YAMAHA

DJX-II

Manuale di Istruzioni

SEZIONE MESSAGGI SPECIALI

Questo prodotto utilizza batterie o alimentatori esterni. NON collegatelo ad un adattatore diverso da quello descritto nel presente manuale di istruzioni o riportato sulla piastrina di identificazione o raccomandato da Yamaha.

ATTENZIONE: Non posizionate questo prodotto in un luogo dove qualcuno potrebbe calpestare o inciampare nei cavi di alimentazione o collegamento dello strumento. Non é consigliabile l'uso di prolunghe! SE dovete usare una prolunga, ricordate che le dimensioni minime per un cavo sono di 25' (o meno) sono di 18 AWG. Nota: minore é il numero di AWG, maggiore é la capacità di conduzione. Per prolunghe di lunghezza superiore, rivolgetevi ad un elettricista.

Questo prodotto dovrebbe essere utilizzato solo con gli accessori in dotazione o raccomandati da Yamaha. Controllate sempre le istruzioni in dotazione agli accessori che desiderate utilizzare.

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 in qualsiasi momento senza obbligo di aggiornare le unità esistenti.

Questo prodotto, da solo o in abbinamento con amplificatori e cuffie o altoparlanti, é 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 avvertiste problemi all'udito, consultate subito uno specialista.
IMPORTANTE: Più elevato é il livello del suono prima potrebbe verificarsi un danno all'udito.

Alcuni prodotti Yamaha sono dotati di panchetti e/o accessori il cui montaggio/ installazione dovrebbe essere eseguito dal rivenditore. Assicuratevi che il panchetto sia ben stabile e che eventuali viti siano ben fisse PRIMA di utilizzarlo.
I panchetti realizzati da Yamaha sono stati studiati unicamente per sedersi, non utilizzateli per altre applicazioni.

NOTA:

Le spese di riparazione dovute ad una mancata conoscenza dell'utilizzo di una funzione o di un effetto (quando l'unità opera come previsto) non sono coperte da garanzia da parte di Yamaha. Vi consigliamo di studiare attenta-mente questo manuale e di consultare il vostro rivenditore di fiducia prima di richiedere assistenza.

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 batteria non ricaricabile. La durata media di questo tipo di batterie é di circa cinque anni. Quando se ne rende necessaria la sostituzione, vi invitiamo a contattare un tecnico specializzato.

Questo prodotto potrebbe utilizzare anche batterie di tipo "domestico". Alcune di queste sono ricaricabili. Fate attenzione che la batteria che ricaricate sia del tipo ricaricabile e che il caricatore sia adeguato.

Quando installate le batterie non miscelate batterie nuove e vecchie o di tipo diverso. Le batterie DEVONO essere installate correttamente o potrebbero causare surriscaldamento e danni allo strumento.

Attenzione:

Non cercate di smontare o bruciare le batterie e tenetele fuori dalla portata dei bambini. Quando si esauriscono, disfatevi delle batterie secondo le leggi di smaltimento del vostro Paese.

Nota:

Se questo strumento dovesse danneggiarsi irreparabilmente, vi preghiamo di osservare tutte le leggi relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, batterie, plastica, etc. In caso di necessità, chiedete chiarimenti al vostro ri-venditore di fiducia o direttamente a Yamaha.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA:

La piastrina di identificazione si trova sotto lo strumento. Il numero di modello, il numero 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 ma-nuale di istruzioni.

Modello

_____

Nr. di Serie

_____

Data di Acquisto

_____

CONSERVATE QUESTO MANUALE

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'USO

* Conservate queste precauzioni per qualsiasi riferimento futuro.

⚠ *AVVERTENZE*

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

- Non aprite lo strumento, non smontatelo né modificatelo in alcun modo. Questo strumento non contiene parti la cui manutenzione possa essere eseguita dall'utente. In caso di malfunzionamento, interrompetene subito l'uso e rivolgetevi a personale qualificato 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 una improvvisa perdita del suono durante l'uso dello strumento o se si manifestassero un odore particolare o del fumo, disattivate subito l'unità, scollegate il cavo dalla presa di corrente e rivolgetevi a personale specializzato.
- Usate solo l'adattatore specificato (PA-5B o PA-5C, raccomandato da Yamaha). L'uso di adattatori diversi può causare danni e surriscaldamento allo strumento.
- Prima di pulire lo strumento rimuovete il cavo di alimentazione dalla presa. Non toccate i cavi 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 ilc avo 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.
- Scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a muro se non usate lo strumento per lunghi periodi di tempo o durante i temporali.
- Assicuratevi di inserire sempre le batterie in conformità alle indicazioni +/- di polarità. Diversamente potreste causare surriscaldamento o fuoriuscita del liquido delle batterie stesse.
- Sostituite sempre tutte le batterie nello stesso momento. Non usate batterie nuove e vecchie insieme o tipi diversi di batterie (es. alkaline e al manganese). Ciò potrebbe causare surriscaldamento o fuoriuscita del liquido delle batterie.
- Non esponete le batterie al fuoco.
- Non cercate di ricaricare batterie non ricaricabili.
- Quando le batterie si esauriscono o lo strumento non viene usato per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie dallo strumento per evitare rischi di possibili fuoriuscite del liquido delle batterie stesse.
- Tenete le batterie fuori dalla portata dei bambini.
- In caso di fuoriuscita del liquido delle batterie, fate attenzione a non sporcarvi occhi, bocca o pelle con questo liquido. In caso di contatto, lavate la parte con molta acqua e consultate un medico.
- Prima di collegare lo strumento ad altre unità elettroniche, disattivate tutti gli strumenti e regolate al minimo i livelli di volume. Riattivate poi le apparecchiature ed alzate gradualmente i livelli di volume fino a raggiungere il livello di ascolto desiderato.
- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive o a temperature esterne (la luce diretta del solo, 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 queste apparecchiature.
- Posizionate lo strumento sempre su una superficie solida e ben livellata da cui non possa cadere.
- Prima di spostare lo strumento rimuovete 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: 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 i supporti specifici per lo strumento. Quando assemblate un supporto usate solo le viti in dotazione. Diversamente potreste danneggiare i componenti interni e non assicurare la stabilità del supporto stesso.
- Usare lo strumento per lunghi periodi di tempo ad un volume eccessivo può causare la perdita dell'udito. In caso di problemi consultate subito uno specialista.

■SALVATAGGIO DEI DATI USER

- Salvate sempre i vostri dati su unità esterne come il data filer MIDI Yamaha MDF3. Eviterete così di perdere i dati importanti a seguito di un malfunzionamento o di un errore operativo.

Yamaha non é responsabile per i danni causati dall'uso improprio o dalle modifiche eseguite sullo strumento né per la perdita di dati.

Disattivate sempre lo strumento quando non lo utilizzate.

Disfatevi delle batterie secondo le norme di legge.

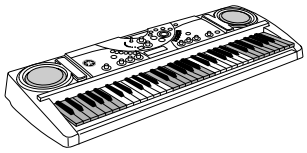
Congratulazioni per avere acquistato il DJX-II Yamaha!

Il DJX-II é una completa dance-music workstation che potrete utilizzare sia per esecuzioni dal vivo sia come potente unità di produzione musicale. L'interfaccia estremamente intuitiva rende molto semplice le operazioni in tempo reale sia che siate degli esperti DJ o dei principianti!
Leggete attentamente il presente manuale di istruzioni prima di iniziare a suonare la vostra nuova DJX-II: imparerete a conoscerne tutte le avanzate funzioni.

Contenuto dell'imballo

L'imballo del DJX-II include quanto segue:

- DJX-II
- Manuale di istruzioni



Come Usare il Manuale

Cos'é il DJX-II? ..... pag. 5
Introduce le caratteristiche del DJX-II.

Controlli di Pannello ..... pag. 8
Usate questa sezione per scoprire tutto dei pulsanti e dei controlli del DJX-II.

Impostazione ..... pag. 12
Spiega come collegare l'adattatore AC o installare le batterie.

100 consigli per un DJ! **..... pag. 14**
Questa sezione vi guida alla scoperta di 100 importanti e utili consigli per suonare e creare dance music di qualità. Ogni consiglio vi aiuterà a compiere un passo avanti verso la vostra méta: diventare un grande DJ.

Appendice ..... pag. 74
Contiene varie tavole importanti come elenco Voci, elenco Pattern Preset, formato dati MIDI e carta di Implementazione MIDI.

Malfunzionamenti ..... pag. 74
Se il DJX-II non dovesse funzionare correttamente o in caso di problemi con i suoni o le operazioni, consultate questa sezione prima di rivolgervi al vostro rivenditore Yamaha o ad un centro di assistenza tecnica. In questa sezione sono illustrati in modo semplice e chiaro i problemi più comuni e le relative soluzioni.

Glossario ..... pag. 78
Qui é riportata la terminologia più importante relativa al DJX-II e alla musica dance in generale.

Indice ..... pag. 80
Questa sezione elenca in ordine alfabetico tutti gli argomenti, le funzioni, le caratteristiche e le operazioni dello strumento ed i relativi numeri di pagina: troverete all'istante tutte le informazioni che cercate.

Le illustrazioni e le videate riportate in questo manuale hanno solo scopo didattico e potrebbero differire da quanto visualizzato sul vostro strumento.

Cos'é il DJX-II?

Il nuovo DJX-II é un potente DJ digitale!

Se avete mai sognato di creare ed eseguire la vostra dance music phat 'n' funky, avete scelto lo strumento giusto.... Il DJX-II é uno strumento per DJ completamente digitale, una nuova apparecchiatura rivoluzionaria che unisce l'affidabilità e la pulizia del suono tipiche del digitale alla sorprendente potenza e semplicità d'uso dell'analogico.

Nessuna esperienza musicale richiesta!

Se avete in testa la vostra musica ma non sapete come tirarla fuori.... ecco la vostra occasione! Non é necessario conoscere gli accordi né saper leggere e suonare la parti melodiche: tutto quello che vi serve é avere un buon senso del ritmo e neppure questo é fondamentale perché il DJX-II vi aiuterà a sviluppare anche questo aspetto della vostra musicalità!

Lasciate che il DJX-II vi insegni a diventare grandi DJ!

Sia che siate dei principianti o dei geni del mixaggio, il DJX-II vi aiuterà a diventare grandi DJ. Grazie alla sezione "100 Consigli", imparerete una serie di segreti e trucchi per suonare e creare musica dance di prima qualità. Come in un gioco, ad ogni consiglio avanzerete sempre più verso la méta: diventare un mega DJ!

Diamo ora un'occhiata alle caratteristiche e alle funzioni del DJX-II.

- **Pattern Player ..... pag. 14**
  Il DJX-II incorpora 70 Pattern ritmici dinamici, perfetti per le vostre esecuzioni DJ. Ogni Pattern é dotato di 10 diverse Variation (variazioni).
- **Activator ..... pag. 18**
  Il DJX-II dispone di 52 kit o programmi Activator, ognuno dei quali contiene svariati loop, effetti e phrase one-shot che potrete triggerare durante una performance mentre suona il Pattern.
- **Potenti Effetti ..... pag. 22**
  Il DJX-II vi consente di controllare il suono attraverso numerose funzioni e caratteristiche. Tra queste, una grande quantità di effetti modificabili in tempo reale. Usate l'interruttore e le manopole per "strappare", "tirare" e modificare come volete il vostro suono durante l'esecuzione.
- **Audio bpm ..... pag. 67**
  Se avete su CD o su disco un beat che amate particolarmente, potete sincronizzarlo al DJX-II. Il DJX-II, infatti, "sente" il beat (da un lettore CD, MD, etc. collegato) e automaticamente lo blocca nel ritmo auto regolando il bpm del Pattern del DJX-II.
- **Voci Uniche di Altissima Qualità ..... pag. 28**
  Il DJX-II incorpora numerosi suoni dinamici: 180 voci, 23 drum kit ed una speciale voce campionata dedicata al vostro campione.
- **Campionatore (sampler) ..... pag. 53**
  Il DJX-II é dotato di una potente funzione di campionamento (Sampling) che vi consente di registrare la vostra voce (via microfono) o qualsiasi suono da lettori CD o MD e di suonare il timbro (dai SAMPLE PAD o dalla tastiera). In questo modo potete creare effetti sonori, loop e phrase one-shot personalizzati.
- **Performance Recorder ..... pag. 56**
  Il DJX-II vi consente di registare le vostre esecuzioni (fino a sei) nella memoria interna, espandendo così il vostro potenziale di performance dal vivo.
- **Compatibilità MIDI per una Potenza di Performance DJ assoluta .... pag. 96**
  Fate crescere i vostri Pattern! Grazie al MIDI, potete collegare al DJX-II un computer ed inviare i Pattern creati sul DJX-II come dati Pattern e il gioco é fatto: sempre nuovi pattern pronti all'uso!

Sommario

Contenuto dell'Imballo 4
Come Usare il Manuale 4
Cos'é il DJX-II? 5
Sommario 6
Controlli di Pannello 8
Pannello Frontale 8
Funzioni della Tastiera 10
Pannello Posteriore & Connessioni 11
Impostazione (Alimentazione) 12
Attivazione 13
Backup dei Dati & Inizializzazione 13

100 Consigli per un DJ! 14

Capitolo 1
Pattern Player - Basi 14
Tip 1 Lavorare con i Pattern 14
Tip 2 Mixare Pattern Main e Fill-in 15
Tip 3 Battete su "one"! 15
Tip 4 Esplorare gli altri Pattern 16
Tip 5 Avanti, Indietro 17
Tip 6 Tenete un tempo fisso! 17

Capitolo 2
Activator - Basi 18
Tip 7 Lavorare con Activator 18
Tip 8 Loop e One Shot 18
Tip 9 Scoprite i kit Activator! 19
Tip 10 E ora unite il tutto! 20
Tip 11 Le Intro di Activator 20
Tip 12 Bpm dei Loop Activator 21

Capitolo 3
Live Effector - Basi 22
Tip 13 Che cos'é il Live Effector? 22
Tip 14 Distortion (distorsore) 23
Tip 15 Auto Pan 23
Tip 16 Ring Modulation 23
Tip 17 Flanger 23
Tip 18 Phaser 24
Tip 19 Slice 24
Tip 20 Delay 24
Tip 21 Echo 25
Tip 22 Lo-Fi 25
Tip 23 Wah 25

Capitolo 4
Isolator - Basi 26
Tip 24 Trovate il suono giusto! 26

Capitolo 5
La Tastiera 27
Tip 25 Suonare la tastiera 27
Tip 26 Provate qualche voce! 28

Capitolo 6
Part Mixer - Basi 29
Tip 27 Cos'é una Parte? 29
Tip 28 Usate la consolle per remixare le Parti! 29
Tip 29 Tasti Combination 30
Tip 30 Attivate tutto! 30
Tip 31 Lavorate sul "sound"! 31

Capitolo 7
Part Selector 32
Tip 32 Prendete una Parte e "stravolgetela"! 32
Tip 33 Tasti Combination 32
Tip 34 "Strappate" il suono di Activator! 33
Tip 35 Selezionate tutte le Parti e modificatele! 33

Capitolo 8
Part Controller 34
Tip 36 Cutoff e Resonance 34
Tip 37 Regolare il Volume della Parte 35
Tip 38 Modificate il Cutoff 35

Capitolo 9
Key Shifter 36
Tip 39 Trasponete la tonalità 36
Tip 40 Create le vostre progressioni di accordi! 37

Capitolo 10
Ribbon Controller 38
Tip 41 Fate un pò di scratch sul Ribbon! 38
Tip 42 Fermate il piatto! 38

Capitolo 11
BPM/Tap - Basi 39
Tip 43 Modificate il bpm 39
Tip 44 Resettate il bpm ai valori di default 39

Capitolo 12
Pattern Player - Altri Consigli 40
Tip 45 Selezionare nuovi Pattern e Variation — simultaneamente! 40
Tip 46 Passate al Pattern e alla Variation successivi 41
Tip 47 Finali professionali 41
Tip 48 Fill-in creativo 1 42
Tip 49 Fill-in creativo 2 42
Tip 50 Usate Activator per introdurre la Variation successiva 42

Capitolo 13
Live Effector - Altri Consigli 43
Tip 51 Distortion 43
Tip 52 Auto Pan 44
Tip 53 Ring Modulation 44
Tip 54 Flanger 44
Tip 55 Phaser 45
Tip 56 Slice 45
Tip 57 Delay 45
Tip 58 Echo 46
Tip 59 Lo-Fi 46

Tip 60 Wah 46
Tip 61 Controllate l'Effector con una mano! 47
Tip 62 Isolator: portatelo al massimo! 48

Capitolo 14

Part Mixer - Altri Consigli 49

Tip 63 Part Mix: le alternanze 49
Tip 64 Tecniche di arrangiamento 49
Tip 65 Una singola Parte in solo, subito! 50
Tip 66 Premete sul battere! 50
Tip 67 Tasti Combination personalizzati 50

Capitolo 15

Part Controller - Altri Consigli 51

Tip 68 Il "sound" di Activator 51
Tip 69 Mix cupi e groove profondi
— sfruttate il Cutoff! 51
Tip 70 Reset istantaneo! 52
Tip 71 Pitch Bend per voci di tastiera 52

Capitolo 16

Campionamento 53

Tip 72 Campionateli! 53
Tip 73 Cancellate il campione 54
Tip 74 Loop e One Shot 54
Tip 75 Suonate i campioni dalla tastiera! 55

Capitolo 17

Performance Recorder 56

Tip 76 Registrate le vostre esecuzioni 56
Tip 77 Unite anche Performance Player 57

Capitolo 18

BPM/Tap - Consigli 58

Tip 78 Battete il tempo! 58
Tip 79 Iniziate a battere... 58
Tip 80 Rallentate e... stop! 59
Tip 81 Controllate il bpm 59

Capitolo 19

Il Mondo Esterno 60

Tip 82 Espandete il vostro setup DJ 60
Tip 83 Escludete gli Altoparlanti 61

Capitolo 20

Performance da DJ
di prima classe 62

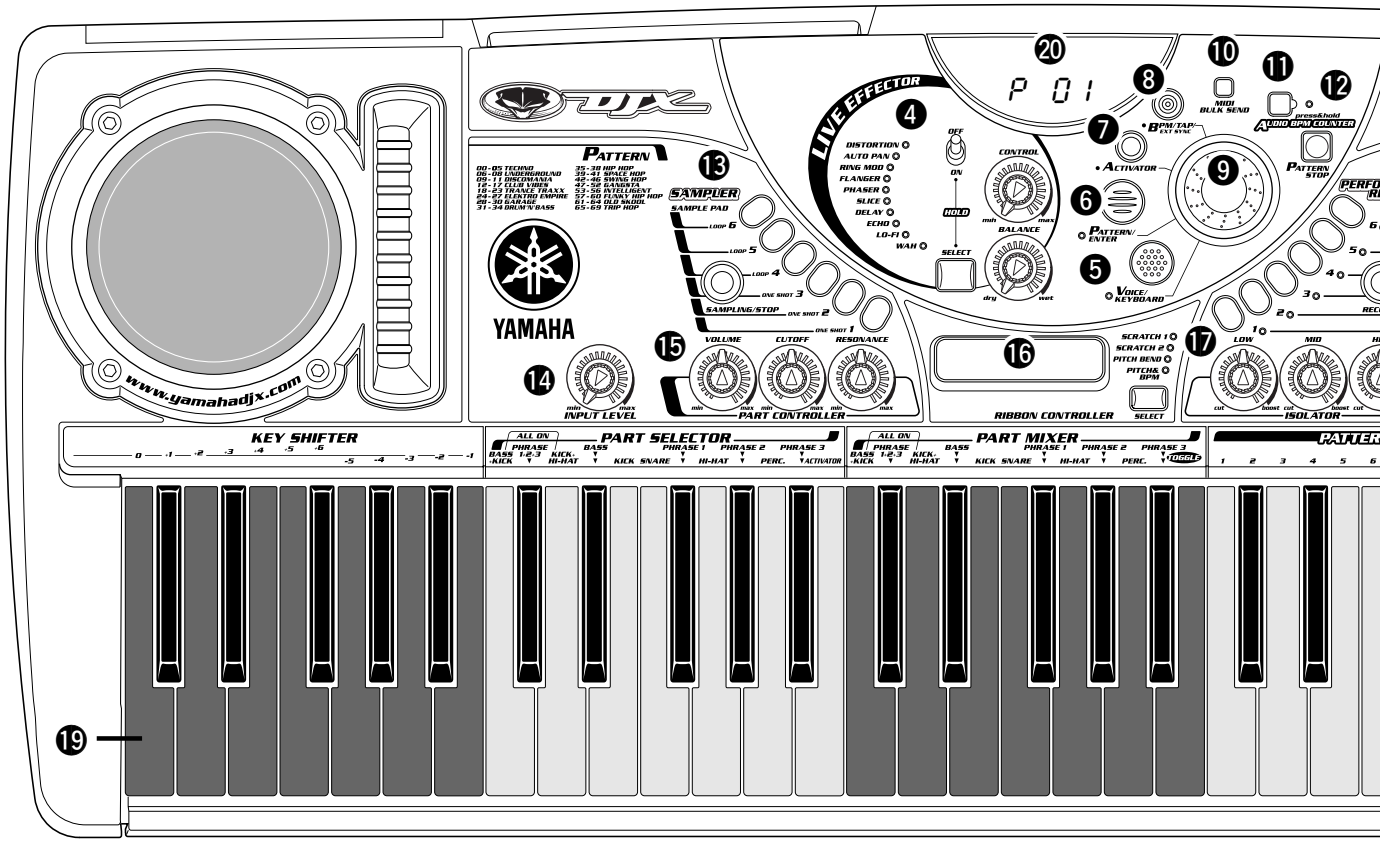
Tip 84 Fill-in creativo 3 62
Tip 85 Inserite un nuovo beat 62
Tip 86 Cambiate "groove" restando a tempo! 63
Tip 87 Outro -tro -tro -tro 63
Tip 88 Sentite il ritmo! 64
Tip 89 Ancora Variation 64
Tip 90 Sincronizzate i vostri campioni al Pattern! 65
Tip 91 Suonate un Pattern, triggerate una Performance 66
Tip 92 Richiamate subito le impostazioni 66
Tip 93 Trovate il bpm giusto 67
Tip 94 Auto-regolate il bpm 67
Tip 95 Usate il tasto TOGGLE ritmicamente 68
Tip 96 Applicazioni Sync
— Usare ilDJX-II come master 68
Tip 97 Applicazioni Sync
— Usare ilDJX-II come slave 69
Tip 98 Ancora più Pattern! 70
Tip 99 Usare MIDI Bulk Send 71
Tip 100 Create i vostri Pattern! 72

Appendice 74

Malfunzionamenti 74
Elenco Messaggi di Errore 76
Specifiche Tecniche 77
Glossario 78
Indice 80
Elenco Pattern 82
Elenco Activator 83
Elenco Voci 84
Elenco Drum Kit 86
Formato Dati MIDI 89
MIDI Implementation Chart 96

Traduzione e impaginazione a cura di skydown

Pannello Frontale



❶ Interruttore STANDBY/ON 13
Premetelo per attivare/ disattivare lo strumento. (Lo strumento é attivo quando l'interruttore é premuto).

❷ MASTER VOLUME 13
Determina il volume generale del DJX-II.

❸ Pulsante DEMO
E' usato per suonare le Demo song, le song che dimostrano le sofisticate possibilità del DJX-II. Premete questo pulsante per avviare/fermare le Demo song. Per selezionarne una in particolare, tenete premuto il pulsante e ruotate simultaneamente il dial data.

❹ Sezione LIVE EFFECTOR 22, 43
Il DJX-II incorpora svariati effetti che influenzano il suono del DJX-II e possono essere modificati in tempo reale. Usate il pulsante SELECT per richiamare uno dei dieci effetti e usate poi le manopole per modificare profondità e quantità dell'effetto.

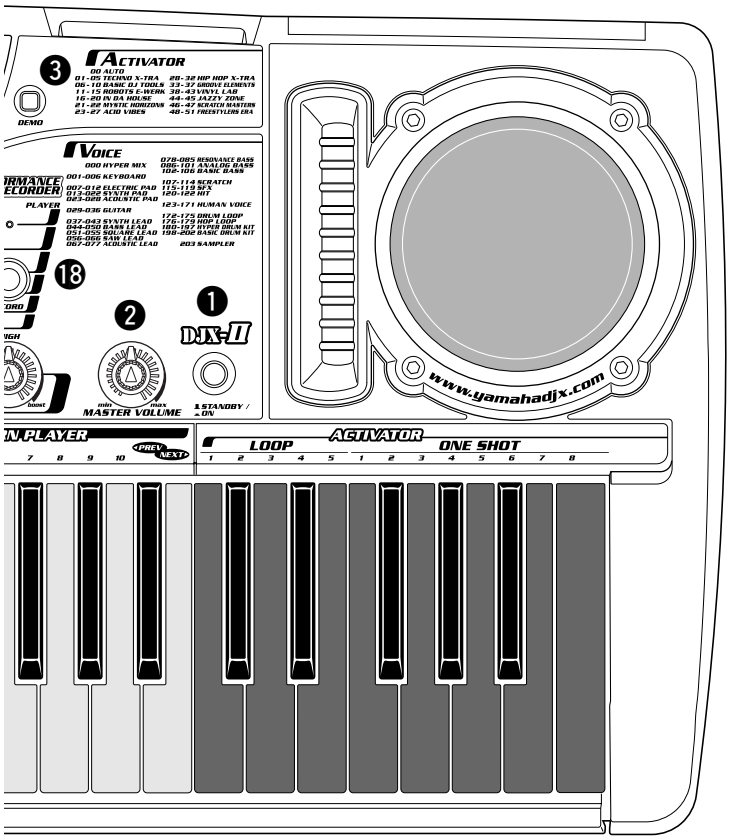
❺ Pulsante VOICE/KEYBOARD 10, 27
Premendo questo pulsante si imposta la tastiera del DJX-II per operare nel modo Voice. All'attivazione, il DJX-II é impostato di default sul modo Pattern; premendo questo pulsante si abilita il modo Voice.

❻ Pulsante PATTERN/ENTER 10, 16
Seleziona il modo Pattern.
Il modo Pattern é il modo di default all'attivazione dello strumento.

❼ Pulsante ACTIVATOR 18
E' usato per selezionare Activator.

❽ Pulsante BPM/TAP 39, 58
E' usato per modificare il bpm (tempo) del Pattern o dell'Activator selezionato.
Ogni Pattern del DJX-II é stato programmato con un bpm (tempo) standard o di default; tuttavia é possibile modificare il bpm su qualsiasi valore compreso tra 32.0 e 280.0 bpm. Questo pulsante, inoltre, determina se il DJX-II userà il clock interno oppure il clock MIDI ricevuto dalla presa MIDI IN.

❾ Dial Data 16
E' usato per variare valori ed impostazioni per numero di Pattern e di Activator, per bpm (tempo) e numero di Voce.



⓾ Pulsante MIDI BULK SEND 71
Il DJX-II vi consente di trasmettere i vostri dati di Performance Recorder e Sampler a qualsiasi unità MIDI esterna, sotto forma di dati bulk e di memorizzarli e richiamarli in qualsiasi momento. Premendo questo pulsante si trasmettono gli attuali dati bulk.

⓫ Pulsante AUDIO BPM COUNTER 67
Il DJX-II dispone di potenti funzioni che vi consentono di sincronizzare l'audio esterno (es. CD o MD) con i Pattern del DJX-II. Tenete premuto questo pulsante e regolate il livello di ingresso suonando l'unità audio collegata. Il DJX-II monitora il beat dell'audio e automaticamente lo blocca nel ritmo auto-regolando il bpm del suo Pattern. L'esatto valore bpm viene indicato a display.

⓬ Pulsante PATTERN STOP 14
Questo pulsante ferma la riproduzione dei Pattern e dei loop di Activator. Avviate i Pattern del DJX-II premendo uno dei tasti PATTERN PLAYER e fermateli premendo il pulsante PATTERN STOP.

⓭ Pulsante SAMPLER 53
Il DJX-II incorpora una potente funzione di campionamento (Sampling) che vi consente di registare la vostra voce (via microfono) o il suono di un lettore CD o MD e di riprodurlo dai PAD SAMPLE o dalla tastiera.
Usate il pulsante SAMPLING/STOP per registrare (campionare) il suono desiderato e poi triggerate il nuovo campione premendo uno dei PAD SAMPLE 1-6 o suonando la tastiera.

⓮ Manopola INPUT LEVEL 53
Usatela per regolare il livello di ingresso della sorgente audio esterna. Quando é attiva la funzione Sampling, questo controllo influenza anche il livello di linea o del microfono. Quando é attiva la funzione Audio bpm Counter (pag.67) influenza anche il livello dell'audio.

⓯ Manopole PART CONTROLLER 34, 51
Sono usate per regolare volume, cutoff del filtro e risonanza del filtro per singole parti dei Pattern.

⓰ RIBBON CONTROLLER 38
Questo efficace strumento espressivo vi permette di controllare e modificare il suono del DJX-II semplicemente spostando un dito sulla sua superficie. Usate il pulsante SELECT per selezionare l'effetto che desiderate controllare e poi muovete il dito lungo il "nastro" per modificare il suono.

⓱ Manopole ISOLATOR 26
Usate queste manopole per cambiare il timbro o il tono del suono regolando il livello di ogni banda di frequenza: Bassi, Medi e Alti. Ruotando ogni manopola verso destra si esalta il livello di quella frequenza mentre ruotandola verso sinistra lo si attenua.

⓲ Pulsanti PERFORMANCE RECORDER . 56
Il DJX-II vi consente di registrare le vostre esecuzioni come dati digitali offrendovi così una maggiore potenza esecutiva dal vivo. E' possibile registrare fino a sei esecuzioni separate, usando i pulsanti RECORD 1-6. Per riprodurre la performance registrata, premete il pulsante appropriato: 1 - 6.

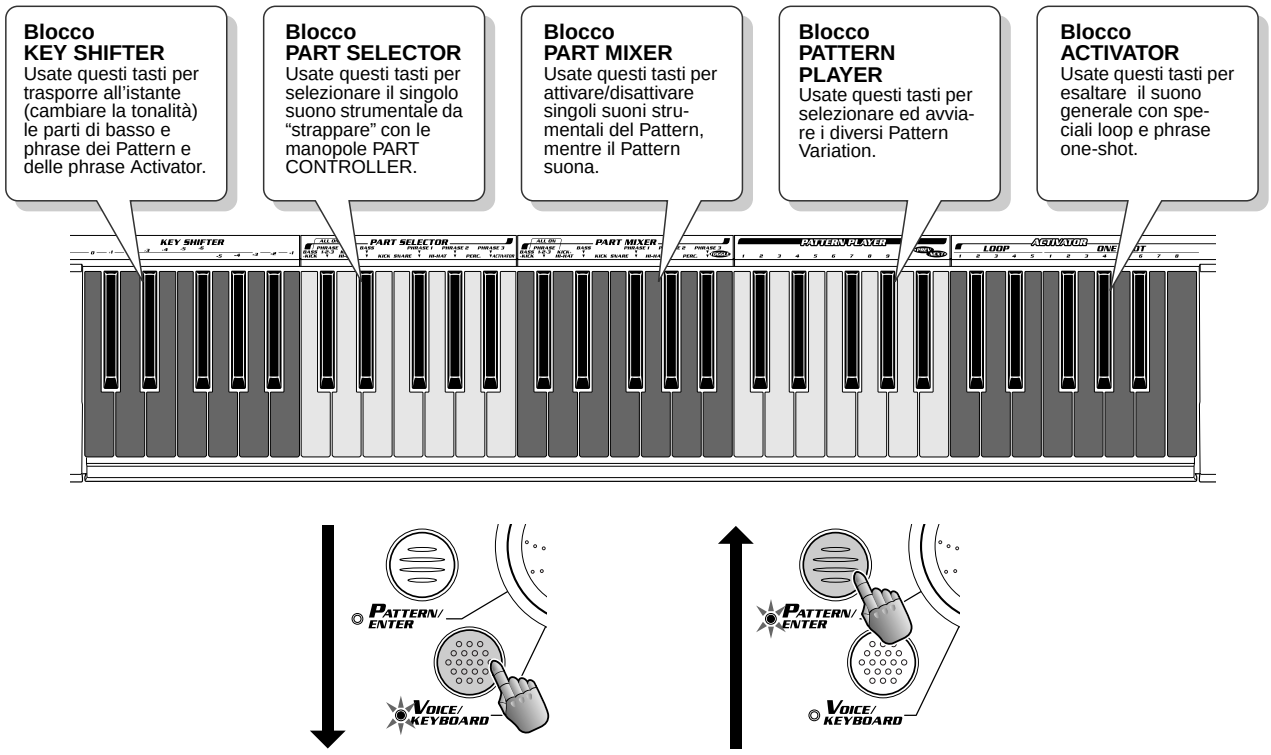
⓳ Tastiera..... 27
La versatile tastiera del DJX-II dispone di svariate funzioni. Naturalmente può essere usata anche come una normale tastiera per suonare melodie ed accordi ma, per le potenti funzioni DJ, é un banco di pulsanti utiliz-zabili per triggerare e controllare i vari Pattern e suoni dello strumento.

