaticamente una delle quattro sezioni di Break Out e introduce gradualmente la sezione successiva, anche se si tratta della stessa sezione.



Viene visualizzato mentre suona la sezione Break Out.

Ogni stile è dotato di quattro sezioni di Break Out che suonano nelle seguenti condizioni:

- Beat A → Beat A (Break Out "AA")
- Beat A → Beat B (Break Out "AB")
- Beat B → Beat A (Break Out "BA")
- Beat B → Beat B (Break Out "BB")

HOT TIPS

Questa funzione può essere controllata anche da un interruttore a pedale (pag. 21.)

NOTE

Se premete il pulsante BEAT A o B, il Break Out inizia subito e la sezione appena selezionata (A o B) inizierà a suonare dall'inizio della misura successiva, a meno che il pulsante BEAT A o B non venga premuto durante l'ultima battuta della misura. In tal caso, il Break Out inizierà dalla prima battuta della misura successiva.

MODIFICARE IL BPM (TEMPO)

Il BPM (Tempo) della riproduzione di una song (e di un pattern) può essere regolato su un'estensione di 32 - 280 bpm (beat per minuto). Per informazioni circa la modifica del BPM (Tempo), vedi pag. 41.

NOTE

Ad ogni stile è assegnato un BPM (Tempo) di default o standard. (Per informazioni circa il recupero del BPM di default, vedi pag.42.) Quando si interrompe la riproduzione del pattern e si seleziona uno stile diverso, il BPM torna all'impostazione di default del nuovo stile. Quando si cambiano gli stili durante la riproduzione, viene conservata l'ultima impostazione BPM. (Ciò consente di conservare lo stesso BPM anche cambiando stili).

REGOLARE IL VOLUME DEL PATTERN

È possibile regolare il volume di riproduzione del pattern. Questo controllo di volume influenza solo il volume del pattern. L'estensione è 000 - 127.

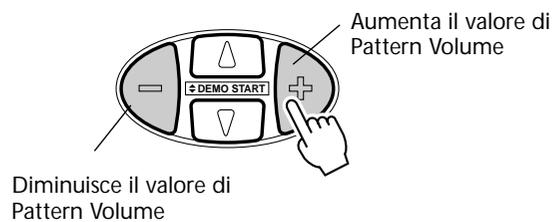
1 Selezionate la funzione Pattern Volume nel menu Overall.

Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼ finché a display non viene visualizzato "PtrnVol".



2 Modificate il valore.

Usate i pulsanti OVERALL +/- per aumentare o diminuire il valore di Pattern Volume. Tenendo premuto il pulsante, il valore aumenta o diminuisce in modo continuo.



Recuperare il valore di default

Per recuperare il valore di default di Pattern Volume (100), premete entrambi i pulsanti OVERALL +/- simultaneamente (quando Pattern Volume è selezionato nel menu Overall).

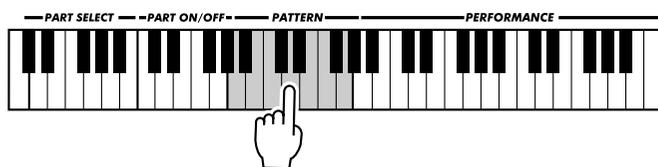
NOTE

Pattern Volume non può essere modificato se non è attivo il modo Style.

FINGERING (Diteggiatura)

Quando é attivo Pattern Control (pag. 45), la DJX crea automaticamente le tracce di accompagnamento — batteria, percussioni, basso, accordi e altre phrase — e cambia gli accordi dell'accompagnamento seguendo la vostra esecuzione. Tutto ciò che dovrete fare sarà suonare singole note o accordi nella sezione PATTERN della tastiera e la DJX vi seguirà!

Naturalmente, é possibile suonare accordi pieni (come quelli qui di seguito illustrati) e il pattern cambierà armonicamente in risposta a tali accordi. Quando suonate singole note, la DJX produce automaticamente accordi basati sulla fondamentale della nota suonata e adatti allo stile selezionato.



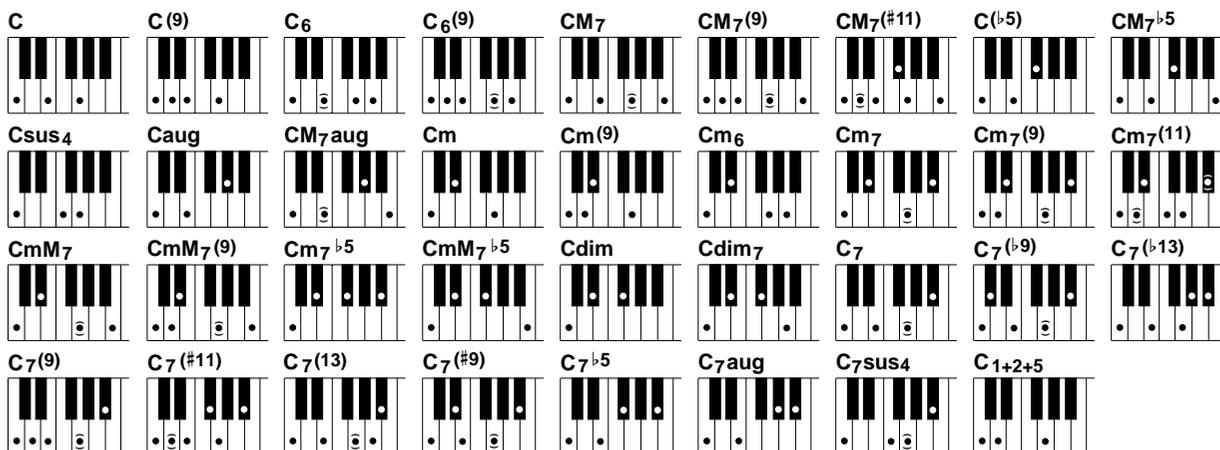
Per esempio, tutti gli accordi di singola nota dello stile Techno (#001) sono minori, quelli per Trip Hop (#002) sono minori 7a, 11a, etc. Ciò vi permette di eseguire in modo semplice e veloce i cambi di accordo più musicali e stilisticamente appropriati, semplicemente premendo un tasto! Usando la chiave di DO come esempio, la tabella qui riportata indica i tipi di accordi riconoscibili. Quando é attivo Part Control, l'estensione della sezione PATTERN potrebbe risultare troppo limitata per il corretto riconoscimento di tutti i seguenti accordi in tutte le dodici chiavi. Per ottenere il risultato ottimale quando suonate accordi pieni nella sezione PATTERN, disattivate Part Control (pag.59.)

NOTE

• Suonando accordi pieni, il pattern di accordo potrebbe non variare come desiderato. Per esempio, suonando accordi di maggiore settima, non cambieranno gli accordi di un pattern che ha phrase e linee di minore e settima dominante.

• Gli accordi suonati nella sezione PATTERN della tastiera, vengono colti e riprodotti anche quando il pattern é fermo. Ciò vi consente di avere una tastiera "splittata" con basso e accordi sulla parte della mano sinistra e la voce normalmente selezionata sulla parte della mano destra.

Accordi riconosciuti (nota fondamentale: DO [C])



* Le note tra parentesi sono opzionali; gli accordi vengono riconosciuti anche senza di esse.

Nome Accordo/[Abbreviazione]	Normal Voicing	Accordo(C)	Display
Maggiore [M]	1 - 3 - 5	C	C
Nona [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C(9)	C(9)
Sesta [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6	C6
Sesta/ Nona [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C6(9)	C6(9)
Settima maggiore [M7]	1 - 3 - (5) - 7 or 1 - (3) - 5 - 7	CM7	CM7
Settima maggiore/ Nona [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7(9)	CM7(9)
Maggiore settima/ Undicesima # [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7(#11)	CM7(#11)
Quinta minore [(b5)]	1 - 3 - b5	C(b5)	Cb5
Settima maggiore/ Quinta minore [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	CM7b5	CM7b5
SUS4 [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4	Csus4
Aumentata [aug]	1 - 3 - #5	Caug	Caug
Settima maggiore aumentata [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug	CM7aug
Minore [m]	1 - b3 - 5	Cm	Cm
Minore/ Nona [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	Cm(9)	Cm(9)
Minore sesta [m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6	Cm6
Minore settima [m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7	Cm7
Minore settima/ Nona [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	Cm7(9)	Cm7(9)
Minore settima/ Undicesima [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7(11)	Cm7(11)
Minore Settima Maggiore [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7	CmM7
Minore settima maggiore/ Nona [mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7(9)	CmM7(9)
Minore settima quinta minore [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	Cm7b5	Cm7b5
Minore settima maggiore quinta minore [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7b5	CmM7b5
Diminuita [dim]	1 - b3 - b5	Cdim	Cdim
Settima diminuita [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7	Cdim7
Settima [7]	1 - 3 - (5) - b7 or 1 - (3) - 5 - b7	C7	C7
Settima/ nona minore [7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7(b9)	C7(b9)
Settima/ Tredicesima minore [7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7(b13)	C7(b13)
Settima/ Nona [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C7(9)	C7(9)
Settima/ Undicesima maggiore [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C7(#11)	C7(#11)
Settima/ Tredicesima [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C7(13)	C7(13)
Settima/ Nona maggiore [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7(#9)	C7(#9)
Settim quinta minore [7b5]	1 - 3 - b5 - b7	C7b5	C7b5
Settima aumentata [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C7aug	C7aug
Settima sus4 [7sus4]	1 - 4 - (5) - b7	C7sus4	C7sus4
Uno + due + cinque [1+2+5]	1 - 2 - 5	C1+2+5	C

NOTE

- Le note tra parentesi possono essere omesse.
- Se suonate tre tasti adiacenti (inclusi i tasti neri) il suono dell'accordo verrà annullato e continueranno a suonare solo gli strumenti ritmici (funzione CHORD CANCEL).
- Suonando due tasti di fondamentale uguale in ottave adiacenti, si ottiene un pattern basato solo sulla fondamentale.
- Una quinta perfetta (1+5) produce un pattern basato solo sulla fondamentale e sulla quinta, utilizzabile con accordi maggiori e minori.
- Le diteggiature di accordo elencate sono tutte in posizione di "fondamentale" ma è possibile usare altre inversioni, con le seguenti eccezioni:
m7, m7b5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), m7(11), 1+2+5.
- Le inversioni di accordo di 7sus4 non vengono riconosciute se è omessa la 5a.
- Talvolta il pattern non cambia quando i relativi accordi vengono suonati in sequenza (cioè alcuni accordi minori seguiti da minore settima).
- Le diteggiature a due note producono un accordo basato sull'accordo precedentemente suonato.

BEAT REVERSE

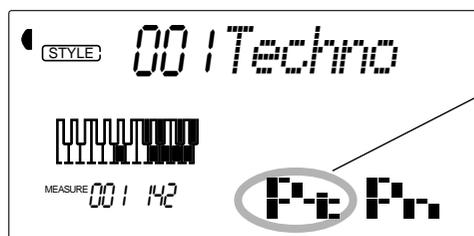
La DJX é dotata di uno speciale tasto Beat Reverse che vi consente di spezzare il pattern con effetti ritmici e sincopati. Premendo il tasto si resetta automaticamente il pattern all'inizio della misura (prima battuta).

1 Selezionate uno stile ed avviate il pattern.

Fatelo normalmente. (Non ricordate piú? Vedi pag. 44.)

2 Attivate Part Control (se non é già attivo).

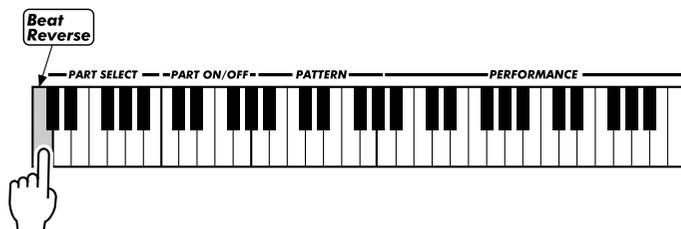
Premete il pulsante PART CONTROL.



Indica che Part Control é attivo.

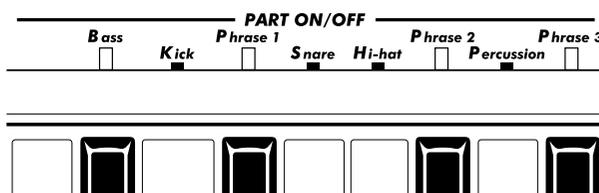
3 Premete il tasto Beat Reverse (DO1).

Premete il tasto piú basso sulla tastiera (DO1) ogni volta che desiderate far ripartire un pattern dall'inizio. Premetelo ripetutamente per ottenere particolari effetti ritmici.



PART ON/OFF

Questa incredibile funzione vi consente di escludere e riabilitare all'istante singole Parti del pattern, semplicemente premendo i tasti nella sezione PART ON/OFF della tastiera.



1 Selezionate uno stile e avviate il pattern.

Fatelo normalmente. (Non ricordate più? Vedi pagg. 44 - 46.)

2 Attivate Part Control (se non è già attivo).

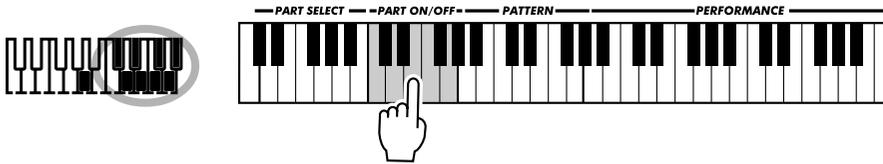
Premete il pulsante PART CONTROL.



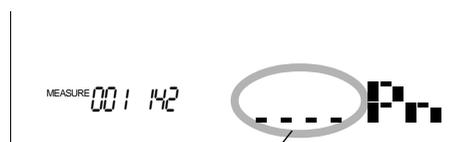
Indica che Part Control è attivo.

3 Premete i tasti appropriati per escludere e riabilitare le Parti desiderate.

Mentre il pattern suona, premete il tasto nella sezione PART ON/OFF corrispondente alla Parte che desiderate escludere/ riabilitare. (Potete anche premere più tasti per volta per escludere/ riabilitare più Parti).



Per disattivare la funzione Part On/Off, premete di nuovo il pulsante PART CONTROL. (Quando Part Control è disattivato, appare " - - - " nella sezione Part Control della finestra di icona).



Indica che Part Control (incluso Part On/Off) è disattivato.

NOTE

Ogni volta che Part Control viene disattivato e riattivato, i tasti PART ON/OFF vengono resettati ai valori di default (all Parts on).

NOTE

• Per alcuni pattern e sezioni, non tutte le Parti sono disponibili, alcune potrebbero essere vuote e non suonare. Per esempio, Beat A dello stile "Acid" (#009) non ha Parti Percussion, Phrase 2 o Phrase 3 e quindi, premendo i tasti corrispondenti, non si otterrà alcun effetto. La sezione Beat B di quello stile, invece, ha Parti Percussion, Phrase 2 e Phrase 3.

• Se avete registrato un pattern sulla traccia Chord della song User (pag. 80), la funzione Part On/Off vi permette di escludere e riabilitare Parti di strumenti specifici del pattern durante la riproduzione.

Circa le Parti

Gli strumenti e l'accompagnamento musicale usati per le Phrases 1, 2 e 3 possono variare notevolmente a seconda dello stile selezionato. Ciò avviene anche per alcune delle altre Parti. Ad esempio, la Parte Snare

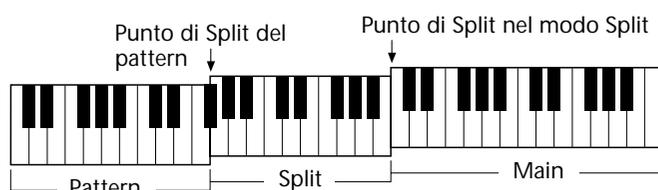
di alcuni pattern potrebbe non suonare affatto come snare drum! (In particolare, "Kick", "Snare" e "Hi-hat" sono elementi speciali del ritmo e non necessariamente del suono).

IMPOSTARE IL PUNTO DI SPLIT DEL PATTERN

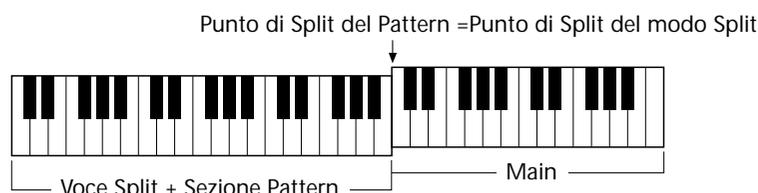
Il punto di split del pattern (Pattern Split Point) determina il tasto più alto della sezione pattern. Il pattern può essere suonato su tutti i tasti fino a quello del punto di split incluso.

Questo parametro può essere regolato più in basso (ma non più in alto) rispetto al Punto di Split del modo Split. Quando è impostato su valori diversi, le due impostazioni si influenzano a vicenda nel seguente modo:

- **Quando il Punto di Split del modo Split è superiore al Punto di Split del Pattern:**

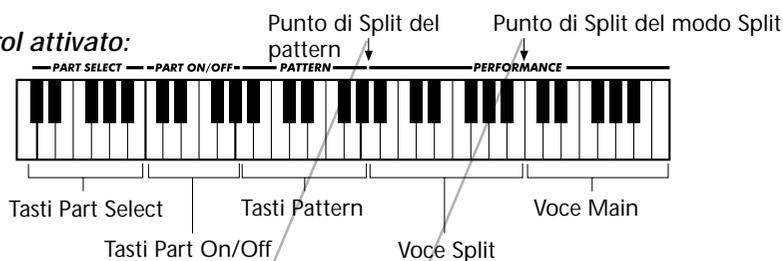


- **Quando il Punto di Split del modo Split è sullo stesso tasto del Punto di Split del Pattern:**

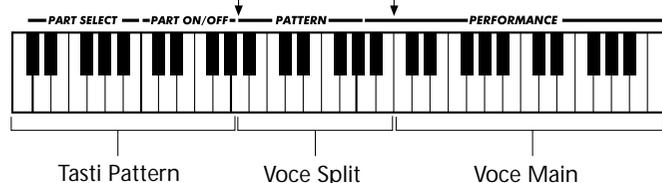


I punti di split (della voce Split e dei tasti Pattern) cambiano in base all'impostazione on/off di Part Control on/off. Quando Part Control è attivo, i punti di split sono impostati. Quando Part Control è disattivato, entrambi i punti di split scendono di un'ottava, aumentando l'estensione della sezione Performance. Illustriamo qui di seguito come i punti di split cambiano in ognuno dei due casi:

- **Part Control attivato:**



- **Part Control disattivato:**



Parametro Function — Pattern Split Point

Selezione e modifica di Pattern Split Point:

Premete il pulsante FUNCTION e usate il keypad numerico per selezionare il parametro numero 51. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per cambiare l'impostazione (per informazioni vedi pag.18). Il valore può anche essere impostato direttamente premendo il tasto desiderato mentre è selezionato il parametro. Dopo aver effettuato questa impostazione, selezionate un parametro diverso o uscite dal modo Function prima di suonare la tastiera.

Parametri Function

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estens./Impostaz.	Descrizione
F51	Pattern Split Point	PtrnSPnt	000 — 127	Determina il tasto più alto per la sezione PATTERN ed imposta il punto di split del pattern, ovvero il tasto che separa la sezione PATTERN e la sezione PERFORMANCE. (Quando Pattern Control è attivo, la sezione PATTERN suona fino al tasto di Pattern Split Point incluso). Il punto di split del pattern di default è 068 (DO#3). Non è possibile impostare un valore superiore a quello del punto di split nel modo Split (pag.32). Durante l'impostazione, la tastiera non produce alcun suono. Dopo l'impostazione assicuratevi di selezionare un parametro diverso o di uscire dal modo Function prima di suonare la tastiera.

PERFORMANCE SETUP

Performance Setup é una potente funzione del modo Style che vi consente di riconfigurare istantaneamente tutte le impostazioni della DJX, semplicemente premendo un pulsante. Sono disponibili due tipi di Performance Setup: User e Preset.

PERFORMANCE SETUP – USER

Per le vostre impostazioni sono disponibili quattro banchi User ognuno con diverse impostazioni, per un totale di 16. Ognuno dei 16 Performance Setup User può avere impostazioni diverse per i seguenti parametri:

- Numero voce Main
- Impostazioni voce All Main (Volume**, Octave, Pan**, Reverb Send Level**, Chorus Send Level**, DSP Send Level**, Cutoff*, Resonance*, Attack*, Release* e Modulation*)
- Numero voce Dual
- Impostazioni voce All Dual (On/Off, Volume**, Octave, Pan**, Reverb Send Level**, Chorus Send Level**, DSP Send Level**, Cutoff*, Resonance*, Attack*, Release* e Modulation*)
- Numero voce Split
- Impostazioni voce All Split (On/Off, Split Point, Volume**, Octave, Pan**, Reverb Send Level**, Chorus Send Level**, DSP Send Level**, Cutoff*, Resonance*, Attack*, Release* e Modulation*)
- Reverb Type e On/Off
- Chorus Type e On/Off
- DSP Type e On/Off
- Arpeggiator Type , On/Off e Speed*
- Numero e impostazioni di stile: Pattern Control On/Off, Section (Beat A o B), Pattern Split Point, impostazioni Track (Part On/Off, Volume*, Pan*, Cutoff*, Resonance*, Reverb Send Level*, Chorus Send Level*, DSP Send Level*, Attack*, Release* e Modulation*), Groove*, Dynamics* e Dynamics Strength
- Part Select (Manopole e Ribbon Controller)
- Impostazioni menu Overall: BPM (Tempo), Transpose, Tuning, Pattern Volume, Ribbon Controller assignment e Assign Knob assignment
- Footswitch assignment
- Touch Sensitivity
- Pitch Bend Range

* Sono memorizzate le ultime impostazioni effettuate con le manopole ed il Ribbon Controller.

** Sono memorizzate le ultime impostazioni eseguite nel modo Function e con le manopole ed il Ribbon Controller.

Registrare un Performance Setup User

1 Effettuate le impostazioni desiderate per la DJX.

Praticamente tutte le impostazioni della DJX possono essere salvate in un pulsante User. Vedi elenco sopra per maggiori informazioni.

2 Selezionate il modo di registrazione PSU (Performance Setup).

Premete il pulsante RECORD finché in alto sul display non appare "PSU User".

L'indicazione RECORD lampeggia per qualche istante

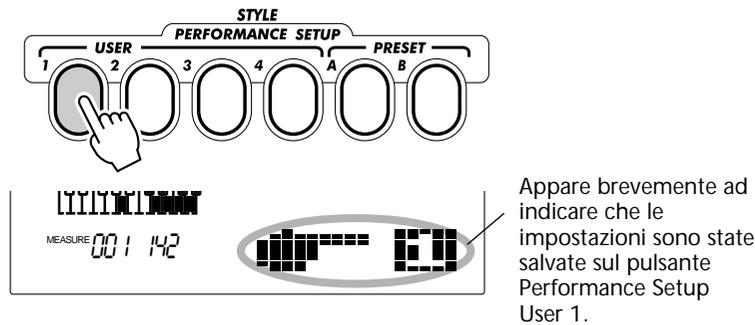


3 Selezionate il banco desiderato.

Usate i pulsanti +/- o il keypad numerico per selezionare il numero di banco User desiderato (1 - 4).

4 **Selezionate il numero User desiderato.**

Premete il pulsante USER PERFORMANCE SETUP corrispondente (1 - 4). In questo modo le impostazioni vengono registrate nel pulsante.



5 **Uscite dal modo Record.**

Premete il pulsante RECORD.

Richiamare un Performance Setup User

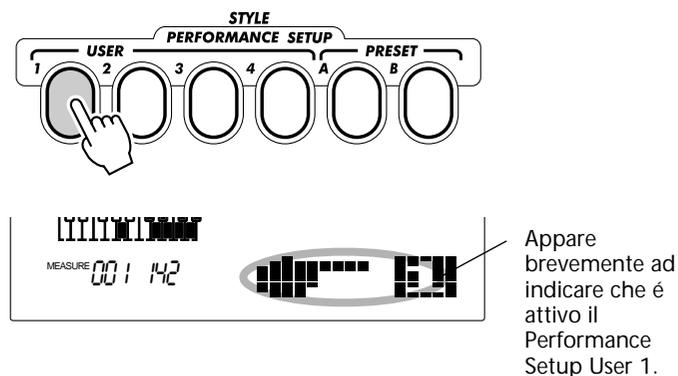
Una volta registrate le vostre impostazioni in un pulsante User, potete richiamarle all'istante in qualsiasi momento.