⓴ Display
Visualizza importanti informazioni circa determinate impostazioni e valori del DJX-II.

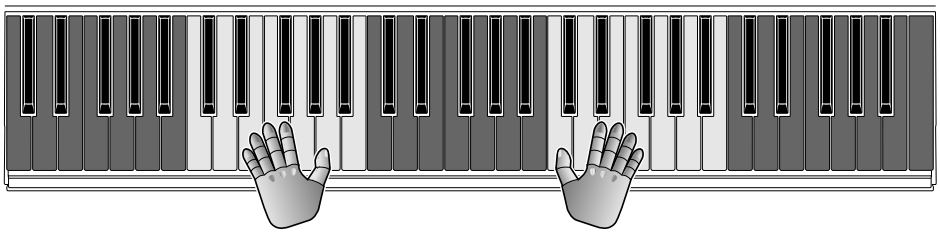
Funzioni della Tastiera

In un normale strumento a tastiera, i tasti sono usati per suonare scale, melodie ed accordi. Il DJX-II però é tutto tranne che uno strumento “normale”. Considerando le necessità dei DJ, é meglio pensare alla tastiera come ad un grande banco di pulsanti usati per triggerare e controllare i vari Pattern e suoni dello strumento. A seconda del modo selezionato, la tastiera funziona in uno o due modi, come illustrato qui di seguito.

■ **Modo Pattern** ..... Quando il pulsante PATTERN/ENTER lampeggia:
Questo é il modo di default all’attivazione.
Il modo Pattern é usato per selezionare e suonare i Pattern.
In questo modo, non dovete pensare alla tastiera come ad una serie di tasti intonati ma come ad un banco di pulsanti, pad ed interruttori per controllare i Pattern ed i suoni!



■ **Modo Keyboard** ..... Quando il pulsante VOICE/KEYBOARD lampeggia:



In questo modo, la tastiera viene usata normalmente per suonare melodie ed accordi.

Pannello Posteriore & Connessioni

E' possibile collegare a questa presa un paio di cuffie standard stereo per suonare senza disturbare. Il sistema interno di altoparlanti stereo si esclude automaticamente quando viene collegato un paio di cuffie alla presa PHONES.

⚠ CAUTION

- ***L'ascolto in cuffia a livelli di volume elevato per lunghi periodi di tempo può causare la perdita dell'udito.***

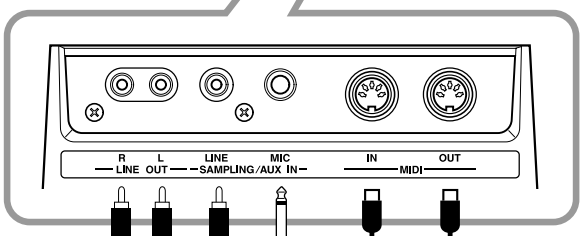
⚠ WARNING

- ***Collegate l'adattatore AC (PA-5B, PA-5C o altri adattatori specificamente indicati da Yamaha) alla presa di alimentazione.***

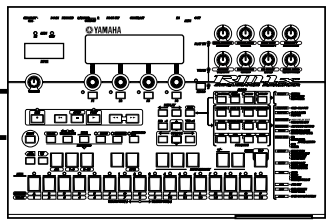
Vedi pag.12.

⚠ CAUTION

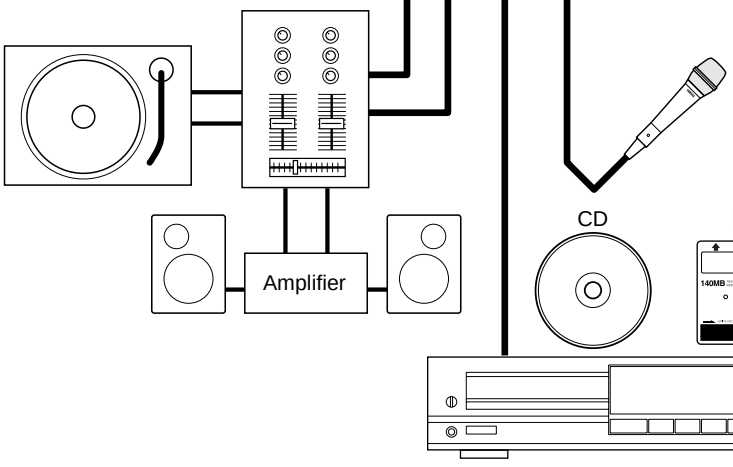
- ***Collegate il DJX-II ad apparecchiature esterne solo dopo aver disattivato tutte le unità. Per evitare danni agli altoparlanti, regolate al minimo il volume sulle unità esterne prima di eseguire i collegamenti. Non osservando queste precauzioni potreste provocare shock elettrici o danneggiare le apparecchiature.***



Le prese LINE OUT sono usate per inviare in uscita i suoni del DJX-II ad un mixer DJ, ad un sistema stereo, a consolle di mixaggio o registratori a nastro.



Il DJX-II é dotato di prese MIDI che vi consentono di interfacciarlo con altri strumenti ed unità MIDI. (Per maggiori informazioni, vedi pag. 68.)



Queste prese sono usate per registrare una sorgente audio esterna con le funzioni Sampling (pag. 53). La presa MIC serve per il collegamento ad un microfono per registrare voci e strumenti acustici. La presa LINE IN serve per collegare e registrare un segnale di livello di linea, come quello di un lettore CD o di un registratore a cassette.

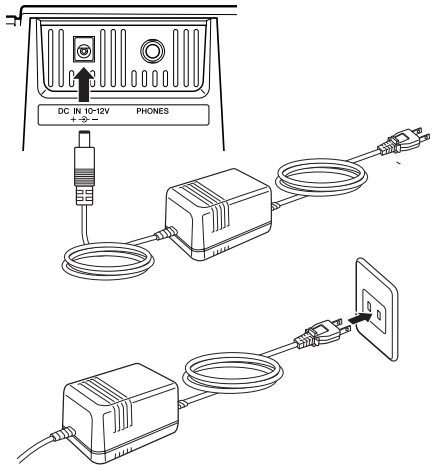
⚠ CAUTION

- ***Non collegate mai un segnale di livello di linea (lettore CD, registratore a nastro, strumento elettronico, etc.) all'ingresso MIC! Potreste danneggiare il DJX-II e le sue funzioni Sampling (campionamento).***

Impostazione (Alimentazione)

Benché il DJX-II possa funionare sia con un adattatore AC opzionale sia a batterie, Yamaha consiglia l'uso di un adattatore, più ecologico ed affidabile. Seguite le istruzioni riportate qui di seguito in base al tipo di alimentazione che desiderate utilizzare. Le batterie dovrebbero essere considerate come sorgente di alimentazione ausiliaria per il backup dei dati (pag.13).

■ Uso di un Adattore AC opzionale



1 Assicuratevi che l'interruttore STANDBY/ON del DJX-II sia regolato su STANDBY.

2 Collegate l'adattatore AC (PA-5B, PA-5C o altri specificamente indicati da Yamaha) alla presa di alimentazione.

3 Collegate l'adattatore AC ad una presa a muro.

Per scollegare l'adattatore: regolate l'interruttore STANDBY/ON su STANDBY, scollegate l'adattatore dalla presa a muro e poi dalla presa di alimentazione del DJX-II.

⚠ WARNING

- ***Usate SOLO un adattatore Yamaha PA-5B o PA-5C (o specificamente raccomandato da Yamaha). L'uso di altri adattatori potrebbe danneggiare irreparabilmente sia l'adattatore stesso sia il DJX-II.***
- ***Scollegate l'adattatore quando non usate il DJX-II o durante i temporali.***

■ Uso delle Batterie

Le batterie necessarie per utilizzare il DJX-II sono sei batterie da 1.5V SUM1, di dimensioni "D", R-20 o equivalenti. Quando le batterie si stanno esaurendo, il volume si riduce, il suono potrebbe risultare distorto e potrebbero verificarsi altri problemi. In questi casi, disattivate lo strumento e sostituite le batterie.
Sostituite le batterie seguendo la procedura qui indicata:

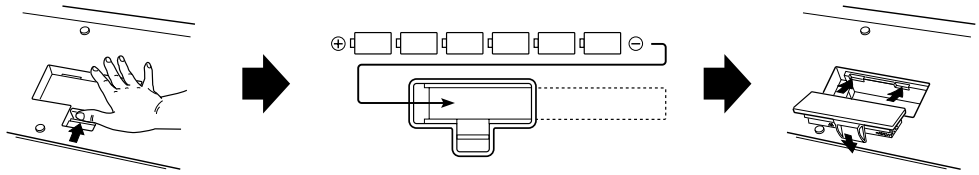
1 Aprite il coperchio dell'alloggiamento batterie posizionato sul pannello inferiore dello strumento.

2 Inserite sei batterie nuove rispettando attentamente le indicazioni di polarità riportate all'interno dell'alloggiamento.

3 Riposizionate il coperchio dell'alloggiamento facendo attenzione che sia ben chiuso.

NOTE

- *Collegando o scollegando l'adattatore AC mentre sono installate le batterie, si resetta il DJX-II ai valori di default.*
- *Suonando il DJX-II al volume massimo quando é alimentato a batterie, la durata delle batterie si riduce notevolmente.*

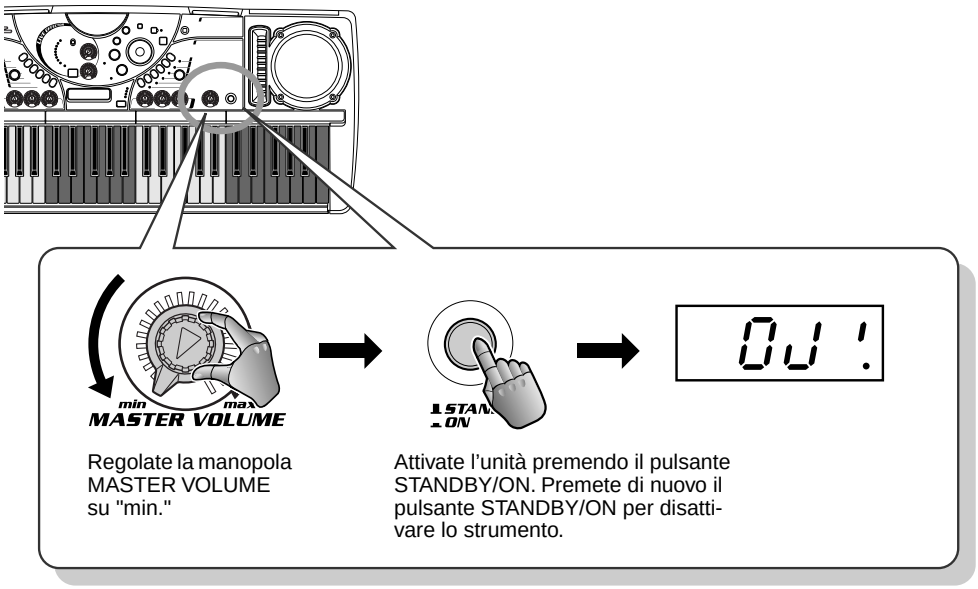


⚠ CAUTION

- ***Quando le batterie si esauriscono, sostituitele con un set completo di sei batterie nuove. Non miscelate MAI batterie vecchie e nuove.***
- ***Non miscelate mai tipi diversi di batterie (es. alkaline e manganese).***
- ***Se non usate lo strumento per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie per evitare il rischio di fuoriuscita del liquido delle batterie stesse.***

Attivazione

Una volta impostato il DJX-II, attivatelo.
Prima di attivare lo strumento, assicuratevi che i controlli di volume/ livello del vostro sistema di amplificazione ed il controllo volume del DJX-II siano regolati al minimo.



Regolate la manopola MASTER VOLUME su "min."

Attivate l'unità premendo il pulsante STANDBY/ON. Premete di nuovo il pulsante STANDBY/ON per disattivare lo strumento.

⚠ CAUTION

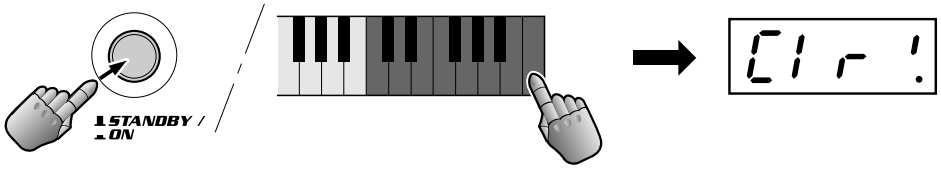
- ***Anche quando l'interruttore é in posizione di "STANDBY", l'elettricità continua a fluire allo strumento ad un livello minimo. Quando non usate il DJX-II per lunghi periodi di tempo, assicuratevi di scollegare l'adattatore AC dalla presa a muro o di rimuovere le batterie dallo strumento.***

Backup dei Dati & Inizializzazione

Tranne per i dati qui di seguito elencati, all'attivazione dello strumento tutte le impostazioni di pannello del DJX-II vengono resettate ai valori iniziali. I dati elencati di seguito vengono backuppati (cioé conservati in memoria) finché l'adattatore AC é collegato o sono installate le batterie.

- Dati Pattern User ..... pag. 72
- Dati Sampling ..... pag. 53
- Dati Performance Recorder ..... pag. 56

Tutti i dati possono essere inizializzati e riportati ai preset della fabbrica attivando lo strumento tenendo premuto il tasto più alto (estrema destra) della tastiera. A display apparirà per qualche istante il messaggio "Clr!".



⚠ CAUTION

- ***Quando eseguite la procedura di inizializzazione, tutte le impostazioni sopra elencate verranno cancellate e/o modificate.***
- ***Inizializzando i dati, normalmente si recupera la normale operatività dello strumento in caso il DJX-II funzioni senza motivo in modo strano e/o inusuale.***

Questo NON é un manuale di istruzioni, almeno non un manuale normale! Ma, come sapete, il DJX-II non é uno strumento normale... Il DJX-II incorpora incredibili funzioni dedicate alla musica dance che ne fanno uno strumento a parte, lontano anni luce dai normali strumenti musicali!

Questa raccolta di 100 consigli ovvero "Tip" vi mostra come ottenere i massimi risultati dal vostro nuovo DJX-II nel più breve tempo possibile. E' come se un esperto DJ vi prendesse per mano e vi insegnasse tutte le tecniche ed i trucchi del mestiere, per farvi diventare un DJ di prima categoria! In breve tempo, senza fatica, vi accorgerete di essere diventati anche voi veri professionisti!

Allora, iniziamo!

◆ I Livelli

- ..... Operazioni Base
- ..... Funzioni Intermedie
- ..... Trucchi e Tecniche Avanzate
- ... Altre Potenti Funzioni

Capitolo 1

Pattern Player - Basi

Iniziate qui il vostro apprendistato sul DJX-II! I Pattern sono la base del suono del DJX-II: sono le fondamenta ritmiche di tutta questa dance machine.

Tip 1 Lavorare con i Pattern

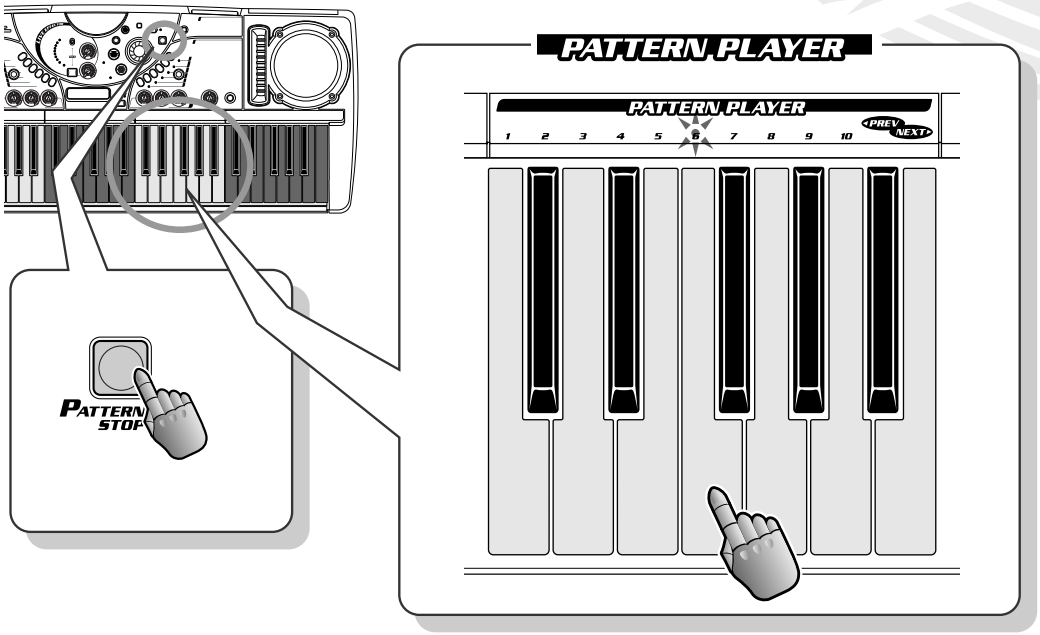
Qui inizia tutto!

Premete uno dei tasti (1-10) nella sezione PATTERN PLAYER: il Pattern inizia subito a suonare. Premendone un'altro, si seleziona all'istante un Pattern diverso (in realtà una Variazione del Pattern principale - main).

Poiché il DJX-II avvia subito il Pattern, fate attenzione a premere il tasto a tempo con la ritmica.

Esercitatevi un pò, non c'é nulla di meglio per imparare a stare a tempo ed acquisire un solido senso del ritmo!

Per fermare il Pattern, premete PATTERN STOP.



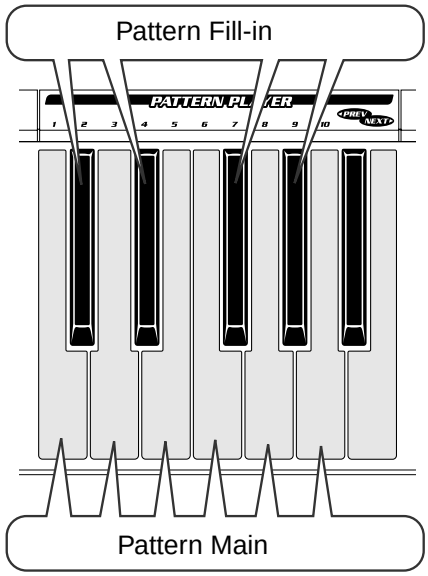
Tip 2 Mixare Pattern Main e Fill-in

Provate a fare un bel mix!

Ognuno dei Pattern del DJX-II é dotato di dieci diverse Variation (variazioni). Suonate i Pattern principali (main) usando i tasti grigi ed i Pattern di fill-in usando i tasti neri. (I Pattern di fill-in di solito sono usati per intervalli dinamici o transizioni).

In generale, più alto é il numero Variation (1 - 10), più complesso diventa il Pattern.

Ascoltate attentamente ogni Pattern, ricordate come suona e poi suonate i Pattern uno dopo l'altro per creare la vostra personalissima performance!

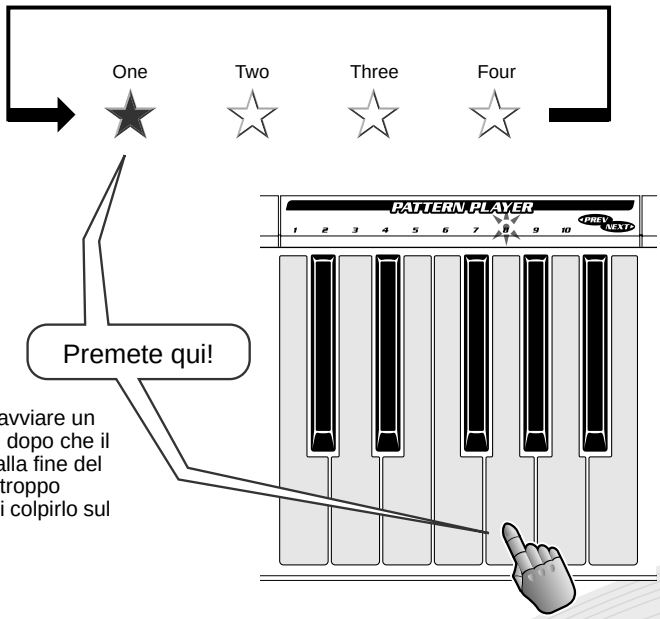


Tip 3 Battete su "one"!

Il segreto per un tempo perfetto é sapere dov'é il punto "one" (vedi figura). E "one" é la prima battuta di un Patter a quattro beat. Un'altro segreto del tempo é sentire il battere (quattro battere per un Pattern). Il DJX-II vi rende tutto ciò molto facile!

Controllate questi punti:
Mentre suona il Pattern, il puntino nel display bpm lampeggia ritmicamente. (Se non é visualizzato il display bpm, premete BPM/TAP). Ogni spia lampeggiante indica un battere.

Premete un diverso tasto Pattern sul battere "one": se lo colpite al momento giusto, lo sentite !



Questo é il punto migliore per avviare un nuovo Pattern Variation, subito dopo che il Pattern precedente é arrivato alla fine del suo loop. Non premete il tasto troppo presto o troppo tardi, cercate di colpirlo sul battere "one"!

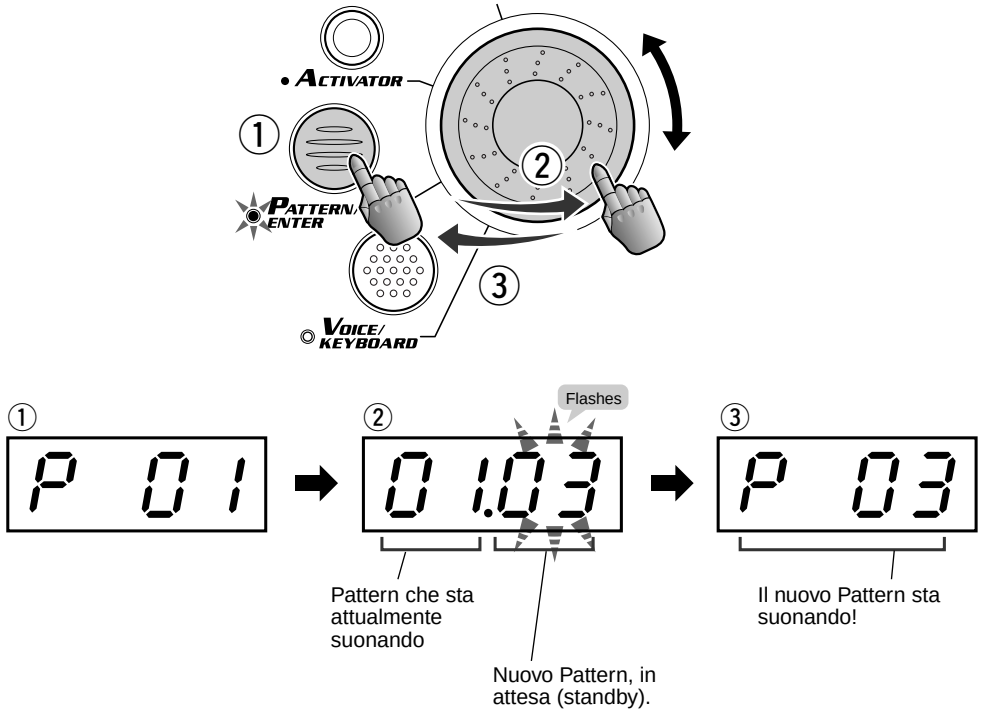
Tip 4 Esplorare gli altri Pattern

Ora provate qualche altro Pattern, il DJX-II ne offre tantissimi!

Per cambiare Pattern, prima premete PATTERN/ENTER e poi ruotate il dial.

Controllate il display per vedere cosa state selezionando. I due numeri a sinistra indicano il numero del Pattern attualmente selezionato mentre i numeri a destra indicano il numero del nuovo Pattern.

Il nuovo Pattern non inizia finché non premete di nuovo PATTERN/ENTER. Aspettate che sia finito il loop del Pattern precedente e poi premete PATTERN/ENTER sul battere “one” (ricordate il Tip 3?): il Pattern cambia immediatamente!



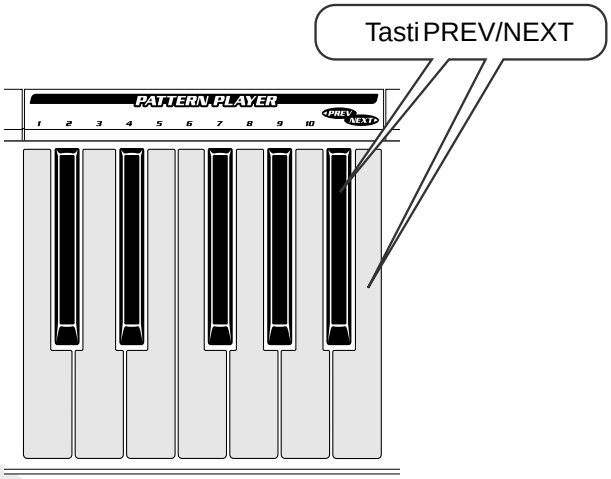
● Esplorare gli altri Pattern

Categoria	#	Nome Pattern	Descrizione
TECHNO	01	Japan Beatz	Elettronica sperimentale: cool!
	05	Detroit	Vera House music: qui é iniziato tutto!
DISCOMANIA	11	Disco House	Disco music Londinese.
CLUB VIBES	17	Hard House	Più duro di quello che potete immaginare...
DRUM'N'BASS	34	Jazz D&B	Direttamente dal cuore di Londra: veloce con stile!
GANGSTA	50	Light	Un vero Hip-hop da L.A.
	52	Female	Morbido stile R&B Hip-hop.
FUNKY HIP HOP	59	Club Funk	Funk con un sapore Hip-hop.
OLD SKOOL	62	Scratchin’	Hip-hop scuro e duro con una melodia molto interessante e carina sulla Variation 10.
TRIP HOP	65	Deep	Trip-hop scuro e pesante, d’atmosfera e un pò sognante.

Tip 5 Avanti, Indietro...

I tasti NEXT e PREV vi consentono di selezionare il numero di Pattern successivo o precedente. Premete il tasto PREV per tornare di un numero di Pattern indietro. Premete il tasto NEXT per avanzare di un numero di Pattern.

Attenti al tempo... Il DJX-II cambia il Pattern non appena premete il tasto!

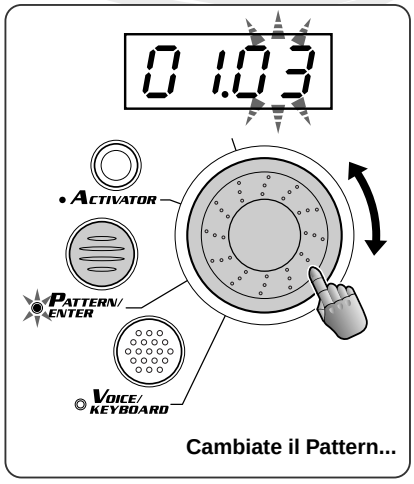


Tip 6 Tenete un tempo fisso!

Una volta avviato un Pattern, é meglio farlo suonare ad un tempo (bpm) fisso, a meno che non desideriate ottenere effetti speciali ed improvvisi cambi di tempo.

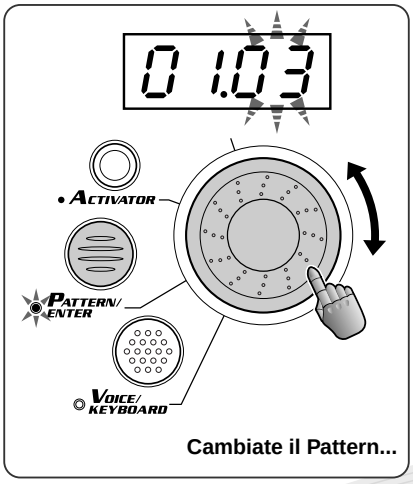
In realtà il DJX-II se ne occupa già al vostro posto... automaticamente! Se cambiate Pattern mentre sta suonando un Pattern, l'impostazione di bpm resta invariata. Se però fermate il Pattern e ne avviate uno nuovo, il bpm si resetta automaticamente per adattarsi al nuovo Pattern selezionato.

Mentre il Pattern suona...



... ed il bpm resta invariato.

Mentre il Pattern é fermo...



... ed il bpm si adatta al Pattern selezionato.

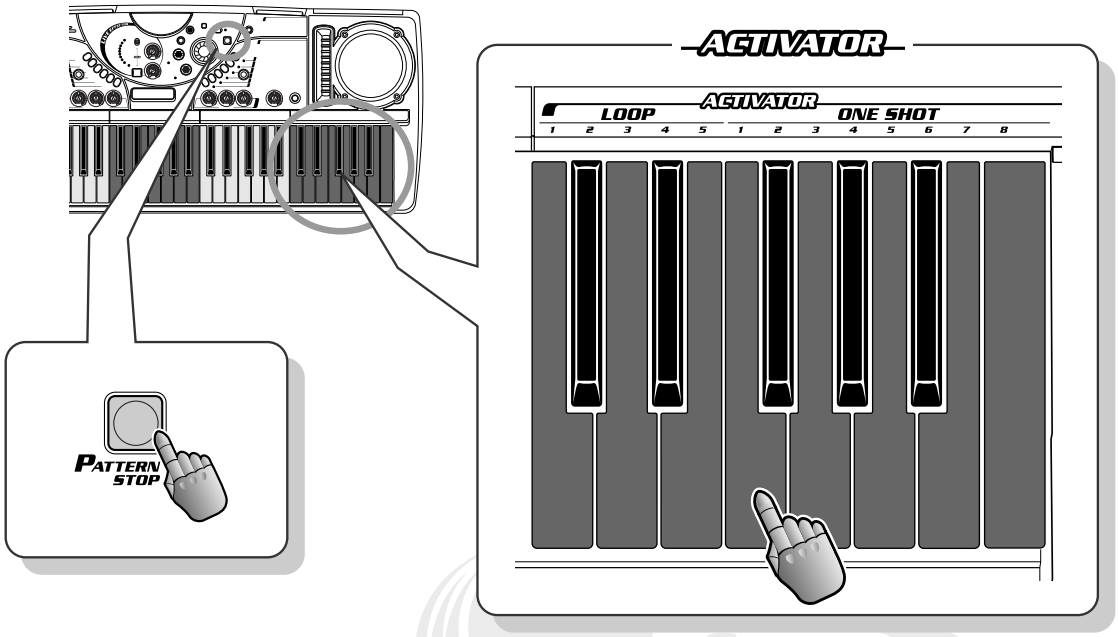
Capitolo 2

Activator - Basi

La sezione Activator aggiunge potenza ai Pattern. Vi mette a disposizione un set completo di nuovi ritmi e suoni che potete usare per aumentare, completare e dare più sapore ai ritmi base del DJX-II.