1 **Richiamate il modo Style.**

Premete il pulsante STYLE.

2 **Premete il pulsante PERFORMANCE SETUP USER appropriato.**

Premete il pulsante USER (1 - 4) corrispondente alle impostazioni desiderate.



Selezione di un Banco User

Prima di selezionare un Performance Setup User (al punto #2), potreste voler selezionare un banco diverso:

- 1) Selezionate Function #41. (Premete il pulsante FUNCTION e usate i pulsanti +/- o il keypad numerico per selezionare #41.)
- 2) Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, selezionate il numero di banco desiderato usando i pulsanti +/- o il keypad numerico.

PERFORMANCE SETUP – PRESET

I Performance Setup Preset sono usati in modo leggermente diverso rispetto a quelli User. Innanzitutto, selezionate uno stile, poi selezionate un Performance Setup Preset. Le impostazioni Preset A e B sono state programmate dalla fabbrica perché più adatte allo stile selezionato. Ciò significa che potete selezionare lo stile desiderato e poi scegliere un Preset con la voce, l'effetto e le altre impostazioni più adatte a quello stile.

- Numero voce Main
- Impostazioni voce All Main (Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level e DSP Send Level)
- Numero voce Dual
- Impostazioni voce All Dual (On/Off, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level e DSP Send Level)
- Numero voce Split
- Impostazioni voce All Split (On/Off, Split Point, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level e DSP Send Level)
- Reverb Type e On/Off
- Chorus Type e On/Off
- DSP On/Off
- Arpeggiator Type, On/Off e Speed
- Impostazioni dello stile: Pattern Control On*, Sync-Start On*, Section(Beat A o B)*, Pattern Split Point*, Part On/Off, Groove, Dynamics e Dynamics Strength
- Part Select (Manopole e Ribbon Controller)
- Impostazioni menu Overall: Ribbon Controller assignment e Assign Knob assignment
- Pitch Bend Range

* Impostate solo a pattern fermo.

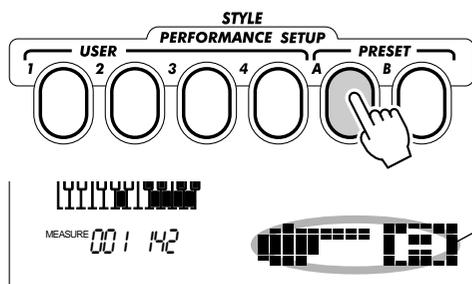
Selezionare un Performance Setup Preset

1 Selezionate uno stile.

Selezionate uno stile come illustrato ai punti 1 - 2 a pag. 44.

2 Premete il pulsante PERFORMANCE SETUP PRESET appropriato.

Premete il pulsante PRESET (A, B) relativo alle impostazioni desiderate.



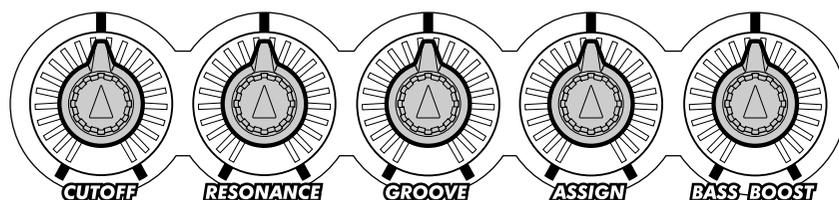
Appare brevemente ad indicare che è attivo Performance Setup Preset A.

3 Suonate il pattern.

Poiché sia Sync-Start che Pattern Control si attivano automaticamente quando è attivo Preset Performance Setup, suonando un tasto o un accordo nella sezione PATTERN della tastiera, si avvia il pattern.

LE MANOPOLE

Le manopole Control della DJX offrono un esteso controllo espressivo su varie parti del suono. Potete usare le manopole per "tirare" il suono di qualsiasi voce (Main, Dual o Split) mentre suonate, oppure per cambiare il suono di singole Parti del pattern in tempo reale, durante la riproduzione del pattern!



USARE LE MANOPOLE

FAST ▶▶
▶TRACK

- 1 Attivate Part Control.** (Premete il pulsante **PART CONTROL**)
- 2 Selezionate la parte che desiderate controllare.** (Premete uno dei tasti **PART SELECT** sulla parte inferiore della tastiera)
- 3 Avviate il pattern. / Avviate la song.**
- 4 Ruotate le manopole per modificare il suono durante l'esecuzione.**

1 Se Part Control non é attivato, attivatelo premendo il pulsante **PART CONTROL**.

Quando attivate la DJX, Part Control si attiva automaticamente — quindi questa operazione potrebbe essere superflua.

Per sapere se Part Control é attivo o meno, controllate la finestra icona nel display. Se é attivo, l'icona sarà visualizzata nel seguente modo:



Se Part Control é disattivato, l'icona sarà visualizzata nel seguente modo:



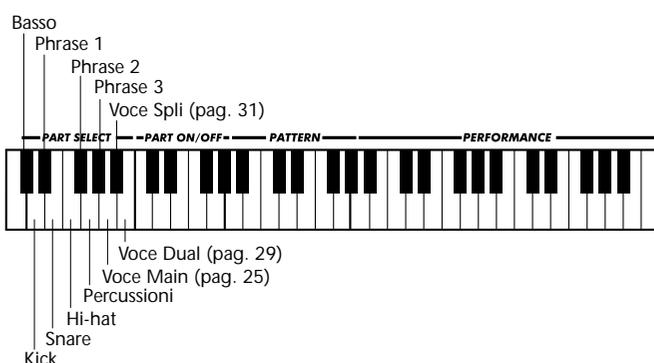
Per attivare/disattivare Part Control, premete il pulsante **PART CONTROL**.



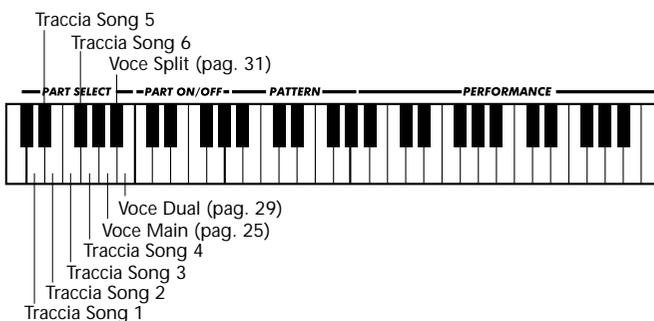
2 Selezionate la Parte che desiderate controllare.

Premete uno dei tasti PART SELECT nella parte più bassa della tastiera (DO#1 - SI1). Ognuno dei tasti corrisponde ad una diversa voce o parte del pattern e vi consente di selezionare singoli suoni strumentali da "lavorare" con le manopole.

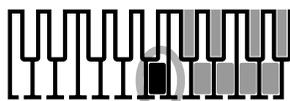
Il nome di ogni Parte é stampato sopra ad ogni tasto:



I tasti PART SELECT funzionano in modo diverso se é selezionato il modo Song:



Il tasto indicante la parte selezionata appare annerito sul display.



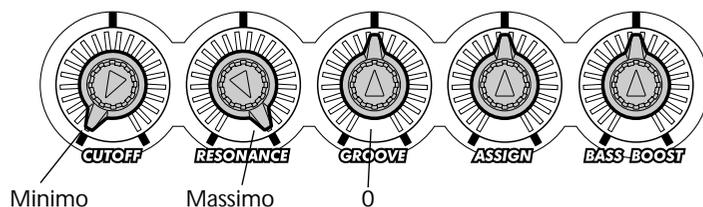
Indica (Voce Dual) la Parte selezionata.

3 Avviate il pattern. / Avviate la song.

Premete il pulsante START/STOP. Per informazioni circa altri modi per avviare il pattern, fate riferimento a pag. 46.

4 Ruotate le manopole per variare il suono.

Ruotate la manopola desiderata verso sinistra per ottenere l'effetto minimo (o negativo) e verso destra per l'effetto massimo (o positivo). Ogni manopola si centra automaticamente su "0" o "12 o'clock" facilitando così l'azzeramento dell'impostazione.



Ecco le funzioni di ogni manopola:

CUTOFF

Ruotatela per creare effetti di wah-wah e filter sweep nella Parte o voce selezionata. (Per saperne di più, vedi riquadro a pag. 62)

RESONANCE

Ruotatela per impostare il livello per la manopola di CUTOFF. Per la maggior parte delle applicazioni la imposterete ad un certo punto e ruoterete la manopola CUTOFF. (Per saperne di più, vedi riquadro a pag. 62)

GROOVE

Ruotatela per cambiare il "groove" o il "feel" di tutto il pattern. Influenza solo le Parti del Pattern (Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussioni e Phrase 3) e non le voci. (Per saperne di più, vedi riquadro a pag. 62)

ASSIGN

Questa manopola è un vero "asso nella manica"; può essere assegnata per controllare una qualsiasi tra 12 funzioni diverse. Per informazioni circa l'uso della manopola ASSIGN, fate riferimento a pag. 63.

BASS BOOST

È simile al controllo dei bassi di un amplificatore stereo; influenza tutte le Parti e le voci. Per rendere tutto il suono più corposo con più bassi e profondità, ruotate la manopola verso destra. Ruotandola verso sinistra si tagliano i bassi e si crea un suono più brillante. L'impostazione della manopola BASS BOOST influenza anche l'estensione e la profondità delle manopole CUTOFF e RESONANCE (in particolare per la parte di basso o per suoni con molti bassi).

NOTE

I movimenti della manopola sono funzioni della performance e non vengono trasmessi via MIDI né sono registrabili in una song User.

HOT TIPS

- **Volete avere più tasti nella sezione PERFORMANCE della tastiera?**

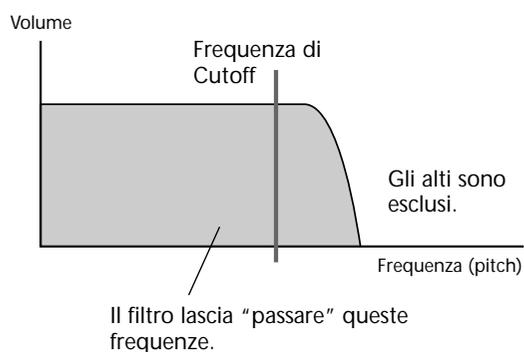
Provate ad impostare un valore inferiore di Pattern Split Point. Ad esempio, impostando Pattern Split Point su "47" potete usare i tasti DO2 e superiori per suonare le voci (vedi pag. 54).

- **Volete richiamare all'istante le vostre impostazioni preferite?**

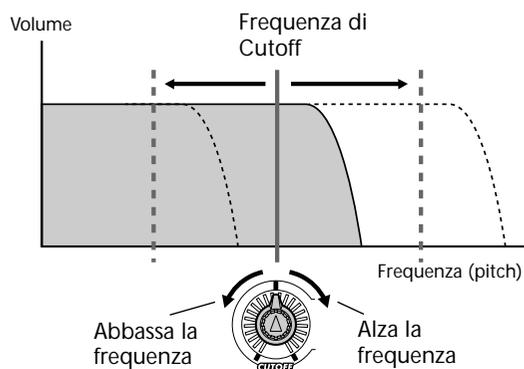
Molte delle impostazioni sopra indicate (anche la posizione della manopola GROOVE!) possono essere memorizzate come parte dei parametri di Performance Setup. Una volta creato il vostro Performance Setup, potete richiamarlo all'istante premendo il corrispondente pulsante PERFORMANCE SETUP. (Per l'elenco delle impostazioni memorizzate e l'uso di questa funzione, vedi pag. 56.)

Circa CUTOFF e RESONANCE

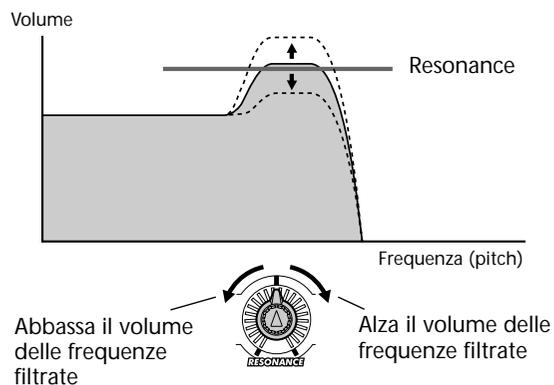
Si tratta di due controlli di filtro disponibili su molti sintetizzatori analogici. Il filtro consente di sentire una certa parte del suono (estensione di frequenza) e di escludere tutti i suoni alti. Il grafico seguente illustra il funzionamento del filtro:



La frequenza di cutoff determina quale estensione di frequenze "passa" o lasciata passare dal filtro e quindi ciò che verrà sentito. Con la manopola CUTOFF, potete regolare questa frequenza; in altre parole vi consente di spostare la curva di frequenza su tutta l'estensione delle frequenze, come qui illustrato:



Resonance vi consente di regolare il livello o l'enfasi del filtro. Ruotando la manopola RESONANCE verso destra si aumenta il volume del "picco" di risonanza intorno alla frequenza di cutoff. Ruotandola verso sinistra, il volume diminuisce come illustrato qui di seguito:



Cosa significa in termini di suono? Regolando la manopola RESONANCE verso destra, l'effetto di Cutoff risulta più forte o crea una più ampia variazione tonale quando spostate la manopola di CUTOFF. Regolando RESONANCE sulla sinistra, l'effetto di Cutoff si ammorbidisce ovvero diminuisce l'estensione della variazione tonale.

Ricordate che l'effetto delle manopole CUTOFF e RESONANCE dipende dalle loro impostazioni e dalla frequenza del suono da controllare. A seconda della posizione della manopola RESONANCE, la manopola CUTOFF potrebbe non avere effetto e viceversa.

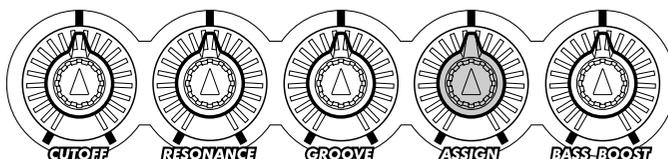
Circa il GROOVE

Musicalmente il Groove determina la quantità di "swing" nel pattern. Tecnicamente, sposta leggermente il tempo del pattern per produrre diverse sfumature ritmiche.

A seconda della posizione della manopola GROOVE, certe Parti (come Phrase 1, 2 e 3) potrebbero non suonare.

MANOPOLA ASSIGN

La manopola ASSIGN può essere assegnata ad una tra le molte funzioni della DJX (12 in totale), non disponibili per le altre manopole.



FAST ▶▶ ▶TRACK

- 1 Selezionate KNOB ASSIGN nel menu Overall.** (Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼, più volte se necessario)
- 2 Selezionate il parametro Assign.** (Usate i pulsanti OVERALL +/-)
- 3 Usate la manopola ASSIGN come le altre manopole.** (Per informazioni, vedi "Fast Track," a pag.59.)

1 Selezionate KNOB ASSIGN nel menu Overall.

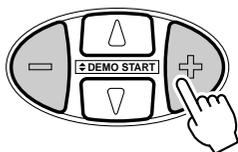
Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼ finché non sarà selezionato KNOB ASSIGN. (La barra scura a sinistra del display dovrebbe essere vicina a "KNOB ASSIGN" sul pannello).



Indica che è selezionato Knob Assign.

2 Selezionate il parametro Assign.

Usate i pulsanti OVERALL +/- per selezionare il parametro da controllare con la manopola ASSIGN.



L'elenco seguente riporta ed illustra i parametri disponibili.

NOTE

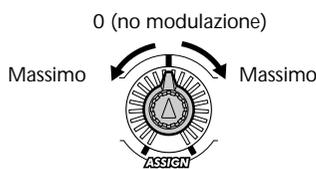
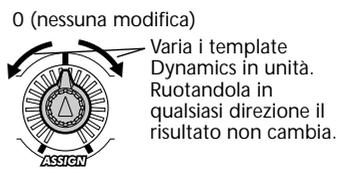
- L'impostazione di default per la manopola ASSIGN è #09 Dynamics.

- Non è necessario selezionare una Parte e non ha alcun effetto per i seguenti parametri:

- Dynamics
- Dynamics Strength
- Turntable
- Arpeggiator Speed

Questi parametri sono già impostati per influenzare una determinata Parte o Parti.

Parametri della Manopola ASSIGN

No.	Nome Parametro	Nome a display	Descrizione
01	Reverb Send Level	RevLevel	Determina la profondità dell'effetto di Riverbero (pag.34). Ruotando la manopola si attiva il Riverbero, se in origine era disattivato.
02	Chorus Send Level	ChoLevel	Determina la profondità dell'effetto di Chorus (pag.35). Ruotando la manopola si attiva il Chorus, se in origine era disattivato.
03	DSP Send Level	DspLevel	Determina la profondità dell'effetto DSP (pag.36). Ruotando la manopola si attiva il DSP, se in origine era disattivato.
04	Modulation	Mod	Crea un effetto simile al vibrato. Quando la manopola è in posizione 12:00, non si verifica alcuna modifica nel suono. Ruotandola in una delle due direzioni, si produce l'effetto di modulazione.
			
05	Attack Time	Attack	Determina l'attacco del suono, ovvero, il tempo necessario perché il suono raggiunga il volume pieno da quando è stata suonata una nota. Per certi suoni percussivi, l'effetto potrebbe essere minimo o nullo. Ruotando la manopola verso destra, si producono tempi di attacco più lunghi (lenti) mentre ruotandola verso sinistra si produce un attacco più breve (veloce).
06	Release Time	Release	Determina per quanto tempo il suono viene sostenuto dopo il rilascio della nota. Per certi suoni percussivi, l'effetto potrebbe essere minimo o nullo. Ruotando la manopola verso destra si producono tempi di rilascio più lunghi (più sustain) mentre ruotandola verso sinistra si produce un rilascio più breve.
07	Pan	Pan	Determina la posizione del suono nell'immagine stereofonica (sinistra, centro, destra). La posizione centrale è a 12:00. Ruotando la manopola in una delle due direzioni, il suono si sposta nella direzione corrispondente.
08	Volume	Volume	Determina il volume (livello) del suono. Ruotando la manopola completamente verso sinistra (7:00) si ottiene un volume "0" mentre ruotandola completamente verso destra si ottiene il volume massimo.
09	Dynamics	Dynamics	Crea lievi modifiche nel pattern alterando il livello delle singole note. Ruotando la manopola ASSIGN ci si sposta in varie impostazioni Dynamics pre-programmate (template). Ogni template è programmato per aumentare o accentuare il livello di certe note in un pattern e per diminuire quello di altre note. L'effetto di questo parametro dipende anche dall'impostazione di Dynamics Strength (#10, vedi sotto). Dynamics influenza tutto il pattern; Part Select non ha alcun effetto.
			
10	Dynamics Strength	Strength	Determina la quantità di forza nella modifica di livello del parametro Dynamics (#09, sopra). Influenza tutto il pattern; Part Select non ha alcun effetto.
11	Turntable	Turntbl	Determina il tempo e l'intonazione del suono di tutta la DJX, influenzando tutte le Parti del pattern e tutte le voci. È simile al controllo continuo di velocità su un registratore. Quando la manopola viene ruotata tutta verso sinistra (minimo), il pattern si ferma. L'estensione dell'effetto va da -59% a 41.4%. Per il tempo, il minimo assoluto è 32 bpm e il massimo 280 bpm. Per l'intonazione (pitch), l'estensione va da -800 cent a +600 cent. A seconda della voce selezionata, l'intonazione potrebbe leggermente variare.
			
12	Arpeggiator Speed	ArpSpeed	Determina la velocità della funzione Arpeggiator (pag.37.)

NOTE

Ricordate che il parametro assegnato potrebbe avere poco effetto o nulla, a seconda della song, stile o voce selezionati.

HOT TIPS**• Volete usare un altro di questi parametri contemporaneamente?**

Ricordate che gli stessi parametri sono disponibili anche sul RIBBON CONTROLLER. Assegnate il parametro desiderato al RIBBON CONTROLLER. (pag.66)

• Volete selezionare velocemente diversi parametri della manopola ASSIGN?

Usate la funzione Performance Setup per salvare le assegnazioni di manopola in uno dei pulsanti PERFORMANCE SETUP e richiamarle all'istante. Ricordate che é possibile salvare anche altre importanti impostazioni di manopola (pag.56).

Da soli ...

• Selezionate la voce #136 ("EthnicFI"). Selezionate la Parte della Voce Main (con i tasti PART SELECT) e provate questo effetto:

- Prima impostate la manopola ASSIGN per controllare Attack e regolate la manopola circa su 2:00. Noterete come l'attacco del suono si ammorbidisce.
- Poi impostate la manopola ASSIGN per controllare Release e regolate la manopola circa su 3:00. Noterete come il flauto abbia un suono molto riverberante, pur senza aver usato l'effetto di Riverbero.

• Selezionate e suonate lo stile #002 (TripHop). Selezionate Percussion (con i tasti PART SELECT), impostate la manopola ASSIGN per controllare Release e provate questo effetto:

- Ruotate la manopola circa su 4:00 per ottenere un suono di triangolo elettronico ben sostenuto.

• In questo esempio potete usare insieme Dynamics e Dynamics Strength.

- Impostate la manopola ASSIGN per controllare Dynamics Strength (#10). Impostate il RIBBON CONTROLLER per controllare Dynamics (pag.67). Provate a premere e tenere premuto il RIBBON CONTROLLER in diversi punti mentre ruotate la manopola ASSIGN per sentire come cambia il pattern.

RIBBON CONTROLLER

Il RIBBON CONTROLLER é un controller di performance estremamente espressivo e facile da utilizzare. Si tratta di un optional molto ricercato nei sintetizzatori analogici vintage ed é raramente in dotazione ai moderni strumenti musicali ma, naturalmente, non poteva mancare sulla nuova DJX!



RIBBON CONTROLLER

Il RIBBON CONTROLLER può essere assegnato ad uno qualsiasi tra 15 parametri. Questi parametri includono tutti quelli utilizzabili con la manopola ASSIGN più quelli controllati dalle manopole CUTOFF, RESONANCE e GROOVE.

USARE IL RIBBON CONTROLLER

FAST ▶▶
▶TRACK

- 1 Selezionate RIBBON CONTROLLER ASSIGN nel menu Overall.** (Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼ più volte se necessario)
- 2 Selezionate il parametro Ribbon Controller Assign.** (Con i pulsanti OVERALL +/-)
- 3 Selezionate una Parte** (con i tasti PART SELECT) **e avviate il pattern** (con il pulsante START/STOP).
- 4 Usate il RIBBON CONTROLLER per cambiare il suono.**

1 Selezionate RIBBON CONTROLLER ASSIGN nel menu Overall.

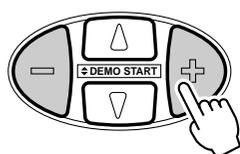
Premete uno dei pulsanti OVERALL ▲/▼ finché non viene selezionato RIBBON CONTROLLER ASSIGN. (La barra nera alla sinistra del display dovrebbe essere direttamente accanto a "RIBBON CONTROLLER ASSIGN" sul pannello).



Indica che é selezionato Ribbon Controller Assign.

2 Selezionate il parametro RIBBON CONTROLLER.

Usate i pulsanti OVERALL +/- per selezionare il parametro da controllare con il RIBBON CONTROLLER.



VOICE
STYLE

14 Turntbl

NOTE

• L'impostazione di default per il RIBBON CONTROLLER é #14 Turntable.

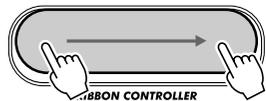
• Non é necessario selezionare una Parte e non ha alcun effetto per i seguenti parametri:

- Dynamics
- Dynamics Strength
- Turntable
- Arpeggiator Speed

Questi parametri sono già impostati per influenzare una determinata Parte (i).

L'elenco seguente riporta ed illustra brevemente i parametri. Per maggiori informazioni circa il funzionamento del RIBBON CONTROLLER, fate riferimento al riquadro a pag.68.

Parametri di RIBBON CONTROLLER

No.	Nome Parametro	Nome a display	Descrizione
01	Cutoff Frequency	Cutoff	E' lo stesso parametro controllato dalla manopola CUTOFF (pag.61). Il punto centrale del ribbon corrisponde alla posizione 12:00 della manopola CUTOFF.
02	Resonance	Resonanc	E' lo stesso parametro controllato dalla manopola RESONANCE (pag. 61). Il punto centrale del ribbon corrisponde alla posizione 12:00 della manopola RESONANCE.
03	Reverb Send Level	RevLevel	Corrisponde al parametro #01 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pagg. 34, 64).
04	Chorus Send Level	ChoLevel	Corrisponde al parametro #02 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pagg. 35, 64).
05	DSP Send Level	DspLevel	Corrisponde al parametro #03 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pagg. 35, 64).
06	Modulation 0 (no modulazione)	Mod Massimo	Corrisponde al parametro #04 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag. 64.) Tuttavia, a differenza della manopola ASSIGN (per cui 12:00 = nessuna modulazione), il RIBBON CONTROLLER influenza la modulazione nel seguente modo:
			
07	Attack Time	Attack	Corrisponde al parametro #05 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64).
08	Release Time	Release	Corrisponde al parametro #06 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64).
09	Pan	Pan	Corrisponde al parametro #05 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64). Il punto centrale del ribbon corrisponde alla posizione centrale di pan.
10	Volume	Volume	Corrisponde al parametro #08 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64).
11	Groove	Groove	E' lo stesso parametro controllato dalla manopola GROOVE (pag. 61). Il punto centrale del ribbon corrisponde alla posizione 12:00 della manopola GROOVE.
12	Dynamics	Dynamics	Corrisponde al parametro #09 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64).
13	Dynamics Strength	Strength	Corrisponde al parametro #10 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64).
14	Turntable	Turntbl	Corrisponde al parametro #11 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64). Quando il ribbon viene tenuto in posizione completamente a sinistra (minimo), il Pattern si ferma.
15	Arpeggiator Speed	ArpSpeed	Corrisponde al parametro #05 dei parametri della manopola ASSIGN. (Vedi pag.64).

NOTE

Ricordate che il parametro assegnato potrebbe avere poco effetto o nulla a seconda della song, stile o voce selezionati.

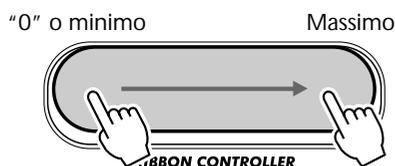
3 Selezionate una Parte e avviate il pattern/song.

Fatelo come se operaste con le manopole:

- 1) Assicuratevi che Part Control sia attivato. (Se necessario, premete il pulsante PART CONTROL).
- 2) Selezionate una Parte (con i tasti PART SELECT all'estremità inferiore della tastiera).
- 3) Disattivate Part Control (per liberare più tastiera).
- 4) Avviate il pattern/song. (Premete il pulsante START/STOP).

4 Usate il RIBBON CONTROLLER per cambiare il suono.

Toccate con un dito il RIBBON CONTROLLER e spostate il dito lungo il ribbon per cambiare il suono della Parte selezionata .



L'estrema sinistra del ribbon corrisponde a "0" o minimo e l'estrema destra al valore massimo (per maggiori informazioni, vedi la sezione riquadrata qui di seguito).

TIPS

- **Volete usare contemporaneamente un altro di questi parametri?**

Ricordate che gli stessi parametri sono disponibili anche con la rotella ASSIGN. Assegnate il parametro desiderato alla rotella ASSIGN (pag.63).

- **Volete alternare velocemente tra vari parametri RIBBON CONTROLLER ?**

Usate la funzione Performance Setup per salvare le assegnazioni di RIBBON CONTROLLER in uno dei pulsanti PERFORMANCE SETUP e richiamarle all'istante. E' possibile salvare anche altre importanti impostazioni (pag.56).

Come funziona il RIBBON CONTROLLER

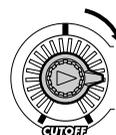
Il RIBBON CONTROLLER inizia ad influenzare il suono nel momento in cui lo toccate e lo modifica all'istante in base al punto in cui posate il dito sul ribbon. Ignora immediatamente l'impostazione delle manopole. Quando togliete il dito dal ribbon, il parametro selezionato torna subito all'impostazione di default.

Il funzionamento del RIBBON CONTROLLER e la sua relazione con le manopole può essere chiarificata da un esempio:

Diciamo che avete impostato il RIBBON CONTROLLER per influenzare Cutoff.



Ora posizionate la manopola CUTOFF circa su 3:00 o 4:00 per rendere il suono più brillante. Lasciate la manopola in quella posizione per un suono brillante.

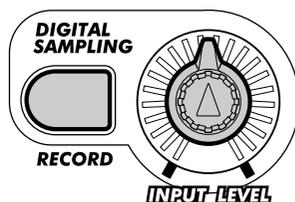


Ora toccate il RIBBON CONTROLLER: il suono cambia all'istante in base al punto del ribbon su cui si trova il vostro dito, annullando l'effetto della manopola.



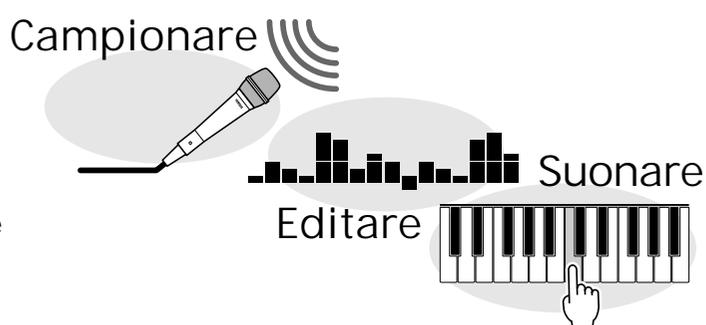
Tenete il dito sul ribbon e spostatelo avanti e indietro per cambiare il suono in modo continuo. Quando rilasciate il dito dal ribbon, il suono torna quello corrispondente all'impostazione della manopola CUTOFF su 12:00 (center).

DIGITAL SAMPLING (Campionamento digitale)



CIRCA IL CAMPIONAMENTO DIGITALE

Cos'è il campionamento? Tecnicamente, il campionamento consiste nella registrazione digitale di un suono. Il suono può essere rappresentato da una voce o da uno strumento acustico (colto da un microfono) oppure da un suono registrato (da un lettore CD o registratore a cassette). Una volta registrato, il "campione" (sample) risultante può essere editato (es. trim, loop) e suonato a varie intonazioni sulla tastiera.



Il campionamento è una nuova rivoluzionaria tecnologia e forse ancora di più... Il campionamento è molto popolare ed è parte integrante della musica moderna. Rappresenta anche un modo nuovo di fare musica perché è possibile campionare praticamente qualsiasi cosa ed usarla poi digitalmente per creare la propria musica.

Grazie alle funzioni Digital Sampling di cui è dotata, la DJX facilita enormemente l'uso di questa incredibile tecnologia. I campioni da voi creati vengono memorizzati automaticamente nella voce #284 ("Sampled") e possono essere suonati dalla tastiera come qualsiasi altra voce e persino "elaborati" con le manopole, il RIBBON CONTROLLER e la rotella di PITCH BEND!

NOTE

In questa sezione, i termini "campionamento" e "registrazione" sono usati in modo intercambiabile: si riferiscono allo stesso processo.

NOTE

Ricordate che la qualità del campione può variare rispetto al suono originale. In particolare, quando si usano le manopole CUTOFF e RESONANCE, a seconda dell'estensione di intonazione, potrebbero verificarsi rumore e distorsione.

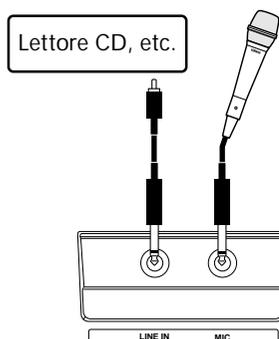
FAST ▶▶ ▶TRACK

- 1 Impostate la DJX per il campionamento.** (Collegate un microfono o una sorgente di livello di linea).
- 2 Entrate nel modo Sampling** (premendo il pulsante RECORD nella sezione DIGITAL SAMPLING).
- 3 Impostate il livello di campionamento** (con la manopola INPUT LEVEL).
- 4 Premete il tasto a cui desiderate assegnare il nuovo campione.**
- 5 Impostate lo standby di campionamento.** (Premete il pulsante START/STOP; il campionamento inizia quando viene ricevuto il segnale audio).
- 6 Fermate il campionamento** (premendo il pulsante START/STOP).
- 7 Uscite dal modo Sampling** (premendo di nuovo il pulsante RECORD).

REGISTRARE E SUONARE UN CAMPIONE

1 Impostate la DJX per campionare.

Se state campionando la voce o uno strumento acustico usando un microfono, collegatolo all'ingresso MIC del pannello posteriore. Se state campionando una sorgente di linea, come un lettore CD, un registratore o uno strumento musicale, collegatelo all'ingresso LINE IN.



CAUTION

Non collegate mai un segnale di linea (lettore CD, registratore, strumento elettronico, etc.) alla presa MIC! Potreste danneggiare la DJX e le sue funzioni Digital Sampling.

2 Entrate nel modo Sampling.

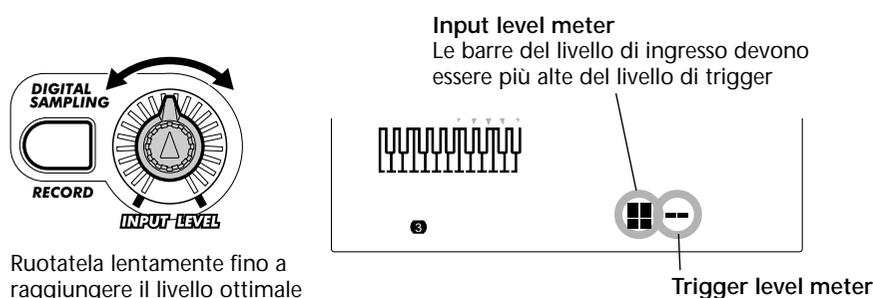
Premete il pulsante RECORD (nella sezione DIGITAL SAMPLING).



In questo modo si annulla qualsiasi altra operazione o funzione della DJX e si accede al modo Sampling. Viene disabilitato il dial MASTER VOLUME: il livello del suono è controllato solo dalla manopola INPUT LEVEL.

3 Impostate il livello di campionamento.

Parlate o cantate nel microfono (o riproducete la sorgente di linea collegata). Allo stesso tempo usate la manopola INPUT LEVEL per regolare il livello di campionamento. Ruotatela lentamente verso destra finché il livello non risulta ottimale. Il "level meter" nel display indica il livello del segnale.



Ruotatela lentamente fino a raggiungere il livello ottimale

NOTE

Se il livello di trigger è superiore a quello del segnale in ingresso, il segnale non verrà registrato (per informazioni, vedi la sezione riquadrata "Trigger Level", a pag. 71).

Normalmente il livello trigger (vedi sopra) non necessita di impostazioni. Tuttavia, è possibile modificarne l'impostazione. Per maggiori informazioni, consultate la sezione nel riquadro "Trigger Level", qui di seguito.

HOT TIPS**Istruzioni per il campionamento****• Collegamenti:**

Se state usando un microfono, collegatelo alla presa MIC e non alla presa LINE IN. Collegando un microfono alla presa LINE IN potete danneggiare la DJX e non potrete ottenere un segnale registrabile (il livello del microfono è troppo basso).

• Evitate i feedback:

Per evitare i feedback, assicuratevi che il microfono non sia rivolto verso gli altoparlanti e che ne sia sufficientemente distante.

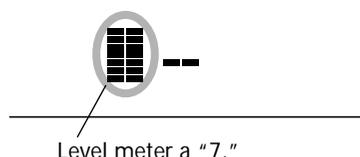
• Punti di inizio per il campionamento:

Registrate sempre il campione il più vicino possibile al punto di inizio desiderato perché non potrete modificarlo in seguito. Ad esempio, se state campionando una phrase ritmica di 4 battute da un CD, eseguite la selezione (e mettete in pausa) in modo che quando premete PLAY, la phrase suoni dall'inizio della prima misura.

L'impostazione del livello di trigger può aiutarvi perché abilita lo standby di registrazione del campione finché non arriva un segnale sufficientemente forte (es. la prima battuta di una phrase) che avvia la registrazione. (Vedi "Trigger Level" qui di seguito).

• Livelli adeguati:

In generale, vorrete registrare il segnale a un livello sufficientemente alto perché possa essere sentito correttamente ma sufficientemente basso per evitare clipping e distorsioni. Il level meter ha 8 barre di altezza; cercate di mantenere il livello sulle 7 barre.



I picchi di segnale che occasionalmente spingono il meter su "8" possono comunque garantire una registrazione pulita. In ogni caso evitate che il segnale raggiunga "8" sul level meter (a meno che non desideriate una distorsione). Se avvertite che il segnale è distorto, abbassate il livello di ingresso.

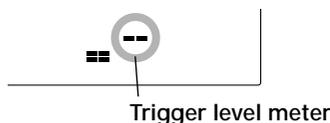
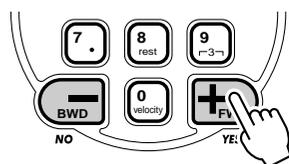
• Uso simultaneo di MIC e LINE IN:

E' possibile usare simultaneamente gli ingressi MIC e LINE IN per campionare. Per mixare la voce con un ingresso di linea, dovrete avere un controllo di uscita sulla sorgente di linea (es. lettore CD) per poter regolare il bilanciamento della sorgente di linea con la voce e usare la manopola INPUT LEVEL della DJX per controllare il livello generale.

Trigger Level

La DJX non inizia subito a campionare quando viene premuto il pulsante START/STOP (al punto #5). Quando viene premuto il pulsante START/STOP, la DJX aspetta un segnale di livello adeguato (impostato da trigger level). Quando sente questo segnale, inizia a campionare.

Per impostare il livello di trigger usate i pulsanti +/- o il keypad numerico. Premete il pulsante + per alzare il livello di trigger e il pulsante - per abbassarlo.

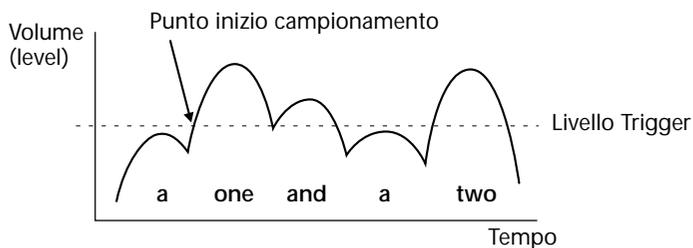


Più alto è il livello di trigger più il segnale deve essere forte perché inizi il campionamento.

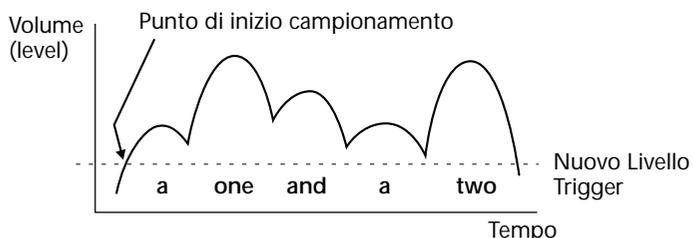
NOTE

Potete reimpostare il valore di trigger level di default, premendo simultaneamente entrambi i pulsanti +/-.

Per capire meglio come funziona il livello di trigger, diamo un'occhiata a questo esempio: campioniamo la frase "a one and a two." In questa frase, "one" e "two" sono più forti delle altre parole.



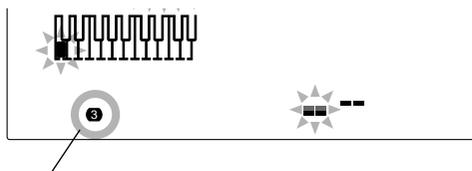
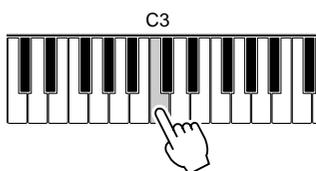
Poiché la prima "a" è più bassa del livello di trigger, la DJX non inizia il campionamento fino alla parola "one." Se desiderate che la frase sia campionata dalla prima parola, il livello di trigger deve essere impostato su un valore inferiore.



Con questa nuova impostazione di livello di trigger, verrà campionata tutta la frase. Attenzione però a non abbassare troppo il livello di trigger oppure il campionamento potrebbe iniziare con un suono accidentale o estraneo (come il rumore del respiro, un tocco sul microfono, etc.).

4 Premete il tasto a cui sarà assegnato il nuovo campione.

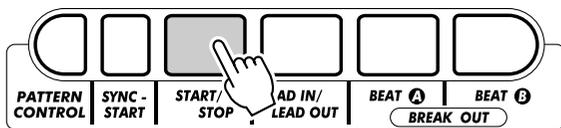
Premete il tasto desiderato sulla tastiera.



I numeri in basso a sinistra sul display indicano l'ottava del tasto selezionato.

5 Impostate il campionamento su standby.

Premete il pulsante START/STOP. Il campionamento non ha comunque inizio finché non viene ricevuto un segnale audio.

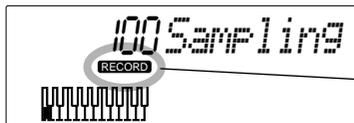


Standby di campionamento:



L'icona del microfono indica la registrazione del campione.

Durante il campionamento:



L'indicazione RECORD resta illuminata durante il campionamento.

NOTE

Se premete il pulsante START/STOP (per avviare il campionamento) senza prima premere un tasto, appare il messaggio "Sel. Key" che vi richiede di selezionare un tasto.

NOTE

Se al punto #6 qui di seguito, non fermate manualmente il campionamento, la DJX lo ferma automaticamente dopo circa tre secondi (quando è stata usata metà della memoria disponibile).

6 Fermate il campionamento.

Premete il pulsante START/STOP per fermare il campionamento. La quantità di tempo di registrazione residuo è visualizzata a display come percentuale ("100" è il valore massimo):

Tempo di
registrazione
disponibile (%)



NOTE

Assicuratevi di fermare il campionamento subito alla fine del suono. Registrare suoni non necessari diminuisce la quantità di memoria disponibile per altri campioni.

Capacità di memoria di campionamento

La DXJ ha una capacità di memoria di campionamento di circa 6 secondi. È possibile registrare fino a 12 campioni separati. (Per la registrazione di campioni addizionali, vedi pag. 74.)

Qui di seguito sono elencati alcuni esempi percentuali di tempo residuo di registrazione, che corrispondono al tempo attuale (in secondi).

Ricordate che, benché siano disponibili sei secondi per il campionamento, nessun campione può essere più lungo di tre secondi. (La DXJ ferma il campionamento dopo 3 secondi).

Quando il tempo di registrazione disponibile è esaurito, appare il seguente display:

Quando sono stati registrati tutti i 12 campioni disponibili (anche se è ancora disponibile tempo per la registrazione) appare il seguente display:

% libera	Tempo disponibile (ca.)
100	6 secondi
80	4.8 "
75	4.5 "
50	3.0 "
25	1.5 "
10	0.6 "

Mem Full

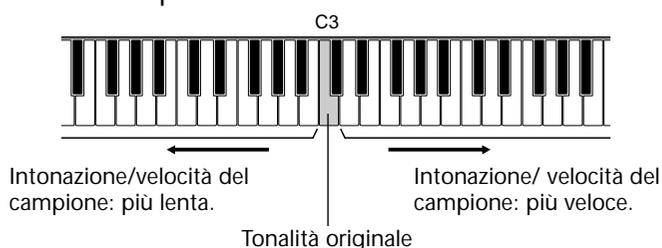
Bank Full

7 Uscite dal modo Sampling.

Premete di nuovo il pulsante RECORD (nella sezione DIGITAL SAMPLING). La voce #284 ("Sampled") viene selezionata automaticamente per suonare.



Regolate la manopola INPUT LEVEL al minimo (o scollegate gli ingressi MIC o LINE IN) e impostate il dial MASTER VOLUME per eseguire la voce. L'intonazione e la velocità del campione "seguono" la tastiera: suonando i tasti più bassi rispetto all'originale si avranno un'intonazione più bassa e una velocità inferiore; suonando i tasti più alti si avranno un'intonazione più alta e una velocità superiore.



CAUTION

Perdita di alimentazione = perdita di campioni!
Finché l'adattatore AC è collegato (o è installato un set di batterie funzionante), la DXJ conserva i dati dei campioni anche se l'interruttore STAND BY/ON viene disattivato. Se però per qualche motivo, viene interrotta l'alimentazione, tutti i dati di campioni vanno persi. (In tal caso nella voce #284 vengono ricaricati i campioni originali della fabbrica.) Salvate i campioni importanti usando la funzione Sampling Data Bulk Dump (pag. 97).

Cancelare un campione

E' possibile cancellare qualsiasi campione abbiate registrato:

1 Entrate nel modo Sampling.

Premete il pulsante RECORD (nella sezione DIGITAL SAMPLING).

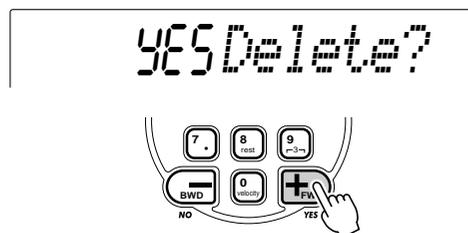
2 Premete il tasto originale del campione.

3 Cancellate il campione premendo il pulsante +/-FWD.

In risposta al messaggio "Delete?" a display, premete il pulsante +/-FWD per cancellare definitivamente il campione.

Al termine dell'operazione, a display appare il messaggio "End".

Se avete premuto per errore il tasto di un campione che desiderate conservare, premete il pulsante -/BWD per annullare.

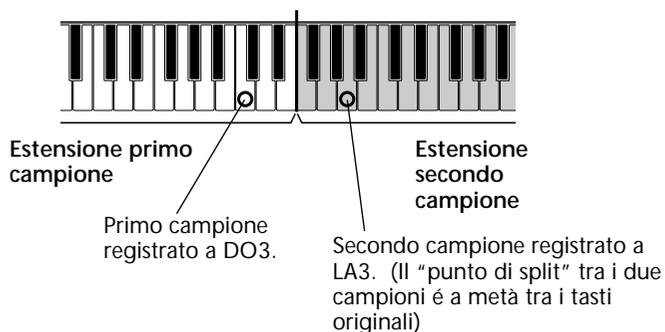


Registrare campioni addizionali

La DJX ha spazio per un totale di 12 campioni. Registrare altri campioni è molto semplice. Seguite la stessa procedura per la registrazione del primo campione ma al punto #4 selezionate un altro tasto.

NOTE

I campioni addizionali sono posizionati sulla tastiera in modo che ci sia lo stesso spazio tra i vari campioni. Se, ad esempio, avete registrato un campione su DO3 e un nuovo campione su LA3, i campioni sono posizionati sulla tastiera nel seguente modo :

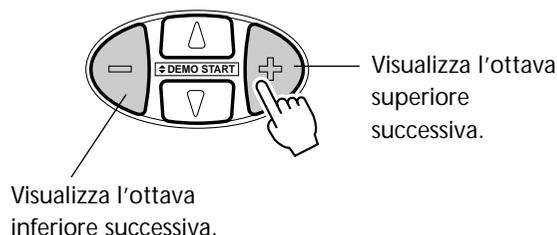
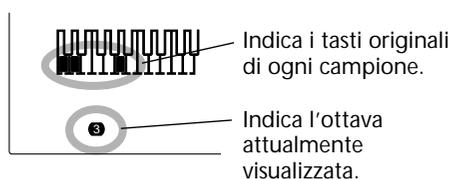


HOT TIPS

• Avete dimenticato dove sono i campioni?

Se avete registrato più campioni, potrebbe essere difficile ricordare a quali tasti sono stati assegnati. La DJX vi consente di controllare facilmente il tasto originale di ogni campione.

Ogni tasto originale è annerito sul display. Poiché nel display non c'è spazio sufficiente per visualizzare tutta la tastiera, ogni ottava è visualizzata separatamente (indicata dal numero in basso). Per scorrere tra le ottave, usate i pulsanti OVERALL +/-.



SAMPLE EDITING (Editing del campione)

La DJX é dotata di alcuni semplici ma potenti funzioni di editing del campione tra cui l'impostazione del punto end e la creazione di loop del campione.

Impostazione del punto End

In questa sezione, imparerete come impostare il punto end di un campione registrato. Questo punto determina quanta parte del campione viene riprodotta ogni volta che premete un tasto. Sono disponibili tre risoluzioni — Coarse, Mid e Fine — per consentirvi di muovervi tra i dati di campione per cercare il punto end migliore o quello desiderato.

NOTE

Ricordate che impostare il punto end in una posizione precedente a quella del vero punto end non modifica la lunghezza del campione né cancella alcun dato: cambia semplicemente il modo in cui viene riprodotto.