Tip 7 Lavorare con Activator

Proviamolo! Premete il tasto One Shot 1 nella sezione Activator e l'Activator inizierà a suonare. Provate a premere il tasto Loop 1: inizierà a suonare una speciale phrase. Per fermare manualmente la phrase, premete di nuovo lo stesso tasto oppure premete PATTERN STOP.



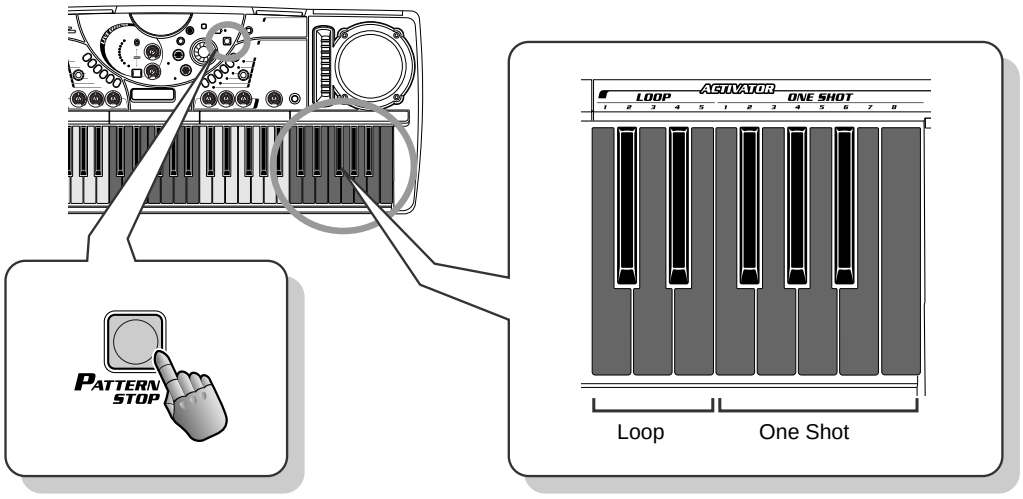
Ad ognuno dei tasti corrispondono ritmi o suoni diversi e, naturalmente, potete aggiungere questi suoni durante la riproduzione di un Pattern. Improvvisamente mentre suona il Pattern, provate a premere tasti diversi per creare il vostro suono!

Il DJX-II é dotato di 52 diversi kit Activator, ognuno con cinque Loop ed otto One Shot. Passate al Tip successivo per scoprire qualcosa di più in proposito...

Tip 8 Loop e One Shot

Il DJX-II incorpora due tipi di suoni Activator: Loop e One Shot. Già i loro nomi indicano di cosa si tratta. Il **Loop** suona quando premete uno dei tasti Loop (1-5) ed il suono si ripete all'infinito finché non premete di nuovo lo stesso tasto. **One Shot** (1-8) suona solo mentre tenete premuto il tasto e suona solo una volta, a meno che non premiate ripetutamente il tasto. Potete fermare simultaneamente tutti i suoni Loop premendo PATTERN STOP.

Costruite il vostro suono pezzo per pezzo e andate ad aggiungere Loop e One Shot mentre suona il Pattern!

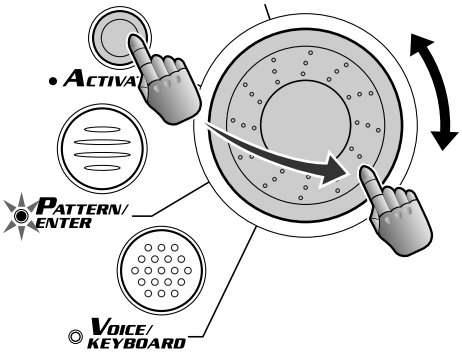


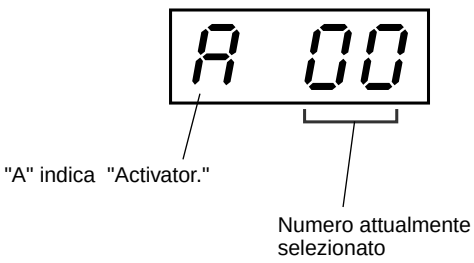
Tip 9 Scoprite i kit Activator!

Come abbiamo già accennato, il DJX-II é dotato di svariati kit Activator. Selezionatene qualcuno e provatene i suoni. Premete ACTIVATOR (il display visualizza “A 00”) e ruotate il dial per cambiare numero di Activator.

Il numero Activator 00 é uno speciale kit detto “Auto”. Quando é selezionato, cambiando Pattern cambia anche automaticamente l’Activator. Il nuovo kit Activator é quello più adatto al Pattern selezionato e alle sue Variation.

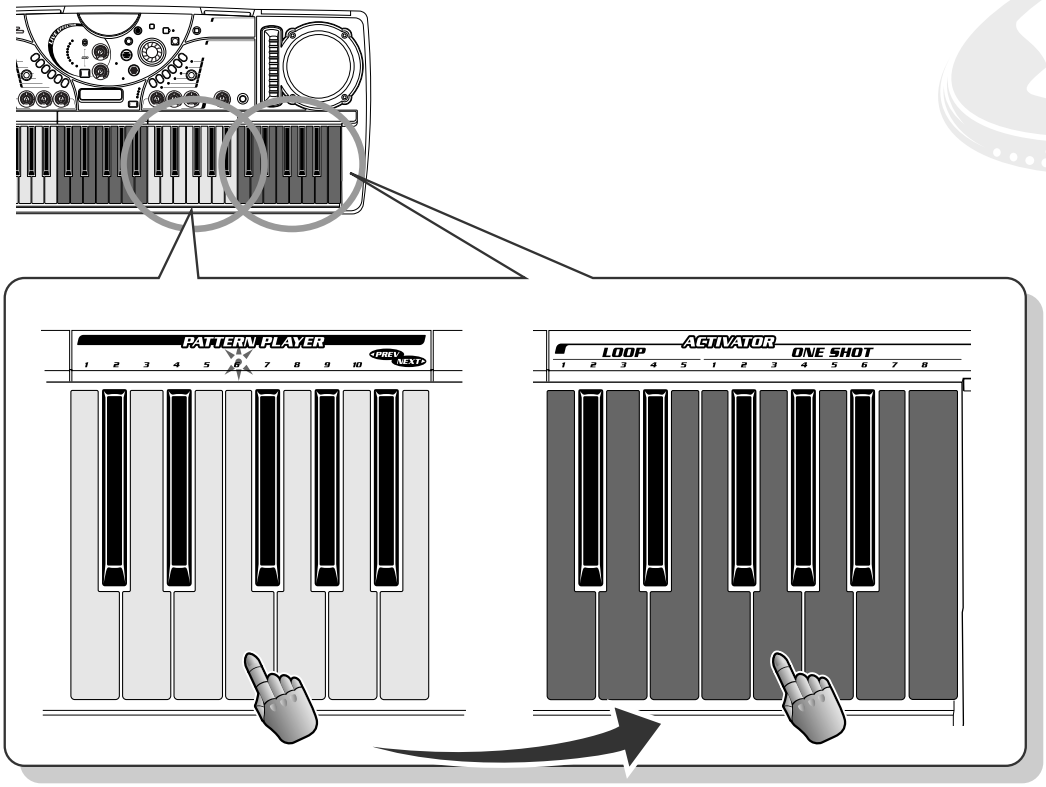
Nelle note di questi Tip, “Pattern x” verrà indicato come “P x,” “Variation x” come “V x” e “Activator x” come “A x.”





Tip 10 E ora unite il tutto!

Fate partire un Pattern, poi suonate i vari One Shot seguendo ritmicamente il Pattern. Tenete il tempo, ascoltate i battere e sovrapponete i diversi One Shot in layer sulla battuta principale.

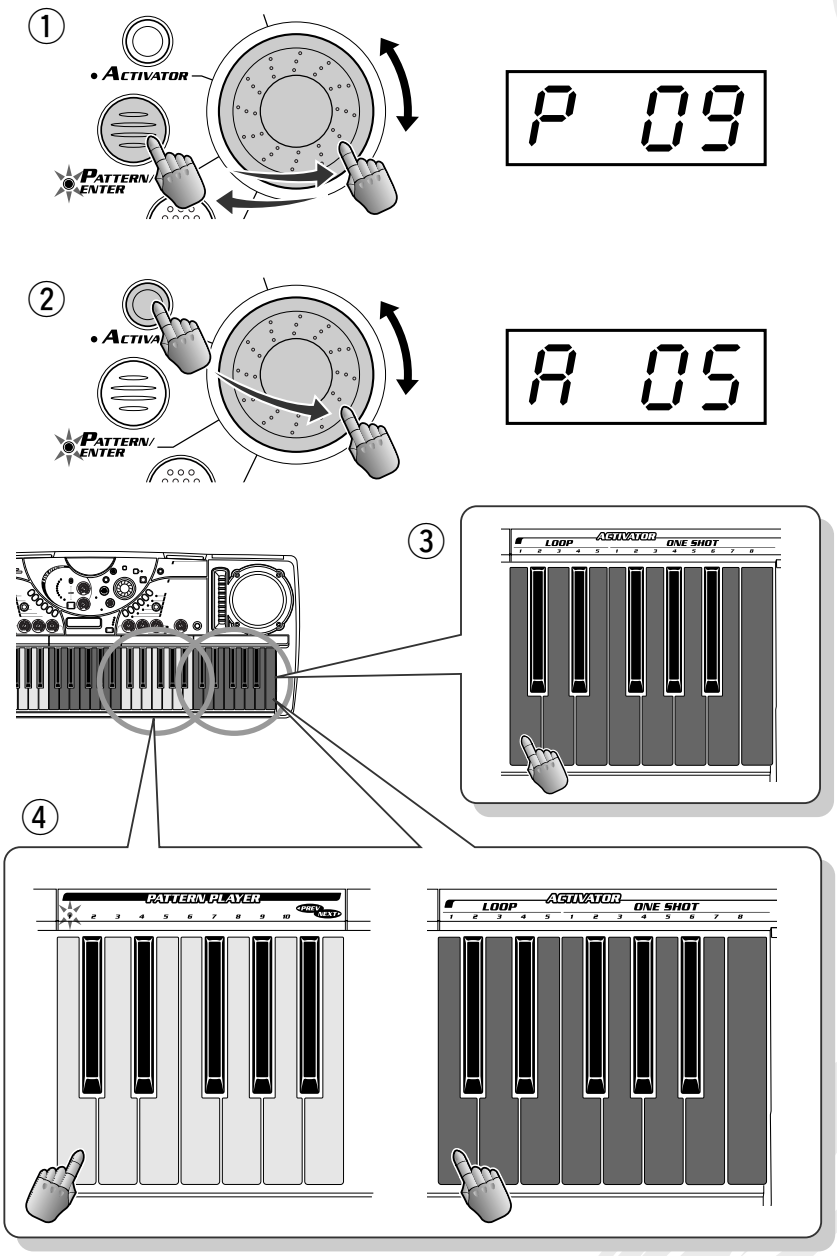


Tip 11 Le Intro di Activator

Parte del successo di una buona traccia dance é proprio l'inizio. Il DJX-II vi permette di costruirvi le vostre introduzioni (intro) e di far ballare tutti da subito!

Provate queste intro! Qui avremo una batteria che introduce il Pattern principale (main).

Innanzitutto selezionate P09 e A05 e poi premete Activator Loop1. Fate suonare Activator Loop per due battute (otto movimenti). Fermate poi il Loop ed avviate allo stesso tempo il Pattern (V1). Per fare ciò, premete simultaneamente lo stesso tasto Loop ed il tasto Pattern appropriato.



Tip 12 Bpm dei Loop Activator

Ecco una funzione molto utile; non dovrete mai preoccuparvi che i loop vadano fuori tempo: il DJX-II fa coincidere automaticamente il bpm dei Loop Activator a quello del Pattern.

Tuttavia il DJX-II non può sincronizzare i vostri loop se non li suonate a tempo... Attenzione a premere i Loop proprio sulla battuta, esattamente come avete fatto con i Pattern.

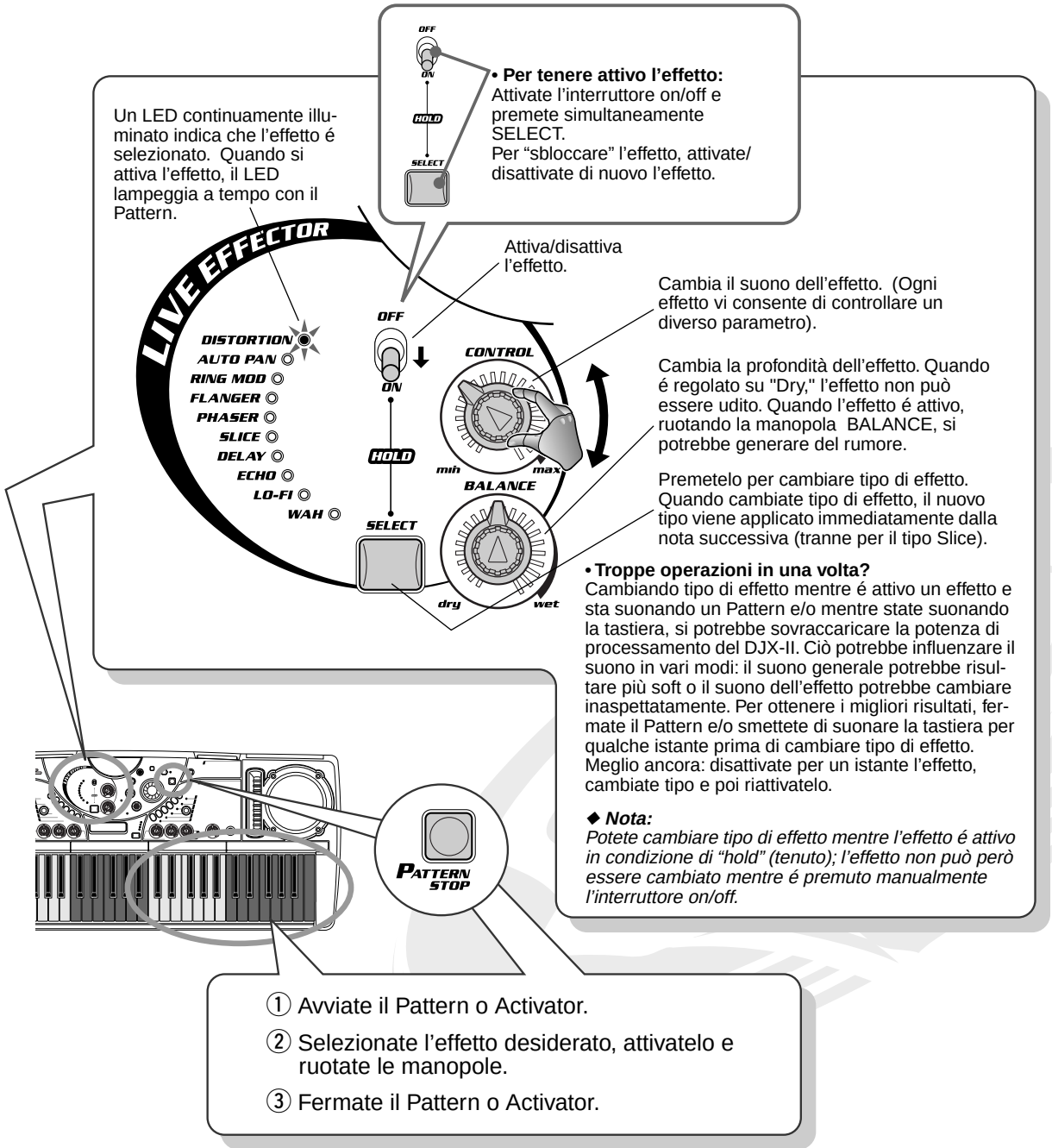
Live Effector - Basi

Gli effetti del DJX-II sono dei potenti strumenti che vi consentiranno di trasformare completamente suoni e ritmi e di dare una nuova carica e nuove sonorià alle vostre tracce!

Tip 13 Che cos'é il Live Effector?

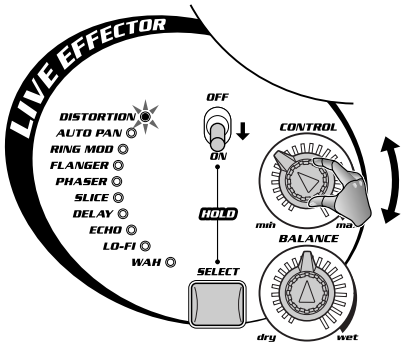
Qui potete davvero sbizzarrirvi!

Il Live Effector vi offre svariati effetti in tempo reale che vi consentono di manipolare il suono in ogni modo. Tutti i suoni del DJX-II (Pattern, Activator e Sampler→ pag. 53) vengono processati da questi versatili effetti. Gli effetti possono essere attivati/disattivati a tempo con il ritmo. E' possibile regolare un tasto di parametro di effetto pre-programmato ed il bilanciamento (profondità -depth) dell'effetto in tempo reale, mentre suona il Pattern.



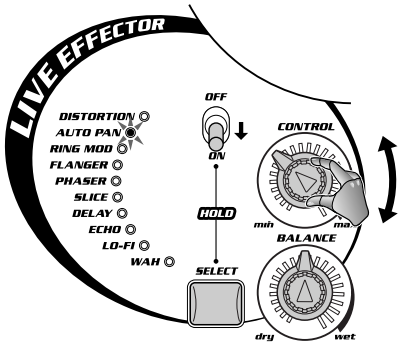
Tip 14 Distortion (distorsore)

Questo conosciutissimo effetto vi consente di distorcere il suono e di farlo diventare da soft a metallico. Ruotate la manopola CONTROL verso destra per rendere il suono più “duro”.



Tip 15 Auto Pan

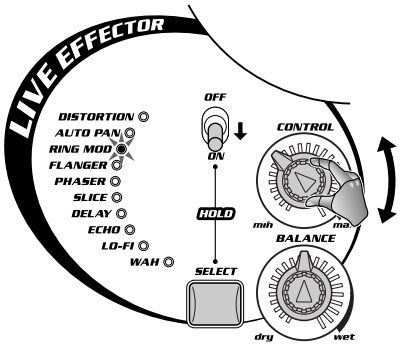
Fate muovere il vostro suono nello spazio! Questo effetto sposta il suono avanti e indietro, a destra e a sinistra nel panorama stereofonico. Regolando la manopola CONTROL verso il valore “max”, si velocizza così tanto l’effetto che il suono sembra essere modulato, come su un sintetizzatore!



Tip 16 Ring Modulation

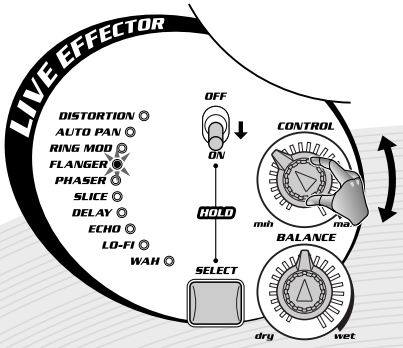
Ecco un effetto davvero tipico dei sintetizzatori analogici! Il Ring Modulator cambia drasticamente il suono mandando in overdrive l’oscillatore, a seconda dell’impostazione regolata con la manopola CONTROL. Questo effetto stravolge l’intonazione originale del suono e genera un nuovo set di intonazioni ed armoniche per produrre un suono metallico e dinamico “massiccio”. Usate la manopola CONTROL per modificare la frequenza dell’oscillatore.

Usate questo effetto con cautela.... Conservatelo per qualche parte speciale della vostra esecuzione e.... fate saltare tutti per aria!



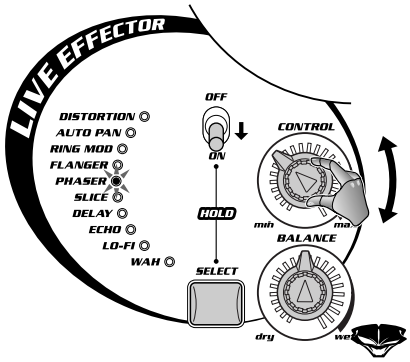
Tip 17 Flanger

Questo effetto si basa sulla modulazione e produce un suono “sibilante”. Modificando la velocità di modulazione con la manopola CONTROL, si produce un caratteristico effetto metallico, che ricorda il decollo di un jet.



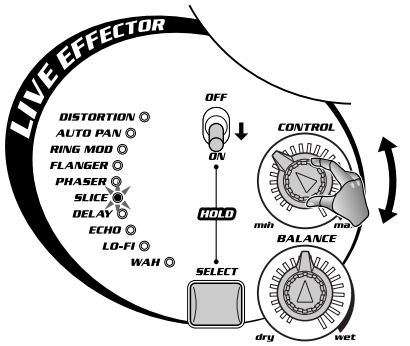
Tip 18 Phaser

L'effetto Phaser é simile al Flanger ma più sottile, non così pronunciato.
Il Phaser é ideale per aggiungere un pò di movimento al suono.
Usate la manopola CONTROL per modificare la velocità della modulazione.



Tip 19 Slice

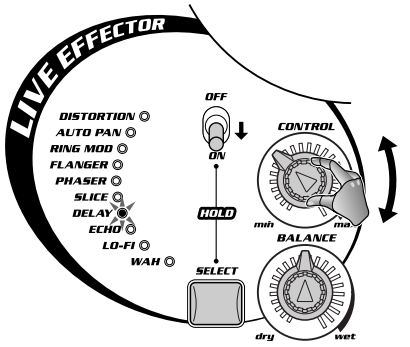
Affettate il suono! Cambiate completamente il feel del ritmo! Usate la manopola CONTROL su questo effetto per cambiare "fette" di Pattern e creare all'istante nuovi ritmi!



Tip 20 Delay

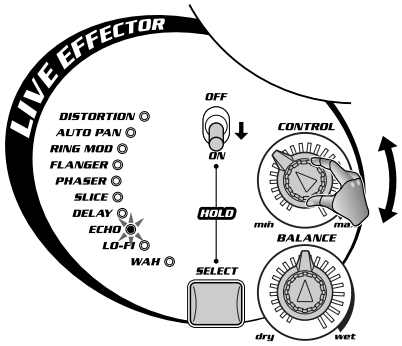
Il Delay é un effetto che ripete il suono a tempo. (Potete ottenere un effetto simile con l'Echo, vedi il Tip 21). Il DJX-II sincronizza automaticamente il tempo di delay al bpm attualmente attivo; in questo modo non dovrete ri-regolare la manopola neppure quando cambia il bpm. Usate la manopola CONTROL per cambiare il tempo di delay relativo in modo da adattarlo all'effetto ritmico che desiderate ottenere. Il DJX-II si sincronizza ai valori di nota: 1/16, 1/8, 1/4, terzine, etc.

◆ ***Attenzione*** *— Cambiando il tempo di delay (variando la posizione della manopola CONTROL o il bpm) potrebbe verificarsi del rumore.*



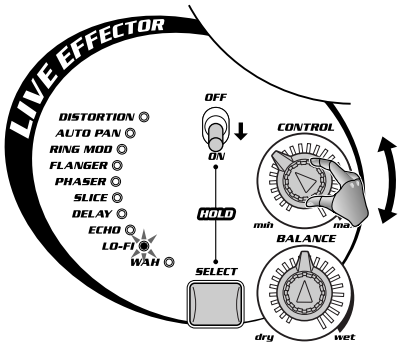
Tip 21 Echo

Come il Delay, l'Echo produce ripetizioni del suono per creare effetti ritmici. La manopola CONTROL viene usata per modificare il numero di ripetizioni (anche dette "feedback"). Naturalmente il DJX-II sincronizza automaticamente questo effetto al bpm del Pattern.



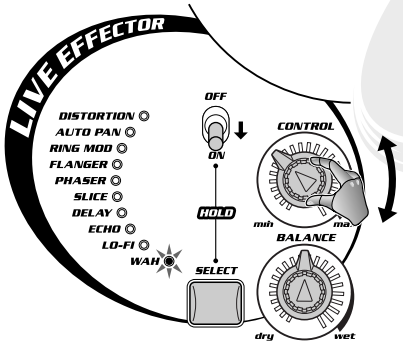
Tip 22 Lo-Fi

Avete bisogno di stravolgere il suono ma il Distorsore é eccessivo? Questo effetto vi consente di "sporcare" leggermente il suono e di aggiungere un tocco di vintage analogico alla vostra esecuzione. Ideale per stili hip-hop, trip-hop, etc.



Tip 23 Wah

Wah é uno speciale effetto che sposta il filtro dando un feel funky al suono. Usate la manopola CONTROL per variare la velocità di spostamento del filtro. Un'impostazione massima produce un suono "tremolante".



Capitolo 4

Isolator - Basi

Più controllo sonoro! Isolator vi permette di ottenere esattamente il suono desiderato: rotondo, sottile, spigoloso, grandioso.... tutto ciò che volete!

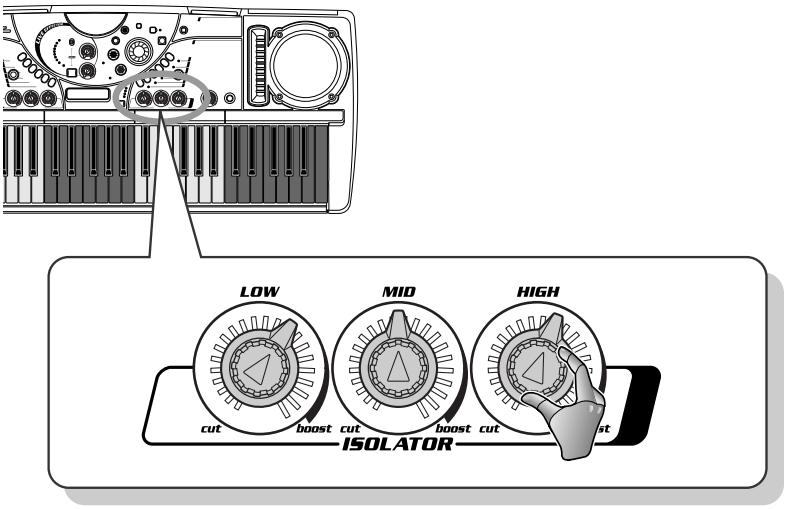
Tip 24 Trovate il suono giusto!

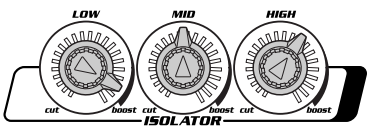
Ruotate queste manopole e trovate il suono giusto per il contesto in cui vi trovate. Provate a ruotare un pò verso destra le manopole Low e High di Isolator e a rendere il suono più brioso. Provate anche altre impostazioni finché non troverete il suono adatto!

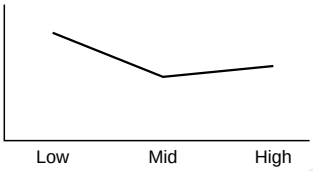
Ognuna di queste manopole esalta o attenua una banda di frequenza generale del suono. Tecnicamente, l'estensione per ogni manopola va da -12dB a +12dB.

◆ ***Attenzione però*** *— se Master Volume é regolato su o vicino al valore massimo, esaltando queste frequenze potrebbe prodursi una brutta distorsione!*

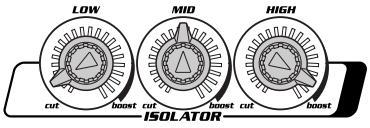
◆ ***Suggerimento:*** *Evitate di spingere il livello (se possibile). Ad esempio, se volete enfatizzare alti e bassi, aggiungete preferibilmente un mid cut.*

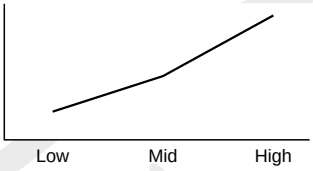




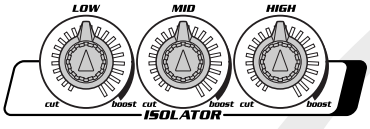


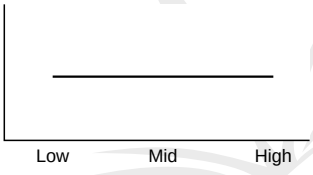
Frequenze basse esaltate e alte leggermente più brillanti.





Suono molto lieve, quasi privo di bassi, molto brillante nelle frequenze alte.





Risposta piatta, impostazioni normali.

Capitolo 5

La Tastiera

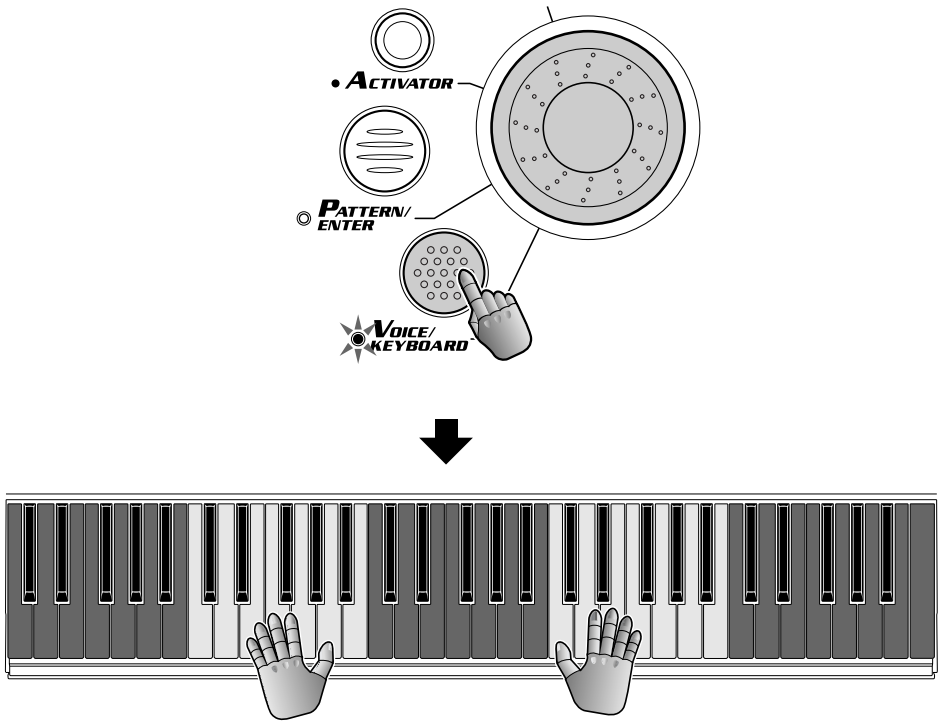
Nascosta tra le molte meraviglie del DJX-II c'é — sorpresa, sorpresa! — una normale tastiera.

Tip 25 Suonare la Tastiera

Forse non ci avete fatto caso ma il DJX-II é dotato anche di una normale tastiera oltre a quella basata sui Pattern DJ.

Premete il pulsante VOICE/KEYBOARD per richiamare il modo Keyboard e suonate la tastiera normalmente. Per tornare alle funzioni DJ, cioé al modo Pattern Control, premete PATTERN/ENTER.

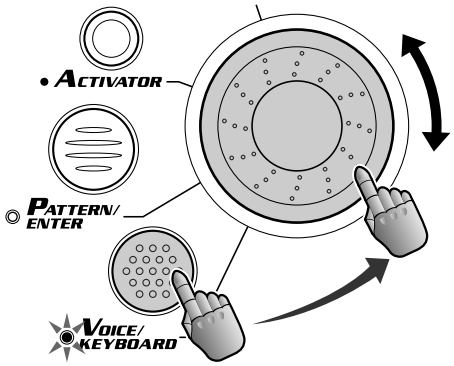
Naturalmente é possibile alternare tra modo Keyboard e Pattern Control anche mentre sono abilitati Pattern ed Activator.



Tip 26 Provate qualche voce!

Il DJX-II dispone di numerose voci dinamiche. Provatene qualcuna!

Per accedere a queste voci e suonarle, premete VOICE/KEYBOARD (il display visualizza “Vxxx”) e ruotate il dial.



Indica la voce attualmente selezionata.

● Provate qualche voce!