FAST ▶▶ ▶TRACK

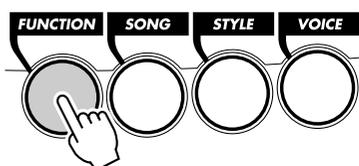
- 1 Entrate nel modo Sampling.**
- 2 Richiamate le funzioni Sample Editing.** (Premete il pulsante FUNCTION)
- 3 Selezionate il campione (onda) desiderato.** (Suonate un tasto qualsiasi nell'estensione del campione)
- 4 Impostate il campione per un'esecuzione "one shot" (singola).**
- 5 Regolate il punto End.** Usate risoluzioni di editing diverse, se necessario.
- 6 Uscite dal modo Sampling.**

1 Entrate nel modo Sampling.

Premete il pulsante RECORD (DIGITAL SAMPLING).

2 Richiamate le funzioni Sample Editing.

Premete il pulsante FUNCTION.



Le funzioni Sample Editing includono:

- Wave Select
- Loop / One Shot
- End Point Coarse (1/16)
- End Point Mid (1/256)
- End Point Fine (1/4096)

Potete selezionare le funzioni usando i pulsanti OVERALL ▲/▼.

NOTE

Le funzioni Sample Editing non possono essere selezionate se non esistono campioni registrati. (A display appare il messaggio "No Data").

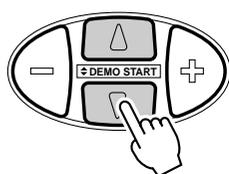
3 Selezionate il campione (onda) desiderato.

Suonate un tasto qualsiasi nell'estensione del campione. Una volta trovato il campione desiderato non suonate altri tasti e passate al punto #4.

4 Impostate il campione per l'esecuzione "one shot".

L'impostazione One Shot riproduce il campione solo una volta ad ogni pressione del tasto. Per impostarla:

- 1) Usate i pulsanti OVERALL ▲/▼ per selezionare la funzione Loop / One Shot.



- 2) Usate i pulsanti OVERALL +/- per modificare l'impostazione, se necessario. (Per One Shot, l'ideale è: "no.")

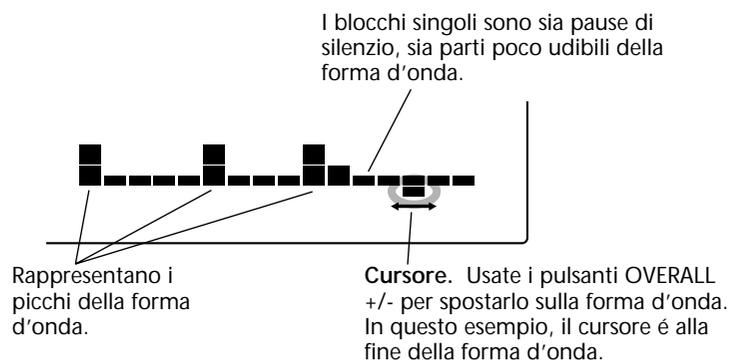
5 Regolate il punto end.

La DJX consente tre opzioni diverse: Coarse, Mid e Fine. Usandole insieme, è facile trovare la locazione esatta in cui fermare la riproduzione del campione. Per fare ciò:

- 1) Selezionate la soluzione di editing Coarse (1/16) usando i pulsanti OVERALL ▲/▼.

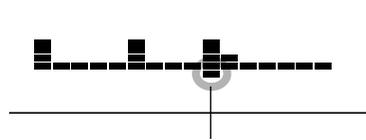


In basso a destra sul display appare un'immagine abbozzata della forma d'onda di tutto il campione:



2) Muovete il cursore lungo la forma d'onda usando i pulsanti OVERALL +/-.

La posizione del cursore determina il punto end, il punto in cui termina la riproduzione del campione. I suoni dopo il cursore non suonano.



Il cursore é al terzo picco della forma d'onda.
(La riproduzione del campione si ferma a questo nuovo punto selezionato)

3) Suonate la tastiera ed ascoltate il campione editato.

Ascoltatelo finché necessario — suonate un tasto, ascoltate e continuate a spostare il cursore, regolando il punto end finché non sarete soddisfatti.

Generalmente é meglio suonare i tasti più bassi del campione perché il campione viene riprodotto lentamente e consente di individuare più facilmente il punto end. Se non riuscite ad individuare la locazione desiderata, passate al punto 4).

4) Selezionate una risoluzione più dettagliata e ripetete i punti 2) e 3) sopra descritti.

Il modo migliore per regolare il punto end é usare le tre risoluzioni nel seguente ordine: 1) Coarse, 2) Mid, 3) Fine. Una volta avvicinati il più possibile al punto end desiderato, usando Coarse, selezionate Mid (usando i pulsanti OVERALL ▲/▼) e usate poi i pulsanti OVERALL +/- per spostare il cursore.

Ecco la nostra forma d'onda vista con la risoluzione Mid:



Viene visualizzato solo un ingrandimento del blocco selezionato al punto 2) e solo la parte iniziale del terzo picco del nostro esempio (per informazioni circa le risoluzioni Coarse, Mid e Fine, vedi sezione "Circa le impostazioni di risoluzione" a pag. 79).

Noterete inoltre che il cursore torna a posizionarsi a destra (alla fine) della forma d'onda. Ciò avviene quando si seleziona per la prima volta una diversa risoluzione in una sessione di editing.

NOTE

Assicuratevi di premere e rilasciare un tasto ogni volta che desiderate ascoltare una nuova impostazione di cursore/punto end.

6 Uscite dal modo Sampling.

Premete di nuovo il pulsante RECORD (DIGITAL SAMPLING). La nuova impostazione di punto end viene salvata automaticamente e richiamata ogni volta che selezionate la voce campionata (#284).

Per editare altri campioni in una voce, ripetete semplicemente tutta la procedura sopra descritta.

Creazione di Loop

Il loop é una delle più utili applicazioni del campionamento digitale (Digital Sampling). Creando un loop, potete ripetere il campione all'infinito semplicemente tenendo premuto un tasto.

FAST ▶▶
▶TRACK

- 1 **Entrate nel modo Sampling.**
- 2 **Richiamate le funzioni Sample Editing.** (Premete il pulsante FUNCTION)
- 3 **Selezionate il campione (onda) desiderato.** (Suonate un tasto qualsiasi nell'estensione del campione)
- 4 **Impostate il campione per l'esecuzione in "loop".**
- 5 **Regolate il punto end.** Usate risoluzioni di editing diverse, se necessario.
- 6 **Uscite dal modo Sampling.**

1 Entrate nel modo Sampling.

Premete il pulsante RECORD (DIGITAL SAMPLING).

2 Richiamate le funzioni Sample Editing.

Premete il pulsante FUNCTION.

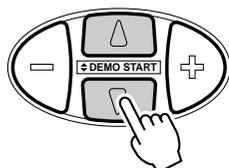
3 Selezionate il campione (onda) desiderato.

Suonate un tasto nell'estensione del campione. Una volta trovato il campione desiderato non suonate altri tasti e passate al punto #4.

4 Impostate il campione per la riproduzione in "loop".

L'impostazione Loop riproduce il campione in continuazione quando viene tenuto premuto un tasto. Per impostarla:

- 1) Usate i pulsanti OVERALL ▲/▼ per selezionare la funzione Loop / One Shot.



2) Usate i pulsanti OVERALL +/- per modificare l'impostazione, se necessario. (Per Loop, l'impostazione dovrebbe essere "YES.")

5 Regolate il punto end.

E' la stessa procedura al punto #5 di "Impostare il punto end" (vedi sopra).

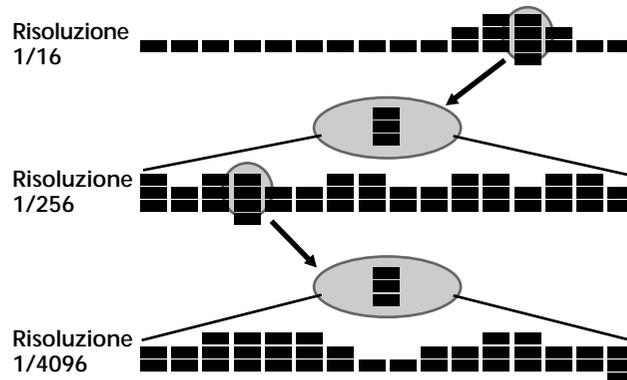
6 Uscite dal modo Sampling.

Premete di nuovo il pulsante RECORD (DIGITAL SAMPLING). Le nuove impostazioni di loop e punto end vengono salvate automaticamente e richiamate ogni volta che selezionate la voce campionata (#284).

Per editare altri campioni della voce, ripetete semplicemente tutta la procedura sopra descritta.

Circa le impostazioni di risoluzione

L'impostazione Coarse (1/16) visualizza tutto il campione registrato. Le impostazioni Mid (1/256) e Fine (1/4096) sono simili a 16 microscopi in successione che vi consentono di ingrandire un blocco desiderato e di impostare in modo preciso il punto end.

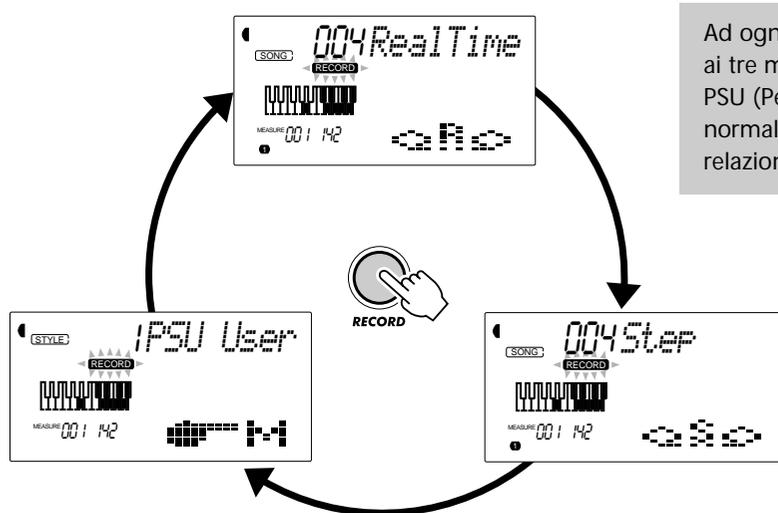


In Coarse ogni blocco è suddiviso in 16 blocchi e visualizzato in blocchi come nella risoluzione Mid.

Allo stesso modo, ogni blocco in Mid è suddiviso in 16 blocchi e visualizzato come nella risoluzione Fine.

REGISTRAZIONE DI SONG

La DJX é dotata di potenti e semplici funzioni di registrazione che vi consentono di registrare le vostre esecuzioni su tastiera, usando fino a sei tracce separate, e di creare le vostre composizioni orchestrali. E' possibile registrare e salvare fino a tre song User. Sono disponibili due modi di registrazione: Realtime (tempo reale) e Step.



Ad ogni pressione del pulsante RECORD si accede ai tre modi di registrazione — Realtime, Step e PSU (Performance Setup) — prima di tornare alla normale operatività. (Il modo PSU non é in relazione con la registrazione di Song (pag.56).

La registrazione Realtime (tempo reale) é simile all'uso di un registratore a nastro: qualsiasi cosa suoniate sulla tastiera, viene registrata mentre la suonate. Quando poi registrate parti successive su altre tracce, potete sentire le parti già registrate mentre registrate quelle nuove.

La registrazione Step vi consente di inserire le note individualmente. E' come scrivere le note su una partitura: le note vengono inserite una per volta.

Ogni metodo di registrazione ha i suoi vantaggi. La registrazione Step é molto precisa e ideale per inserire note la cui posizione, valore ritmico e dinamica sono fissi o consistenti (es. singole parti percussive di un pattern ritmico o singole note di una parte di basso sincopato). Consente inoltre un preciso controllo nella registrazione di passaggi veloci o complessi che sarebbe difficile o impossibile registrare in tempo reale.

La registrazione Realtime, d'altro canto, é ideale per cogliere il "feeling" naturale di un'esecuzione poiché vi permette di registrare mentre state suonando e di sentire simultaneamente ciò che state registrando.

Il metodo usato dipende in parte dal tipo di musica che desiderate creare e in parte dalle vostre preferenze. Potete anche usare entrambi i metodi. Ad esempio, potete registrare in tempo reale una linea della song sulla traccia 1 e usare poi Step per registrare le parti di "precisione" sulle altre tracce (e anche ri-registrare la traccia 1 quando tutte le altre parti sono a posto). Potrete anche programmare riff e pattern di base prima in Step e poi con Realtime aggiungere melodie ed abbellimenti.

NOTE

Ricordate che tutte le operazioni di registrazione "sostituiscono" i dati. Quindi, se registrate su una traccia che contiene già dei dati, tutti i dati precedentemente contenuti su quella traccia saranno sostituiti con i nuovi dati.

REGISTRARE UNA SONG USER – REGISTRAZIONE REALTIME

FAST ▶▶ ▶TRACK

- 1 Effettuate tutte le impostazioni desiderate sulla DJX.**
- 2 Selezionate il modo Realtime Record (premete il pulsante RECORD).**
- 3 Selezionate una song User per la registrazione (usando il keypad numerico).**
- 4 Selezionate un numero di traccia (con i pulsanti SONG MEMORY).**
- 5 Avviate la registrazione (suonando la tastiera o premendo START/STOP).**
- 6 Fermate la registrazione (al termine premete il pulsante START/STOP).**
- 7 Ascoltate la nuova registrazione (premendo il pulsante START/STOP).**
- 8 Registrate le altre tracce (ripetete i punti #4 - #7).**
- 9 Uscite dal modo Record (premete il pulsante RECORD).**

Dati registrabili sulle tracce normali (melody):

- Note on/off
- Velocity
- Impostazioni voce Main (Voice Number*, Volume*, Octave, Pan*, Reverb Send Level, Chorus Send Level, DSP Send Level)
- Impostazioni voce Dual (Voice Number*, Volume*, Octave, Pan*, Reverb Send Level, Chorus Send Level, DSP Send Level)
- Reverb on/off, Reverb Type*
- Chorus on/off, Chorus Type*
- DSP on/off, DSP Type*
- Arpeggiator on/off, Arpeggiator Type*, Arpeggiator Speed*
- Sustain on/off
- BPM (Tempo)*, Time Signature* (se tali dati non sono presenti nella traccia Chord)

Dati registrabili sulla traccia Chord:

- Numero di Style*
- Modifiche e tempi di accordo
- Sezioni di modifica (Lead In, Beat A/B, etc.) e tempo
- Pattern Volume*
- BPM (Tempo), Time Signature*

* Queste impostazioni possono essere registrate solo una volta all'inizio di una song; le altre impostazioni possono essere modificate nel mezzo della song.

1 Effettuate le impostazioni desiderate sulla DJX.

Prima di avviare la registrazione, dovrete eseguire varie impostazioni per la song, come selezionare uno stile, impostare il BPM (Tempo) e selezionare una voce (vedi pagg.44, 41e 24).

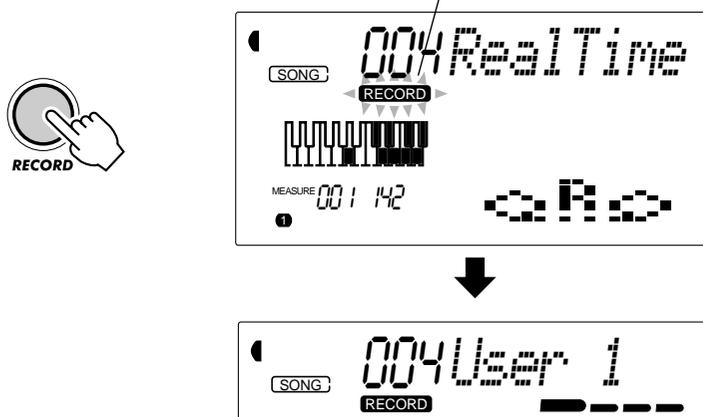
Selezionare uno stile vi consente di usare le sofisticate funzioni del pattern come parte della vostra song. In questo modo, potete suonare solo gli accordi e la DJX crea automaticamente la linea di basso e gli accordi più adeguati (per informazioni circa i pattern, vedi pag. 44).

Se lo desiderate, effettuate anche altre impostazioni. Consultate l'elenco sopra riportato per le impostazioni registrabili in una song.

2 Selezionate il modo Realtime Record.

Premete il pulsante RECORD finché in alto sul display non appare "RealTime".

RECORD lampeggia per qualche istante. Poi resta illuminato ad indicare lo standby di registrazione.



NOTE

I metodi di registrazione Realtime e Step possono essere mixati nella stessa song, ma non nella stessa traccia.

3 Selezionate una song User per la registrazione.

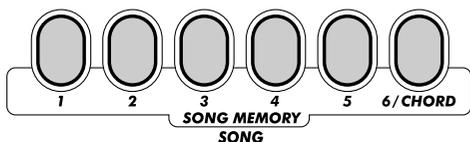
Usate il keypad numerico per selezionare la song desiderata: User 1 (004), User 2 (005) o User 3 (006).

I numeri di song User sono selezionabili come le voci (pag.25). Potete usare il keypad numerico per inserire direttamente il numero di song, i pulsanti +/- per scorrere tra le song oppure premere il pulsante SONG per avanzare di song in song.



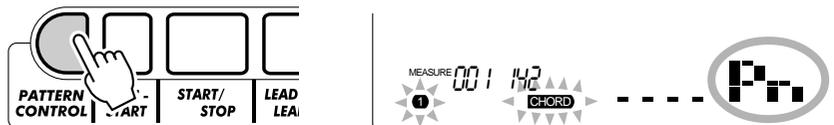
4 Selezionate un numero di traccia.

Premete il pulsante SONG MEMORY corrispondente alla traccia desiderata. (Questo punto é opzionale: la DJX seleziona automaticamente la prima traccia disponibile. Quando non contiene dati di song viene selezionata la traccia 1).



Registrazione sulla traccia Chord

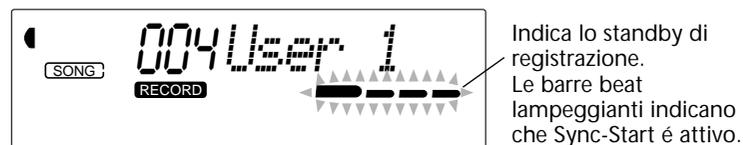
E' disponibile una speciale traccia Chord per la registrazione di dati di pattern. Essi vengono registrati automaticamente sulla traccia Chord (6). Per selezionare questa traccia e attivare Pattern Control, premete il pulsante PATTERN CONTROL.



Potete anche registrare simultaneamente una delle tracce Melody (1 - 5) e la traccia Chord (6).

5 Avviate la registrazione.

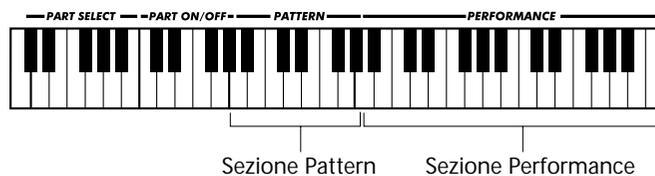
Quando l'indicazione "RECORD" smette di lampeggiare ed iniziano a lampeggiare le barre beat e il numero di traccia, potete avviare la registrazione suonando la tastiera (o premendo il pulsante START/STOP).



Se desiderate provare di nuovo la parte prima di registrare, premete il pulsante SYNC-START per disattivare Sync-Start. Quando siete pronti, premete di nuovo SYNC-START per tornare alla condizione precedente.

Registrazione di una traccia Chord

Con Sync-Start attivato, suonate il primo accordo della song nella sezione Pattern della tastiera. Il pattern inizia automaticamente e voi potete continuare a registrare suonando altri accordi a tempo con il pattern.



Se a questo punto desiderate annullare la registrazione, premete di nuovo il pulsante RECORD.

6 Fermate la registrazione.

Dopo aver suonato la parte, premete il pulsante START/STOP.

NOTE

Se Pattern Control è già stato attivato prima di accedere al modo Record, la traccia Chord è stata già automaticamente selezionata.

NOTE

Questa funzione può anche essere controllata con un interruttore a pedale (pag.21).

7 Ascoltate la nuova registrazione.

Per riprodurre la song dall'inizio, premete di nuovo il pulsante START/STOP. La riproduzione si ferma automaticamente alla fine della song o quando viene premuto di nuovo il pulsante START/STOP.

8 Registrate le altre tracce come desiderate.

Ripetete semplicemente i punti #4 - #7 sopra descritti. Assicuratevi che, quando premete il pulsante SONG MEMORY corrispondente alla traccia desiderata, il numero di traccia nel display lampeggi.

9 Uscite dal modo Record.

Premete il pulsante RECORD.

HOT TIPS

Operazioni aggiuntive

Escludere tracce durante la riproduzione

Mentre è abilitata la registrazione, potete decidere di escludere delle tracce specifiche. Ciò è utile quando desiderate sentire in modo chiaro certe tracce e non altre durante la registrazione. L'esclusione (mute) può essere eseguita anche durante la riproduzione. Per usare questa funzione, premete il pulsante SONG MEMORY corrispondente, più volte se necessario, finché il numero di traccia nel display non si disattiva.

Ad ogni pressione del pulsante SONG MEMORY (a riproduzione ferma) scorrono le seguenti impostazioni:



Il numero di traccia lampeggia — La traccia verrà registrata.*

* Non selezionabile durante la riproduzione.

Numero di traccia off — Traccia esclusa.
Numero di traccia on — La traccia sarà riprodotta.

Ri-registrare una Traccia

Se avete commesso un errore e desiderate ri-registrare una traccia:

Premete il corrispondente pulsante SONG MEMORY finché a display non lampeggia il numero di traccia desiderato (ad indicare lo standby di registrazione per quella traccia). Poiché così facendo si disattiva Sync-Start, premete il pulsante SYNC-START per riattivare Sync-Start e poi cominciate a registrare (come illustrato sopra al punto #5). In alternativa, premete il pulsante START/STOP per avviare la registrazione.

Cancellare una singola Traccia

Usate questa operazione per cancellare una singola traccia melodica senza cancellare tutta la song (operazione Song Clear, page 91). (Questa operazione è valida solo per le tracce melodiche).

- 1) Premete il pulsante RECORD.
- 2) Selezionate la traccia desiderata (usando il pulsante SONG MEMORY corrispondente).
- 3) Premete una volta il pulsante START/STOP per avviare la registrazione e un'altra volta per fermarla (senza suonare alcun tasto). Ciò cancella i dati contenuti nella traccia, lasciandola vuota.

REGISTRARE UNA SONG USER – REGISTRAZIONE STEP

FAST ▶▶
▶TRACK

- 1 Effettuate tutte le impostazioni sulla DJX.**
- 2 Selezionate il modo Step Record.** (Premete il pulsante RECORD)
- 3 Selezionate una song User per la registrazione** (con il keypad numerico).
- 4 Selezionate un numero di traccia** (con i pulsanti SONG MEMORY).
- 5 Avviate la registrazione.** (Inserite singolarmente note e pause, vedi pag. 86.)
- 6 Ascoltate la nuova registrazione** (premendo il pulsante START/STOP).
- 7 Registrare le altre tracce come desiderate.** (Ripetete i punti #4 - #6 sopra).
- 8 Uscite dal modo Record.** (Premete il pulsante RECORD).

Dati registrabili sulle tracce normali (melody):

- Note on/off
- Velocity**
- Impostazioni voce Main (Voice Number*, Volume*, Octave, Pan*, Reverb Send Level*, Chorus Send Level*, DSP Send Level*)
- Impostazioni voce Dual (Voice Number*, Volume*, Octave, Pan*, Reverb Send Level*, Chorus Send Level*, DSP Send Level*)
- Reverb on/off, Reverb Type*
- Chorus on/off, Chorus Type*
- DSP on/off, DSP Type*
- BPM (Tempo)*, Time Signature* (in mancanza di tali dati nella traccia Chord)

Dati registrabili sulla traccia Chord:

- Numero Style *
- Modifiche di accordi e tempo
- Sezioni di modifica (Lead In, Beat A/B, etc.) e tempo
- Pattern Volume*
- BPM (Tempo), Time Signature*

* Queste impostazioni possono essere registrate solo una volta all'inizio della song; le altre impostazioni possono essere cambiate in mezzo alla song.

** Tutte le note sono inserite con la stessa dinamica; potete modificarle successivamente usando la funzione Velocity Curve (pag. 90).

1 Effettuate tutte le impostazioni sulla DJX.

Stessa operazione della registrazione Realtime (pag.81).