Categoria	#	Nome Voce	Descrizione
HYPER MIX	000	DJX-II	Varie voci umane da tutto il mondo e qualche novità U.S.
SYNTH PAD	015	Wave 2001	Pad di atmosfera, ideale per stili Trance e Chill-out.
GUITAR	036	Dist. 5th	Pesanti e potenti accordi. Aggiungete un pò di metal al vostro mix!
SQUARE LEAD	054	Square Lead 2	Classica onda di synth analogico con basso atonale.
SAW LEAD	056	Break it	Suono corposo di synth lead, perfetto per stili Euro e Rave.
	065	Saw Lead 2	Suono di synth analogico anni ‘80.
ANALOG BASS	092	Hyper	Voce di basso essenziale, adatta a tutti gli stili.
	094	Dist-Syn	Ideale per musica Acid.
DRUM LOOP	177	Drum Loop H2	Loop Hip-hop (tasti DO3 - LA3) — suonateli in qualsiasi ordine e create i vostri ritmi personalizzati!
HYPER DRUM KIT	192	DJX Kit	Un suono diverso di batteria e percussioni su quasi ogni tasto e in più effetti sonori! Mixate e combinate il tutto....

Capitolo 6

Part Mixer - Basi

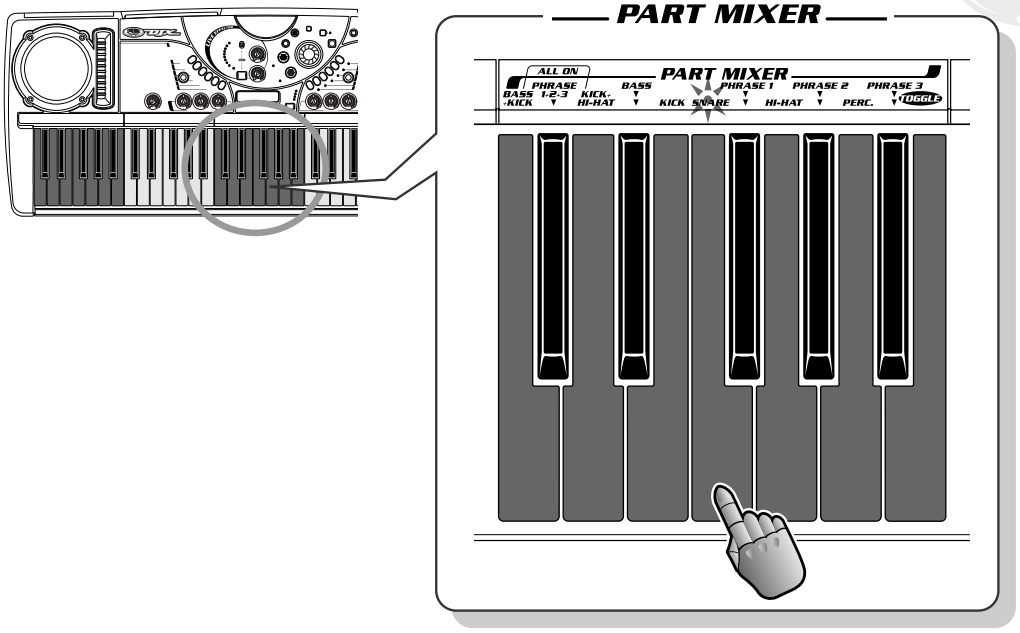
Ora che avete imparato i segreti del ritmo e qualche altro trucco dei DJ, é tempo di lavorare sulle Parti! Questo capitolo, ed i due seguenti, forniscono utili informazioni per costruire interessanti arrangiamenti e tessuti strumentali. Per non parlare di alcune tracce, davvero "esplosive"!

Tip 27 Cos'é una Parte?

I Pattern del DJX-II sono formati da otto Parti strumentali diverse: Kick (cassa), Snare (rullante), Hi-Hat (charleston), Percussion (percussioni), Bass (basso) e Phrase da 1 a 3. Ogni Parte ha la sua funzione, suono e ritmo.

Part Mixer vi consente di lavorare come un produttore: inserisce ed estrae le Parti in tempo reale, permettendovi di arrangiarle improvvisando!

I suoni drum (Kick, Snare, Hi-Hat e Percussion) sono assegnati ai tasti grigi mentre i suoni intonati (Bass, Phrase 1-3) sono assegnati ai tasti neri.

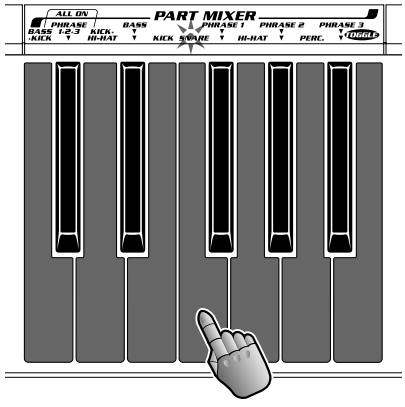


Tip 28 Usate la consolle per remixare le Parti!

Passate al mixer ed iniziate a creare i vostri arrangiamenti! Nella sezione Part Mixer, ad ogni pressione di un tasto lo strumento corrispondente suona o si esclude.

Mentre suona il Pattern, la spia sopra il tasto lampeggia ad indicare che la Parte é attiva. Se la disattivate (esclusa - mute), anche la spia si disattiva. Ciò rende molto semplice, specialmente durante esecuzioni dal vivo, capire all'istante quali parti sono attive!

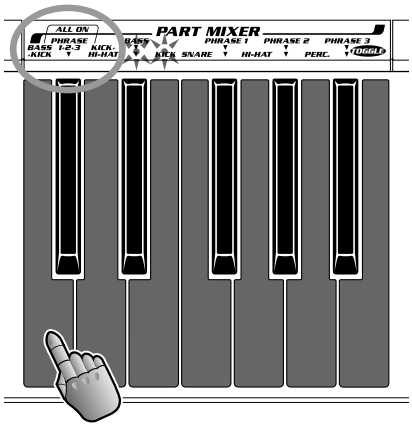
Provate a premere qualche tasto. Attivate/ disattivate le Parti e controllate come suona ogni Parte, sia da sola sia con le altre.



Tip 29 Tasti Combination

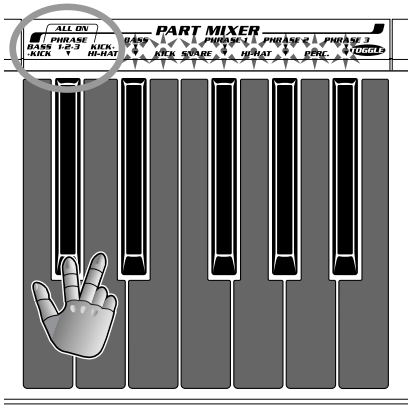
Potrebbe capitarvi di voler escludere o far suonare un gruppo di Parti simultaneamente. Anziché dover premere più tasti, potete usare gli speciali tasti combination (combinazione) ed attivare/ disattivare più parti insieme istantaneamente!

I tasti combination sono: BASS+KICK, PHRASE1+2+3 e KICK+HI-HAT. Ad esempio, se premete BASS+KICK, le Parti Bass e Kick si attivano e tutte le altre Parti si disattivano. Provate ad usare questi utili tasti per arrangiare le vostre performance ed inserire breakdown dinamici!



Tip 30 Attivate tutto!

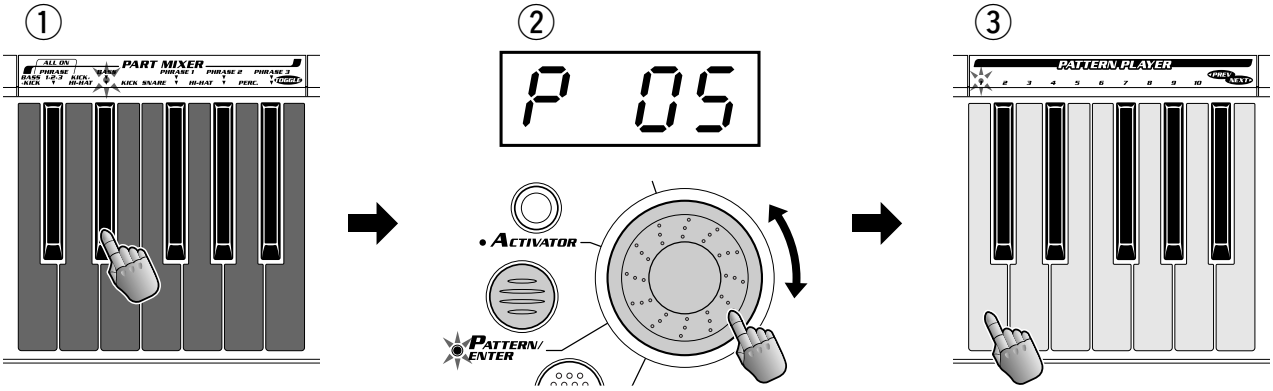
Ecco un consiglio molto utile! Potete attivare tutte le Parti all'istante premendo simultaneamente i tasti BASS+KICK, PHRASE1+2+3 e KICK+HI-HAT insieme.



Tip 31 Lavorate sul “sound”!

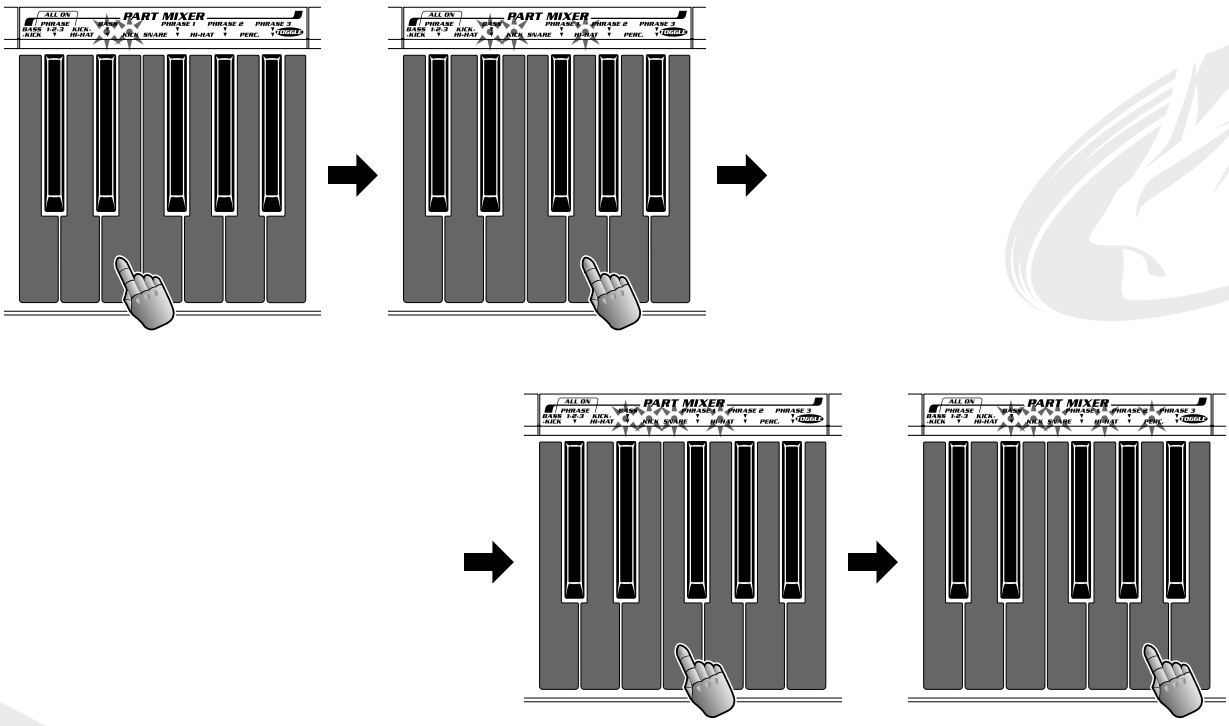
Lavorate sul “sound” dei vostri strumenti. Tutti i maestri del mixaggio lo fanno! Perché? Perché funziona benissimo!

Provate a disattivare tutte le Parti tranne la Parte BASS. Selezionate poi P05 e avviate V1.



Fate suonare per un pò il Basso. Poi aggiungete il Kick. Fate suonare insieme questi strumenti per qualche istante e poi avviate l’Hi-Hat e aggiungete lo Snare. E infine, inserite un pò di Percussioni e fate poi convergere tutte le Parti in modo che suoni il Pattern completo.

Provate altre combinazioni di strumenti, in altri ordini, e sentite che effetto fa... Buon divertimento! E ricordate, questo é il modo in cui i professionisti costruiscono il suono.



Capitolo 7

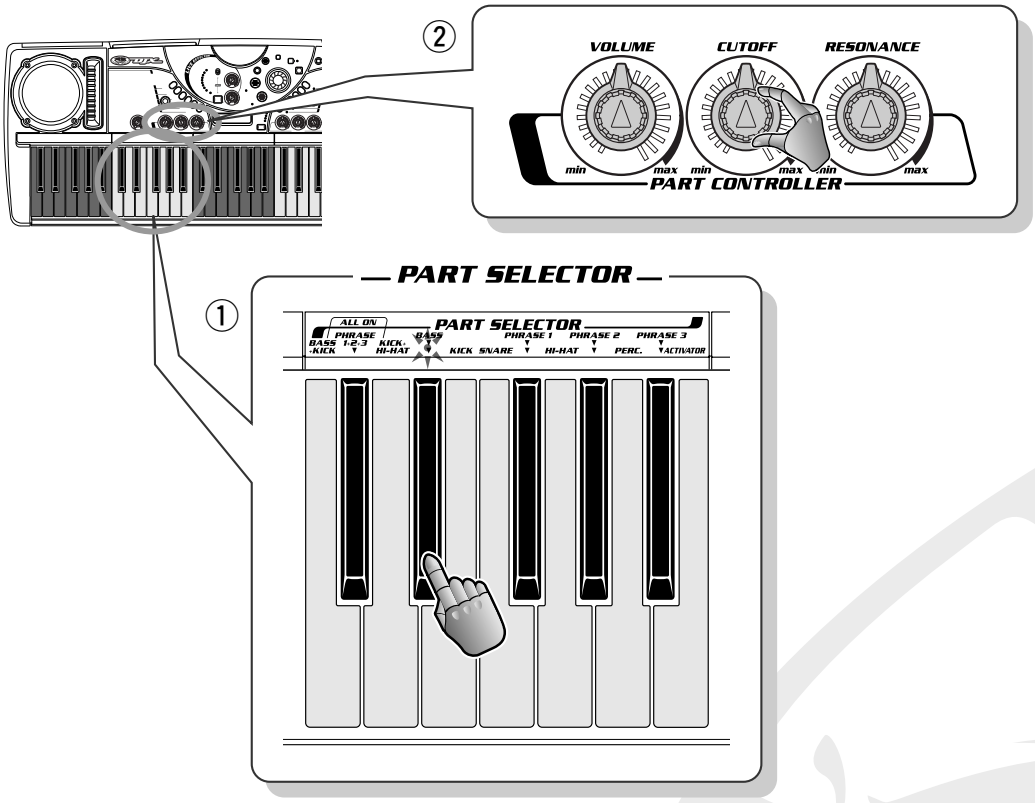
Part Selector

Ora che avete imparato cosa sono le Parti e come potete utilizzarle, vediamo in quale altro modo é possibile sfruttarle...

Tip 32 Prendete una Parte e “stravolgetela”!

Se vi siete divertiti a stravolgere gli effetti (Tip 13-23 sopra), aspettate di imparare a lavorare sulle Parti: il divertimento inizia adesso!

Impariamo a conoscere Part Selector e Part Controller. Part Selector da solo non produce alcun suono; vi consente semplicemente di selezionare la Parte da modificare con Part Controller.



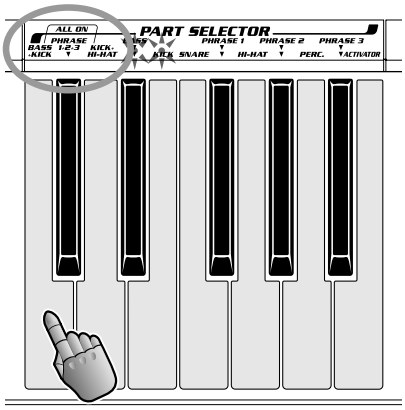
Ad esempio, se avete selezionato BASS con i tasti Part Selector e ruotato la manopola CUTOFF, modificando il Cutoff verrà influenzata solo la Parte di Basso. Allo stesso modo, se avete selezionato Hi-Hat e ruotato la manopola VOLUME, cambierà solo il volume di Hi-Hat.

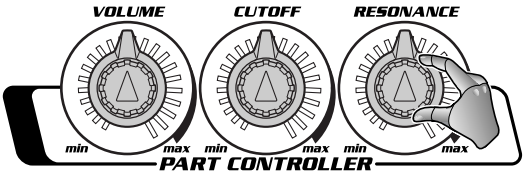
Questa funzione può essere usata solo con una Parte per volta. Selezionate una Parte, ruotate una manopola: verrà influenzata solo quella Parte. Premendo uno dei normali tasti Part Selector (BASS, KICK, SNARE, etc.), quella Parte é abilitata per il controllo mentre le altre vengono ignorate.

Tip 33 Tasti Combination

Abbiamo detto che é possibile controllare solo una Parte per volta? Ci siamo sbagliati! Part Selector in realtà é dotato di tre tasti combination per richiamare più Parti simultaneamente.

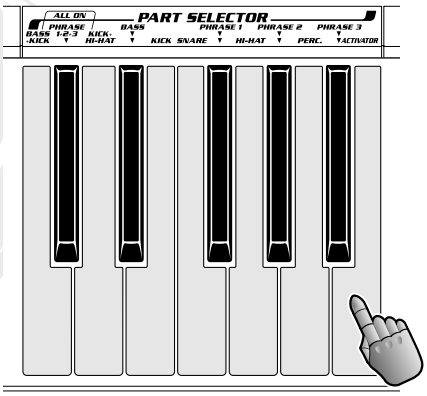
Ad esempio, premete il tasto BASS+KICK e usate poi le manopole Part Controller per modificare entrambe le parti Bass e Kick simultaneamente. Naturalmente i tasti PHRASE1+2+3 e KICK+HI-HAT funzionano in modo simile per le Parti che sono state combinate tra loro.

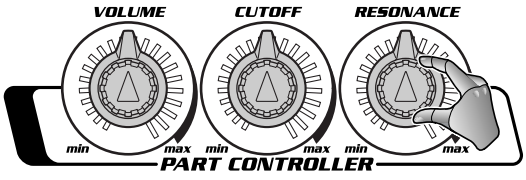




Tip 34 "Strappate" il suono di Activator!

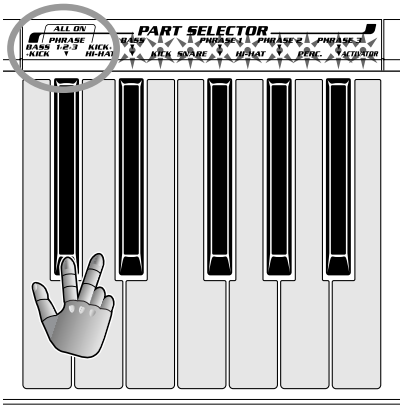
Part Controller può essere usato anche per Activator. Premete il tasto ACTIVATOR nella sezione Part Selector: in questo modo richiamate tutti i suoni Activator. In altre parole, Part Controller modifica simultaneamente TUTTI i tasti di Activator.

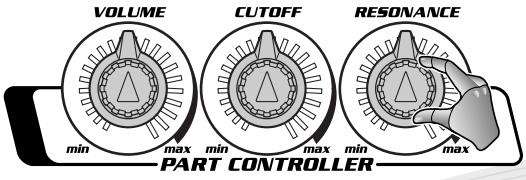




Tip 35 Selezionate tutte le Parti e modificatele!

Premete simultaneamente i tre tasti BASS+KICK, PHRASE1+2+3 e KICK+HI-HAT: in questo modo si selezionano tutte le Parti (e tutti i suoni Activator). Ruotate la manopola CUTOFF o un'altra manopola e sentite come cambia il suono generale: ciò avviene perché tutte le Parti e tutti i suoni Activator vengono controllati insieme dalle manopole.





Capitolo 8

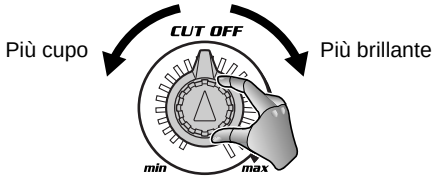
Part Controller

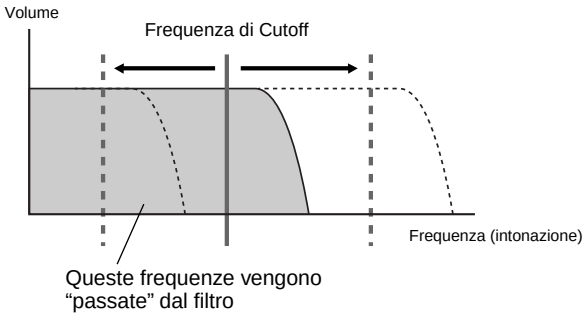
Nell'ultimo capitolo avete eseguito qualche modifica sulle Parti. Ora é tempo di approfondire la sezione Part Controller. Queste piccole manopole, possono davvero aprire nuovi orizzonti sonori!

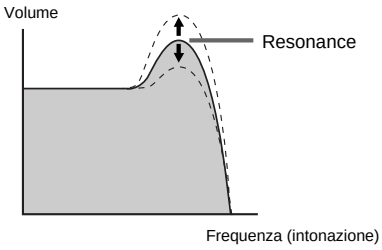
Tip 36 Cutoff e Resonance

Le manopole CUTOFF e RESONANCE (risonanza) controllano gli effetti del filtro. Di cosa si tratta? I filtri sono stati usati a lungo con i sintetizzatori analogici e sono in grado di trasformare i suoni più noiosi in suoni estremamente dinamici.

Ruotate la manopola CUTOFF verso sinistra per rendere il suono più "cupo" e verso destra per renderlo più brillante. La manopola RESONANCE controlla il picco del filtro. Ruotando la manopola RESONANCE verso destra il picco del filtro diventa più acuto e pronunciato mentre ruotandola verso sinistra il filtro si appiattisce.

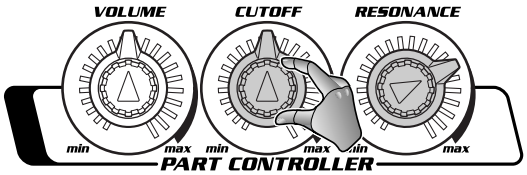






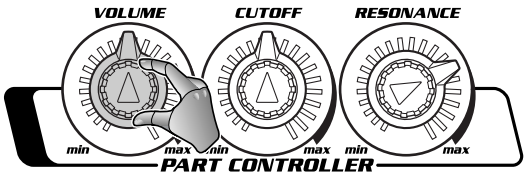
Provate a modificare CUTOFF mentre RESONANCE é a circa su ore 2 o 3 (vedi sotto). Il filtro diventa più acuto ed é possibile sentire il picco del filtro muoversi in base alla posizione della manopola CUTOFF.

Non é possibile descrivere esattamente questo effetto, dovete assolutamente provarlo e sentire il tocco che dà alla vostra musica!



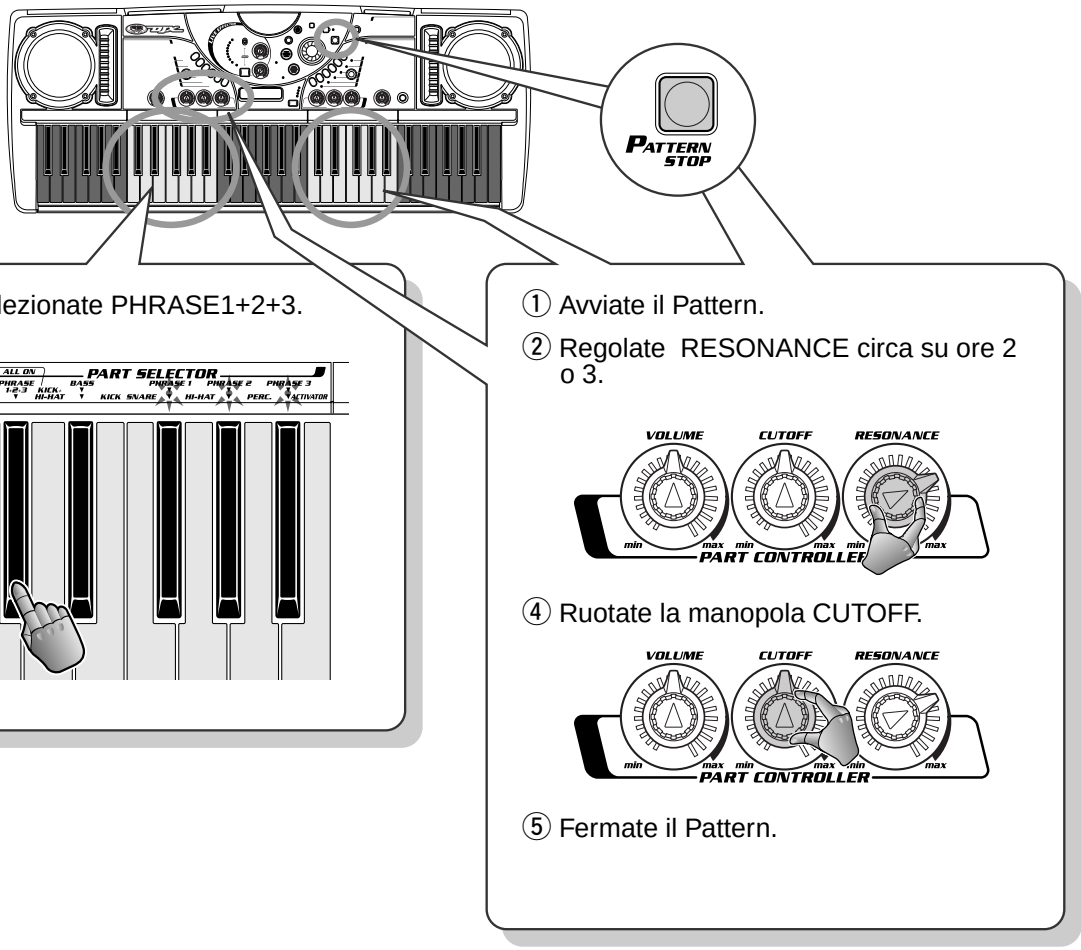
Tip 37 Regolare il Volume della Parte

La manopola VOLUME controlla il volume della Parte. Consentendovi di regolare il volume di ogni Parte, vi permette anche di realizzare velocemente qualche interessante arrangiamento, ad esempio sfumare specifiche parti del mix generale mentre suona il Pattern!



Tip 38 Modificate il Cutoff

Regolate RESONANCE circa su ore 2 o 3 e selezionate PHRASE 1+2+3 usando PART SELECTOR. Ruotate lentamente la manopola CUTOFF per creare un effetto di lento fluire. Ruotate avanti e indietro la manopola velocemente per creare un effetto trembling tipo wah.



Capitolo 9

Key Shifter

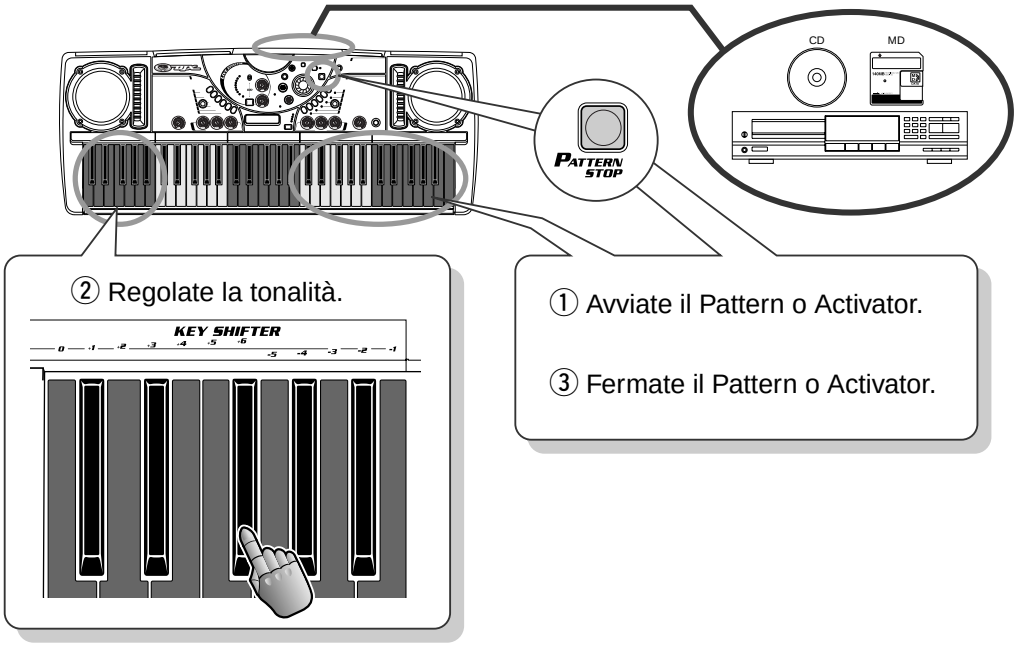
Come potente unità di produzione musicale, il DJX-II naturalmente eccelle nel realismo dei ritmi. Non sottovaluta però neppure le basi armoniche. Ecco perché incorpora un'utilissima funzione Key Shifter.

Tip 39 Trasponete la tonalità

La sezione Key Shifter del DJX-II vi consente di trasporre all'istante verso l'alto o verso il basso l'intonazione (o tonalità, "key") del suono generale.

Modificando la tonalità del suono si ottengono sottili ma fondamentali variazioni nel carattere del suono. Usate i tasti alti (da +1 a +6) per rendere il suono più brillante ed i tasti bassi (da -1 a -5) per rendere il suono più morbido.

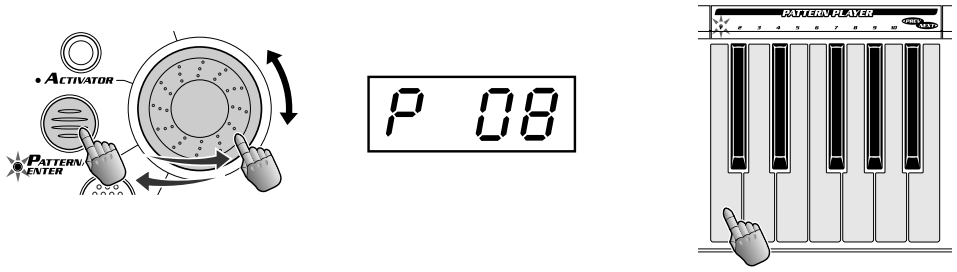
Key Shifter é particolarmente utile quando usate il DJX-II con una sorgente sonora esterna come CD o dischi, perché vi permette di adattare la tonalità del Pattern a quella della sorgente sonora!

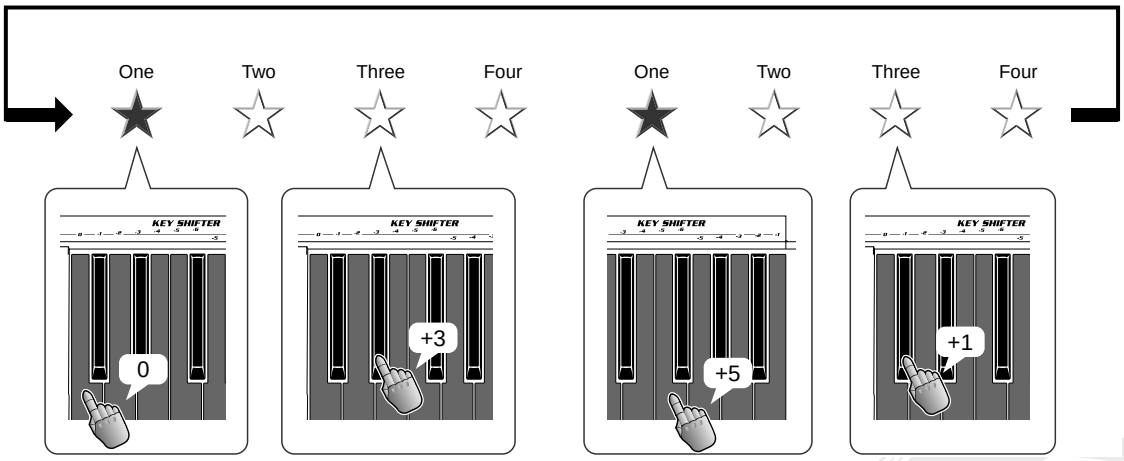


Tip 40 Create le vostre progressioni di accordi!

Naturalmente é possibile usare Key Shifter per modificare gli accordi e creare le proprie progressioni di accordi in tempo reale, durante l'esecuzione!

Ad esempio, selezionate P08 ed avviate V1. Premete poi i tasti Key Shifter come illustrato in figura. Ricordate di tenere il tempo!





Molti dei Pattern del DJX-II incorporano le loro progressioni di accordi pre-programmate quindi, trasponendo la tonalità nel mezzo di un Pattern, si potrebbero ottenere effetti un pò strani. Provate! Usate Pattern diversi e sentite cosa accade. Provate ad usare solo due tonalità, alternandole ad ogni battuta. Provate a cambiare tonalità ogni quattro battute, specialmente per i Pattern che cambiano accordi più volte nel corso di quattro battute. Questa funzione vi offre davvero tante possibilità!

Capitolo 10

Ribbon Controller

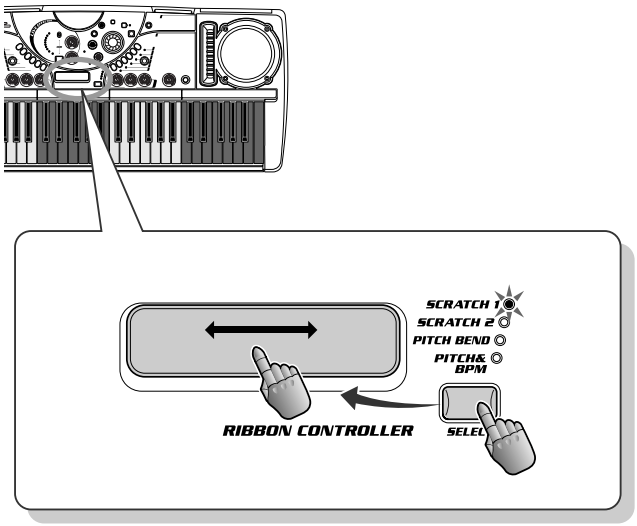
Il DJX-II é dotato di manopole, pad, interruttori e dial che vi permettono di "lavorare" il suono. Ma é disponibile anche un altro controllo espressivo: il ribbon controller!

Tip 41 Fate un pò di scratch sul Ribbon!

Provate a lavorare con l'incredibile Ribbon Controller! Sembra proprio di "scratchare" il piatto di un giradischi (e occupa così tanto spazio in meno)!

Selezionate Scratch 1 (premete il pulsante SELECT). Ora toccate il Ribbon Controller e sentite il caratteristico rumore del disco in vinile. Adesso spostate il dito lungo il nastro (ribbon) per scratchare i suoni. Per ottenere un diverso suono scratch, usate Scratch 2.

Come sempre, tenete il tempo!

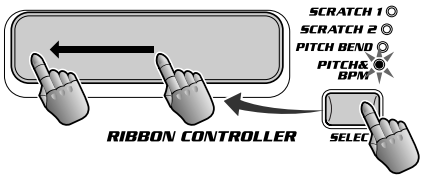


Tip 42 Fermate il piatto!

Conoscete già l'effetto: tutta la traccia cala di intonazione e rallenta fino a fermarsi! Bene, potete ottenere lo stesso effetto sul DJX-II e controllarlo con le dita!

Selezionate Pitch&BPM (premete il pulsante SELECT): il Ribbon Controller si imposta per controllare simultaneameamente intonazione e bpm. Mettete un dito al centro del Ribbon e poi fatelo scivolare lentamente verso sinistra e sentite come l'intonazione decade e il bpm rallenta. Ora fatelo scorrere verso destra e sentite come tutto risulta tiratissimo (stesso effetto di quando si disattiva il piatto del giradischi)!

Rilasciate il Ribbon ed il "piatto" riparte! Il Pattern inizia con un'intonazione ed un bpm lenti e recupera poi gradualmente la sua velocità. Un effetto davvero notevole!



BPM/Tap - Basi

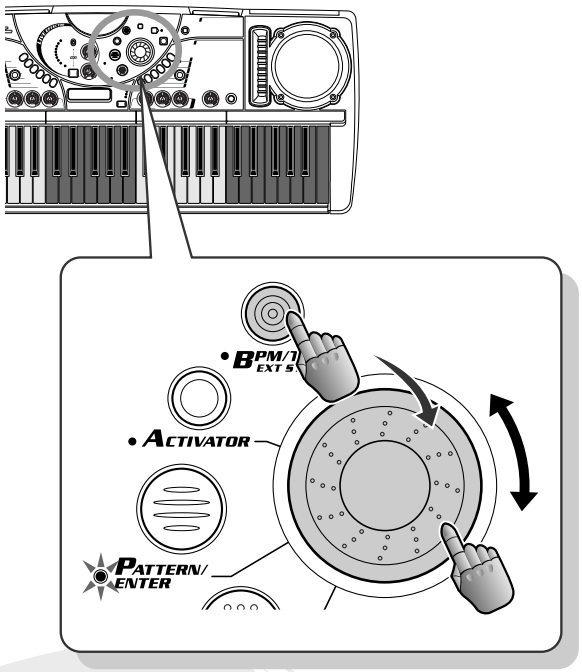
Controllare i bpm significa controllare la discoteca! Per alcuni esperti di mixaggio, questa é proprio una scienza. Proviamo allora qualche esperimento sui bpm!

Tip 43 Modificate il bpm

Un altro modo per scaldare l'ambiente é sicuramente lavorare sul bpm. Alzate il bpm e aumentate la temperatura della discoteca!

Premete una volta BPM/TAP e ruotate il dial. I valori di bpm vanno da 32.0 a 280.0. Provate ad avviare il Pattern ad un bpm più lento del normale e poi aumentatelo gradualmente fino alla velocità del groove che desiderate ottenere!

◆ ***Attenzione!*** *Se il Pattern é fermo e ruotate il dial su 280.0, a display appare "Sync" ed il DJX-II entra in modo Sync (pag.69). Per uscire da questo modo, ruotate semplicemente il dial verso sinistra finché i valori di bpm vengono nuovamente visualizzati sul display.*



Modo Sync (pag. 69). (Selezionabile solo quando il Pattern é fermo)

Tip 44 Resettate il bpm ai valori di default

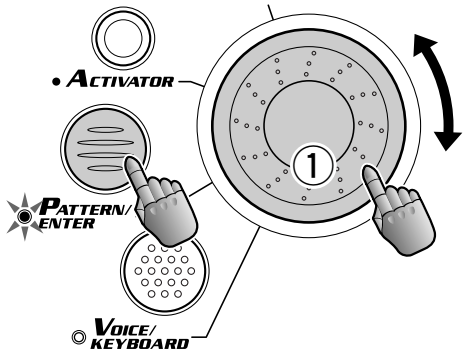
Volete tornare al bpm di default pre-programmato? Premete e tenete premuto BPM/TAP ed il bpm del Pattern attualmente selezionato viene resettato istantaneamente alla velocità originale.

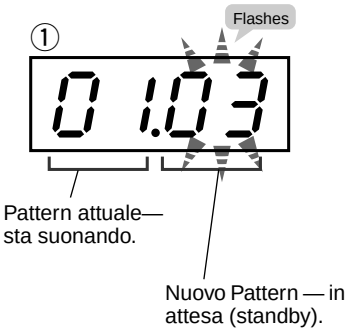
Pattern Player - Altri Consigli

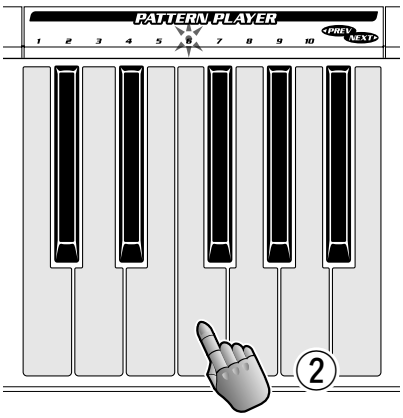
Tip 45 Selezionare nuovi Pattern e Variation simultaneamente!

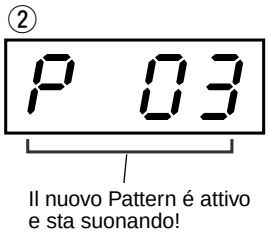
Potrebbe accadervi di voler passare non solo ad un nuovo Pattern ma anche ad una specifica Variation, all'istante e simultaneamente. Ecco come fare!

Innanzitutto premete PATTERN/ENTER e ruotate il dial per richiamare il nuovo numero di Pattern. Poi, mentre il Pattern suona, premete il tasto Variation desiderato. Numero di Pattern e numero di Variation cambiano simultaneamente.





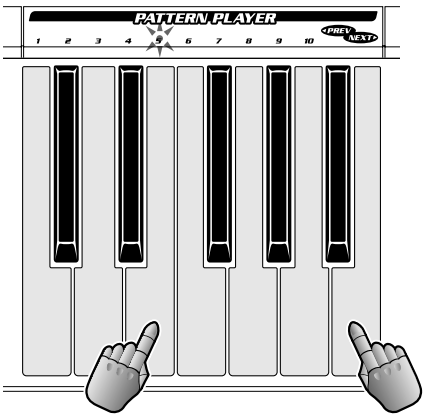




Tip 46 Passate al Pattern e alla Variation successivi

Ecco una “variazione” al Tip 45. E’ possibile selezionare simultaneamente il numero di Pattern successivo ed una delle sue Variation. In Pattern Player premete NEXT ed il tasto Variation desiderato. Entrambi i numeri di Pattern e di Variation cambiano simultaneamente.

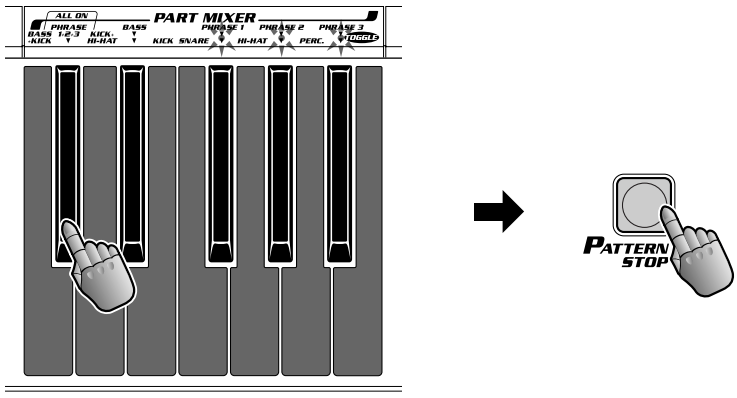
Naturalmente é possibile fare lo stesso anche con il tasto PREV (Previous- precedente).



Tip 47 Finali professionali

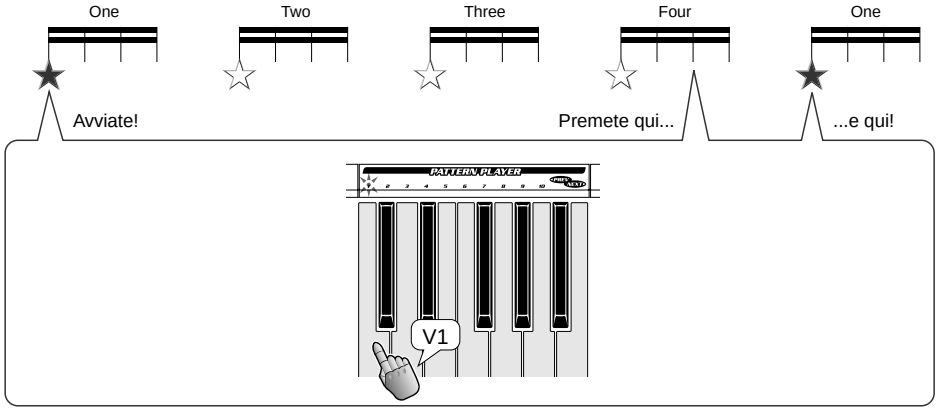
Ecco un consiglio per creare dei finali professionali!

Mentre suona il Pattern, premete PHRASE1+2+3 di Part Mixer per disattivare le parti di ritmica e batteria di base del Pattern. Fate suonare le Parti Phrase per circa una o due battute e premete poi PATTERN STOP alla fine del Pattern — appena prima della misura successiva.



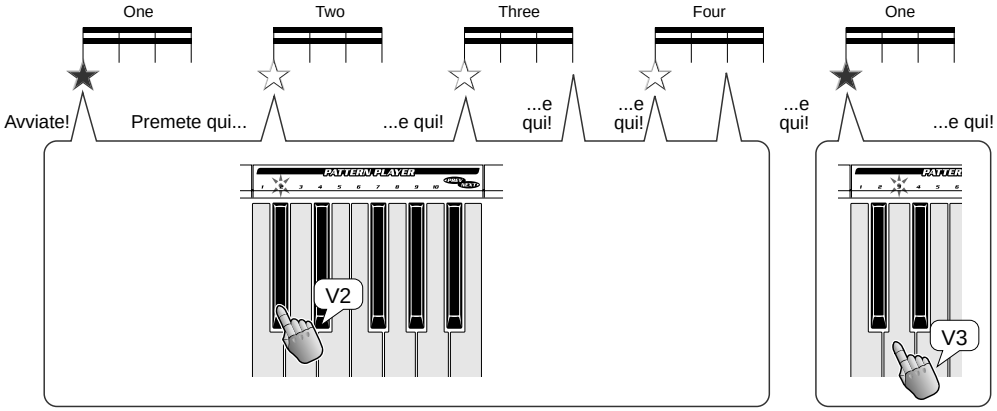
Tip 48 Fill-in creativo 1

Selezionate P03 e avviate V1. Premete poi il tasto V1 tenendo il ritmo qui indicato.



Tip 49 Fill-in creativo 2

Selezionate P03 e avviate V2. Premete ripetutamente il tasto V2 al ritmo qui indicato e suonate poi il tasto V3 sul “one” giusto per cambiare il Pattern!



Tip 50 Usate Activator per introdurre la Variation successiva

Ecco una tecnica da utilizzare come transizione o introduzione alla successiva Variation del Pattern. E’ un modo interessante per cambiare ritmo senza interrompere il flusso!

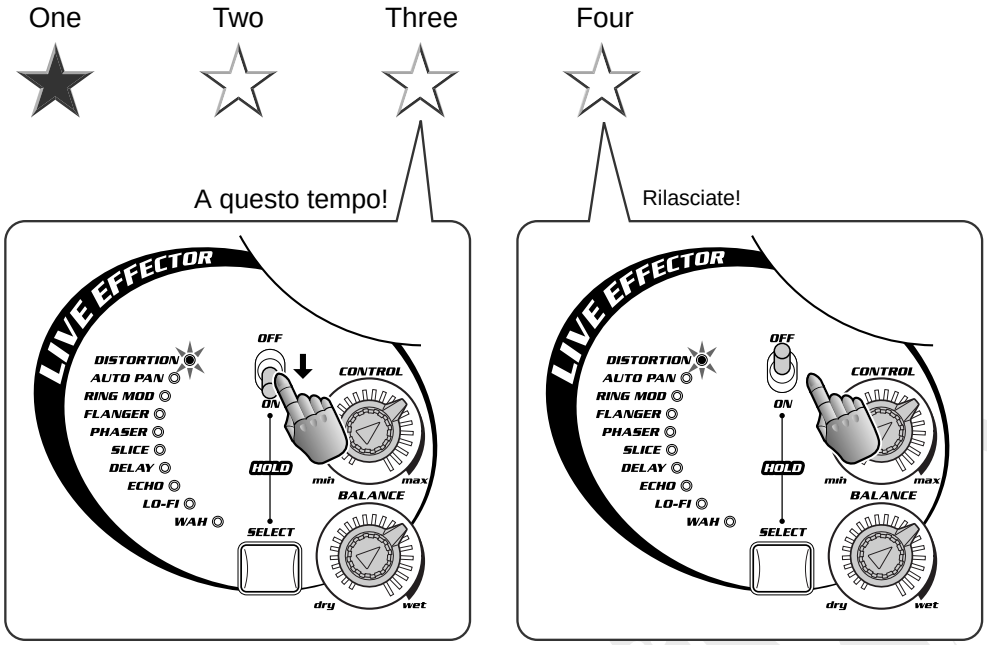
Selezionate P06 e A02. Avviate V1 e suonate il Loop 1 di Activator mentre suona il Pattern. Non appena il Loop 1 ha suonato per una o due battute, fermate il Loop e passate ad una nuova Variation premendo simultaneamente i tasti Loop 1 e V5.

Altri Consigli circa Live Effector

Tip 51 Distortion

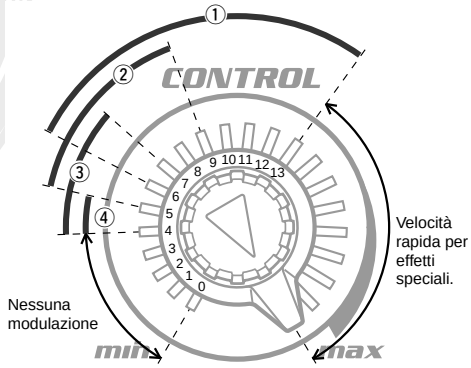
Questo piccolo trucco potrà esservi davvero d'aiuto! Usate l'effetto Distortion in modo selettivo, cioé applicandolo solo a certi movimenti del Pattern, punti che desiderate evidenziare come il 2° o il 3° movimento di una battuta. Questo vi consente di ottenere un effetto davvero eccezionale e di variare incredibilmente il ritmo!

Una variazione di questa tecnica consiste nell'inserire il distorsore ripetutamente e ritmicamente. In questo modo aggiungerete nuovi accenti al Pattern e potrete anche creare un Pattern completamente nuovo! Questa tecnica funziona molto bene anche con altri effetti come Ring Mod, Flanger e Phaser. Naturalmente potete registrare la vostra esecuzione sul Performance Recorder (pag.56) e usare il nuovo Pattern come Variation, in tempo reale!



Tip 52 Auto Pan

Ruotate la manopola finché non individuate il punto in cui l'auto pan si sincronizza al bpm per darvi l'effetto ritmico desiderato.



① Ciclo 1 movimento	Posizione Manopola	6	7	8	9	10	11	12	13
	bpm	55	70	90	110	125	145	160	195
② Ciclo 2 movimento	Posizione Manopola	5	6	7	8	9			
	bpm	70	110	140	180	200			
③ Ciclo 3 movimento	Posizione Manopola	4	5	6	7				
	bpm	60	105	165	210				
④ Ciclo 4 movimento	Posizione Manopola	4	5						
	bpm	80	140						

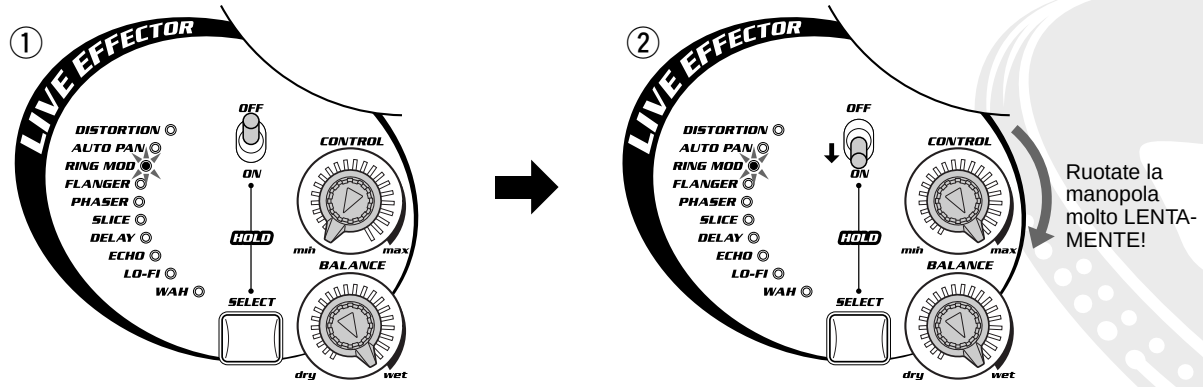
◆ ***Suggerimento:***

Le posizioni della manopola e le corrispondenti letture di bpm qui indicate sono approssimative, giudicate soltanto ascoltando!

Tip 53 Ring Modulation

Come indicato al Tip 16, questo effetto é molto potente ed é quindi probabile che vogliate conservarlo per introduzioni, transizioni e finali molto particolari. Ecco come usare Ring Modulator per costruire situazioni davvero "esplosive":

Innanzitutto regolate i controlli (CONTROL su min e BALANCE su max). Poi tenete attivo l'effetto (o bloccatelo come descritto al Tip 13) e ruotate simultaneamente la manopola CONTROL verso max, molto lentamente. Usate l'effetto incorporato per scaldare l'atmosfera e poi, al momento giusto, appena prima di "one", disattivate l'effetto e passate ad un nuovo Pattern o Variation.



Tip 54 Flanger

Ruotate la manopola finché non individuate il punto in cui il ciclo di modulazione del Flanger si sincronizza al bpm dandovi l'effetto ritmico desiderato. (Vedi figura al Tip 52 per conoscere la correlazione tra le impostazioni della manopola ed il bpm.)

Tip 55 Phaser

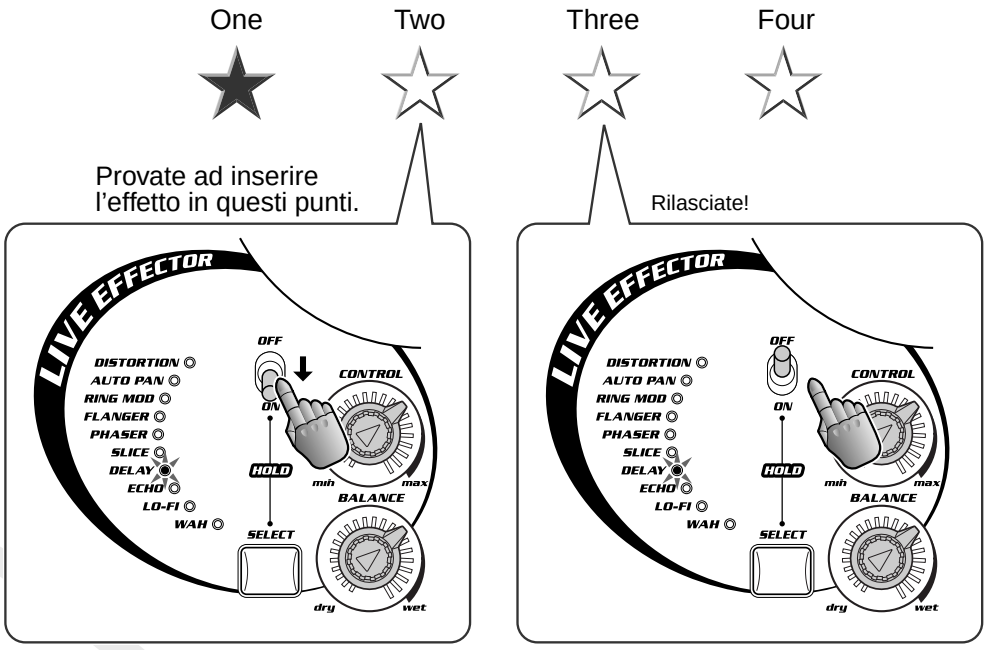
Ruotate la manopola finché non individuate il punto in cui il ciclo di modulazione del Phaser si sincronizza al bpm dando l'effetto ritmico desiderato. (Vedi figura al Tip 52 per conoscere la correlazione tra le impostazioni della manopola ed il bpm.)

Tip 56 Slice

I diversi feel ritmici creati da Slice dipendono dal Pattern selezionato e dall'impostazione della manopola CONTROL. Provare é l'unico modo per capire meglio di cosa si tratta! Muovete la manopola molto lentamente e scoprite le vostre impostazioni preferite.

Tip 57 Delay

Un buon uso del Delay é fondamentale in molti stili di musica dance, specialmente nel caso del dub. Per dare un sapore dub, impostate la manopola BALANCE su ore 2 o 3 e attivate l'effetto solo per certi movimenti. Suonate e provate ad individuare il punto in cui il Delay entra nel groove e vi dà l'effetto che desiderate!



◆ ***Posizione della manopola CONTROL e tempo di Delay***

La posizione della manopola determina la divisione ritmica (in valori di nota) del Delay, sincronizzando automaticamente il Delay al bpm.

Tip 58 Echo

Molti stili di musica dance utilizzano effetti di echo in modi davvero sorprendenti. L'effetto Echo del DJX-II vi consente di usare il famoso delay 3/4 per costruire fill ritmici davvero impressionanti. E' possibile anche utilizzare l'Echo per creare effetti di transizione e finali molto particolari.

Ecco un bel trucco da sfruttare! Selezionate P08 ed avviate V1 solo con il Kick. Impostate CONTROL circa su ore 2 e BALANCE circa su ore 12 (centro). Attivate l'effetto, fermate il Pattern e lasciate sfumare le ripetizioni del Kick. Prima che il Kick scompaia, avviate il Pattern con tutte le Parti attive!

Tip 59 Lo-Fi

Benché possiate avere preferenze del tutto personali, Lo-Fi spesso funziona meglio se regolato su impostazioni estreme, con CONTROL su max e BALANCE su wet.

Per ottenere un suono di radio AM ancora più realistico, regolate le manopole Isolator LOW e HIGH su min. Usate questi controlli a tempo e cercate di riportare il suono alla normalià sul battere "one", disattivando l'effetto e regolando le manopole LOW e HIGH il più velocemente possibile al centro.

Tip 60 Wah

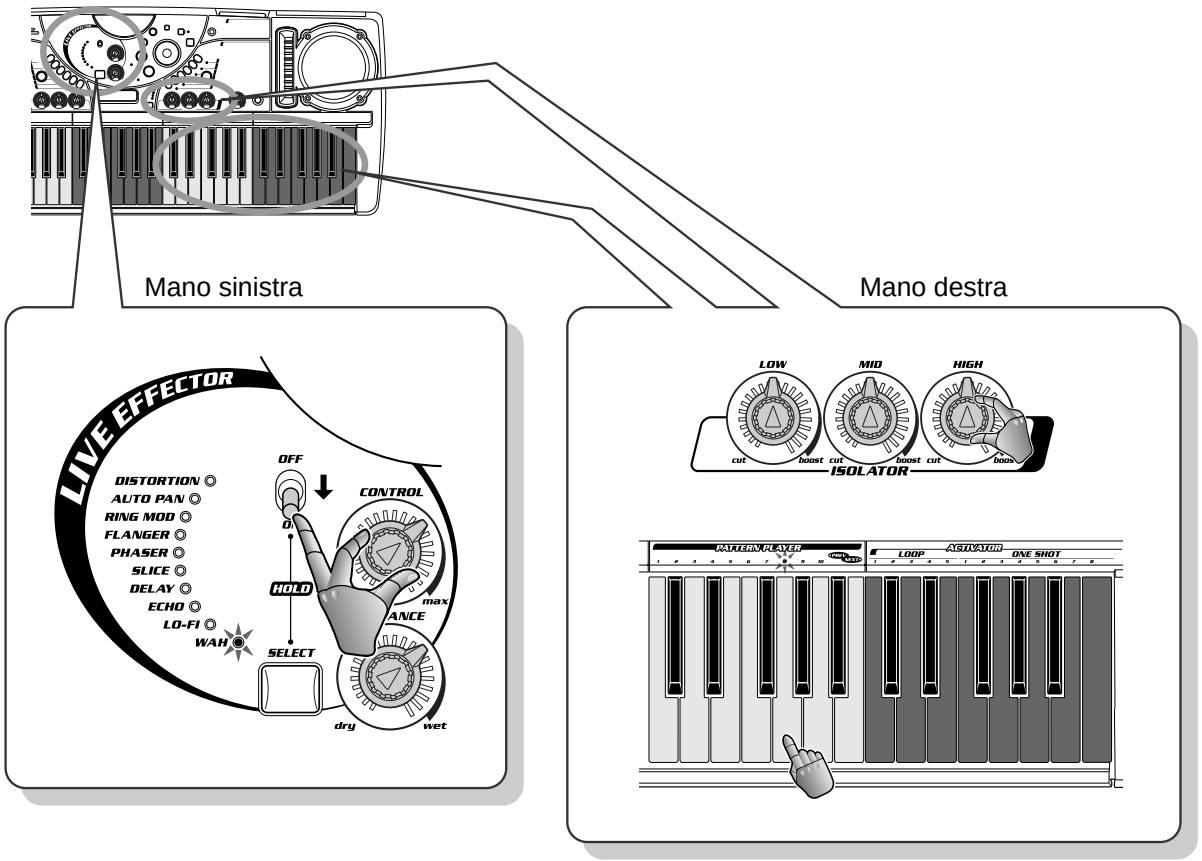
Ruotate la manopola finché non individuate il punto in cui il ciclo di modulazione di Wah si sincronizza al bpm dandovi l'effetto ritmico desiderato. (Vedi figura al Tip 52 per conoscere la correlazione tra le impostazioni della manopola ed il bpm.)

Tip 61 Controllate l'Effector con una mano!

Questa tecnica necessita forse di un pò di pratica e di destrezza digitale ma, una volta imparata, vi consentirà di diventare veri maghi della DJ music!

Tenete la manopola Control con l'indice ed il pollice della mano sinistra ed usate il medio o l'anulare per attivare/ disattivare l'interruttore effect. Questo consente all'effetto di tenere il ritmo e a voi di disporre della mano destra per cambiare i Pattern e triggerare loop e one-shot di Activator. Potete anche usare la mano destra per manipolare ulteriormente il suono usando le manopole Isolator o Part Controller!

Come sempre, ricordatevi di tenere il tempo: un DJ é davvero bravo solo se sta a tempo!



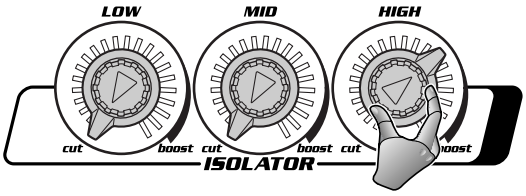
Tip 62 Isolator: portatelo al massimo!

Suonate Isolator in tempo reale! Fate partire il Pattern e poi ruotate le manopole portandole sulle impostazioni più estreme per modificare radicalmente il suono, subito!

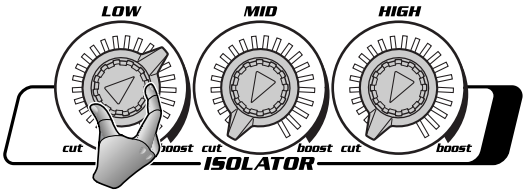
Ad esempio, provate a portare Low e Mid su zero e High al massimo: otterrete un suono molto metallico. Oppure provate a spingere al massimo Low e abbassare al minimo Mid e High: otterrete un suono molto basso. Oppure scegliete il suono di una radio AM impostando Mid al massimo ed attenuando Low e High.

I controlli dell'effetto di Isolator dipendono in parte dal Pattern selezionato, quindi sarà necessario fare prima qualche prova. Scegliete un Pattern e qualcuna delle sue Variation e cercate poi di trovare le impostazioni ideali usando Isolator.

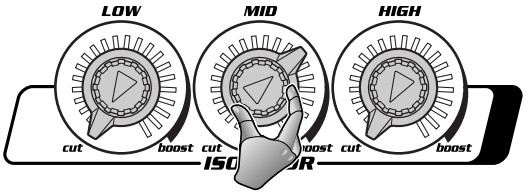
Per un effetto davvero pronunciato, effettuate le modifiche nel più breve tempo possibile, ruotando le manopole verso l'alto o verso il basso all'istante. Anche il ritmo ha le sue regole, quindi eseguite gli spostamenti sul battere, a tempo! Esercitatevi mentre suonate.