2 Selezionate il modo Step Record.

Premete il pulsante RECORD finché in alto sul display non appare "Step".



RECORD lampeggia per qualche istante, poi resta illuminato ad indicare lo standby di registrazione.

NOTE

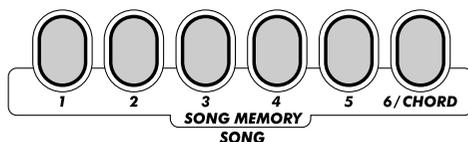
I metodi di registrazione Realtime e Step possono essere mixati nella stessa song ma non nella stessa traccia.

3 Selezionate una song User per la registrazione.

Questa procedura é identica alla registrazione Realtime (pag.82).

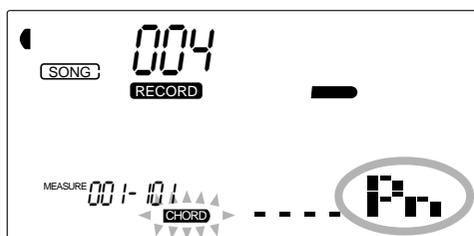
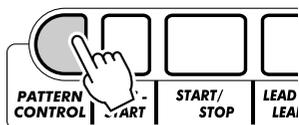
4 Selezionate un numero di traccia.

Premete il pulsante SONG MEMORY corrispondente alla traccia desiderata. (Questo punto é facoltativo; la DJX seleziona automaticamente la prima traccia disponibile. Quando non sono presenti dati di song viene selezionata la traccia 1).



Registrazione sulla traccia Chord

E' disponibile una speciale traccia Chord per la registrazione di dati di pattern. Essi vengono registrati automaticamente sulla traccia Chord (6). Per selezionare la traccia Chord e attivare Pattern Control, premete il pulsante PATTERN CONTROL.



NOTE

• Diversamente dalla registrazione Realtime, la registrazione Step vi consente di registrare solo una traccia per volta; la traccia Chord non può essere registrata simultaneamente con altre tracce.

• Se Pattern Control é già stato attivato prima di accedere al modo Record, la traccia Chord é stata selezionata automaticamente.

5 Avviate la registrazione.

Quando l'indicazione RECORD smette di lampeggiare ed inizia a lampeggiare il numero di traccia, potete avviare la registrazione. Registrate ogni nota (o accordo) e pausa individualmente, come sotto descritto:

Registrazione di Note

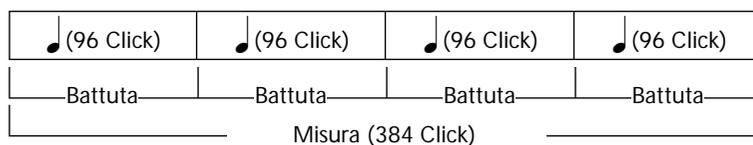
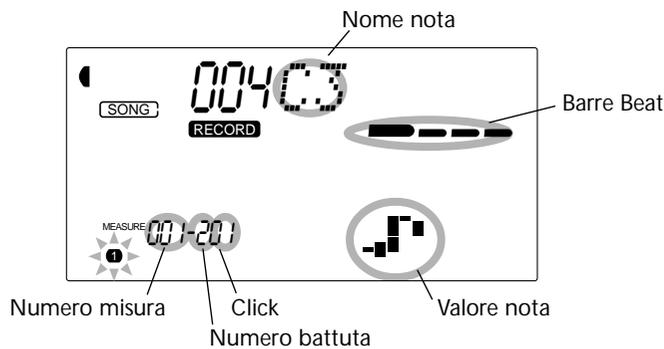
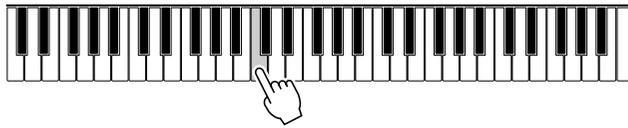
- 1) Selezionate la posizione desiderata nella song (misura/ battuta) con i pulsanti +/- . (Ad ogni pressione il pulsante si muove di una battuta avanti o indietro).
 - 2) Suonate il tasto/i desiderato. (Il nome della nota viene visualizzato in alto sul display).
- Quando registrate gli accordi sulla traccia Chord, assicuratevi che Pattern Control sia attivo e poi suonate l'accordo desiderato nella sezione PATTERN della tastiera.

NOTE

E' possibile registrare più di una nota per volta; solo l'ultima nota suonata viene però visualizzata a display.

3) Selezionate il valore di nota (tempo) usando il keypad numerico. (Il valore di nota appare come icona nel display.)

Per esempio, suonate il DO centrale (DO3) e premete poi il pulsante "4" (nota da 1/8).



Le barre beat indicano anche l'attuale posizione di registrazione (come battuta della misura).

La nota viene inserita automaticamente e la registrazione Step avanza sulla successiva posizione disponibile. Ad esempio, se una nota piena è stata inserita all'inizio della misura 1, la misura successiva è l'inizio della misura 2.

Come accennato, è possibile usare i pulsanti +/- per muoversi avanti ed indietro nella traccia. Quando sono stati registrati dei dati, i pulsanti +/- consentono di scorrere e riprodurre ogni nota in successione.

HOT TIPS**Opzioni aggiuntive****Registrazione di accordi e sezioni nella traccia Chord**

1) Suonate un accordo nella sezione PATTERN della tastiera (il nome dell'accordo viene visualizzato a display).



Inserite normalmente gli accordi, come singole note o accordi pieni (vedi pag.50).

2) Selezionate una sezione premendo il pulsante corrispondente. Quando selezionate la sezione Lead In o Lead Out, la lunghezza è fissa e non necessita di essere inserita al punto 3 qui di seguito.

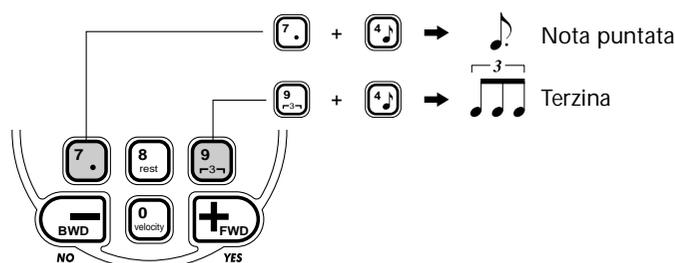
3) Selezionate il valore di nota (tempo) usando il keypad numerico.

4) Inserite altri accordi ripetendo la procedura ai punti 1 - 3. (La selezione di una sezione al punto 2 è ottimale).

Registrazione di Terzine e Note Puntate:

1) Al punto desiderato, premete il pulsante di keypad numerico corrispondente ("7" per note puntate o "9" per terzine).

2) Premete il pulsante del keypad numerico per il valore di nota desiderato.

**Registrazione di Pause:**

1) Selezionate il punto desiderato nella song usando i pulsanti +/-.

2) Premete il pulsante "8" (rest-pausa) sul keypad numerico.

3) Se desiderate registrare una pausa puntata o una pausa di terzina, premete il pulsante corrispondente sul keypad numerico ("7" per puntato e "9" per terzine).

4) Premete il pulsante del keypad numerico (1 - 6) corrispondente al valore desiderato. (Il valore di pausa desiderato appare come icona sul display).



5) Dopo aver registrato i valori di pausa desiderati, registrate la nota successiva.

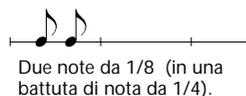
NOTE

• La sezione Lead In può essere registrata solo all'inizio di una song.

• Quando è selezionata la sezione Lead Out, non è possibile registrare altre note successive.

NOTE

Le terzine sono tre note all'interno di una singola battuta, cioè una battuta è divisa in tre unità uguali. Ogni nota o pausa di una terzina deve essere inserita separatamente.

**NOTE**

Le note puntate estendono di metà la lunghezza di una nota: la lunghezza di una nota puntata da 1/8 è quindi una nota da 1/8 più una nota da 1/16.

**HINT**

Se desiderate inserire due o più battute o pause consecutive, usate il pulsante + per avanzare nella traccia (per il numero di battute di pausa desiderato). Ciò vi consente di evitare di inserire ripetutamente pause quando ci sono molte battute o misure vuote tra le note.

6 *Ascoltate la nuova registrazione.*

Potete ascoltare tutta la traccia registrata in step in qualsiasi momento premendo il pulsante START/STOP. La traccia viene riprodotta (finché non la interrompete) e riporta la registrazione Step alla posizione successiva. Ricordate che in questo modo viene riprodotta solo la traccia selezionata. Per sentire tutte le tracce della song, uscite dal modo Step Rec (premete il pulsante RECORD) e premete poi il pulsante START/STOP per avviare la riproduzione della song.

7 *Registrate le altre tracce come desiderato.*

Per fare ciò ripetete i punti #4 - #6 sopra descritti. Assicuratevi che quando premete il pulsante SONG MEMORY corrispondente alla traccia desiderata, il numero della traccia lampeggi sul display.

8 *Uscite dal modo Record.*

Seguite la procedura indicata al punto #9 della registrazione Realtime (pag.84).

Sostituire Note o Pause

Se desiderate modificare una nota o una pausa che avete registrato, potete sostituirle in modo semplice e veloce:

- 1) Selezionate la posizione nella song usando i pulsanti +/-.
- 2) Premete la nuova nota sulla tastiera (o il corrispondente pulsante di valore di pausa sul keypad numerico).
- 3) Inserite il nuovo valore di nota sul keypad numerico. (Inserite prima una nota puntata o una terzina, se lo desiderate).
- 4) Alla richiesta del display: "Delete?", premete il pulsante +. Per annullare l'operazione, premete il pulsante -.

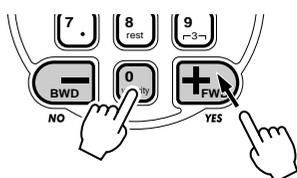
CAUTION

Questa operazione cancella tutte le note precedentemente registrate che seguono la nota da sostituire. Assicuratevi di voler cancellare tutte le note successive prima di sostituire la nota o la pausa selezionata.

Inserimento delle Curve Dinamiche (Funzione Velocity Curve)

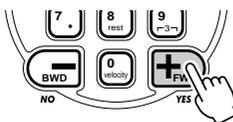
Nella registrazione Step, tutte le note vengono registrate con la stessa dinamica e volume. Per fare suonare in modo più naturale la traccia registrata in Step o per creare modifiche dinamiche sulla traccia, usate la funzione Velocity Curve.

- 1) Selezionate la nota su cui deve agire Velocity Curve (usando i pulsanti +/- o il keypad numerico). Tutte le note successive verranno modificate dalla dinamica.
- 2) Tenete premuto simultaneamente il pulsante VELOCITY ("0" nel keypad numerico) e premete + o - per selezionare la curva dinamica (Velocity Curve) desiderata.



La curva dinamica selezionata appare come icona nel display.

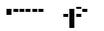
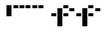
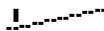
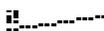
- 3) Alla richiesta "Change?", premete il pulsante + ("YES") per inserire la curva dinamica selezionata o - per annullare l'operazione.



HOT TIPS

E' possibile specificare una curva dinamica nel mezzo di una traccia PRIMA di registrare le note che saranno influenzate da tale curva. Selezionate l'ultima nota della traccia (pulsanti +/-) e inserite il valore di Velocity Curve desiderato. In questo caso la curva dinamica NON influenza l'ultima nota ma tutte quelle inserite successivamente.

Elenco delle curve dinamiche (Velocity Curve)

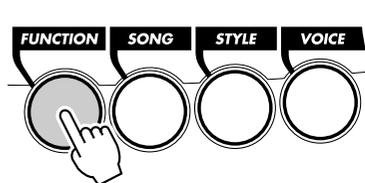
Display	Tipo/ Descrizione	Display	Tipo/ Descrizione
	Mezzoforte Imposta tutte le note successive su un valore di dinamica di 80.		Diminuendo 1 Crea un diminuendo di due misure, partendo dall'attuale dinamica della nota selezionata e finendo con una diminuzione di dinamica di 40.
	Forte Imposta tutte le note successive su un valore di dinamica di 100.		Diminuendo 2 Crea un diminuendo di due misure, partendo dall'attuale dinamica della nota selezionata e finendo con una diminuzione di dinamica di 20.
	Fortissimo Imposta tutte le note successive su un valore di dinamica di 120.		Diminuendo 3 Crea un diminuendo di due misure, partendo dall'attuale dinamica della nota selezionata e finendo con una diminuzione di dinamica di 10.
	Mezzopiano Imposta tutte le note successive su un valore di dinamica di 60.		Accent 1 Aumenta di 30 la dinamica delle note iniziali (1° battuta) di tutte le misure (l'icona a display visualizza due misure).
	Piano Imposta tutte le note successive su un valore di dinamica di 40.		Accent 2 Aumenta di 30 la dinamica delle note all'inizio e a metà di tutte le misure (l'icona a display visualizza due misure).
	Pianissimo Imposta tutte le note successive su un valore di dinamica di 20.		Triangle wave (onda triangolare) Alterna un aumento e una graduale diminuzione di 30 nella dinamica del pattern di un'onda triangolare. L'onda si ripete ogni due misure su tutta la traccia (l'icona a display visualizza due misure).
	Crescendo 1 Crea un crescendo di due misure, partendo dall'attuale dinamica della nota selezionata e terminando con un aumento di dinamica di 40.		Square wave (onda quadra) Alterna un aumento e una brusca diminuzione di 30 nella dinamica del pattern di un'onda quadra. L'onda si ripete ogni due misure su tutta la traccia (l'icona a display visualizza due misure).
	Crescendo 2 Crea un crescendo di due misure, partendo dall'attuale dinamica della nota selezionata e terminando con un aumento di dinamica di 20.		
	Crescendo 3 Crea un crescendo di due misure, partendo dall'attuale dinamica della nota selezionata e terminando con un aumento di dinamica di 10.		

CANCELLARE UNA SONG (Song Clear)

L'operazione Song Clear (parametri Function) cancella completamente tutti i dati registrati su tutte le tracce della song User selezionata. Usatela solo quando siete sicuri di voler cancellare una song e registrarne una nuova.

1 Selezionate il modo Function.

Premete il pulsante FUNCTION.



Lampeggia ad indicare che é selezionato il parametro Function.

2 Selezionate il parametro Function (61 - 63) corrispondente alla song che desiderate cancellare.

Mentre l'indicazione "FUNCTION" lampeggia, usate il keypad numerico per selezionare il numero di parametro Function desiderato:

- 61 — Clear song #1 ("F61 USng1Clr")
- 62 — Clear song #2 ("F62 USng2Clr")
- 63 — Clear song #3 ("F63 USng3Clr")

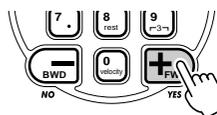
3 Avviate l'operazione Song Clear.

Quando l'indicazione "FUNCTION" smette di lampeggiare, appare la domanda "Clr?". Premete il pulsante + per avviare l'operazione Song Clear.



4 Alla domanda "Sure?", cancellate la song selezionata.

Premete + per cancellare la song corrispondente o - per annullare l'operazione e tornare al punto 3.



Per uscire dall'operazione Song Clear, premete uno degli altri pulsanti Mode: SONG, STYLE o VOICE.

NOTE

Questi numeri di parametro possono essere selezionati come le voci (pag.25). Potete usare il keypad numerico per inserire direttamente il numero o i pulsanti +/- per scorrere tra i parametri oppure premere il pulsante FUNCTION per avanzare di numero in numero.

IMPORTANT

Poiché l'indicazione "FUNCTION" lampeggia solo per un paio di secondi, assicuratevi di selezionare velocemente il parametro dopo il punto 1.

FUNZIONI MIDI

Anche se la DJX é molto versatile e potente di per sé, é anche possibile usarla molto efficacemente in qualsiasi setup MIDI.

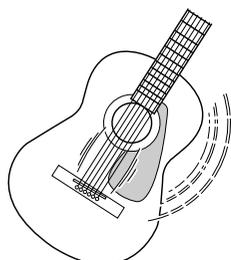
La DJX é compatibile MIDI, dispone di prese MIDI IN e MIDI OUT e offre vari controlli MIDI. Usando le funzioni MIDI potrete espandere ulteriormente le vostre capacità musicali. Questa sezione illustra cos'è il MIDI e cosa può fare e come usare il MIDI con la DJX.

IMPORTANT Le funzioni MIDI non possono essere usate nel modo Song.

COS'E' IL MIDI?

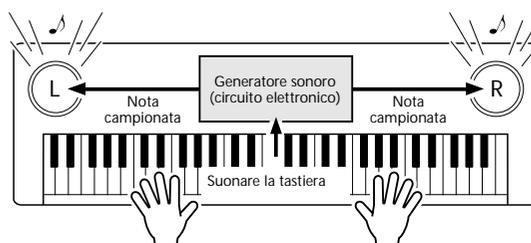
Senza dubbio avrete già sentito parlare di "strumenti acustici" e "strumenti digitali". Oggigiorno, queste sono le due principali categorie di strumenti. Consideriamo un pianoforte acustico e una chitarra classica come rappresentanti degli strumenti acustici. Con il pianoforte, premete un tasto e il martelletto interno colpisce alcune corde e suona una nota. Con la chitarra, pizzicate una corda e la nota suona. Ma come fa uno strumento digitale a suonare una nota?

Nota prodotta su chitarra acustica



Pizzicate una corda e il corpo della chitarra fa risuonare il timbro.

Nota prodotta su strumento digitale



In base alle informazioni di esecuzione sulla tastiera, viene riprodotta dagli altoparlanti una nota campionata memorizzata nel generatore sonoro.

Come illustrato in figura, in uno strumento elettronico la nota campionata (precedentemente registrata) memorizzata nella sezione di generazione sonora (circuitto elettrico), viene suonata in base alle informazioni ricevute dalla tastiera. Quindi, quali sono le informazioni provenienti dalla tastiera che diventano la base per produrre una nota?

Per esempio, diciamo che suonate una nota di "DO" da 1/4 usando il suono di grand piano sulla tastiera della DJX. Diversamente da uno strumento acustico che emette una nota risonante, lo strumento elettronico trasmette dalla tastiera informazioni come "con quale voce", "con quale tasto", "con quanta forza", "quando é stato premuto" e "quando é stato rilasciato". Ogni parte di queste informazioni viene poi trasformata in un valore numerico ed inviata al generatore sonoro. Usando come base questi numeri, il generatore sonoro riproduce il campione di nota memorizzato.

Esempi di informazioni di tastiera

Numero di voce (con quale voce)	156 (grand piano)
Numero di nota (con quale tasto)	60 (DO3)
Note on (quando é stato premuto) e note off (quando é stato rilasciato)	Tempo espresso numericamente (nota da 1/4)
Velocity - dinamica (con quanta forza)	120 (forte)

MIDI é l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface (interfaccia digitale per strumenti musicali) e consente la comunicazione tra strumenti musicali elettronici attraverso l'invio e la ricezione di dati compatibili di Nota, Control Change, Program Change e altri vari tipi di dati o messaggi MIDI. La DJX é in grado di controllare un'unit  MIDI trasmettendo dati relativi alla nota e vari tipi di dati controller e pu  essere controllata da messaggi MIDI in ingresso che determinano automaticamente il modo del generatore sonoro, selezionano canali MIDI, voci ed effetti e modificano valori di parametro e, naturalmente, riproducono le voci specificate per le varie parti.

I messaggi MIDI possono essere suddivisi in due gruppi: Channel (di canale) e System (di sistema). Qui di seguito illustriamo i vari tipi di messaggi MIDI che la DJX é in grado di ricevere/ trasmettere.

● Messaggi Channel (di canale)

La DJX é in grado di gestire 16 canali. Di norma si dice che "  in grado di suonare 16 strumenti contemporaneamente". I messaggi di canale trasmettono informazioni come Note ON/OFF, Program Change, per ognuno dei 16 canali.

Nome Messaggio	Operazione sulla DJX/ Impostazioni di Pannello
Note ON/OFF	Messaggi generati quando viene suonata la tastiera. Ogni messaggio include un numero di nota specifico corrispondente al tasto che � stato premuto e un valore di dinamica basato sulla forza con cui � stato premuto il tasto .
Program Change	Numero di Voce (se necessario, insieme alle corrispondenti impostazioni di bank select MSB/LSB).
Control Change	Messaggi usati per modificare alcuni aspetti del suono (modulazione, volume, pan, etc.).

● Messaggi System (di sistema)

Questi dati sono comuni a tutto il sistema MIDI. I messaggi di sistema includono messaggi come Exclusive Messages (messaggi esclusivi) che trasmettono gli stessi dati ad ogni strumento di qualsiasi marca e messaggi Realtime che controllano le unit  MIDI .

Nome Messaggio	Operazione sulla DJX/ Impostazioni di Pannello
Exclusive Message	Impostazioni di Riverbero/chorus/DSP, etc.
Realtime Messages	Impostazione di Clock Operazione di Start/stop

I messaggi trasmessi/ ricevuti dalla DJX sono elencati nella Carta di Implementazione MIDI, riportata a pag.114.

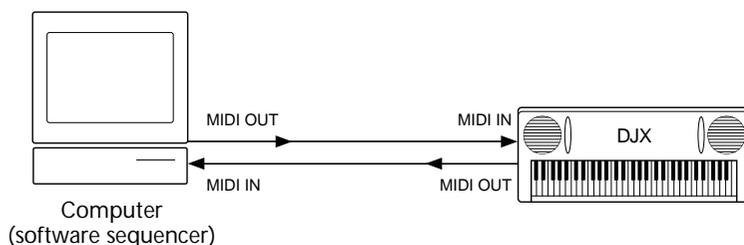
COLLEGAMENTO AD UN PERSONAL COMPUTER

Collegando le prese MIDI della DJX ad un personal computer, é possibile accedere a svariati software musicali.

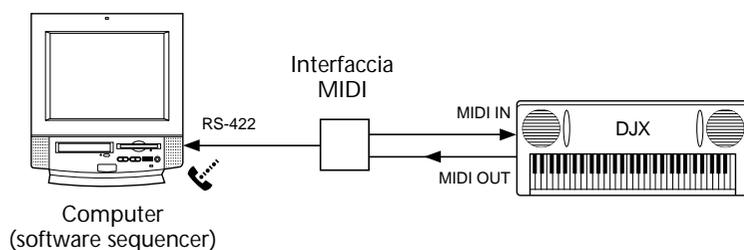
Quando usate un'interfaccia MIDI installata in un personal computer, collegate le prese MIDI del personal computer alla DJX.

Usate solo speciali cavi MIDI quanto collegate tra loro unità MIDI.

- Collegate le prese MIDI della DJX alle prese MIDI del personal computer.



- Quando usate un'interfaccia MIDI con un computer Macintosh, collegate la presa RS-422 del computer (porta modem o stampante) all'interfaccia MIDI, come illustrato nella figura qui di seguito riportata.

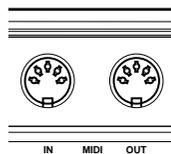


NOTE

Quando usate un computer Macintosh, regolate l'impostazione di interfaccia MIDI clock del software applicativo in modo che corrisponda all'impostazione dell'interfaccia MIDI che state utilizzando. Per informazioni, consultate il manuale del software che desiderate utilizzare.

Prese MIDI

Per scambiare dati MIDI tra più apparecchiature, ogni unità deve essere collegata con un cavo. Le prese MIDI della DJX sono posizionate sul pannello posteriore dello strumento.



- MIDI IN** Riceve dati MIDI da un'altra unità MIDI.
- MIDI OUT** Trasmette le informazioni di tastiera della DJX come dati MIDI, ad un'altra unità MIDI.

NOTE

- E' necessario usare speciali cavi MIDI (opzionali) per collegare tra loro le unità MIDI. Potrete trovarli nei negozi di strumenti musicali, etc.
- Non usate mai cavi MIDI più lunghi di 15 metri. Cavi più lunghi possono riportare rumori e causare errori nei dati.

PARAMETRI FUNCTION – MIDI

I parametri Function offrono alla DJX ulteriori impostazioni MIDI più dettagliate. Queste impostazioni includono:

- Remote Channel
- Keyboard Out
- Pattern Out
- Local Control
- External Clock
- Bulk Dump Send
- Initial Setup Send
- Sampling Send

Selezionare e modificare i parametri Function:

Premete il pulsante FUNCTION e usate poi il keypad numerico per selezionare il numero di parametro. Quando "FUNCTION" smette di lampeggiare, usate il keypad numerico o i pulsanti +/- per modificare le impostazioni (vedi pag.18).

NOTE

Le seguenti impostazioni MIDI vengono salvate anche alla disattivazione dello strumento. Tuttavia, le impostazioni MIDI NON sono incluse nei dati salvati nei banchi User con la funzione Performance Setup (pag. 56).

Parametri Function

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estensione/ Impostazioni																								
81	Remote Channel	RemoteCh	off, 01 - 16																								
<p>Determina quanto la DJX viene controllata da una tastiera MIDI "remote" (esterna). Impostatelo su uno dei 16 canali (01 - 16) per usare una tastiera esterna per il controllo delle funzioni della DJX sul canale selezionato. (I restanti 15 canali sono utilizzabili per operazioni multitimbriche). Quando è regolato su "off," la DJX può essere utilizzata pienamente come una sorgente sonora multitimbrica a 16 canali. L'impostazione di default è "off."</p>																											
82	Keyboard Out	KbdOut	on, off																								
<p>Determina se vengono trasmessi o meno i dati di performance della tastiera della DJX. Quando è regolato su "off", le note suonate sulla DJX non influenzano (non sono trasmesse) l'unità MIDI collegata. Quando è regolato su "on", vengono trasmessi i seguenti dati di tastiera: parte della voce Main sul canale 1, parte della voce Split sul canale 2 e parte della voce Dual sul canale 11. L'impostazione di default è "on."</p>																											
<p>NOTE Se Keyboard Out e Local Control (#84 vedi sotto) sono entrambi regolati su "off", quando suonerete la tastiera, non suonerà né l'unità MIDI collegata né la DJX.</p>																											
83	Pattern Out	PtrnOut	on, off																								
<p>Determina se i dati di pattern vengono trasmessi o meno dal MIDI OUT. Quando è regolato su "on," i dati di pattern vengono trasmessi sui canali 3 - 10 (vedi sotto). L'impostazione di default è "off."</p>																											
<p>Canali Trasmissione Pattern:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Canale 3</td><td>—</td><td>Hi-hat</td></tr> <tr><td>Canale 4</td><td>—</td><td>Percussion</td></tr> <tr><td>Canale 5</td><td>—</td><td>Bass</td></tr> <tr><td>Canale 6</td><td>—</td><td>Phrase 1</td></tr> <tr><td>Canale 7</td><td>—</td><td>Phrase 2</td></tr> <tr><td>Canale 8</td><td>—</td><td>Phrase 3</td></tr> <tr><td>Canale 9</td><td>—</td><td>Kick</td></tr> <tr><td>Canale 10</td><td>—</td><td>Snare</td></tr> </table>				Canale 3	—	Hi-hat	Canale 4	—	Percussion	Canale 5	—	Bass	Canale 6	—	Phrase 1	Canale 7	—	Phrase 2	Canale 8	—	Phrase 3	Canale 9	—	Kick	Canale 10	—	Snare
Canale 3	—	Hi-hat																									
Canale 4	—	Percussion																									
Canale 5	—	Bass																									
Canale 6	—	Phrase 1																									
Canale 7	—	Phrase 2																									
Canale 8	—	Phrase 3																									
Canale 9	—	Kick																									
Canale 10	—	Snare																									
<p>HINT È possibile usare Pattern Out in molti modi. Un'utile applicazione consiste nel suonare tutte le parti, o quelle selezionate, su un generatore sonoro MIDI. In questo modo si rinforzano i suoni della DJX miscelandoli (o sostituendoli) con quelli del generatore sonoro. Un'altra applicazione possibile consiste nel registrare su un sequencer singole parti da ogni canale e usare le avanzate funzioni di editing del sequencer per riarrangare le parti del pattern.</p>																											

No.	Nome Parametro	Nome a display	Estensione/ Impostazioni
84	Local Control	Local	on, off
<p>Determina se la tastiera é "collegata" o meno alle Voci Interne della DJX. Quando é regolato su "on", le Voci rispondono alle note suonate sulla tastiera. Quando é regolato su "off", le Voci rispondono solo ai dati MIDI in ingresso dal MIDI IN. L'impostazione di default é "on". Se state routizzando il MIDI OUT della DJX su un sequencer con rientro al MIDI IN, potrete impostare questo parametro su "off" per evitare "feedback" MIDI.</p>			
85	External Clock	ExtClock	on, off
<p>Determina se le funzioni di riproduzione dello stile e della song sono controllate dal Clock interno della DJX (off) o dai dati di Clock MIDI inviati da un sequencer o computer esterno (on). Dovrebbe essere regolato su "on" quando desiderate che la riproduzione di uno stile o di una song segua l'unità esterna (es. una rhythm machine o un sequencer). L'impostazione di default é "off".</p> <p>NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando é impostato su "on" la riproduzione dello stile NON PUO' essere controllata dai controlli di pannello della DJX . • Il Clock esterno viene disattivato automaticamente quando si seleziona il modo Song. 			
86	Bulk Dump Send	BulkSend	
<p>Vi consente di salvare importanti dati e impostazioni della DJX su un'altra unità (come sequencer, computer o MIDI data filer). Le impostazioni salvate sono: banchi Performance Setup User 1 - 4 e Song User 1 - 3, che potrete poi ricaricare in qualsiasi momento. Per esempio, potete salvare dati su floppy disk su un computer o un MIDI data filer (come Yamaha MDF3) e disporre di un'illimitata capacità di storgaggio per i vostri dati DJX. (Per maggiori informazioni, consultate la sezione "USO DI BULK DUMP SEND/SAMPLING SEND PER SALVARE I DATI" a pag. 97).</p>			
87	Initial Setup Send	InitSend	
<p>Questa funzione vi consente di trasmettere le impostazioni di initial setup della DJX su un sequencer e registrarle come parte di una song. Assicura che quando riproducete la song, la DJX venga automaticamente riconfigurata sulle impostazioni adatte alla song. (Per ulteriori informazioni, consultate la sezione "USO DI INITIAL SETUP SEND CON UN SEQUENCER" a pag.100.)</p>			
88	Sampling Send	SmpISend	
<p>Vi consente di salvare tutti i dati campionati dall'utente nella voce "Sampled" (#284) su un'altra unità (come sequencer, computer o MIDI data filter). E' simile alla funzione Bulk Dump Send sopra descritta, tranne che salva solo i dati campionati. (Per ulteriori informazioni, consultate la sezione "USO DI BULK DUMP SEND/SAMPLING SEND PER SALVARE I DATI" a pag. 97).</p>			

USO DI BULK DUMP SEND/SAMPLING SEND PER SALVARE I DATI

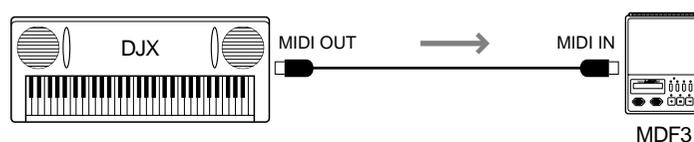
Le procedure per queste due funzioni sono identiche. La funzione Bulk Dump Send salva Performance Setup User e Song User. La funzione Sampling Send salva solo dati campionati dall'utente (voce "Sampled", #284).

Salvataggio dati Bulk /Sampling

1 Innanzitutto, impostate l'unità MIDI collegata per registrare i dati.

La presente procedura può variare a seconda delle unità e del software che utilizzate. Per esempio, se state usando un MIDI Data Filter Yamaha MDF3:

- 1) Effettuate i collegamenti MIDI.

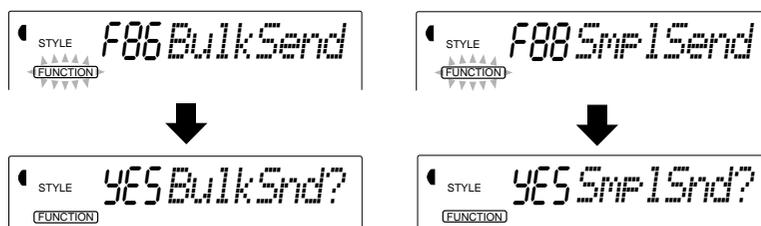


- 2) Impostate l'MDF3 per la registrazione di dati MIDI. (Consultate il manuale di istruzioni dell'MDF3).

2 Sulla DJX, selezionate la funzione Bulk Dump Send/Sampling Send.

Procedete normalmente:

- 1) Premete il pulsante FUNCTION.
- 2) Selezionate il parametro Function desiderato con il keypad numerico: #86 per Bulk Dump Send o #88 per Sampling Send.



3 Alla richiesta "BulkSnd?"/"Smp1Snd?", impostate la procedura su standby.

Premete il pulsante + per avviare l'operazione.

NOTE

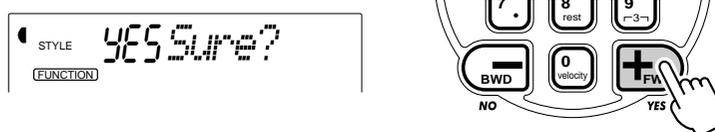
Le funzioni Bulk Dump Send/Sampling Send non possono essere usate nelle seguenti condizioni:

- Quando suona un pattern
- Nel modo Song
- In uno dei modi di registrazione
- Mentre si richiama un Performance Setup
- Durante la ricezione di dati bulk/sampling

Se cercate di eseguire queste funzioni durante una delle operazioni sopra indicate, a display appare "---" e i dati non vengono trasmessi.

4 Al messaggio "Sure?" iniziate l'invio dei dati.

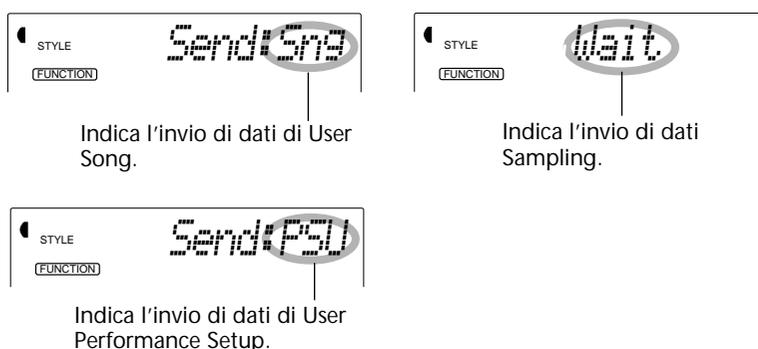
Premete il pulsante + per iniziare la trasmissione dei dati o premete il pulsante - per annullare l'operazione e tornare al punto 3. Ricordate che questa operazione può richiedere alcuni minuti.



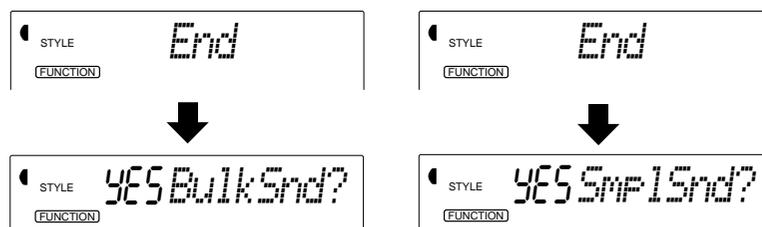
Quando inizia la trasmissione dei dati, il display indica i vari stadi della trasmissione, fino al completamento dell'operazione:

NOTE

Bulk Dump Send/Sampling Send può essere annullata a metà procedura, premendo il pulsante -.



Al termine dell'operazione appare il seguente display:



5 Uscite dalla procedura Bulk Dump Send/ Sampling Send.

Per uscire da Bulk Dump Send/Sampling Send, premete uno degli altri pulsanti Mode: SONG, STYLE o VOICE.

Caricamento di dati Bulk/ Sampling

Una volta salvati i dati della DJX come sopra descritto, potete facilmente ricaricarli nella DJX.

1 Impostate l'unità MIDI collegata per l'invio dei dati appropriati.

La procedura potrebbe variare a seconda delle unità e del software utilizzati. Se, ad esempio, state usando un MIDI Data Filter Yamaha MDF3:

- 1) Effettuate i collegamenti MIDI.



- 2) Inserite il floppy disk (contenente i dati desiderati) nel MIDI Data Filer.

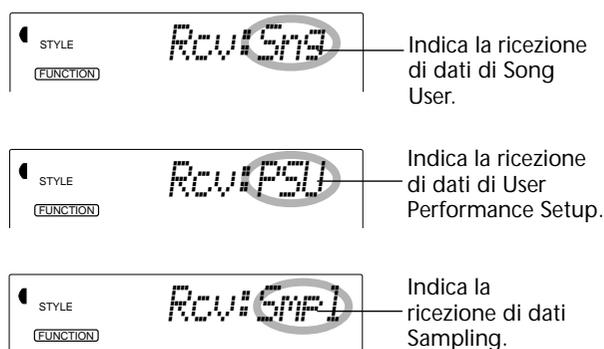
2 Assicuratevi che la DJX sia in modo Style.

Assicuratevi che la DJX NON sia impostata in modo Song e non sia nel mezzo di un'operazione come registrazione o riproduzione, riproduzione di pattern, Bulk Dump Send, etc.

3 Iniziate l'invio dei dati dall'unità MIDI collegata.

Inviare i dati dall'unità collegata. (Consultate il manuale di istruzioni dell'unità per maggiori informazioni al riguardo).

La DJX riceve automaticamente i dati. Quando vengono ricevuti i dati, il display della DJX indica i vari stati della ricezione, fino al termine dell'operazione:



NOTE

- Quando la DJX è in fase di ricezione di dati bulk / sampling, non è possibile usare i controlli di pannello.

- I dati Bulk e Sampling non possono essere caricati nelle seguenti condizioni:

- Durante la riproduzione di un pattern
- Nel modo Song
- In uno dei modi di registrazione
- Quando è richiamato un Performance Setup
- Durante l'invio di dati bulk/sampling

Se cercate di eseguire questa funzione mentre sono in corso le operazioni sopra elencate, a display appare "- - -" ed i dati non vengono ricevuti.

Al termine dell'operazione, viene visualizzato per qualche istante il seguente display (prima di tornare all'operazione originale).



USO DI INITIAL SETUP SEND CON UN SEQUENCER

L'uso più comune della funzione Initial Setup Send è la registrazione di una song su un sequencer per la riproduzione sulla DJX. In sostanza, viene scattata un' "istantanea" delle impostazioni della DJX e i dati vengono inviati al sequencer. Registrando questa "istantanea" all'inizio della song (prima di qualsiasi dato di performance), è possibile recuperare all'istante le impostazioni necessarie sulla DJX. Se è presente una pausa nella song, è possibile eseguire questa operazione anche durante la song, ad esempio cambiando tutte le impostazioni della DJX per la sezione successiva della song.

Invio di dati di Initial Setup

1 Impostate il sequencer per la registrazione.

La procedura potrebbe variare a seconda del software e delle unità utilizzate.

E' consigliabile lasciare due o più misure vuote (nessun dato di performance) prima che inizi la song. I dati di Initial Setup dovrebbero poi essere registrati in questo punto della song.

2 Sulla DJX, selezionate la funzione Initial Setup Send.

Procedete normalmente:

- 1) Premete il pulsante FUNCTION.
- 2) Selezionate il parametro #87 (usando il keypad numerico).



NOTE

La funzione Initial Setup Send non può essere usata nelle seguenti condizioni:

- Durante la riproduzione di un pattern
- Nel modo Song
- In uno dei modi di registrazione
- Durante la ricezione di dati bulk/sampling

Se cercate di eseguire questa funzione mentre sono in corso le operazioni sopra elencate, a display appare "- - -" ed i dati non vengono trasmessi.

3 *Alla richiesta "InitSnd?", impostate l'operazione su standby.*

Premete il pulsante +.



4 *Avviate la registrazione sul sequencer e inviate poi i dati di Initial Setup.*

Avviate normalmente la registrazione sul sequencer; poi, con il minimo ritardo possibile, premete il pulsante + per iniziare la trasmissione dei dati.

Un messaggio "End" appare per qualche istante a display al termine dell'operazione, seguito dalla richiesta "InitSnd?".

5 *Fermate la registrazione sul sequencer.*

Fermate normalmente la registrazione sul sequencer. Assicuratevi che tutti i dati di performance registrati successivamente siano registrati almeno una misura dopo i dati di Initial Setup.

6 *Uscite dall'operazione Initial Setup Send.*

Per uscire da Initial Setup Send, premete uno dei pulsanti Mode: SONG, STYLE o VOICE.

MALFUNZIONAMENTI

Problema	Possibile Causa e Soluzione
Quando la DJX viene attivata/disattivata il suono "salta".	E' normale ed indica che la DJX sta ricevendo alimentazione elettrica.
Si avverte un persistente suono di rumore o ronzio.	Assicuratevi che l'adattatore di corrente non sia troppo vicino o appoggiato sul pannello della DJX.
Non c'è suono anche quando viene suonata la tastiera o riprodotta una song.	Controllate che nulla sia collegato alla presa PHONES/AUX OUT del pannello posteriore. Quando a questa presa è collegato un paio di cuffie, non viene trasmesso alcun suono in uscita.
La voce selezionata non suona correttamente o il volume è troppo basso.	Assicuratevi che le seguenti impostazioni siano corrette: Main Voice Volume (#01, pag.27), Dual Voice Volume (#11, pag.30) e Split Voice Volume (#21, pag.32).
Non c'è suono quando si suona la tastiera.	Quando si imposta il Punto di Split, la tastiera viene usata solo per cambiare il valore e non produce suoni.
Il suono delle voci o dei ritmi è particolarmente strano e inusuale.	Le batterie si stanno esaurendo. Sostituitele (vedi pag. 8.)
Il pattern non viene riprodotto anche premendo il pulsante START/STOP.	Quando External Clock (pag. 96) è "on," la riproduzione dello stile NON PUO' essere controllata dai controlli di pannello della DJX.
Non c'è suono né sulla DJX né sull'unità MIDI collegata.	<ul style="list-style-type: none"> • Se Local Control (Function #84, pag.96) è "off," le voci della DJX non suonano anche se premete i tasti sulla tastiera. • Se Keyboard Out (Function #82, page 95) è "off," l'apparecchiatura MIDI non suona quando si suona la tastiera della DJX.
Il pattern non suona correttamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Assicuratevi che Pattern Volume (pag. 49) sia regolato su un livello adeguato. • Assicuratevi che Pattern Split Point (#51, pag. 54) sia regolato su un valore adeguato.
Sembra che alcune Parti non suonino.	Assicuratevi che nessuna delle Parti sia stata inavvertitamente disattivata con Part Control. (Tutti i tasti corrispondenti a display dovrebbero apparire anneriti).
Non si sentono correttamente gli effetti Reverb/Chorus/DSP.	<ul style="list-style-type: none"> • Assicuratevi che il parametro Send Level dell'effetto (e della voce desiderata: Main, Dual o Split) sia impostato su un valore adeguato (vedi pagg. 27, 30, 32). • Assicuratevi che l'effetto corrispondente sia attivato (vedi pagg. 34, 35, 36).
Sembra che non tutte le voci suonino o il suono sembra "tagliato".	La DJX ha una polifonia massima di 32 note. Se state usando una voce Dual o Split e allo stesso tempo state riproducendo uno stile o una song, alcune note/suoni della Parte potrebbero venire omessi ("rubati") dal pattern o dalla song (vedi nota a pag. 106).
Quando usate la DJX con un sequencer, si sente uno strano suono "flanging" o "doppio". (Come un suono "dual" in layer di due voci, anche se Dual è disattivato).	<ul style="list-style-type: none"> • Se state routizzando il MIDI OUT della DJX ad un sequencer con rientro al MIDI IN, impostate Local Control (page 96) su "off" per evitare un "feedback" MIDI. • Quando usate il pattern con un sequencer, impostate MIDI Echo (o il controllo in essere) su "off." (Per maggiori informazioni, consultate il manuale d'uso dell'unità o del software utilizzato).
Il suono è distorto e non è pulito.	<ul style="list-style-type: none"> • Molti suoni della DJX sono stati deliberatamente processati o creati con un effetto "lo-rez" o "grunge" che si adatta particolarmente a determinati generi musicali. • Regolando le manopole CUTOFF e RESONANCE su impostazioni vicine al valore massimo (specialmente quando anche il dial MASTER VOLUME è al massimo) può verificarsi della distorsione. • Se ciò avviene per la voce "Sampled" (#284), potreste aver registrato i campioni ad un livello eccessivo (vedi pag. 70).

Problema	Possibile Causa e Soluzione
La manopola ASSIGN e/o il RIBBON CONTROLLER non hanno effetto sulla parte selezionata.	Il suono di certe Parti può cambiare poco se non del tutto, a seconda del suono stesso e dell'effetto o del parametro usato.
GROOVE o Dynamics non hanno alcun effetto sulle voci Drum Loop.	E' normale. Le voci Drum Loop sono ritmi campionati; GROOVE e Dynamics hanno effetto solo su dati pattern.
L'interruttore a pedale sembra produrre l'effetto opposto. Ad esempio, quando lo si usa per il sustain, premendolo si taglia il suono e rilasciandolo il suono viene sostenuto.	E' invertita la polarità dell'interruttore a pedale. Assicuratevi che il pedale sia collegato correttamente alla presa FOOT SWITCH prima di attivare lo strumento.
La registrazione dei campioni non funziona.	Assicuratevi che il cavo di ingresso sia collegato correttamente alla presa MIC o LINE IN (vedi pag. 70).
La registrazione di campioni inizia in anticipo o in ritardo.	Assicuratevi che il livello di trigger sia impostato correttamente (vedi pag. 71).
Il suono della voce cambia da nota a nota.	Il sistema di generazione sonora AWM utilizza registrazioni multiple (campioni) di uno strumento sull'estensione della tastiera; di conseguenza il suono della voce può differire leggermente da nota a nota .

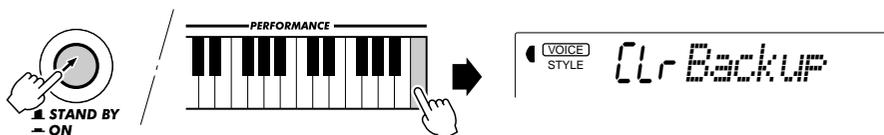
BACKUP DEI DATI & INIZIALIZZAZIONE

Tranne per i dati elencati qui di seguito, è possibile resettare tutte le impostazioni di pannello della DJX ai valori iniziali. Per i dati qui elencati viene eseguito un backup (cioè vengono conservati in memoria) finché l'adattatore AC è collegato o finché è installato un set di batterie.

- Dati Song User
- Dati Performance Setup User
- Numero Banco Performance Setup
- Touch Sensitivity (sensibilità al tocco)
- Split Point (punto di split)
- Pattern Split Point
- Funzione Footswitch Assign
- Dati Voce Sampling

Inizializzazione dei dati

Tutti i dati possono essere inizializzati e riportati alle originali condizioni di preset, attivando lo strumento mentre si tiene premuto il tasto bianco più alto (più a destra) sulla tastiera. "CLR Backup" viene visualizzato per qualche istante sul display.



CAUTION

• Questa funzione cancella e sostituisce tutti i dati di Performance Setup User, i dati di Song User e i dati campionati dall'utente (voce "Sampled", #284).

• Se la DJX "si blocca" o non funziona correttamente e sembra che non sia possibile alcuna operazione, usate questa funzione per ripristinare la normale operatività.