Suono metallico



Suono basso



Suono di radio FM

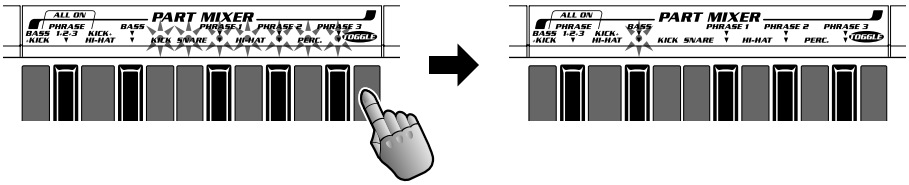
Capitolo 14

Altri Consigli circa Part Mixer

Tip 63 Part Mix: le alternanze...

Ecco un sistema molto rapido e potente per stravolgere il beat! Il tasto Toggle vi consente di alternare tra due arrangiamenti opposti del ritmo.

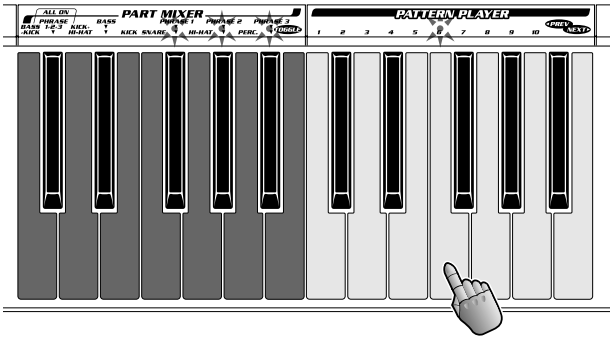
Ad esempio, se la Parte Bass é disattivata ed il resto delle Parti sono attive, premendo il tasto Toggle si inverte all'istante la situazione, attivando Bass e disattivando le altre Parti. Grandioso, vero?

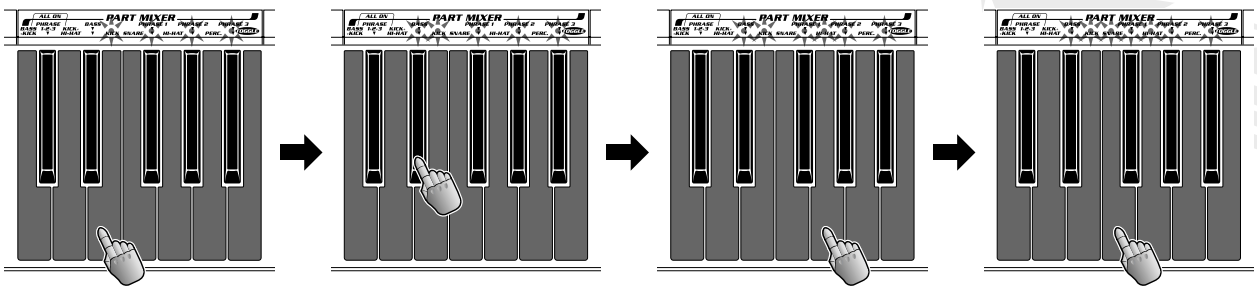


Tip 64 Tecniche di Arrangiamento...

Ecco un esempio specifico per imparare ad arrangiare le vostre tracce!

Selezionate P07 ed avviate V6. Impostate Part Mixer in modo che suonino solo le Phrase 1, 2 e 3. Provate poi ad aggiungere una per volta le Parti Kick, Bass, Hi-Hat e Snare, fino ad ottenere un Pattern intero. Provate questa tecnica di arrangiamento anche con altri Pattern.

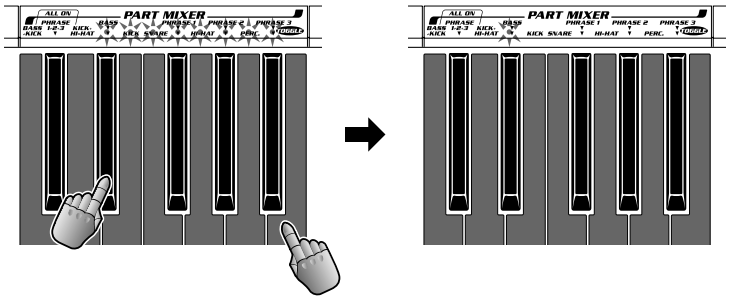




Tip 65 Una singola Parte in solo, subito!

Ecco un altro trucco per mixare ed arrangiare! Usatelo dopo una parte molto “intensa” per concentrare il suono su un determinato strumento, es. Bass o una delle Phrase.

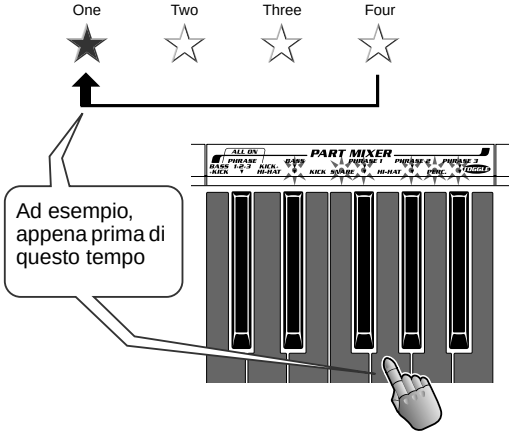
Quando tutte le Parti sono attive, premete simultaneamente uno dei tasti Part ed il tasto Toggle. Tute le Parti si disattivano ad eccezione di quella selezionata che suona all’istante in solo!



Tip 66 Premete sul battere!

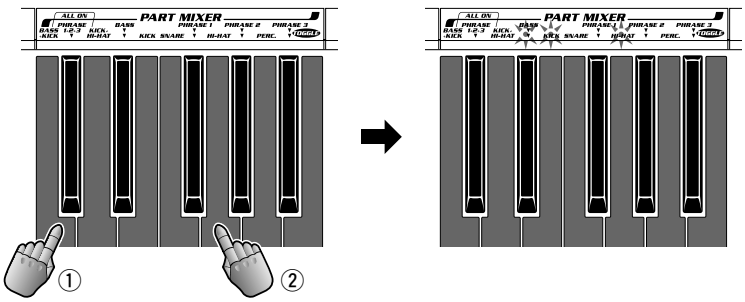
L’abbiamo già detto altre volte ma lo ripetiamo: attenti a tenere il tempo! Cioé battete esattamente sul beat in modo da tenere un ritmo omogeneo.

Quando attivate una Parte, probabilmente dovete premere il tasto una frazione di secondo prima del vero e proprio battere così che tutto fluisca correttamente e a tempo. Disattivare una Parte é più semplice: potete farlo quando volete o quando comunque sentite che é arrivato il momento giusto!



Tip 67 Tasti Combination personalizzati

Quando i tasti Combination non hanno la combinazione adatta alle vostre esigenze, potete aggiungere le Parti necessarie. Ad esempio, se desiderate attivare solo Bass, Kick e Hi-Hat, prima premete BASS+KICK e, subito dopo, il tasto HI-HAT. Se siete sufficientemente veloci, tutte e tre le Parti dovrebbero entrare simultaneamente e gradatamente!



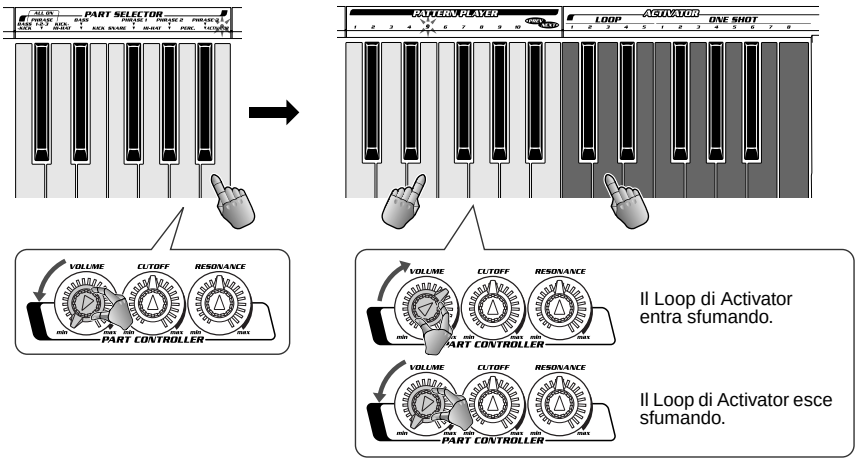
Capitolo 15

Altri Consigli circa Part Controller

Tip 68 Il “sound” di Activator

Ecco come ottenere lo stesso “sound” che sentite nei mix dei professionisti!

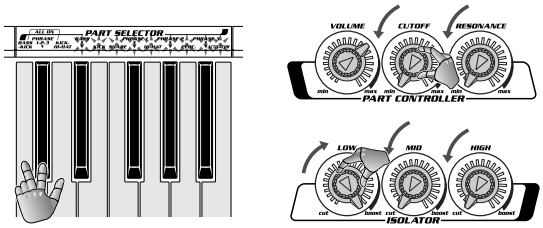
Selezionate il tasto Activator in Part Selector e regolate su zero il volume di Part Controller. Ora, mentre il Pattern suona, triggerate uno dei Loop di Activator ed alzate gradatamente il volume. Ascoltate come il Loop di Activator sfuma lentamente nel mix, dando più “pasta” al suono. Riportando al minimo la manopola Volume, il Loop di Activator esce sfumando.



Tip 69 Mix cupi e groove profondi — sfruttate il Cutoff!

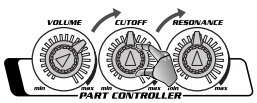
Ecco come rendere istantaneamente cupe le vostre tracce, se é quello che desiderate. Questa tecnica é ottima anche per ottenere suoni molto corposi e “pesanti”.

Selezionate tutte le Parti usando Part Selector e impostate poi Cutoff e Resonance su zero. Noterete che tutte le frequenze alte spariscono dal suono e che vi rimane solo un basso che pulsa! Potete accentuare questo effetto regolando al massimo la manopola Isolator Low ed impostando al minimo Mid e High.



Partendo da qui, provate a portare al massimo Resonance. Suonate poi usando la manopola di Cutoff seguendo il tempo per ottenere splendidi effetti di spostamento del filtro. E’ il modo ideale per inserire sfumando le altre parti ritmiche e per ottenere un “sound” davvero magico!

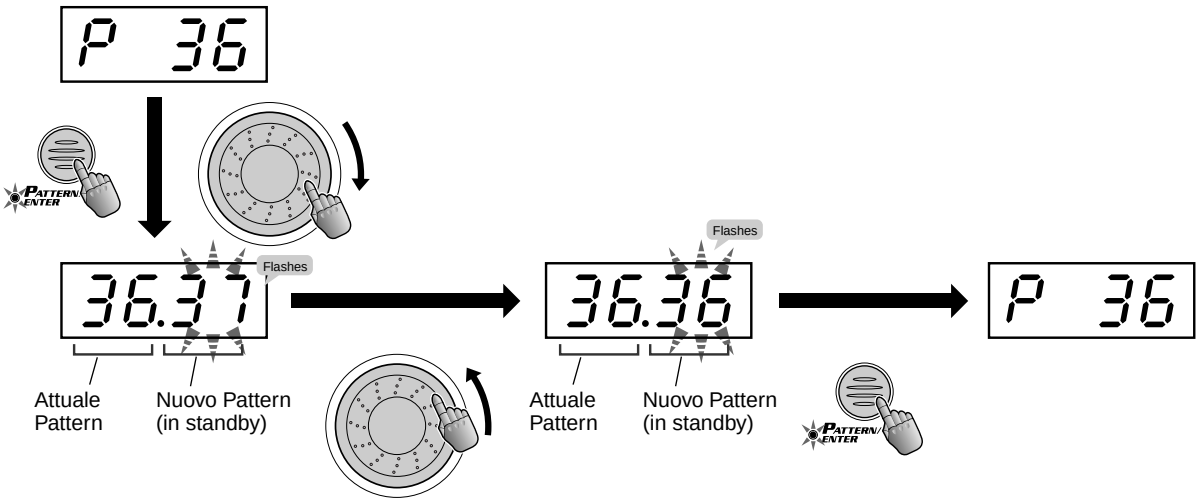
Per riportare tutto alla normalità, regolate di nuovo le manopole Cutoff e Resonance in posizione centrale. Fatelo al punto “one”!



Tip 70 Reset istantaneo!

Una volta effettuate alcune modifiche alle impostazioni Part Controller, specialmente se avete "tirato" più di una Parte, non é facile tornare al punto di partenza! Se desiderate resettare tutte le Parti riportandole ai suoni originali, il modo più semplice e veloce per farlo é riselezionare il Pattern.

Premete PATTERN/ENTER in modo che a display appaia il numero del Pattern. Ruotate poi il dial in avanti di un'unità (+1) e poi di nuovo indietro (-1) per tornare al Pattern attualmente selezionato. Infine, premete di nuovo PATTERN/ENTER. In questo modo si inganna il DJX-II che penserà abbiate selezionato un nuovo Pattern! In realtà, si riavvia lo stesso Pattern con tutte le impostazioni originali e viene anche resettato il Key Shifter su "0"!



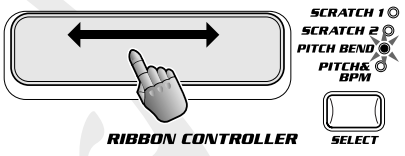
Tip 71 Pitch Bend per voci di tastiera

Suonate qualcuna delle voci di Synth Lead del DXJ-II e applicatevi il Pitch Bend!

Impostate il Ribbon Controller su PITCH BEND e usate questo mezzo espressivo per dare alla vostra esecuzione un feel più dinamico ed umano. Naturalmente il Pitch Bend può essere usato su qualsiasi voce: provatene qualcuna! Ma l'effetto migliore si ottiene con Synth Lead.

L'estensione di Pitch Bend é di +/- due semitoni. Quando rilasciate il dito dal ribbon, l'intonazione torna all'impostazione centrale.

Provate ad usare il Pitch Bend per ottenere effetti speciali sulle voci umane (V123-V171) o sulle vostre voci campionate (V203). (Per informazioni circa la realizzazione di campioni personali, vedi la sezione successiva, Tip 72!)



Capitolo 16

Campionamento

Il campionamento (sampling) é diventano una funzione indispensabile per chi vuole fare musica. Grazie alle funzioni Sampler del DJX-II, adesso anche voi potrete usare il campionamento per la vostra musica!

Tip 72 Campionateli!

Lavorate con i vostri campioni! Con il DJX-II potete registrare qualsiasi sorgente audio (lettore CD o MD oppure la vostra voce, usando un microfono) e creare e suonare i vostri campioni originali. E' facile! Seguite la procedura qui descritta e... il gioco é fatto!

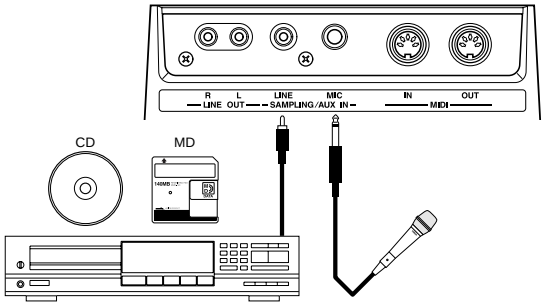
1 Impostate la sorgente.

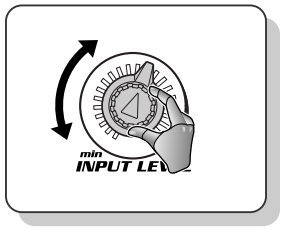
Collegate la sorgente audio esterna (lettore CD, registratore a nastro, a cassette, microfono, etc.) alla presa appropriata sul pannello posteriore del DJX-II.

⚠ CAUTION

- ***Non collegate mai un segnale di livello di linea (lettore CD, registratore a nastro, strumento elettronico, etc.) all'ingresso MIC! Potreste danneggiare il DJX-II e le funzioni Sampling.***

Avviate la riproduzione audio. Se la vostra sorgente audio ha un controllo di livello (volume) impostatelo appropriatamente. Regolate inoltre la manopola INPUT LEVEL sul DJX-II in modo che il livello sia sufficientemente alto per registrare correttamente ma non troppo da creare distorsione.



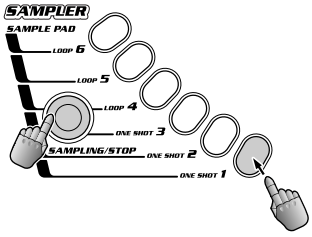


◆ *Suggerimento:*

Mentre riproducete l'audio durante l'impostazione, avviate uno dei Pattern del DJX-II, meglio uno che pensate di usare con il campione. Regolate Master Volume ad un livello appropriato e impostate il livello dell'audio esterno in modo che venga sentito correttamente come campione.

2 Regolate il Sampling su standby.

Fermate l'audio e, tenendo premuto il pulsante SAMPLING/STOP, premete simultaneamente uno dei PAD SAMPLE (1-6). Ora siete pronti per registrare!

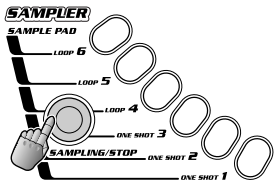


● *Indicazioni circa il campionamento*

Mentre é premuto il pulsante SAMPLING/STOP, il display indica il livello del segnale. Quando regolate il campionamento su standby, "SAMP" lampeggia. Quando inizia la registrazione del campione, la scritta si illumina in modo fisso.

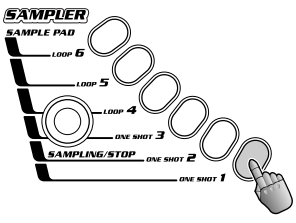
3 Avviate/fermate la registrazione.

Avviate la sorgente audio o cantate nel microfono: il campionamento inizia automaticamente! Il tempo massimo di campionamento per un pad é di tre secondi e per tutti i pad di sei secondi. Per fermare la riproduzione (se il campione é più corto di tre secondi) premete di nuovo il pulsante SAMPLING/STOP.



4 Suonate il campione.

Per suonare il campione premete il Pad Sample appropriato. Il DJX-II vi mette a disposizione ben sei pad per registrare i vostri campioni .

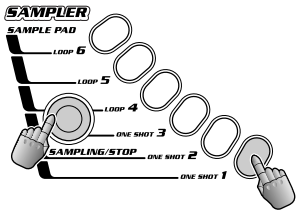


◆ *Attenzione!*

Evitate di premere simultaneamente tre o più pulsanti di pannello (ad esempio cercando di suonare tre campioni contemporaneamente, etc.). In questo modo potrebbero verificarsi errori operativi.

Tip 73 Cancellate il campione

Volete cancellare un campione e ricominciare da capo? Facile! Tenendo premuto il pulsante SAMPLING/STOP, premete il Pad Sample appropriato (quello contenente il campione da cancellare). Dopo circa tre secondi, i dati del campione saranno cancellati. Il campione non può essere cancellato se per la riproduzione é selezionata la voce campionata contenente quel campione (Tip 75).

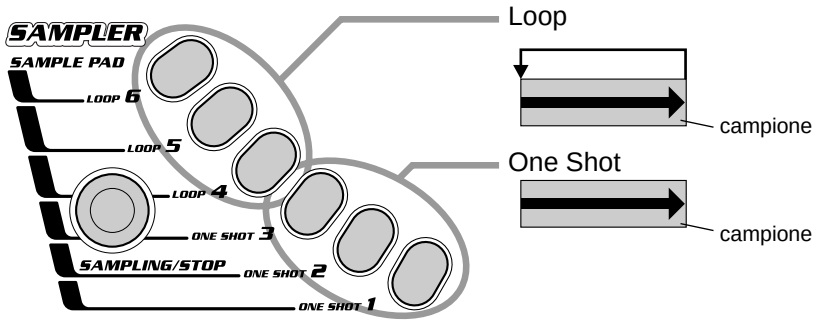


Tip 74 Loop e One Shot

Il DJX-II é dotato di due tipi di Pad Sample, One Shot e Loop, che vi consentono di riprodurre i campioni in due modi diversi.

Se registrate un campione in un Pad One Shot, quel campione viene riprodotto una volta e poi si ferma. Se registrate un campione in un Pad Loop, il campione viene riprodotto continuamente (ovvero in loop) finché non lo fermate premendo di nuovo lo stesso Pad.

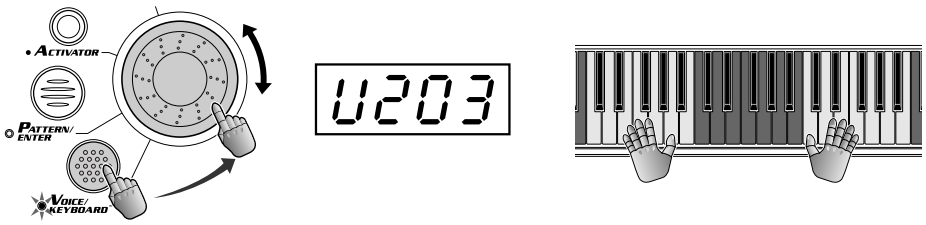
I Pad One Shot sono utili per piccoli inserimenti audio, come effetti sonori, stacchi orchestrali o di piatti, etc. e per spezzoni di voci che non intendete eseguire in loop. I Pad Loop sono dedicati a tutto l'audio che desiderate si ripeta, specialmente ad effetti ritmici come batteria e percussioni o phrase arpeggiate. I Pad Loop sono ideali anche per sostenere quei timbri che desiderate suonino all'infinito.



Tip 75 Suonate i campioni dalla tastiera!

Usate i vostri campioni per creare delle melodie. Abbassatene l'intonazione e rallentatene la velocità o viceversa per ottenere effetti speciali. Oppure suonate più campioni insieme come se si trattasse di un accordo. Potete usarli anche in abbinamento a ritmiche complesse e a Pattern con effetto tipo "balbettìo". Tutto ciò, e molto altro ancora, é possibile suonando i campioni dalla tastiera. Per farlo, attivate semplicemente il modo Keyboard e selezionate V203.

Suonando un campione da uno dei Pad Sample otterrete sempre la stessa intonazione. Quando suonate lo stesso campione dalla tastiera, invece, al campione viene assegnata un'intonazione (ed una velocità) diversa a seconda del tasto suonato. Fate qualche prova e sentirete che effetti....

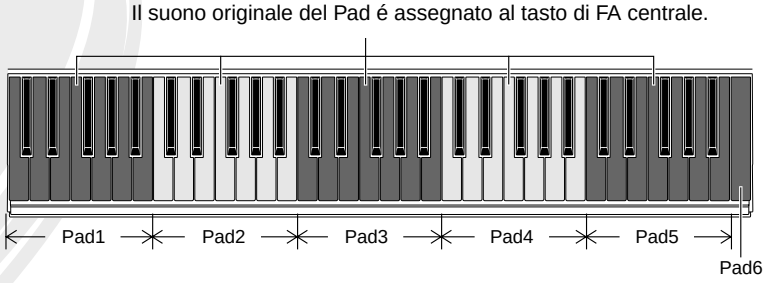


◆ ***Note***

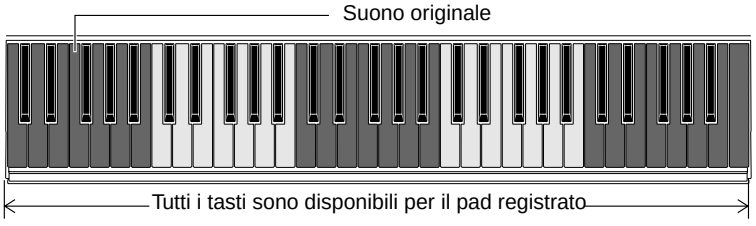
I campioni registrati sono assegnati alla tastiera secondo le seguenti regole:

- *Il suono originale del Pad é assegnato al tasto di FA centrale. I tasti inferiori suonano a tonalità più basse e quelli superiori a tonalità più alte.*
- *Se tutti i Pad contengono campioni registrati, il campione di ogni Pad occupa un'intera ottava (12 tasti), tranne per il Pad 6 che é assegnato al singolo tasto restante.*
- *Quando solo un Pad contiene un campione registrato, questo é assegnato a tutta la tastiera.*
- *Se da 2 a 5 Pad contengono campioni registrati o se uno o più Pad sono stati cancellati, ogni assegnazione dei Pad si sposta per occupare lo "spazio vuoto" lasciato dal Pad adiacente.*
- *Le modifiche eseguite su Key Shifter influenzano anche la tonalità di riproduzione e l'assegnazione dei campioni ai tasti. Ad esempio, se Key Shifter é regolato su "+1", tutti i campioni sono riprodotti di un semitono sotto; in questo caso, il suono originale suona su MI anziché su FA.*

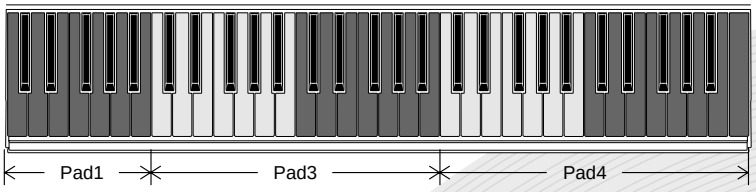
- **Quando sono stati registrati tutti i pad…**



- **Quando é stato registrato solo un pad…**



- **Quando sono stati registrati alcuni pad…**



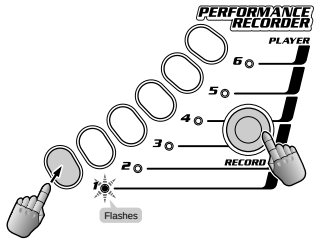
Capitolo 17

Performance Recorder

Arrivati a questo punto siete ormai sulla strada per diventare dei grandi DJ. Infatti, probabilmente avrete già tantissime idee in testa che desiderate registrare. E allora... entriamo nel mondo del Performance Recorder!

Tip 76 Registrate le vostre esecuzioni

Ecco un'altra potente funzione del DJX-II che vi consente di registrare tutte le vostre "mosse" in uno straordinario Performance Recorder (registratore di esecuzioni) e di riprodurle poi in qualsiasi momento! Sono disponibili sei pulsanti Performance Recorder per registrare fino a sei esecuzioni. Ecco come usarli:

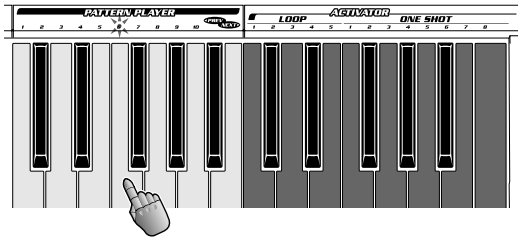


1 Abilitate la registrazione.

Tenendo premuto il pulsante RECORD premete uno dei Pad PLAYER (1 - 6). Bene, siete già pronti per registrare!

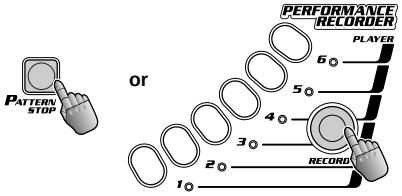
2 Avviate la registrazione.

Iniziate a suonare il DJX-II: la registrazione inizia automaticamente! Potete avviarla suonando un Pattern o premendo un tasto Activator o uno dei Pad Sample oppure usando il Ribbon Controller (con Scratch 1 o 2) o premendo quattro volte il pulsante BPM/ TAP (vedi Tip 79).



3 Fermate la registrazione.

Per fermare la registrazione, premete PATTERN STOP o RECORD. Il Performance Recorder registra le seguenti operazioni:



- Modo (Pattern o Keyboard)
- Esecuzione sulla tastiera (Modo Keyboard)
- Numero di Voce
- Impostazioni Pattern Player e performance (Modo Pattern)
- Numero di Pattern
- bpm (inclusa performance BPM/TAP)
- Performance Key Shifter (Modo Pattern)
- Impostazioni Activator e performance (Modo Pattern)
- Impostazioni Live Effector e performance
- Impostazioni Sample Pad e performance
- Impostazioni Ribbon Controller e performance
- Impostazioni Part Controller e performance

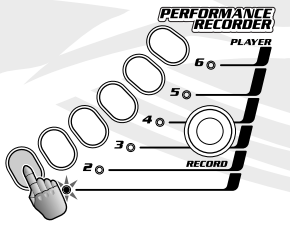
Se avete registrato su un Pad mentre il clock esterno era regolato su "Sync", il valore bpm non viene registrato. Ciò significa che quando riproducete la performance, questa suonerà all'attuale valore di bpm e non necessariamente a quello originale.

◆ ***Note:***

- *La lunghezza della performance registrata viene quantizzata al battere successivo. In questo modo i dati registrati avranno un senso ritmico anche se fermate un Pattern tra due battute. Attenzione però! Cercate sempre di fermarvi leggermente prima del battere oppure la performance registrata potrebbe continuare fino alla battuta successiva!*
- *E' possibile registrare nel Performance Recorder un massimo di 2500 eventi (per tutti e sei i Pad). Ciò che costituisce un "evento" varia a seconda del controllo usato. Ad esempio, premere un pulsante o un tasto rappresenta un singolo evento ma ruotando una manopola o usando il Ribbon Controller si usano dozzine di eventi per volta.*

4 Suonate la performance.

Premere il Pad PLAYER appropriato e riproducete la performance registrata. Il DJX-II dispone di sei pad per sei performance separate.



La riproduzione continua finché non premete PATTERN STOP.

Premendo lo stesso Pad durante la riproduzione si riavvia all'istante la performance registrata, dall'inizio. Premendo un Pad diverso durante la riproduzione, la riproduzione del Pad precedente si ferma e si avvia quella del Pad premuto.

Naturalmente potete registrare tutta la vostra esecuzione in un solo pulsante oppure dividerla in più parti e registrare ogni parte separatamente. In questo modo potete cambiare anche l'ordine di riproduzione e ripetere più volte singole performance e accoppiarle in vari ordini e.... insomma avete tantissime possibilità, davvero preziose per esecuzioni dal vivo!