INDICE

Varie			
+/- pulsanti	25		
A			
AC adattatore	8		
accessorie - prese	9		
amplific./sistema stereo - uso di un	9		
ARPEGGIATOR - pulsante	37		
Arpeggiator	37		
Arpeggiator Hold	21		
Arpeggiator Speed	64, 67		
Arpeggiator - tipi	38		
ASSIGN - manopola	63		
Attack	64, 67		
B			
BASS BOOST - manopola	61		
Bass (Parte)	52, 60		
batterie	8		
BEAT A/B	48		
beat - display	42		
beat - indicatori	23		
Beat Reverse - tasto	52		
BPM (Tempo)	41		
Break Out	48		
Bulk Dump Send	97		
C			
caricamento dati bulk	99		
Chord - nome	51		
chord - traccia	83, 88		
Chorus	35		
Chorus - tipi	39		
clearing song (cancellare una song)	91		
clock	96		
cuffie	9		
cutoff	61, 62		
CUTOFF - manopola	61		
D			
Demo song	14		
DEMO START - pulsanti	14		
Digital Sampling	69		
display - indicazioni	22		
Drum Kit - elenco voci	26		
Drum Kit - voci	110		
DSP	36		
DSP - tipi	39		
DUAL - pulsante	29		
Dual - voce	29		
Dual - voce (Part)	60		
Dynamics	64, 67		
Dynamics Strength	64, 67		
E			
Effetti	34		
End - punto	75		
F			
FUNCTION - pulsante	18		
Function - parametri	18		
G			
GM (General MIDI) - voci	26, 108		
Groove	61		
GROOVE - manopola	61		
Guida Veloce	10		
H			
Hi-hat (Part)	52, 60		
I			
Interruttore a pedale	22		
Initial Setup Send	96, 100		
Inizializzazione	103		
INPUT LEVEL - manopola	70		
K			
Keyboard out	95		
Kick (Part)	52, 60		
knob - manopola	59		
KNOB ASSIGN	63		
L			
Lead In, Lead Out	46, 47		
LINE IN - presa	7		
Local control	96		
Loop	78		
M			
Malfunzionamenti	102		
Main - voce	25		
Main Voice (Part)	60		
MIC - presa	7		
MIDI	92		
MIDI - canali	95		
MIDI - Carta di Implementazione	114		
MIDI - prese	94		
MIDI	92		
mode - indicatore	22		
Modulation	64, 67		
N			
note puntate	88		
numerico - keypad	25		
O			
OVERALL - pulsanti	6, 22		
Overall - indicatore	22		
P			
pan	27, 30, 32		
PART CONTROL - pulsante	59		
Part On/Off	52		
PART ON/OFF - tasti	52		
part select	60		
PART SELECT - tasti	60		
pattern	44		
pattern control	45, 47		
PATTERN CONTROL - pulsante	45		
PATTERN - pulsanti	50		
Pattern Out	95		
pattern - sezioni	48		
Pattern Split Point	54		
Pattern Volume	49		
pattern, esecuzione	44		
pause	88		
Percussion (Part)	52, 60		
PERFORMANCE - pulsanti	12		
Performance Setup	56		
Performance Setup, Preset	58		
Performance Setup, User	56		
PHONES / AUX OUT - presa	9		
Phrase 1 (Part)	52, 60		
Phrase 2 (Part)	52, 60		
Phrase 3 (Part)	52, 60		
Pitch Bend	7		
Pitch Bend Range	33		
Preset Performance Setup	58		
PSU (Performance Setup)	56		
R			
RECORD - pulsante	80		
RECORD pulsante (DIGITAL SAMPLING)	70		
registrazione	80		
registrazione, Performance Setup	56		
registrazione, Realtime	81		
registrazione, song	80		
registrazione, Step	85		
Release	64, 67		
RESONANCE - manopola	61, 62		
Reverb	34		
REVERB - pulsante	34		
Reverb - tipi	39		
RIBBON CONTROLLER	66		
RIBBON CONTROLLER ASSIGN	66		
S			
Sampling	69		
Sampling Send	97		
salvataggio dati bulk	97		
salvataggio dati	97		
sezioni (pattern)	48		
Snare (Part)	52, 60		
Song Clear	91		
SONG MEMORY - pulsanti	82, 86		
song, registrazione	80		
Song Volume	43		
song, registrazione	80		
song, selezione e riproduzione	40		
Specifiche tecniche	105		
Split - punto	32		
Split - voce	31		
Split Voice (Part)	60		
STAND BY/ON - interruttore	8		
START/STOP - pulsante	41, 45, 47		
Stili - elenco	15		
stili - selezione	44		
sustain	21		
Sync-Start	46		
T			
tap	21		
Tempo (BPM)	41		
Touch Sensitivity	33		
traccia	40, 84		
tracce, esclusione	40, 84		
tracce, ri-registrare	84		
Transpose	28		
triplezze (terzine)	88		
Tuning	29		
turntable	64, 67		
U			
User - Performance Setup	56		
User - song	81		
V			
velocity curve	90		
Voice - elenco	106		
Voice Set	33		
voci, Drum Kit	110		
voci, GM	108		
voci, pannello	107		
voci, selezionare e suonare	25		
volume	27, 30, 32		

SPECIFICHE TECNICHE

Tastiera

- 61 tasti standard (DO1 - DO6), con risposta al tocco

Display

- Ampio display LCD multifunzione

Setup

- Stand by/ON
- Master Volume : MIN - MAX

Controlli di pannello

- OVERALL (▲▼, +,-), FUNCTION, SONG, VOICE, STYLE, [0]-[9], [+](YES/FF), [-](NO/BWD)

Demo Song

- 3 song

Voci

- 140 Voci di pannello + 15 Drum Kit + 128 Voci GM + Voce Special DJX Demo + Voce Sampled
- Polifonia: 32
- Voice Set
- Modo Dual Voice
- Modo Split Voice

Pattern

- 100 stili
- Pattern Control : PATTERN CONTROL, SYNC-START, START/STOP, LEAD IN/LEAD OUT, BEAT A/B (BREAK OUT)
- Indicatore Beat
- Pattern Volume

Controlli della Parte

- Beat Reverse
- Part Select
 - Modo Style : Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion, Phrase 3, Main Voice, Split Voice, Dual Voice
 - Modo Song : Track 1, 2, 3, 4, 5, 6, Main Voice, Split Voice, Dual Voice
- Part On/Off
 - Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion, Phrase 3

Controlli in tempo reale

- Manopole: CUTOFF, RESONANCE, GROOVE, ASSIGN, BASS BOOST
- RIBBON CONTROLLER
- Rotella di PITCH BEND

Performance Setup

- Preset A e B
- User (4 setup x 4 banchi)

Controlli Overall

- BPM (Tempo)
- Transpose
- Tuning
- Pattern/Song Volume
- Ribbon Controller Assign
- Manopla Assign

Effetti

- Riberbero: 8 tipi
- Chorus : 4 tipi
- DSP : 33 tipi
- Arpeggiator : 16 tipi

Song

- 3 Demo Song Preset + 3 Song User
- Song Clear

Registrazione

- Song
 - Song User : 3 Song
 - Registrazione Real Time /Registrazione Step
 - Tracce di registrazione : SONG MEMORY 1, 2, 3, 4, 5, 6/CHORD
- PSU (Performance Setup)
 - User : 4 setup x 4 banchi

Digital Sampling (campionamento digitale)

- 12 campioni
- Memoria : 128 Kbyte (circa 6 secondi)
- Editing : Loop, End Point

MIDI

- Impostazioni Transmit
- Impostazioni Receive
- Local Control
- Clock
- Bulk Send/Receive
- Sampling Send/Receive
- Initial Send

Uscite ausiliari

- PHONES/AUX OUT, DC IN 10-12V, MIDI IN/OUT, FOOT SWITCH, MIC, LINE IN

Amplificatore

- 6.0 W + 6.0 W

Altoparlanti

- 12 cm x 2

Consumo

- 20 W (con alimentatore PA-5C)

Alimentazione

- Adattatore: Yamaha PA-5B/5C
- Batteris : sei batterie dimensioni "D", SUM-1, R-20 o equivalenti

Dimensioni

- 933 x 370 x 138 mm

Peso

- 6.8 kg

Accessori in dotazione

- Manuale di istruzioni

Accessori opzionali

- Cuffie : HPE-150, HPE-3
- Adattatore AC : PA-5B/5C
- Interruttore a pedale : FC4, FC5
- Supporto tastiera : L-2L, L-2C

* Le specifiche e l'aspetto sono soggetti a modifica senza previa comunicazione.

ELENCO VOCI

■ Polifonia massima

La DJX ha una polifonia massima di 32 note. Ciò significa che può suonare fino a 32 note simultaneamente, indipendentemente dalle funzioni in uso. I pattern usano parte delle note disponibili, quindi quando viene riprodotto un pattern, il numero totale di note disponibili sulla tastiera viene ridotto di conseguenza. Lo stesso avviene per le Voci Dual e Split e per le funzioni Song.

NOTE

- L'elenco delle voci include numeri di program change MIDI per ogni voce. Usate questi numeri di program change quando suonate la DJX da un'unità MIDI esterna.
- Alcune voci potrebbero continuare a suonare o avere un lungo decadimento dopo che sono state rilasciate le note, mentre il pedale di sustain (interruttore a pedale) è premuto.

Elenco Voci di Pannello

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
000	0	123	48	DJX
SYNTH LEAD				
001	0	115	84	Fuzzline
002	0	113	84	Talkbox
003	0	114	84	Acid Sync
004	0	113	83	Universe
005	0	112	84	Adrenaline
006	0	112	85	Fragile
007	0	112	83	Cut Glass
BASS LEAD				
008	0	112	87	Killer S
009	0	118	87	Reso-X
010	0	117	87	Choppy
011	0	113	87	PhatMan
012	0	114	87	Organese
013	0	115	87	Happy Vibes
014	0	116	87	TriTouch
015	0	119	87	Sync
SQUARE LEAD				
016	0	117	80	MC-Line
017	0	116	80	Alien
018	0	115	80	Psyche
019	0	114	80	Clanger
020	0	112	80	Square Lead 1
021	0	113	80	Square Lead 2
SAW LEAD				
022	0	122	81	Break It
023	0	117	81	Scary
024	0	120	81	Move It
025	0	119	81	Robot Lead
026	0	116	81	Fat
027	0	115	81	Seq Ana
028	0	118	81	Stab
029	0	114	81	Pulse Saw
030	0	112	81	Sawtooth Lead 1
031	0	113	81	Sawtooth Lead 2
032	0	121	81	Bedtime
SYNTH PAD				
033	0	112	90	Sequenza
034	0	112	94	Insomnia
035	0	112	95	Wave2001
036	0	113	91	Amber
037	0	112	89	Eerie
038	0	112	91	Trance Pad
RESONANCE BASS				
039	0	113	38	Techno Bass
040	0	116	38	Kickin'B
041	0	114	38	Bassline
042	0	117	38	Nu Floor
043	0	115	38	Fish303
044	0	118	38	No.No.No
045	0	119	38	Nu Swing
046	0	112	38	Synth Bass
ANALOG BASS				
047	0	112	39	Analog Bass
048	0	113	39	Dance Bass
049	0	114	39	Snap Bass
050	0	115	39	Old Mini
051	0	116	39	Power Bass
052	0	117	39	Dub Bass
053	0	118	39	Factory
054	0	119	39	Hyper

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
055	0	120	39	Kidz Bass
056	0	121	39	Techno
BASS				
057	0	112	32	Acoustic Bass
058	0	112	33	Finger Bass
059	0	112	34	Pick Bass
060	0	112	35	Fretless Bass
061	0	112	36	Slap Bass
SCRATCH				
062	0	112	120	Scratch
063	0	113	120	Killer DJ
SFX				
064	0	123	16	FMTB 1
065	0	123	17	BLJ Trill
066	0	123	18	Omen-FX
067	0	123	19	Rave Pipe 1
068	0	123	20	Rave Pipe 2
069	0	123	21	FMTB 2
070	0	123	22	GtrChord
071	0	123	23	HiquiTB
072	0	123	24	Reverse
073	0	123	25	Signal
074	0	123	26	Aah
075	0	112	126	Turntable
HIT				
076	0	114	55	Metal Hit
077	0	113	55	Sharp Hit
078	0	112	55	Mild Hit
HUMAN VOICE				
079	0	123	0	Come On 1
080	0	123	1	Come On 2
081	0	123	2	GetUp!
082	0	123	3	Go!!
083	0	123	4	Huea
084	0	123	5	Hiuhu
085	0	123	6	Yo-Kurt
086	0	123	7	Oh Babe
087	0	123	8	Ohh 1
088	0	123	9	Ohh 2
089	0	123	10	One More Time
090	0	123	11	Uhh
091	0	123	12	Uhh+Hit
092	0	123	13	Yeah...
DRUM LOOP				
093	0	123	32	091bpmC4
094	0	123	33	095bpmC4
095	0	123	34	096bpmC4
096	0	123	35	102bpmC4
097	0	123	36	103bpmC4
098	0	123	37	106bpmC4
099	0	123	38	110bpmC4
100	0	123	39	114bpmC4
101	0	123	40	134bpmC4
102	0	123	41	135bpmC4
103	0	123	42	137bpmC4
104	0	123	43	138bpmC4
105	0	123	44	144bpmC4
106	0	123	45	160bpmC4
107	0	123	46	Samba137
PIANO				
108	0	112	4	Funky Electric Piano
109	0	112	5	DX Electric Piano

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
110	0	113	2	CP 80
111	0	114	5	Bell Electric Piano
112	0	112	7	Clavi
ORGAN				
113	0	112	16	Jazz Organ 1
114	0	112	17	Jazz Organ 2
115	0	112	18	Rock Organ
116	0	113	16	Cheez Organ
117	0	118	16	16'+2' Organ
118	0	113	17	Dance Organ
119	0	114	17	MissU
120	0	115	17	R&B Organ
GUITAR				
121	0	113	26	Octave Guitar
122	0	112	27	Clean Guitar
123	0	112	28	Muted Guitar
124	0	112	29	Overdriven Guitar
STRINGS				
125	0	112	48	Strings
126	0	112	49	Marcato Strings
127	0	112	50	Synth Strings
128	0	113	50	StringPad
129	0	112	45	Pizzicato
BRASS				
130	0	114	62	Techno Brass
131	0	113	62	Jump Brass
132	0	116	62	Brass Phase

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
133	0	112	62	Synth Brass
134	0	112	61	Bright Brass
135	0	115	62	Brass Tek
FLUTE				
136	0	113	73	Ethnic Flute
137	0	112	73	Coco Flute
PERCUSSIVE				
138	0	113	115	Claps-X
139	0	112	115	Rim-X
140	0	112	117	Tom-X
DRUM KITS				
141	127	0	0	Standard Kit 1
142	127	0	1	Standard Kit 2
143	127	0	8	Room Kit
144	127	0	16	Rock Kit
145	127	0	24	Electronic Kit 1
146	127	0	25	Analog Kit 1
147	127	0	27	Dance Kit
148	127	0	32	Jazz Kit
149	127	0	40	Brush Kit
150	127	0	48	Symphony Kit
SPECIAL KITS				
151	126	0	19	Analog Kit 2
152	126	0	20	Analog Kit 3
153	126	0	21	Electronic Kit 2
154	126	0	22	B900 Kit
155	126	0	23	DJX Kit

Elenco Voci GM

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
PIANO				
156	0	0	0	Acoustic Grand Piano
157	0	0	1	Bright Acoustic Piano
158	0	0	2	Electric Grand Piano
159	0	0	3	Honky-tonk Piano
160	0	0	4	Electric Piano 1
161	0	0	5	Electric Piano 2
162	0	0	6	Harpsichord
163	0	0	7	Clavi
CHROMATIC PERCUSSION				
164	0	0	8	Celesta
165	0	0	9	Glockenspiel
166	0	0	10	Music Box
167	0	0	11	Vibraphone
168	0	0	12	Marimba
169	0	0	13	Xylophone
170	0	0	14	Tubular Bells
171	0	0	15	Dulcimer
ORGAN				
172	0	0	16	Drawbar Organ
173	0	0	17	Percussive Organ
174	0	0	18	Rock Organ
175	0	0	19	Church Organ
176	0	0	20	Reed Organ
177	0	0	21	Accordion

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
178	0	0	22	Harmonica
179	0	0	23	Bandoneon
GUITAR				
180	0	0	24	Acoustic Guitar (nylon)
181	0	0	25	Acoustic Guitar (steel)
182	0	0	26	Electric Guitar (jazz)
183	0	0	27	Electric Guitar (clean)
184	0	0	28	Electric Guitar (muted)
185	0	0	29	Overdriven Guitar
186	0	0	30	Distortion Guitar
187	0	0	31	Guitar Harmonics
BASS				
188	0	0	32	Acoustic Bass
189	0	0	33	Electric Bass (finger)
190	0	0	34	Electric Bass (pick)
191	0	0	35	Fretless Bass
192	0	0	36	Slap Bass 1
193	0	0	37	Slap Bass 2
194	0	0	38	Synth Bass 1
195	0	0	39	Synth Bass 2
STRINGS				
196	0	0	40	Violin
197	0	0	41	Viola
198	0	0	42	Cello
199	0	0	43	Contrabass

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
200	0	0	44	Tremolo Strings
201	0	0	45	Pizzicato Strings
202	0	0	46	Orchestral Harp
203	0	0	47	Timpani
ENSEMBLE				
204	0	0	48	Strings Ensemble 1
205	0	0	49	Strings Ensemble 2
206	0	0	50	Synth Strings 1
207	0	0	51	Synth Strings 2
208	0	0	52	Choir Aahs
209	0	0	53	Voice Oohs
210	0	0	54	Synth Voice
211	0	0	55	Orchestra Hit
BRASS				
212	0	0	56	Trumpet
213	0	0	57	Trombone
214	0	0	58	Tuba
215	0	0	59	Muted Trumpet
216	0	0	60	French Horn
217	0	0	61	Brass Section
218	0	0	62	Synth Brass 1
219	0	0	63	Synth Brass 2
REED				
220	0	0	64	Soprano Sax
221	0	0	65	Alto Sax
222	0	0	66	Tenor Sax
223	0	0	67	Baritone Sax
224	0	0	68	Oboe
225	0	0	69	English Horn
226	0	0	70	Bassoon
227	0	0	71	Clarinet
PIPE				
228	0	0	72	Piccolo
229	0	0	73	Flute
230	0	0	74	Recorder
231	0	0	75	Pan Flute
232	0	0	76	Blown Bottle
233	0	0	77	Shakuhachi
234	0	0	78	Whistle
235	0	0	79	Ocarina
SYNTH LEAD				
236	0	0	80	Lead 1 (square)
237	0	0	81	Lead 2 (sawtooth)
238	0	0	82	Lead 3 (calliope)
239	0	0	83	Lead 4 (chiff)
240	0	0	84	Lead 5 (charang)
241	0	0	85	Lead 6 (voice)
242	0	0	86	Lead 7 (fifth)
243	0	0	87	Lead 8 (bass+lead)

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
SYNTH PAD				
244	0	0	88	Pad 1 (new age)
245	0	0	89	Pad 2 (warm)
246	0	0	90	Pad 3 (polysynth)
247	0	0	91	Pad 4 (choir)
248	0	0	92	Pad 5 (bowed)
249	0	0	93	Pad 6 (metallic)
250	0	0	94	Pad 7 (halo)
251	0	0	95	Pad 8 (sweep)
SYNTH EFFECTS				
252	0	0	96	FX 1 (rain)
253	0	0	97	FX 2 (soundtrack)
254	0	0	98	FX 3 (crystal)
255	0	0	99	FX 4 (atmosphere)
256	0	0	100	FX 5 (brightness)
257	0	0	101	FX 6 (goblins)
258	0	0	102	FX 7 (echoes)
259	0	0	103	FX 8 (sci-fi)
ETHNIC				
260	0	0	104	Sitar
261	0	0	105	Banjo
262	0	0	106	Shamisen
263	0	0	107	Koto
264	0	0	108	Kalimba
265	0	0	109	Bagpipe
266	0	0	110	Fiddle
267	0	0	111	Shanai
PERCUSSIVE				
268	0	0	112	Tinkle Bell
269	0	0	113	Agogo
270	0	0	114	Steel Drums
271	0	0	115	Woodblock
272	0	0	116	Taiko Drum
273	0	0	117	Melodic Tom
274	0	0	118	Synth Drum
275	0	0	119	Reverse Cymbal
SOUND EFFECTS				
276	0	0	120	Guitar Fret Noise
277	0	0	121	Breath Noise
278	0	0	122	Seashore
279	0	0	123	Bird Tweet
280	0	0	124	Telephone Ring
281	0	0	125	Helicopter
282	0	0	126	Applause
283	0	0	127	Gunshot

Voce campionata (Sampled)

Numero Voce	Bank Select		MIDI Program Change#	Nome Voce
	MSB	LSB		
284	111	0	0	Sampled

ELENCO DRUM KIT

- “<—” indica che il suono drum é identico a “Standard Kit 1”.
- Ogni voce percussiva usa solo una nota.
- MIDI Note # e Note sono di un'ottava inferiore rispetto a quanto elencato. Per esempio, in “141: Standard Kit 1”, “Seq Click H” (Note# 36/Note C1) corrisponde a (Note# 24/Note C0).
- Key Off: i tasti contrassegnati con “O” smettono di suonare appena vengono rilasciati.
- Le voci con lo stesso numero di Alternate Note (*1 ... 4) non possono essere suonate simultaneamente (sono studiate per suonare in alternativa le une alle altre).

Elenco Drum Kit

Voce#		141		142		143		144		145	
Bank MSB#		127		127		127		127		127	
Bank LSB#		0		0		0		0		0	
Program Change#		0		1		8		16		24	
Keyboard	MIDI	Key off	Alternate Assign	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit 1			
Note#	Note	Note#	Note								
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
44	G# 1	32	G# 0			Sticks	<—	<—	<—	<—	<—
45	A 1	33	A 0			Bass Drum L	Bass Drum L2	<—	<—	<—	Bass Drum H
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot2	<—	<—	<—	<—
47	B 1	35	B 0			Bass Drum M	<—	<—	Bass Drum H3	<—	BD Rock
48	C 2	36	C 1			Bass Drum H	Bass Drum H 2	<—	BD Rock	<—	BD Rock 2
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	<—	<—	<—	<—	<—
50	D 2	38	D 1			Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	<—	SD Elec M
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
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	<—	Room Tom 1	Rock Tom 1	<—	E Tom 1
54	F# 2	42	F# 1	1		Hi-Hat Closed	<—	<—	<—	<—	<—
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	<—	Room Tom 2	Rock Tom 2	<—	E Tom 2
56	G# 2	44	G# 1	1		Hi-Hat Pedal	<—	<—	<—	<—	<—
57	A 2	45	A 1			Low Tom	<—	Room Tom 3	Rock Tom 3	<—	E Tom 3
58	A# 2	46	A# 1	1		Hi-Hat Open	<—	<—	<—	<—	<—
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	<—	Room Tom 4	Rock Tom 4	<—	E Tom 4
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	<—	Room Tom 5	Rock Tom 5	<—	E Tom 5
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1	<—	<—	<—	<—	<—
62	D 3	50	D 2			High Tom	<—	Room Tom 6	Rock Tom 6	<—	E 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	<—	<—	<—	<—	<—
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2	<—	<—	<—	<—	<—
70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap	<—	<—	<—	<—	<—
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	<—	<—	<—	<—	<—
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open	<—	<—	<—	<—	<—
76	E 4	64	E 3			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	<—	<—	<—	<—	<—
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	<—	<—	<—	<—	<—
88	E 5	76	E 4			Wood Block H	<—	<—	<—	<—	<—
89	F 5	77	F 4			Wood Block L	<—	<—	<—	<—	<—
90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute	<—	<—	<—	<—	Scratch Push
91	G 5	79	G 4			Cuica Open	<—	<—	<—	<—	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			Jingle Bell	<—	<—	<—	<—	<—
96	C 6	84	C 5			Bell Tree 1	<—	<—	<—	<—	<—