Tip 77 Unite anche Performance Player

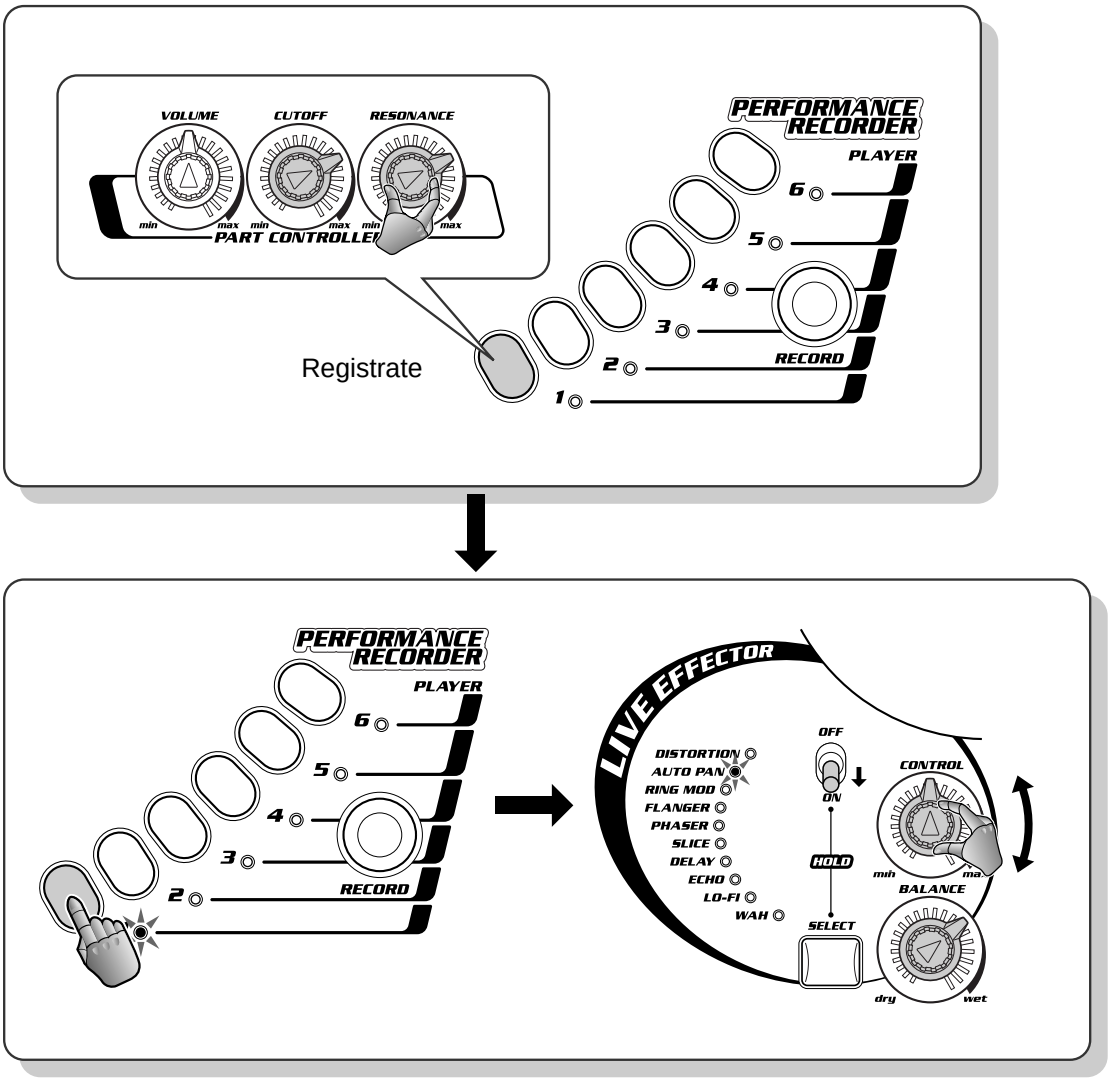
Bé, é come avere un altro paio di mani (o forse più) che vi aiutano sul palco!

Lasciate che Performance Player si occupi delle basi mentre voi lavorate su Activator o su qualche arrangiamento con Part Mixer o mentre manipolate il suono usando Part Controller e Live Effector.

Ciò significa che da soli e con un solo strumento... suonerete come un “battaglione” di DJ!

Diciamo ad esempio che desiderate che Pattern e Variation diversi suonino in successione, completi di vari spostamenti di Cutoff e Resonance e di qualche controllo su Live Effector. Provate a farlo con un paio di mani.... Naturalmente fare tutto ciò da soli e dal vivo é molto difficile, se non impossibile!

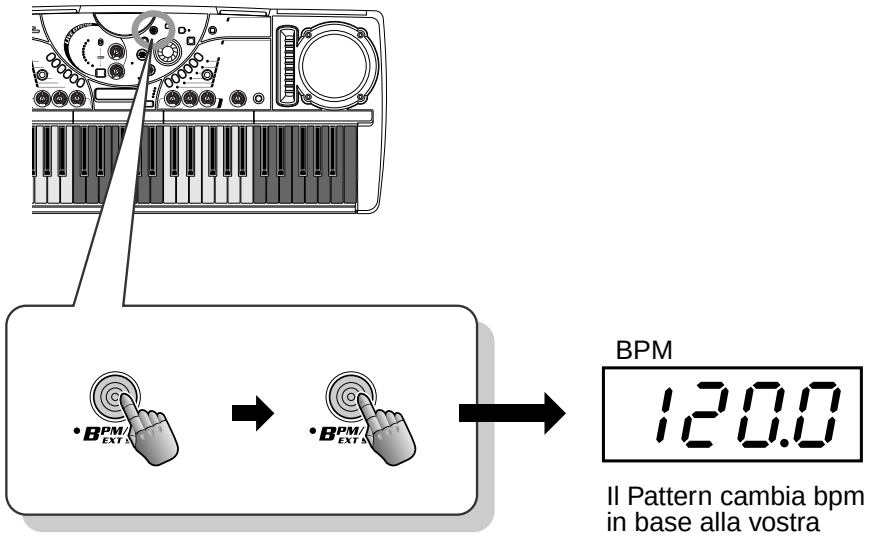
Se però registrate prima sul Performance Recorder sia la vostra riproduzione Pattern sia le operazioni su Cutoff e Resonance, potete lavorare sui controlli Live Effector direttamente dal vivo, mentre il DJX-II riproduce la performance registrata!



BPM/Tap: consigli

Tip 78 Battete il tempo!

Modificate il bpm in tempo reale! “Battete” due volte ritmicamente il pulsante BPM/TAP mentre suona il Pattern: il bpm cambia automaticamente alla velocità indicata “battendo”.



Il Pattern cambia bpm in base alla vostra “battuta”.

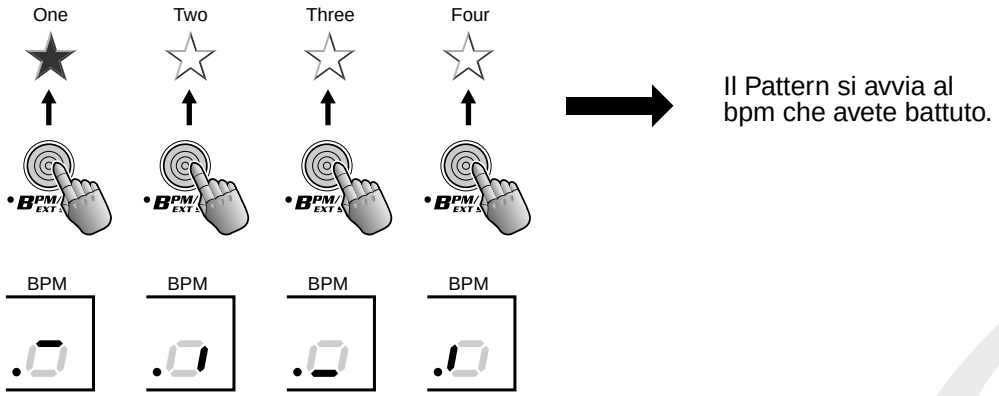
Tip 79 Iniziate a battere...

Potete far suonare il Pattern a qualsiasi velocità, semplicemente “battendola”. Selezionate un Pattern e poi, invece di colpire uno dei Pattern Player, battete sul pulsante BPM/TAP, quattro volte a tempo: il Pattern inizia a suonare automaticamente al bpm battuto.

Mentre battete, il display visualizza ognuna delle vostre quattro battute e poi il bpm che ne risulta.

◆ ***Nota***

Per avviare il Pattern 42 sono sufficienti 2 battute perché quel Pattern ha un tempo di 2/4.

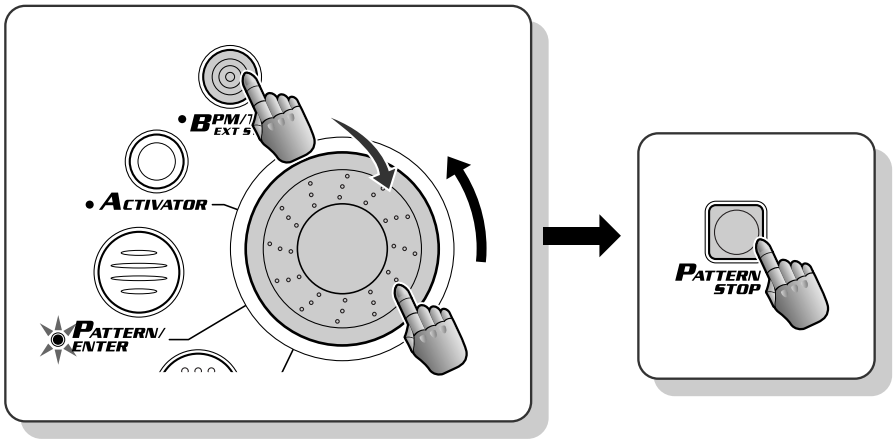


Il Pattern si avvia al bpm che avete battuto.

Tip 80 Rallentate e... stop!

Nel Tip 42 avete imparato a ricreare lo “scratch” del piatto di un giradiscih: ecco una Variation a quel trucco. Qui imparerete a rallentare la velocità del Pattern senza cambiarne l’intonazione.

Mentre suona il Pattern ed é attivo il display bpm (premete BPM/TAP) ruotate il dial e rallentate gradualmente il bpm. Quando il bpm raggiunge la velocità desiderata, aspettate fino al battere giusto e premete poi PATTERN STOP per fermare il Pattern.



Tip 81 Controllate il bpm

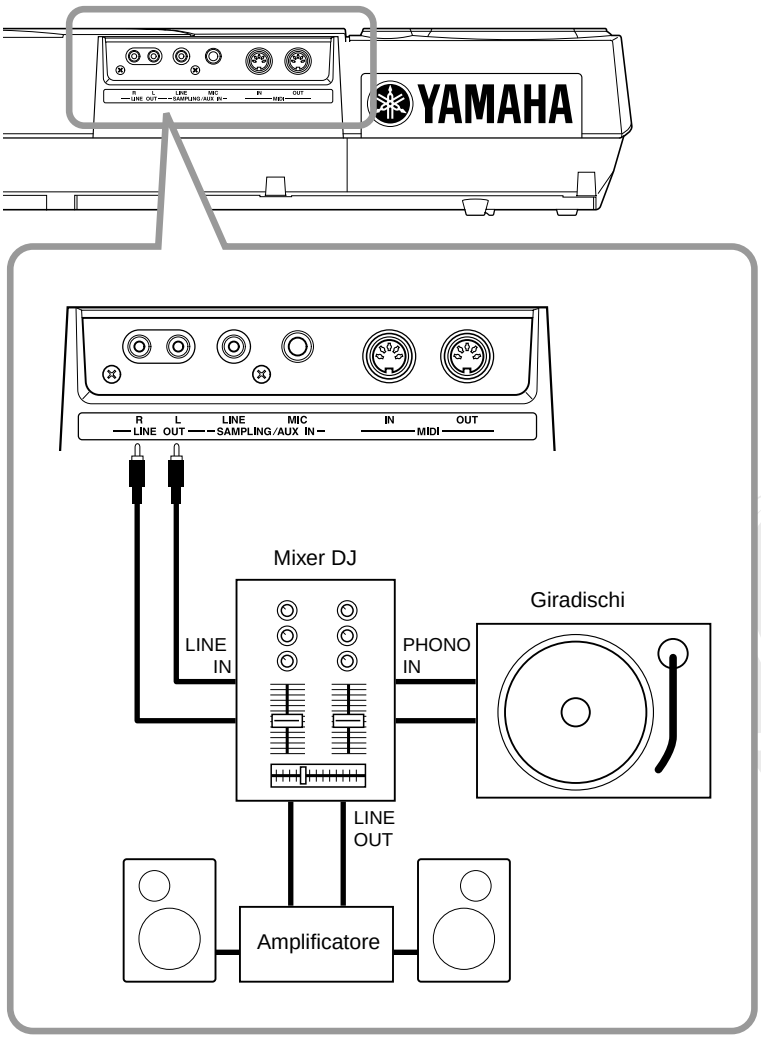
Avete bisogno di sapere qual’é il bpm di una certa traccia su CD o disco? Ecco come fare: battete il ritmo della musica che state ascoltando ed il DJX-II visualizza il bpm corrispondente: automaticamente! (Assicuratevi di abbassare il MASTER VOLUME per evitare che suoni il Pattern del DJX-II).

Il Mondo Esterno

Ecco un paio di consigli per imparare ad interfacciare il DJX-II ad apparecchiature esterne. E' molto importante, anche per ampliare i propri orizzonti sonori!

Tip 82 Espandete il vostro setup DJ

Il DJX-II é davvero indispensabile nel setup di qualsiasi DJ. Vi consente ad esempio di collegare le prese LINE OUT del DJX-II a due degli ingressi di un mixer DJ, di collegare un giradischi agli altri canali del mixer DJ e di avere così a disposizione una produzione dance completa in grado di far impallidire i DJ professionisti! In questo modo potete suonare il DJX-II e le tracce su disco che preferite e mixarle e selezionarle usando i controlli del mixer DJ.

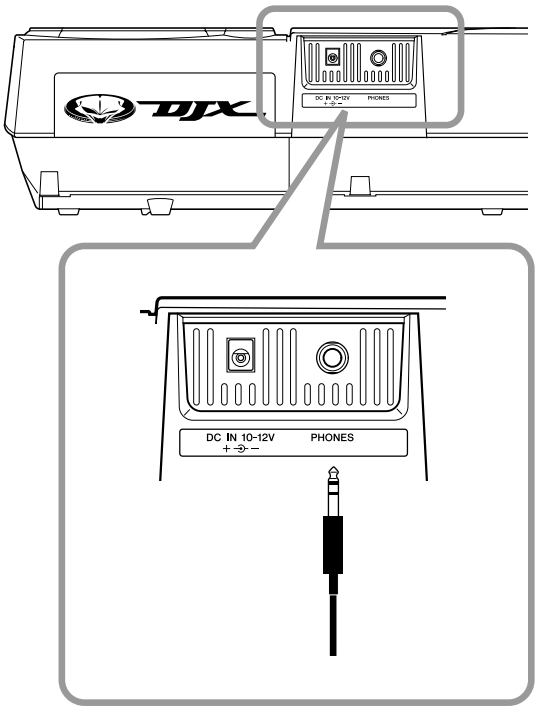


Naturalmente potete anche collegare il DJX-II ad un registratore a nastro o a cassette e registrare le vostre esecuzioni su disco o nastro.

Tip 83 Escludete gli Altoparlanti

Se state inviando il suono del DJX-II ad un mixer DJ o ad un sistema di amplificazione esterno, potreste voler escludere il suono dagli altoparlanti incorporati nel DJX-II. E' sufficiente inserire una cuffia nella presa PHONES o collegare un paio di cuffie stereo per monitorare il suono del DJX-II.

Naturalmente anche quando gli altoparlanti incorporati vengono esclusi con i sistemi sopra suggeriti, l'audio continua ad essere trasmesso in uscita dalle prese LINE OUT.

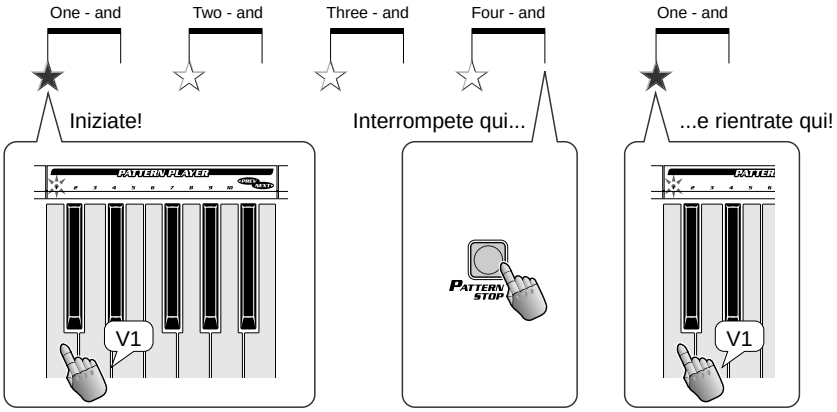


Performance da DJ di prima classe

Usate questi consigli come trampolino di lancio per iniziare l'esplorazione di tutte le sorprendenti possibilità a disposizione dei DJ e diventare dei veri virtuosi!

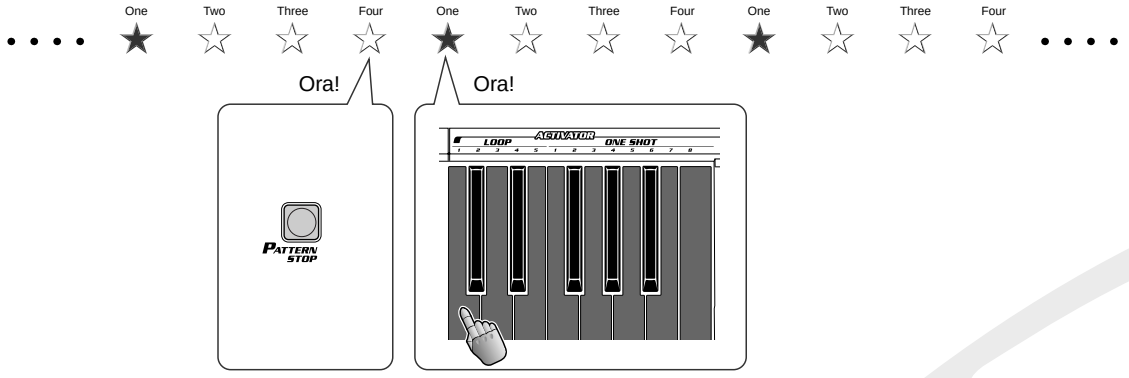
Tip 84 Fill-in creativo 3

Ecco un'ottima tecnica per fermare il Pattern e rientrare a tempo. Selezionate P14 ed avviate V1. Premete poi PATTERN STOP e la stessa Variation, come indicato. Potete anche rallentare il bpm per sentire meglio dove suonare le modifiche!

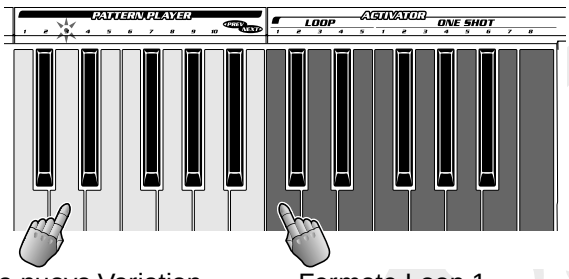


Tip 85 Inserite un nuovo beat!

Ecco un suggerimento per alternare tra due ritmi diversi. Selezionate P16 e A02 e avviate V1. Lasciate suonare il Pattern in loop per qualche istante e poi, prima del battere "one" (o della battuta a cui desiderate inserire la modifica) premete PATTERN STOP per fermare il Pattern. Poi, esattamente su "one", premete Loop1. Se siete stati precisi, ci sarà un breve intervallo nel ritmo, appena prima che entri il Loop, esattamente sul beat! E' come alternare due giradischi!



Per tornare dal Loop al Pattern, premete simultaneamente V2 e Loop1, esattamente su "one"!



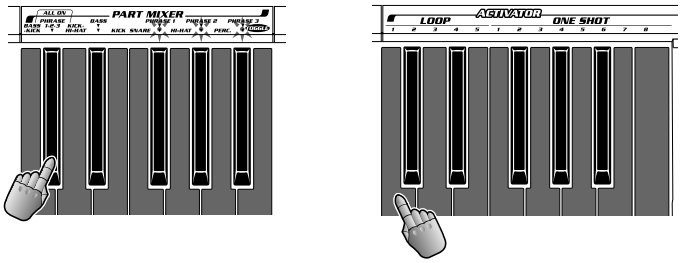
Avviate la nuova Variation. Fermate Loop 1.

Tip 86 Cambiate “groove”, a tempo!

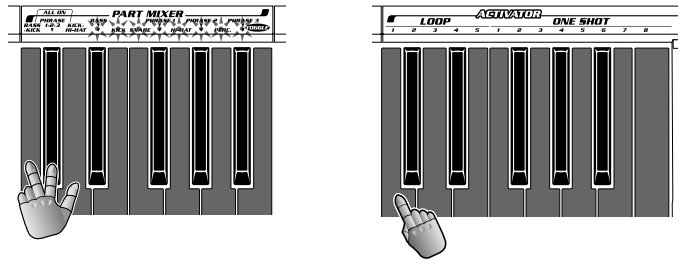
Provate anche questo trucco.... Consiste nel lasciar suonare le Parti Phrase di un Pattern e farle passare poi ad un ritmo diverso. E’ una tecnica usata dai professionisti per cambiare ritmo senza interrompere la musica!

Selezionate P17 e A02 e avviate V8. Poi, su “one”, premete simultaneamente PHRASE 1+2+3 di Part Mixer e Activator Loop1. La parte di batteria del Pattern esce ed entra il Loop di Activator: tutto sullo stesso movimento! Per tornare indietro premete ALL su Part Mixer appena prima di “one” e premete Loop1 di Activator esattamente su “one”.

Il trucco sta nel variare la batteria gradatamente: cambiate il groove restando a tempo!



Parti Phrase del Pattern +Drum Activator

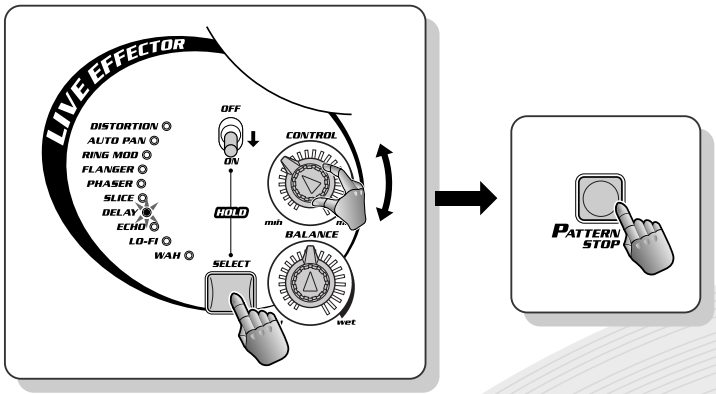


Tutte le parti del Pattern Activator si ferma

Tip 87 Outro -tro -tro -tro

Ecco un’altra popolarissima tecnica: finale con eco!

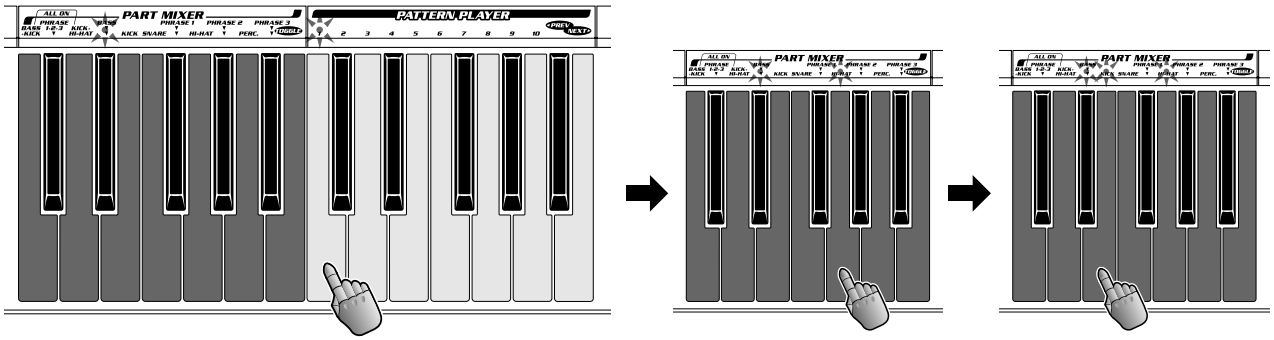
Selezionate l’effetto di Delay o Echo. Poi sull’ultimo (o ultimi due) movimento dell’ultima battuta del Pattern, selezionate e tenete l’effetto. Per fermare il Pattern, premete poi PATTERN STOP appena prima del “one” della battuta successiva. Non dimenticate di continuare a tenere attivo l’effetto. Delay o Echo agiscono sulle ultime note del ritmo e le sfumano in ripetizioni continue. Eccezionale!



Tip 88 Sentite il ritmo!

Talvolta, quando riproducete da sole certe Parti di un Pattern é difficile sentire dov'é il battere. Specialmente nelle introduzioni. L'orecchio potrebbe ingannarvi e farvi aspettare un battere completamente diverso! Poi, quando inizia il resto del ritmo, tutto cambia. Esattamente come accade con questa simpatica introduzione!

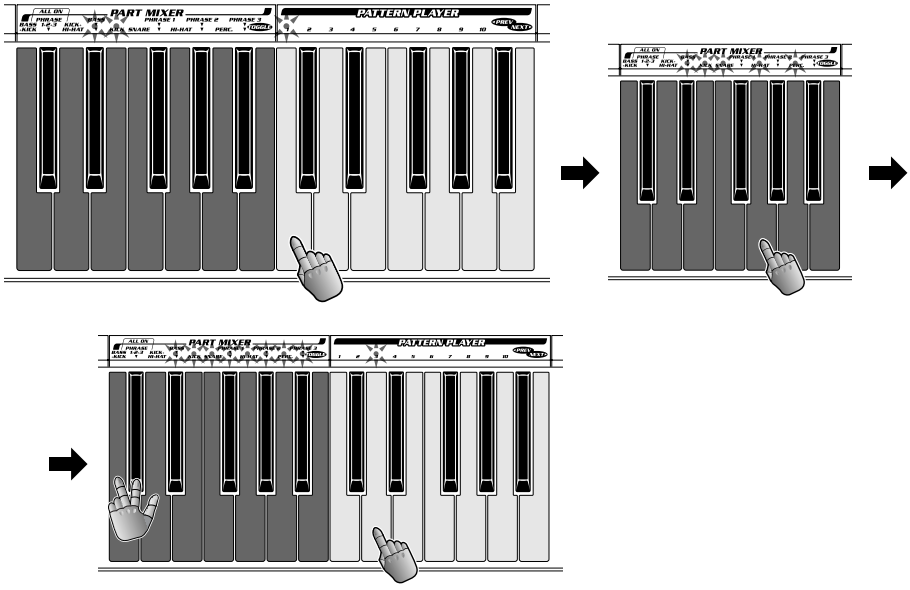
Selezionate P18 ed effettuate le impostazioni in modo che suoni solo la Parte Bass (con Part Mixer). Avviate poi V1. Fate suonare Bass per qualche battuta e cercate di sentire dov'é il battere. Non preoccupatevi se non ci riuscite: le altre Parti ve lo indicheranno! Ora, attivate l'Hi-Hat e fatelo suonare per un pò. Poi inserite il Kick. Non appena suona il Kick, il beat inizia a girare e finalmente "sentirete" il ritmo!



Tip 89 Ancora Variation...

Ricordate il Tip 64 in cui avete costruito un'intro, parte per parte, fino ad inserire tutto il ritmo? Ecco una versione leggermente più avanzata di quella tecnica; in questo caso la costruzione porta poi ad una Variation diversa!

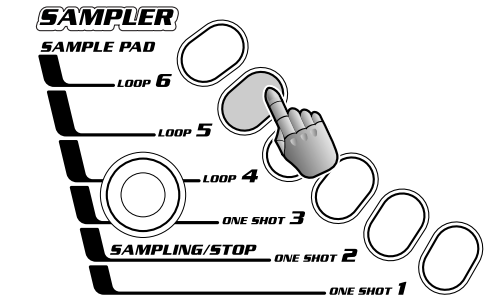
Selezionate P20 ed effettuate le impostazioni in modo che suoni solo BASS+KICK (con Part Mixer). Avviate V1. Fate suonare Bass da solo per quattro battute e poi inserite simultaneamente Snare, Hi-Hat e Percussion. Fate suonare tutto ancora per quattro battute. Poi, su "one" della misura successiva, attivate tutte le Parti e premete simultaneamente V3. Questo é un modo davvero semplice per creare nuovi sound e per costruire nuove sonorità e nuovi ritmi!

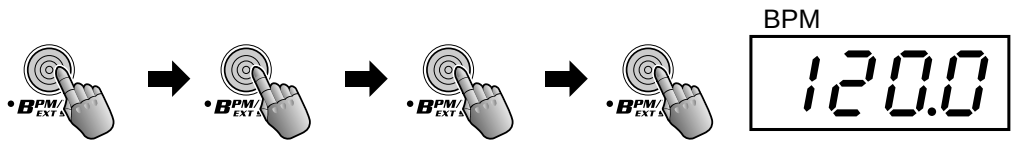


Tip 90 Sincronizzate i vostri campioni al Pattern!

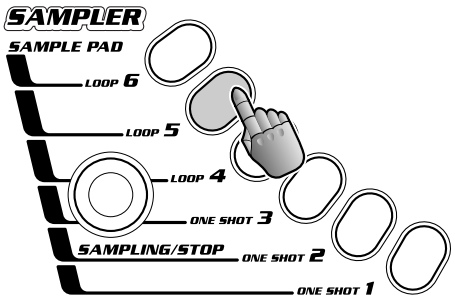
Sicuramente avrete ormai registrato qualche campione sul DJX-II e probabilmente non vedete l'ora di usarlo con i Pattern. Bene, adesso impariamo a farlo e, soprattutto, sincronizzate tutto!

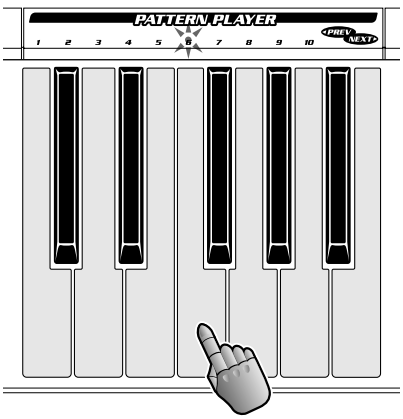
Mentre suonate uno dei vostri Loop Sample, ascoltate attentamente la battuta e battetela sul pulsante BPM/TAP.





Il Pattern inizia automaticamente allo stesso bpm del Loop Sample. Se il Loop ed il Pattern vanno fuori sync, regolate il bpm e riavviate il Pattern al battere "one" del Loop. In alternativa potete riavviare il Loop ogni quattro movimenti (o quando necessario) facendo doppio click sul Pad Loop. Attenti però a cliccare sempre su "one"!



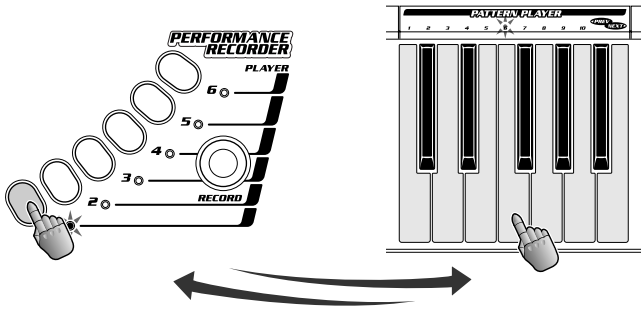


Tip 91 Suonate un Pattern, triggerate una Performance

Lavorate usando Pattern Player e Performance Player per i vostri mixaggi su palco: insieme vi daranno molte più possibilità!

Mentre suonate un Pattern, premete uno dei Pad Performance Player per passare all'istante ad una performance registrata. Poi tornate di nuovo ai Pattern (istantaneamente): é sufficiente premere uno dei tasti Pattern Player.

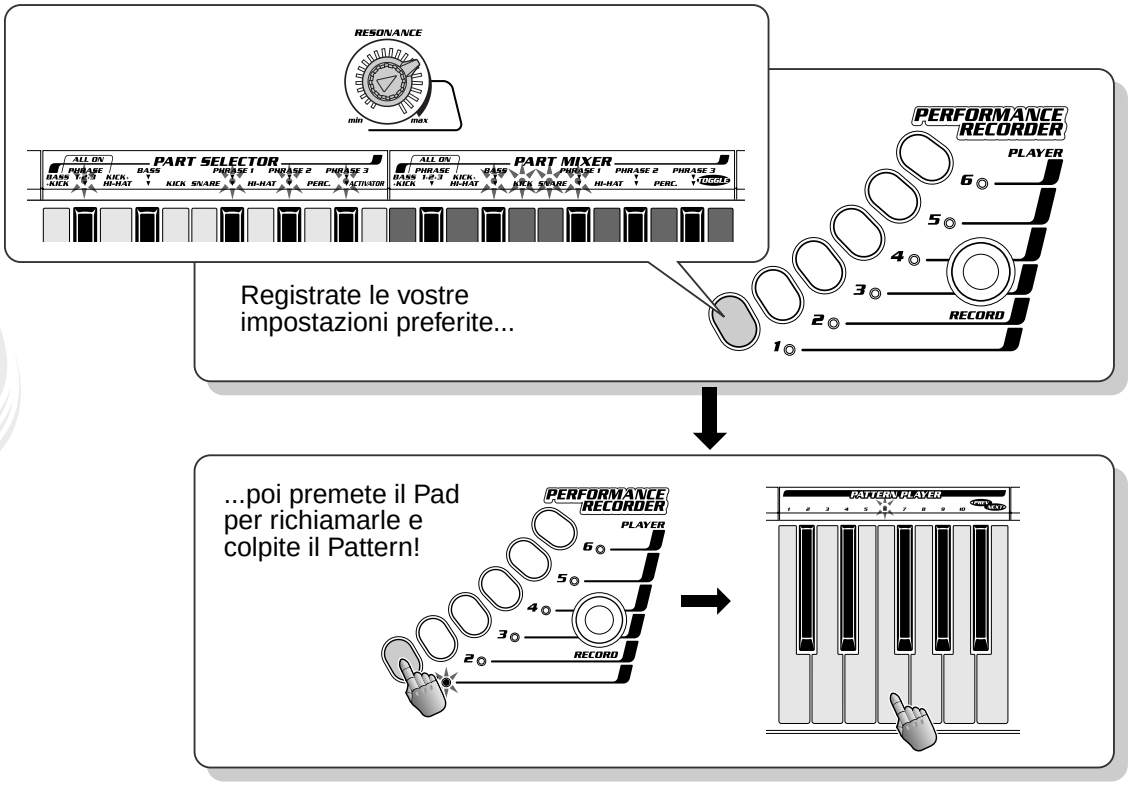
E' consigliabile avere caricato e pronto ad essere triggerato, un banco delle vostre performance registrate: inseritele nelle vostre esecuzioni dal vivo quando lo desiderate, usando Pattern Player e/o Activator per aumentarne l'impatto!