Voce#		146	147	148	149	150		
Bank MSB#		127	127	127	127	127		
Bank LSB#		0	0	0	0	0		
Program Change#		25	27	32	40	48		
Keyboard	MIDI	Key off	Alternate Assign	Analog Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit
Note#	Note	Note#	Note					
25	C# 0	13	C# -1			<---	<---	<---
26	D 0	14	D -1			<---	<---	<---
27	D# 0	15	D# -1			<---	<---	<---
28	E 0	16	E -1			<---	<---	<---
29	F 0	17	F -1			<---	<---	<---
30	F# 0	18	F# -1			<---	<---	<---
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			<---	<---	<---
37	C# 1	25	C# 0			<---	<---	<---
38	D 1	26	D 0	○		<---	<---	<---
39	D# 1	27	D# 0			<---	<---	<---
40	E 1	28	E 0	○		Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	<---
41	F 1	29	F 0	○		<---	<---	<---
42	F# 1	30	F# 0			Hi O	Hi O	<---
43	G 1	31	G 0			SD Elec H2	SD Analog 2	<---
44	G# 1	32	G# 0			<---	<---	Brush Slap L
45	A 1	33	A 0			Bass Drum H	BD Analog 2	<---
46	A# 1	34	A# 0			<---	SD Analog Open Rim	<---
47	B 1	35	B 0			BD Analog 1L	BD Analog 3	<---
48	C 2	36	C 1			BD Analog 1H	BD Analog 4	Gran Casa
49	C# 2	37	C# 1			Analog Side Stick 1	Analog Side Stick 1	BD Jazz
50	D 2	38	D 1			SD Analog 1H	SD Analog 3	BD Jazz
51	D# 2	39	D# 1			<---	SD Jazz L	Brush Slap H
52	E 2	40	E 1			SD Analog 1L	SD Analog 4	Marching SD M
53	F 2	41	F 1			Analog Tom 1	Analog Tom 1	Brush Tap
54	F# 2	42	F# 1	1		Analog HH Closed1	Dance HH Closed1	Brush Tom 1
55	G 2	43	G 1			Analog Tom 2	Analog Tom 2	<---
56	G# 2	44	G# 1	1		Analog HH Closed2	Dance HH Closed2	Brush Tom 2
57	A 2	45	A 1			Analog Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 2
58	A# 2	46	A# 1	1		Analog HH 1 Open	HH Open2	Brush Tom 3
59	B 2	47	B 1			Analog Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 3
60	C 3	48	C 2			Analog Tom 5	Analog Tom 5	Brush Tom 4
61	C# 3	49	C# 2			Analog Cymbal	Analog Cymbal	Brush Tom 5
62	D 3	50	D 2			Analog Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 5
63	D# 3	51	D# 2			<---	<---	Hand Cym. L Open
64	E 3	52	E 2			<---	<---	Jazz Tom 6
65	F 3	53	F 2			<---	<---	Brush Tom 6
66	F# 3	54	F# 2			<---	<---	<---
67	G 3	55	G 2			<---	<---	<---
68	G# 3	56	G# 2			Analog Cowbell	Analog Cowbell	<---
69	A 3	57	A 2			<---	<---	<---
70	A# 3	58	A# 2			<---	<---	Hand Cym. H Open
71	B 3	59	B 2			<---	<---	<---
72	C 4	60	C 3			<---	<---	Hand Cym. H Closed
73	C# 4	61	C# 3			<---	<---	<---
74	D 4	62	D 3			Analog Conga H	Analog Conga H	<---
75	D# 4	63	D# 3			Analog Conga M	Analog Conga M	<---
76	E 4	64	E 3			Analog Conga L	Analog Conga L	<---
77	F 4	65	F 3			<---	<---	<---
78	F# 4	66	F# 3			<---	<---	<---
79	G 4	67	G 3			<---	<---	<---
80	G# 4	68	G# 3			<---	<---	<---
81	A 4	69	A 3			<---	<---	<---
82	A# 4	70	A# 3			Analog Maracas	Analog Maracas	<---
83	B 4	71	B 3	○		<---	<---	<---
84	C 5	72	C 4	○		<---	<---	<---
85	C# 5	73	C# 4			<---	<---	<---
86	D 5	74	D 4	○		<---	<---	<---
87	D# 5	75	D# 4			Analog Claves	Analog Claves	<---
88	E 5	76	E 4			<---	<---	<---
89	F 5	77	F 4			<---	<---	<---
90	F# 5	78	F# 4			Scratch Push	Scratch Push	<---
91	G 5	79	G 4			Scratch Pull	Scratch Pull	<---
92	G# 5	80	G# 4		2	<---	<---	<---
93	A 5	81	A 4		2	<---	<---	<---
94	A# 5	82	A# 4			<---	<---	<---
95	B 5	83	B 4			<---	<---	<---
96	C 6	84	C 5			<---	<---	<---

ELENCO DRUM KIT

Elenco Special Drum Kit DJX

Voce#		141		151		152		153		154		155			
Bank MSB#		127		126		126		126		126		126			
Bank LSB#		0		0		0		0		0		0			
Program Change#		0		19		20		21		22		23			
Keyboard		MIDI		Standard Kit 1		Analog Kit 2		Analog Kit 3		Electronic Kit 2		B900 Kit		DJX Kit	
Note#	Note	Note#	Note												
25	C# 0	13	C# -1	Surdo Mute	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
26	D 0	14	D -1	Surdo Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
27	D# 0	15	D# -1	Hi-O	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
28	E 0	16	E -1	Whip	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
29	F 0	17	F -1	Scratch H	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
30	F# 0	18	F# -1	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	Brush Swirl	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
39	D# 1	27	D# 0	Brush Slap	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
40	E 1	28	E 0	Brush Swirl W/Attack	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
41	F 1	29	F 0	Snare Roll	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
42	F# 1	30	F# 0	Castanet	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
43	G 1	31	G 0	Snare H Soft	SD T8 1	SD T9 1	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
44	G# 1	32	G# 0	Sticks	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
45	A 1	33	A 0	Bass Drum L	BD Analog	BD Analog	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
46	A# 1	34	A# 0	Open Rim Shot	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
47	B 1	35	B 0	Bass Drum M	BD T8 2	BD Jungle 4	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
48	C 2	36	C 1	Bass Drum H	BD T8 3	BD T9 1	BD T8 2	BD Jungle 4	BD T9 Distortion	<---	<---	<---	<---	<---	<---
49	C# 2	37	C# 1	Side Stick	T8 Side Stick	T9 Side Stick	BD T8 2Long	BD T8 2Long	BD T9 4	<---	<---	<---	<---	<---	<---
50	D 2	38	D 1	Snare L	SD T8 3L	SD T9 4L	BD T8 3	BD Jungle 1	BD T8 Low Long	<---	<---	<---	<---	<---	<---
51	D# 2	39	D# 1	Hand Clap	<---	<---	SD T8 1	BD Jungle 2	BD T8 4	<---	<---	<---	<---	<---	<---
52	E 2	40	E 1	Snare H Hard	SD T8 3M	SD T9 4H	SD T8 3M	BD T8 2Cont	BD Hard Distortion	<---	<---	<---	<---	<---	<---
53	F 2	41	F 1	Floor Tom L	T8 Tom 1	T9 Tom 1	SD T8 4	BD Jungle 5	BD Jungle 6	<---	<---	<---	<---	<---	<---
54	F# 2	42	F# 1	Hi-Hat Closed	T8 HH 1 Closed1	T9 HH 1 Closed1	SD T8 5	BD HipHop1	SD T8 6	<---	<---	<---	<---	<---	<---
55	G 2	43	G 1	Floor Tom H	T8 Tom 2	T9 Tom 2	T8 Conga 1	BD HipHop2	SD Snap Hi	<---	<---	<---	<---	<---	<---
56	G# 2	44	G# 1	Hi-Hat Pedal	T8 HH 1 Closed2	T9 HH 1 Closed2	T8 Cowbell	SD Jungle 1	SD T9 4	<---	<---	<---	<---	<---	<---
57	A 2	45	A 1	Low Tom	T8 Tom 3	T9 Tom 3	T8 Conga 2	SD Jungle 2	SD brutal	<---	<---	<---	<---	<---	<---
58	A# 2	46	A# 1	Hi-Hat Open	T8 HH 1 Open 1	T9 HH 1 Open 2	T8 Maracas	SD Jungle 3	SD Snap Lo	<---	<---	<---	<---	<---	<---
59	B 2	47	B 1	Mid Tom L	T8 Tom 4	T9 Tom 4	T8 Conga 3	SD Jungle 4	SD Elect.2	<---	<---	<---	<---	<---	<---
60	C 3	48	C 2	Mid Tom H	T8 Tom 5	T9 Tom 5	T8 Conga 4	SD HipHop1	SD T9 4	<---	<---	<---	<---	<---	<---
61	C# 3	49	C# 2	Crash Cymbal 1	<---	<---	T8 Side Stick	SD HipHop2	SD noisy scratch	<---	<---	<---	<---	<---	<---
62	D 3	50	D 2	High Tom	T8 Tom 6	T9 Tom 6	T8 Clave	SD HipHop3	SD T8 3	<---	<---	<---	<---	<---	<---
63	D# 3	51	D# 2	Ride Cymbal 1	<---	<---	T8 Clap	SD Elect.1	HH MS Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
64	E 3	52	E 2	Chinese Cymbal	<---	<---	<---	SD Elect.2	HH MS Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
65	F 3	53	F 2	Ride Cymbal Cup	<---	<---	T8 Tom 1	SD Elect.3	T9 HH 2 Hard Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
66	F# 3	54	F# 2	Tambourine	<---	<---	T8 HH 1 Closed1	SD Elect.4	T9 HH 2 Hard Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
67	G 3	55	G 2	Splash Cymbal	<---	<---	T8 Tom 2	SD T8 3M	T8 HH 2 Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
68	G# 3	56	G# 2	Cowbell	<---	<---	T8 HH 1 Closed2	SD T8	T8 HH 2 Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
69	A 3	57	A 2	Crash Cymbal 2	<---	<---	T8 Tom 3	HH 1 Closed	HH FX1	<---	<---	<---	<---	<---	<---
70	A# 3	58	A# 2	Vibraslap	<---	<---	T8 HH 1 Open	HH 2 Closed	HH FX2	<---	<---	<---	<---	<---	<---
71	B 3	59	B 2	Ride Cymbal 2	<---	<---	T8 Tom 4	HH 2 Open	T9 HH 3 Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
72	C 4	60	C 3	Bongo H	<---	<---	Analog Cymbal	HH 3 Closed	T9 HH 3 Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
73	C# 4	61	C# 3	Bongo L	<---	<---	<---	HH 78 Open	T6 HH Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
74	D 4	62	D 3	Conga H Mute	<---	<---	<---	HH 4 Closed	T6 HH Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
75	D# 4	63	D# 3	Conga H Open	<---	<---	BD T9 1	HH 4 Open	HH Nat Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
76	E 4	64	E 3	Conga L	<---	<---	BD T9 3n	PC Snap	HH Nat Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
77	F 4	65	F 3	Timbale H	<---	<---	BD Jungle 4	PC Tamb 2	HH FX3	<---	<---	<---	<---	<---	<---
78	F# 4	66	F# 3	Timbale L	<---	<---	T9 HH 1 Open 2	BD Jungle 4Long	HH FX4	<---	<---	<---	<---	<---	<---
79	G 4	67	G 3	Agogo H	<---	<---	SD T9 1L	BD Analog	HH T9Low Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
80	G# 4	68	G# 3	Agogo L	<---	<---	SD T9 2	Hit 1L	HH T9Low Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
81	A 4	69	A 3	Cabasa	<---	<---	SD T9 1M	Hit 1M	HH Metal Closed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
82	A# 4	70	A# 3	Maracas	<---	<---	SD T9 3	Hit 1H	HH Metal Open	<---	<---	<---	<---	<---	<---
83	B 4	71	B 3	Samba Whistle H	<---	<---	SD T9 1H	Hit 2L	CBD	<---	<---	<---	<---	<---	<---
84	C 5	72	C 4	Samba Whistle L	<---	<---	SD T9 4L	Hit 2M	CSD	<---	<---	<---	<---	<---	<---
85	C# 5	73	C# 4	Guiro Short	<---	<---	T9 Side Stick	Hit 2H	Analog Claves	<---	<---	<---	<---	<---	<---
86	D 5	74	D 4	Guiro Long	<---	<---	SD T9 4M	Hit Brass 1	Pulse L	<---	<---	<---	<---	<---	<---
87	D# 5	75	D# 4	Claves	<---	<---	T9 Clap	SCR 1L	Pulse M	<---	<---	<---	<---	<---	<---
88	E 5	76	E 4	Wood Block H	<---	<---	SD T9 4H	SCR 1M	Pulse H	<---	<---	<---	<---	<---	<---
89	F 5	77	F 4	Wood Block L	<---	<---	T9 Tom 1	SCR 1H	Analog BD	<---	<---	<---	<---	<---	<---
90	F# 5	78	F# 4	Cuica Mute	<---	<---	T9 HH 1 Closed1	SCR 2L	Analog Tom	<---	<---	<---	<---	<---	<---
91	G 5	79	G 4	Cuica Open	<---	<---	T9 Tom 2	SCR 2M	Analog SD	<---	<---	<---	<---	<---	<---
92	G# 5	80	G# 4	Triangle Mute	<---	<---	T9 HH 1 Closed2	SCR 2H	Pulse&Noise	<---	<---	<---	<---	<---	<---
93	A 5	81	A 4	Triangle Open	<---	<---	T9 Tom 3	SCR 3L	Reverse Pulse&Noise	<---	<---	<---	<---	<---	<---
94	A# 5	82	A# 4	Shaker	<---	<---	T9 HH 1 Open 2	SCR 3M	Analog Snaps 1	<---	<---	<---	<---	<---	<---
95	B 5	83	B 4	Jingle Bell	<---	<---	T9 Tom 4	SCR 3H	Noise Echo	<---	<---	<---	<---	<---	<---
96	C 6	84	C 5	Bell Tree 1	<---	<---	T9 Crash 1	SCR 4L	Reverse BD	<---	<---	<---	<---	<---	<---
97	C# 6	85	C# 5		Bell Tree 2	Bell Tree 2	T9 Ride	SCR 4M	Reverse Percussion	<---	<---	<---	<---	<---	<---
98	D 6	86	D 5		Bell Tree 3	Bell Tree 3	T9 Crash 2	SCR 4H	Analog Snaps 2	<---	<---	<---	<---	<---	<---
99	D# 6	87	D# 5		BD T8 2	BD T8 2	BD T8 2	SCR 6L	Analog Claps	<---	<---	<---	<---	<---	<---
100	E 6	88	E 5		SD T8 4	SD T8 4	SD T8 4	SCR 6ML	Reverse Claps	<---	<---	<---	<---	<---	<---
101	F 6	89	F 5		SD T8 3H	SD T8 3H	SD T8 3H	SCR 6MH		<---	<---	<---	<---	<---	<---
102	F# 6	90	F# 5		T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	SCR 6H		<---	<---	<---	<---	<---	<---
103	G 6	91	G 5		T8 Cowbell	T8 Cowbell	T8 Cowbell	SCR 7L		<---	<---	<---	<---	<---	<---
104	G# 6	92	G# 5		T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	SCR 7ML		<---	<---	<---	<---	<---	<---
105	A 6	93	A 5		T8 Tambourine	T8 Tambourine	T8 Tambourine	SCR 7MH		<---	<---	<---	<---	<---	<---
106	A# 6	94	A# 5		T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	SCR 7H		<---	<---	<---	<---	<---	<---
107	B 6	95	B 5		T8 Guiro	T8 Guiro	T8 Guiro	Hit Brass 2		<---	<---	<---	<---	<---	<---
108	C 7	96	C 6		Metal	Metal	Metal	Analog Cymbal		<---	<---	<---	<---	<---	<---

- Le righe annerite "■" (per i kit #141, #154 e #155) indicano che non è stato assegnato alcun suono percussivo alle note corrispondenti e quindi, suonando quelle note, non si otterrà alcun suono.
- In questo elenco, i valori di Keyboard Note# e Note indicati, sono applicabili quando l'impostazione Main Voice Octave (Function #02) è regolata su "-1." Questa è l'impostazione di default per le voci da #141 (Standard Kit 1) a #152 (Analog Kit 3). Tuttavia, l'impostazione Main Voice Octave per le voci #153 (Electronic Kit 2), #154 (B900 Kit) e #155 (DJX Kit) è "0"; per sentire correttamente queste voci, suonate i tasti di un'ottava inferiore rispetto a quanto riportato in questo elenco. Per esempio, per sentire "Reverse BD" nella voce #155, suonate DO5 (e non DO6 come indicato).

ELENCO DEGLI STILI

Numero Stile	Nome Stile	Numero Stile	Nome Stile	Numero Stile	Nome Stile	Numero Stile	Nome Stile
INTRODUCTION		27	Pop Trip Hop	51	Hard Floor	76	Jack
1	Pop Techno	28	Vintage Trip Hop	52	Hip House	77	Old Skool
2	Trip Hop	ELECTRO		53	Club House	78	Party
3	Electro Beat	29	Plastic Electro	54	Dub House	79	Theque
4	Goa	30	Cosmic Beat	ABSTRACT BEATS		FRESH	
5	Hard Step 8th	31	Body Rock	55	Digital Rock	80	Chillin'
6	Handbag 1	32	Compilation	56	Underground	81	Dreamin'
7	Romantic House	TRANCE		57	Chill Out	82	EastSide
8	Ambient	33	Trance	RAP		83	Grind
9	Acid Jazz	34	Psychodelic Trance	58	Bomb	84	Hezee
10	Treach	35	Relaxx	59	Dance Hall	85	Loc
11	Steppa	36	Hypnotic	60	Hype	R & B	
12	Struttin'	37	Dark Trance	61	Money	86	Bouncy
13	All That	DRUM'N'BASS		62	Ragga	87	Do it up
14	Soulful	38	Drum'n'Bass	63	Shakin'	88	Hump
TECHNO		39	Hard Jungle	64	Tip	89	Plush
15	Tribal Techno	40	Soul 2001	HARDCORE		90	Pow!
16	Gabba	DANCE FLOOR		65	Buggin'	91	Skippin'
17	Soft Gabba	41	Euro Dance	66	Diesel	92	Solid
18	Euro Techno	42	Euro Latin	67	Hi Rolla	SLO JAMS	
19	Modern Detroit Techno	43	Pop Reggae	68	Homies	93	1stLuv
20	Vintage Detroit Techno	44	Handbag 2	69	SuckaMC	94	Cool
21	Modern Berlin Techno	HOUSE		70	SupaBad	95	DaLadies
22	Minimal Techno	45	House	71	WestSide	96	Daydream
23	Speed Garage	46	Acid House	OLD SKOOL		97	Loverz
24	Acid Techno	47	Deep House	72	Beatbox	98	On Hit
25	Samba Techno	48	Progressive House	73	Delight	99	Pushin'
TRIP HOP		49	Tribal House	74	Flares	100	Sultry
26	Funky Trip Hop	50	Vintage Chicago	75	Funked Up		

CARTA DI IMPLEMENTAZIONE MIDI

YAMAHA [Portable Keyboard]
Model: DJX(PSR-D1)

MIDI Implementation Chart

Date:15-APR-1998
Version: 1.0

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 *1 1 - 16 *1	
Mode Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	O 9nH, v=1 - 127 O 9nH, v=0	O 9nH, v=1 - 127 O 9nH, v=0 or 8nH	
After Key's Touch Ch's	X X	X X	
Pitch Bender	O	O	
Control Change	0, 32 O 1 O 7, 10 O 11 X *2 6, 38 O *2 64 O 71 - 74 O 84 X *2 91, 93, 94 O 96, 97 X 100, 101 X *2 120 X 121 X	O O O O O O O O O O O O O O O	Bank Select Modulation Expression Data Entry Sustain Sound Controller Portamento Control Effect Depth Data Inc, Dec RPN LSB, MSB All Sound Off Reset All Controllers
Program Change : True #	O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive	O *3	O *3	
System : Song Position : Song Select Common :Tune	X X X	X X X	
System : Clock Real Time : Commands	O O *5	O *4 O *5	
Aux : Local ON/OFF : All Notes OFF Messages : Active Sense : Reset	X X O X	X O (123 - 127) O X	

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

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

O: Yes
X: No

NOTE:

*1 Di default (impostazioni della fabbrica) la DXI funziona come un generatore sonoro multitimbrico a 16 canali ed i dati in ingresso non influenzano le voci di pannello o le impostazioni di pannello. Tuttavia, i messaggi MIDI qui elencati influenzano le voci di pannello, i pattern e le song.

- MIDI Master Tuning
- Messaggi di Sistema Esclusivo per la modifica di Reverb Type, Chorus Type e DSP Type.

Il canale Remote può essere indicato usando il parametro Function #81. I messaggi ricevuti su questo canale vengono gestiti come i dati di tasto ricevuti dalla DIX stessa. I seguenti messaggi possono essere ricevuti sul canale impostato in questo parametro Function; tutti gli altri messaggi verranno ignorati.

- Note ON
- Note OFF
- Control change : Bank select MSB, LSB (Main Voice Only), Modulation, Volume, Expression, Sustain, All sound off, All note off
- Program Change (Main Voice Only)
- Pitch Bend

*2 I messaggi per questi numeri di Control Change non possono essere trasmessi dalla DIX stessa ma è possibile trasmetterli suonando il pattern o usando l'Arpeggiator.

*3 Exclusive

<GM System ON> FOH, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

- Questo messaggio recupera tutte le impostazioni di default dello strumento, tranne MIDI Master Tuning.

<MIDI Master Volume> FOH, 7FH, 7FH, 04H, 01H, IIH, mmH, F7H

- Questo messaggio consente di modificare simultaneamente il volume di tutti i canali (Universal System Exclusive).
- I valori "mm" sono usati per MIDI Master Tuning. (I valori per "II" vengono ignorati).

<MIDI Master Tuning> FOH, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mmH, IIH, ccH, F7H

- Questo messaggio cambia simultaneamente il valore tuning di tutti i canali.
- I valori "mm" e "II" sono usati per MIDI Master Tuning.
- I valori di default di "mm" e "II" sono rispettivamente 08H e 00H. E' possibile usare qualsiasi valore per "n" e "cc."

<Bulk Dump>

- E' usato per salvare (registrare) dati User (SongUser, Performance Setup User e dati Sampling).

<Internal Clock, External Clock> (Receive Only)

FOH, 43H, 73H, 01H, 02H, F7H (Internal Clock)

FOH, 43H, 73H, 01H, 03H, F7H (External Clock)

- Questi messaggi controllano l'impostazione di clock per il pattern.

<Reverb Type> FOH, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 00H, mmH, IIH, F7H

- mm : Reverb Type MSB
- II : Reverb Type LSB

Consultate Effect Map (pag.116) per maggiori informazioni.

<Chorus Type> FOH, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 20H, mmH, IIH, F7H

- mm : Chorus Type MSB
- II : Chorus Type LSB

Consultate Effect Map (pag.116) per maggiori informazioni.

<DSP Type> FOH, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 40H, mmH, IIH, F7H

- mm : DSP Type MSB
- II : DSP Type LSB

Consultate Effect Map (pag.116) per maggiori informazioni.

<DRY Level> FOH, 43H, 1nH, 4CH, 08H, 0mH, 11H, IIH, F7H

- II : Dry Level
- 0m : Channel Number

*4 E' possibile scegliere tra External e Internal Clock.

*5 Quando viene avviato il pattern, viene trasmesso un messaggio FAH. Quando il pattern viene fermato, viene trasmesso un messaggio FCH. Quando il clock è impostato su External, vengono riconosciuti sia FAH (pattern start) che FCH (pattern stop).

Non vengono trasmessi né ricevuti messaggi MIDI nel modo Song.

■ Effect map (mappa degli effetti)

- * Se il valore ricevuto non contiene alcun tipo di effetto in TYPE LSB, LSB verrà diretto su TYPE 0.
- * Gli effetti Panel (di pannello) sono basati su "(Number) Effect Name".
- * Usando un sequencer esterno, in grado di editare e trasmettere messaggi di sistema esclusivo e modifiche di parametro, è possibile selezionare tipi di effetti di Riverbero, Chorus e DSP non accessibili dal pannello stesso della DJX. Quando viene selezionato uno di questi effetti da un sequencer esterno, a display sarà visualizzato: " - ".

REVERB

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005...127	NO EFFECT								

CHORUS

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...064	NO EFFECT								
065	CHORUS		(2)CHORUS2						
066	CELESTE					(1)CHORUS1			
067	FLANGER			(3)FLANGER1		(4)FLANGER2			
068...127	NO EFFECT								

DSP

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005	DELAY L,C,R				(26)DELAY L,C,R				
006	(27)DELAY L,R								
007	(28)ECHO								
008	(29)CROSS DELAY								
009	(9)EARLY REFLECTION1	(10)EARLY REFLECTION2							
010	(11)GATE REVERB								
011	(12)REVERSE GATE								
012...019	NO EFFECT								
020	KARAOKE								
021...063	NO EFFECT								
064	THRU								
065	CHORUS		(14)CHORUS2						
066	CELESTE					(13)CHORUS1			
067	FLANGER			(15)FLANGER1		(16)FLANGER2			
068	SYMPHONIC				(17)SYMPHONIC				
069	ROTARY SPEAKER				(19)ROTARY SPEAKER1				
070	TREMOLO				(21)TREMOLO1				
071	AUTO PAN				(24)AUTO PAN		(20)ROTARY SPEAKER2	(22)TREMOLO2	(23)GUITAR TREMOLO
072	(18)PHASER								
073	DISTORTION								
074	OVERDRIVE								
075	AMP SIMULATION				(30)DISTORTION HARD	(31)DISTORTION SOFT			
076	3BAND EQ				(32)EQ DISCO	(33)EQ TEL			
077	2BAND EQ								
078	AUTO WAH				(25)AUTO WAH				
079...127	THRU								



YAMAHA MUSICA ITALIA SpA
V.le Italia 88
20020 Lainate (MI)
Tel. 02/ 93577.1
Fax 02/ 93574708