Tip 92 Richiamate subito le impostazioni

Il Performance Recorder funziona anche come controllo "reset" di pannello, consentendovi di memorizzare le vostre impostazioni preferite e di richiamarle all'istante!

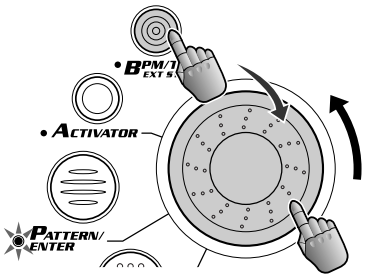
Iniziate a registrare in uno dei Pad Player ed effettuate le impostazioni desiderate, ad esempio regolate le manopole Part Controller ed Isolator su specifiche posizioni, attivate la Parte desiderata nella sezione Part Selector e selezionate le Parti in Part Mixer. Poi, quando desiderate usare queste impostazioni durante una performance, premete il pad appropriato e uno dei tasti Pattern Player: il gioco é fatto!



Tip 93 Trovate il bpm giusto!

Il DJX-II dispone di svariati strumenti legati al bpm che vi aiutano ad ottenere il bpm corretto, ad esempio “battendolo” (Tip 78) o catturandolo da sorgenti esterne (Tip 94, di seguito). Tuttavia, a volte potrebbe risultare difficile o impossibile ottenere risultati accurati quindi, in ultima analisi, lo strumento migliore resta il vostro orecchio!

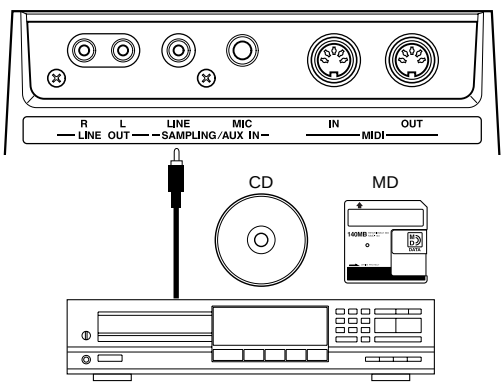
Usate AUDIO BPM COUNTER o la funzione Tap per avvicinarvi il più possibile al bpm di una sorgente esterna. Poi, per accordare in modo fine la lettura bpm, avviate Pattern Player sul battere “one” della musica sorgente. Se i movimenti restano in sync per più battute significa che avete trovato il bpm giusto! Se i movimenti si distanziano, regolate manualmente il bpm, riavviando ogni volta il Pattern su “one”.

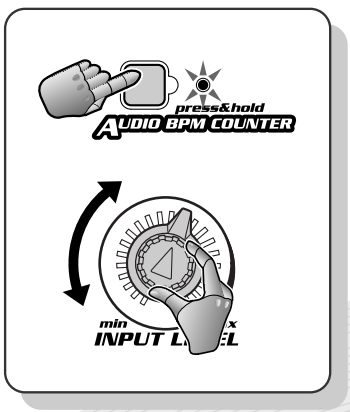


Tip 94 Auto-regolate il bpm

Avete un beat preferito su CD o su disco e desiderate sincronizzarlo al DJX-II? Questa potente funzione vi consente di farlo!

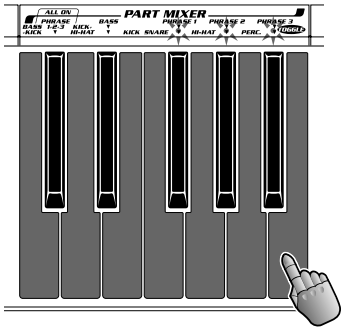
Il DJX-II sente il beat (da una sorgente sonora esterna collegata) e automaticamente lo blocca nel ritmo auto-regolando il bpm del Pattern che sta attualmente suonando.
Collegate un lettore CD o un giradischi ed un mixer (come illustrato) e fate suonare la vostra sorgente musicale. Poi premete e tenete premuto il pulsante AUDIO BPM COUNTER e regolate il dial INPUT LEVEL finché la spia lampeggia. L’impostazione ottimale si ottiene quando la spia lampeggia solo ad ogni battere della musica usata come sorgente. Per migliori risultati, cercate prima di avvicinarvi a grandi linee al bpm “battendolo” (Tip 78) e poi usate la funzione Auto-Adjust.
La maggior parte della musica dance (es. techno e house) che ha pronunciati suoni di kick e bass solo sul battere, é ideale per utilizzare questa funzione. Ricordate però che alcuni tipi di musica sorgente non funzionano con Auto-Adjust. In tal caso, usate ancora la funzione Tap (Tip 78) per bloccare il bpm.





Tip 95 Usate il tasto TOGGLE ritmicamente..

Ora che avete imparato molte malizie sul ritmo, provate qualcuna di queste tecniche un pò più complicate!



Provate ad usare ritmicamente il tasto TOGGLE (in Part Mixer). Impostate Part Mixer in modo che suonino solo le Phrase 1, 2 e 3 e poi premete il tasto TOGGLE su ogni movimento del Pattern, in modo che le Parti si alternino a tempo. Provate a suonare anche altri Pattern e, ad esempio, a premere TOGGLE ogni due movimenti (in note da 1/8) o a suonare ritmi sincopati ancora più complicati.

Per ottenere un semplice stacco alla fine di una battuta, abbassate Master Volume al 4° movimento e rialzatelo subito (o un attimo prima) su “one.”

Tip 96 Applicazioni Sync — Usare il DJX-II come master

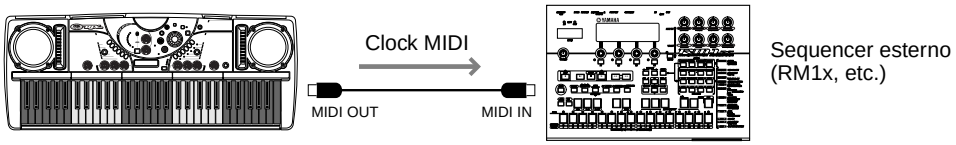
Le avanzate funzioni di sincronizzazione del DJX-II vi consentono di sincronizzarlo al ritmo e al bpm di un’altra unità, come un DJX-IIB, un altro DJX-II o un sequencer esterno. Nessun problema di fuori sync: le due apparecchiature seguono perfettamente lo stesso groove! Questo é uno dei tanti vantaggi della musica digitale... Provate a sincronizzare due giradischi per capire cosa significa!

Benché in realtà si tratti di un’unica funzione, l’abbiamo suddivisa in due suggerimenti separati: usare il DJX-II come unità master e usarlo come unità slave (Tip 97). Se avete una seconda apparecchiatura, provate entrambe le possibilità.

Quando il DJX-II é usato come unità master, potete suonare i Pattern del DJX-II e fare in modo che i Pattern e la musica del sequencer esterno si sincronizzino al bpm del DJX-II.

1 Impostate il DJX-II e l’unità esterna.

Usate un cavo MIDI standard per collegare le due apparecchiature come illustrato.



2 Impostate l’unità esterna su “external sync.”

Per informazioni dettagliate circa la modifica dell’impostazione sync, fate riferimento al manuale di istruzioni dell’apparecchiatura esterna.

3 Suonate il DJX-II.

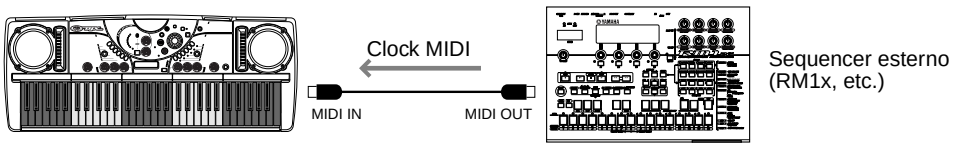
Quando avviate e fermate i Pattern del DJX-II, le song o i Pattern dell’unità esterna si avviano e si fermano nello stesso momento. Allo stesso modo cambiando il bpm sul DJX-II cambia automaticamente il bpm anche dell’unità esterna. Tutte le operazioni di riproduzione sono perfettamente in sincrono tra le due unità ed il DJX-II é l’unità master.

97 Applicazioni Sync — Usare il DJX-II come slave

Qui abbiamo la situazione opposta rispetto al Tip 86. Questa sofisticata applicazione vi consente di suonare Pattern e dati di song su un sequencer esterno e fare in modo che i Pattern del DJX-II seguano il bpm di quell'apparecchiatura.

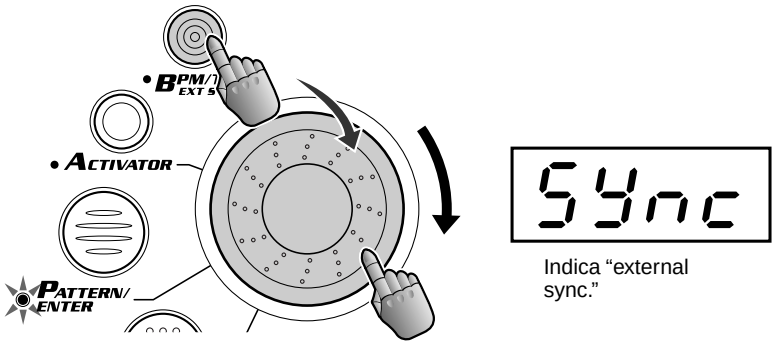
1 Impostate il DJX-II e l'unità esterna.

Usate un cavo MIDI standard per collegare le due apparecchiature come illustrato.



2 Impostate il DJX-II su "external sync."

Tenendo premuto BPM/TAP, ruotate il dial data in senso orario; poco dopo il valore massimo di 280.0 a display dovrebbe apparire "Sync".



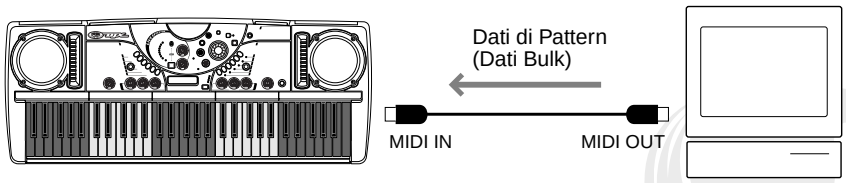
3 Suonate il DJX-II.

Quando avviate e fermate la song o il Pattern sull'unità esterna, anche i Pattern del DJX-II si avviano e si fermano contemporaneamente. Allo stesso modo, cambiando il bpm sull'unità esterna, cambia automaticamente il bpm anche sul DJX-II. Tutte le operazioni di riproduzione sono perfettamente in sync tra le due unità; l'unità esterna funziona come master ed il DJX-II come slave.

Tip 98 Ancora più Pattern!

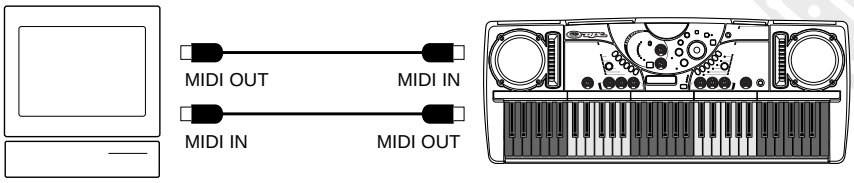
Una delle particolarità del DJX-II é il suo sistema “aperto”! Potete ottenere altri Pattern sul sito Internet del DJX (www.yamahadjx.com) e, con il software (scaricabile) **Pattern Launcher**, caricare i dati dei Pattern direttamente nel vostro DJX-II!

Una volta caricati i nuovi dati di Pattern, selezionate uno dei Pattern U1-U5 per suonare quello desiderato (U1-U5 viene visualizzato solo quando nel DJX-II sono stati caricati dati di Pattern User). E’ possibile caricare fino a cinque Pattern simultaneamente.

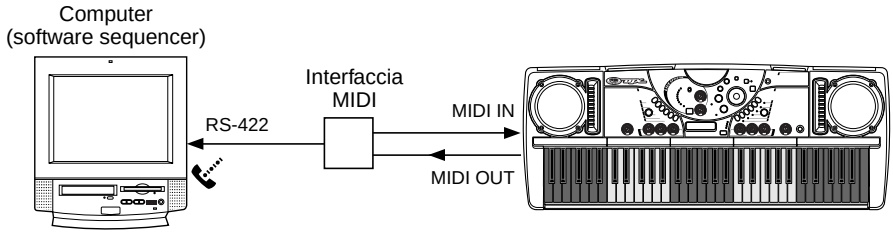


■ Collegamento ad un Personal Computer

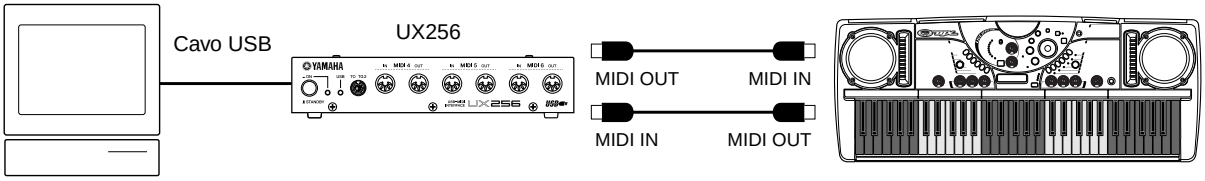
● Quando il computer é dotato di interfaccia MIDI, collegate il MIDI OUT del personal computer al MIDI IN del DJX-II.



● Quando usate un’interfaccia MIDI con un computer serie Macintosh, collegate la presa RS-422 del computer (porta modem o stampante) all’interfaccia MIDI appropriata e collegate poi il MIDI OUT dell’interfaccia MIDI al MIDI IN del DJX-II, come illustrato in figura.



● Quando il computer é dotato di interfaccia USB, usate l’UX256 Yamaha.



Per informazioni circa l’uso di **Pattern Launcher**, consultate il file di aiuto online del software.

Tip 99 Usare MIDI Bulk Send

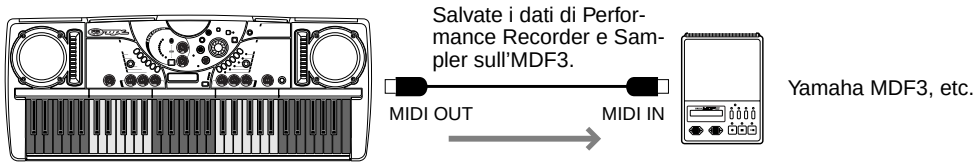
Ecco un'altra buona ragione per passare al digitale! Usando un MIDI data filer (come Yamaha MDF3), potete salvare tutti i vostri preziosi dati di Performance Recorder e Sampler e richiamarli all'occorrenza. In più, in questo modo, liberate la memoria del DJX-II e permette così di registrare e campionare altri dati.

Bulk Send é usato anche per trasferire dati di Pattern (con l'aiuto dello speciale software **Pattern Launcher**) da computer compatibili Mac o Windows al DJX-II (vedi Tip 98).

■ Inviare i Dati

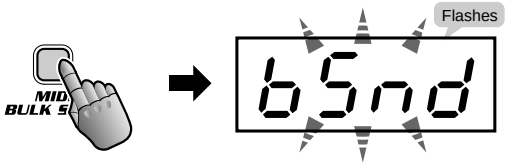
1 Impostate l'unità per la registrazione dei dati.

Usate un cavo MIDI standard per collegare le due apparecchiature come illustrato.



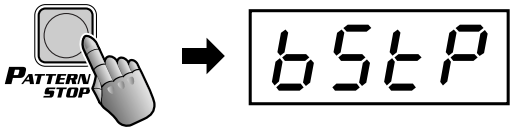
Una volta collegato il DJX-II all'altra unità, potrebbe essere necessario eseguire altre impostazioni su quell'unità (consultate il manuale di istruzioni).

2 Premete MIDI BULK SEND per abilitare l'operazione.



3 Premete di nuovo MIDI BULK SEND per inviare i dati.

Se non siete pronti a ricevere i dati sull'altra apparecchiatura, potete annullare l'operazione premendo PATTERN STOP.

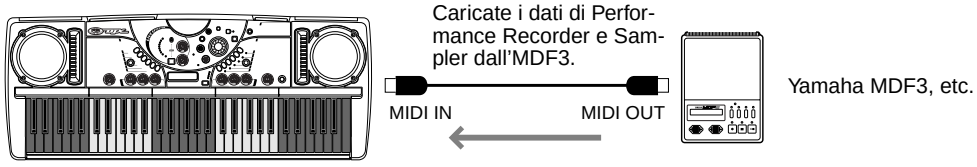


■ Ricevere i Dati

Una volta salvati i dati del DJX-II, potete facilmente ricaricarli nello strumento.

1 Impostate l'unità per l'invio dei dati.

Usate un cavo MIDI standard per collegare le due apparecchiature come illustrato.



Effettuate i collegamenti appropriati ed inserite nel data filer il disco (floppy) contenente i dati. (Per informazioni fate riferimento al manuale di istruzioni dell'apparecchiatura).

Assicuratevi che il DJX-II non stia eseguendo qualche operazione come Registrazione di Performance, Campionamento, MIDI Bulk Send, etc.

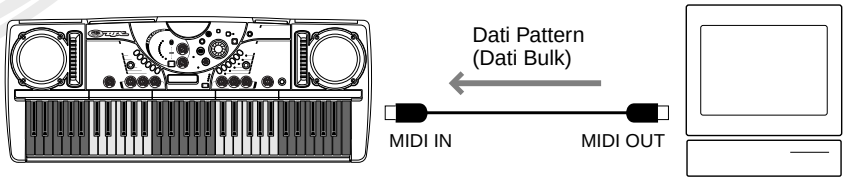
2 Iniziate la trasmissione dei dati dall'unità collegata.

Consultate il manuale di istruzioni dell'apparecchiatura per maggiori informazioni. Il DJX-II riceve automaticamente i dati e li carica nella locazione di memoria appropriata.

Tip 100 Create i vostri Pattern!

Sì, potete anche creare i VOSTRI Pattern sul DJX-II!

E' sufficiente usare un normale software sequencer MIDI (es. XG Works) per registrare i vostri Pattern originali come dati MIDI e poi importare i dati nel DJX-II usando lo speciale software **Pattern Launcher**. E' possibile caricare nel DJX-II dati per un massimo di cinque Patterns (max 85 KB).

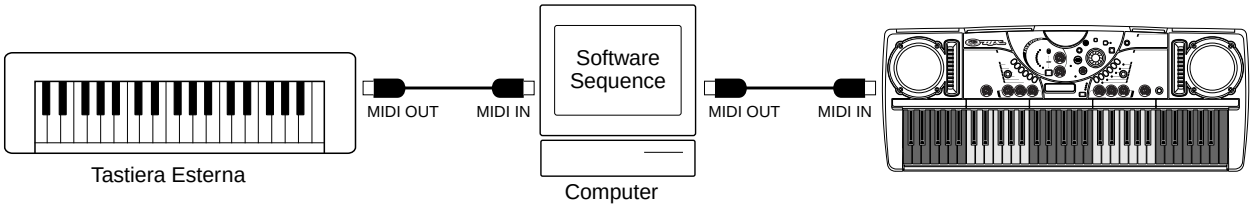


Come Creare i Propri Dati Pattern

Come accennato, potete creare i vostri dati Pattern (su un sequencer MIDI esterno o un computer dotato di software sequencer) e caricarli nel DJX-II usando il software **Pattern Launcher**.

■ Collegamenti

Collegate una tastiera MIDI ed il DJX-II al computer o al sequencer, come illustrato di seguito. Userete la tastiera MIDI per inserire i dati nel computer e suonare i timbri del DJX-II.



■ Creare i Dati

- Creare i dati é semplice. Assicuratevi però di seguire con attenzione le istruzioni qui riportate per essere certi che i dati vengano creati e caricati correttamente.

● Registrare le Parti

- Registrate la Parte di ogni strumento sul relativo canale MIDI, come elencato di seguito. (Il generatore sonoro interno del DJX-II risponde in base a queste assegnazioni di canali). Per determinare la specifica voce usata, inserite i program change appropriati per ogni Parte. (Per conoscere numeri di program change e di voci, fate riferimento all'Elenco Voci a pag.84).

Parte	Canale MIDI
Kick	9
Snare	10
Hi-Hat	11
Percussion	12
Bass	13
Phrase1	14
Phrase2	15
Phrase3	16

● Registrare ogni Variation

- Assicuratevi di registrare le Variation nell'ordine elencato qui di seguito. Inserite inoltre all'inizio di ogni Variation, come illustrato, un "marker meta-event".

  ◆ ***NOTA:***
  Le indicazioni di tempo in queste istruzioni sono basate su una risoluzione di 480 clock per nota da 1/4 e sono visualizzate in formato misura:battuta:clock. Ad es. "1/1/000" indica clock "100" sulla prima battuta della prima misura.

- Inserite il seguente messaggio di Sistema Esclusivo all'inizio della sequenza (1|1|000),prima di qualsiasi altro dato:

  F0, 43, 73, 6F, 30, 00, F7 (TG Reset)

- La prima misura (1|1|000 - 1|4|479) é riservata ai dati di Initial Setup. La seconda misura (2|1|000) fino alla fine della Variation 10 é usata per i dati Pattern. (Vedi schema qui di seguito).

- I tempi indicati nello schema di seguito sono solo esemplificativi. Il tempo delle Variation ed i marker dei meta-eventi (a partire dalla Variation 2) variano a seconda della lunghezza dei Pattern registrati. (Ogni Pattern può avere un lunghezza di 256 misure max).

Tempo	Marker Meta-Event	Contenuto	
1|1|000 1|1|000 1|2|000 : 1|4|479		TG Reset Eventi Initial Setup	Initial Setup
2|1|000 : 3|4|479	1	Variation 1 Pattern di 2 battute (fino a 256 battute)	Pattern Sorgente
4|1|000 : 4|4|479	2	Variation 2 Pattern di 1 battuta (fino a 256 battute)	
5|1|000 : 5|4|479	3	Variation 3 Pattern di 1 battuta (fino a 256 battute)	
6|1|000 : 7|4|479	4	Variation 4 Pattern di 2 battute (fino a 256 battute)	
8|1|000 : 9|4|479	5	Variation 5 Pattern di 2 battute (fino a 256 battute)	
10|1|000 : 11|4|479	6	Variation 6 Pattern di 2 battute (fino a 256 battute)	
12|1|000 : 12|4|479	7	Variation 7 Pattern di 1 battuta (up to 256 bars)	
13|1|000 : 13|4|479	8	Variation 8 Pattern di 1 battuta (fino a 256 battute)	
14|1|000 : 15|4|479	9	Variation 9 Pattern di 2 battute (fino a 256 battute)	
16|1|000 : 17|4|479	10	Variation 10 Pattern di 2 battute (fino a 256 battute)	

- Inserite tutte le impostazioni di voci ed effetti nelle ultime tre battute dell'area Initial Setup (1|2|000 - 1|4|479). Non inserite eventi di nota.
- Iniziate a registrare i dati di Variation 1 dalla seconda misura (2|1|000). La lunghezza dei dati può andare da 1 a 256 misure. Tutte le misure devono avere una delle seguenti divisioni di tempo: 2/4, 3/4, 4/4, or 5/4.
- La Variation 2 parte all'inizio della misura immediatamente successiva all'ultima misura di Variation 1. Nello schema é riportata come 4|1|000; il tempo, in realtà, dipende dalla lunghezza di Variation 1.
- Lo schema seguente indica gli eventi MIDI validi sia per i dati Initial Setup che Pattern. **NON** inserite gli eventi contrassegnati da un trattino(—) né altri eventi non elencati qui di seguito.

Messaggi Channel (di canale)

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

RPN & NRPN

Evento	Initial Setup	Pattern
RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	—
RPN (Fine Tuning)	OK	—
RPN (Null)	OK	—

Sistema Esclusivo

Evento	Initial Setup	Pattern
TG Reset	OK	—
Sys Ex XG Parameter Change (Effect1)	OK	—
Reverb Type	OK	—
Chorus Type	OK	—

■ Salvare e Caricare i Dati Sequence

- Salvate i dati sequence completi sul vostro computer.
- Salvate il file in Standard MIDI File Format 0 ed assicuratevi che nel nome sia contenuta l'estensione ".mid".
- Caricate il file Pattern nel DJX-II usando il software **Pattern Launcher**. (Per istruzioni specifiche, fate riferimento al file di aiuto online del software).

■ Circa i Dati di Pattern User

Quando create i vostri Pattern e li usate con il DJX-II, ricordate che questi Pattern User differiscono da quelli preset incorporati nel DJX-II:

- L'Auto Kit (00) di Activator non ha effetto sui Pattern User. Selezionate uno qualsiasi degli altri kit (01-51) per usare Activator con un Pattern User.
- Per avviare un Pattern (Tip 79) dovrete "battere" per un numero di volte che dipende dalla divisione del tempo del Pattern User. Nel caso di un Pattern in 3/4, per avviare il Pattern battete il pulsante BPM/TAP tre volte.

Malfunzionamenti

PROBLEMA	POSSIBILE CAUSA/SOLUZIONE
Quando si attiva/disattiva l'unità, per un attimo si sente un suono che "salta".	E' normale ed indica che lo strumento é alimentato.
Usando un cellulare si sente un rumore di fondo.	L'uso di un cellulare vicino al DJX-II può provocare interferenze. Per evitare questo inconveniente, disattivate il cellulare o usatelo lontano dal DJX-II.
Il volume é ridotto o il suono risulta in qualche modo distorto.	Le batterie probabilmente si stanno esaurendo. Sostituite tutte e sei le batterie oppure usate un adattatore AC.
La qualità sonora peggiora progressivamente.	
I dati di Performance Recorder/Sampler non vengono riprodotti correttamente.	
Il display non visualizza più nulla ed i controlli di pannello vengono resettati.	
La voce selezionata non può essere suonata dalla tastiera.	Controllate se il DJX-II é impostato sul modo Pattern (pag. 10). Quando é impostato in modo Pattern, la tastiera del DJX-II non funziona come una normale tastiera.
Non tutte le voci sembrano suonare ed il suono risulta tagliato.	Il DJX-II ha una polifonia massima di 32 note. Se stanno suonando simultaneamente phrase Activator e campioni insieme ad un Pattern, alcune note/suoni potrebbero venire omessi (o "rubati") per una o più di queste sezioni.
Non c'é suono né quando viene suonata la tastiera né quando viene riprodotto un Pattern.	Controllate che nulla sia collegato alla presa PHONES del pannello posteriore. Quando a questa presa é collegato un paio di cuffie, non si sente alcun suono in uscita.
I pulsanti di pannello non funzionano.	Controllate se sono stati trasmessi o ricevuti dati bulk MIDI. Se é in corso un'operazione di Bulk Send MIDI, nessuno dei pulsanti di pannello (tranne PATTERN STOP) funziona.
Il Pattern non inizia a suonare neppure premendo il tasto PATTERN PLAYER.	• Controllate se il DJX-II é impostato sul modo Keyboard (pag. 10). Se é impostato in modo Keyboard, la tastiera del DJX-II funziona come una normale tastiera e non avvia né Pattern né Activator. • Controllate se BPM é impostato su "Sync", premendo il pulsante BPM/TAP. Se é impostato su "Sync," solo un'unità MIDI esterna può avviare i Pattern del DJX-II.
Activator non si abilita neppure premendo un tasto ACTIVATOR.	
Alcune parti del Pattern sembrano non suonare.	• Controllate le impostazioni di Part Mixer. • Il volume della Parte corrispondente potrebbe essere stato regolato su 0 usando la manopola VOLUME di PART CONTROLLER.

PROBLEMA	POSSIBILE CAUSA/SOLUZIONE
Il suono é distorto.	• Molti dei suoni del DJX-II sono stati deliberatamente processati o creati con un sound “lo-fi” o “grunge” per adattarli a determinati stili musicali. • Usando le manopole CUTOFF e RESONANCE verso le impostazioni massime (specialmente quando anche la manopola MASTER VOLUME é al massimo) potrebbe verificarsi della distorsione. • Se ciò avviene per la voce “campionata”, potreste aver registrato il campione/i ad un livello troppo alto.
La registrazione del campione inizia troppo presto o troppo tardi.	Assicuratevi che la manopola INPUT LEVEL sia regolata appropriatamente. Più basso é il livello di ingresso, più forte deve essere il segnale per avviare il campionamento. E’ importante evitare impostazioni di livello di ingresso troppo alte: ai livelli più alti la registrazione potrebbe essere triggerata da rumori esterni (nella stanza, di linea, etc.).
La registrazione del campione o della Performance non funziona.	Se i dati registrati hanno ecceduto il limite massimo, appare un messaggio “Full” e non é possibile registrare altri dati. Cancellate i dati non necessari e ripetete l’operazione.

Elenco Messaggi di Errore

MESSAGGIO	DESCRIZIONE
Err 1	Appare quando il buffer di ricezione MIDI del DJX-II é esaurito e non é possibile completare l'operazione. Cercate di diminuire la quantità di dati o di aumentare l'intervallo di tempo e provate a ritrasmettere i dati.
Err2	Appare quando si verifica un errore nella ricezione di dati MIDI causato forse da un errore nei collegamenti o dall'uso di un cavo MIDI troppo lungo.
Err3	Appare quando i dati bulk ricevuti contengono dati non corretti. Questi dati vengono automaticamente cancellati.
Full	Questo messaggio appare quando la memoria interna é esaurita e non possono essere registrati altri dati. Se cercate di registrare nel Campionatore o nel Performance Recorder quando la memoria interna é esaurita, appare questo messaggio ed il DJX-II interrompe automaticamente la registrazione. Cancellate i dati non necessari e ripetete l'operazione.
Clr	Appare per qualche istante quando il DJX-II viene inizializzato ai dati preset (premendo simultaneamente il tasto più alto, all'estrema destra, e attivando lo strumento). Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.13.

Specifiche Tecniche

● **TASTIERA** 61 tasti (DO1~DO6) con Risposta al Tocco

● **PATTERN** 700 Pattern e Variation Preset
- **Preset** 70 Pattern
- **User** 5 Pattern..... Fino a 85 KB per tutti i Pattern User
- **Variation** 10

● **ACTIVATOR**
- **Preset** 52 Kit..... Inclusa funzione Auto (00)
- **Variation** 13 ..... Loop: 5, One Shot: 8

● **VOCI**
- **Preset** 203 ..... 180 Voci + 23 Drum Kit
- **Campionata**
- **User** 1

● **POLIFONIA** 32 note max

● **EFFETTI**
- **Live Effector** 10 Preset..... Distortion, Auto Pan, Ring Modulator, Flanger, Phaser, Slice, Delay, Echo, Lo-Fi, Wah
- **Riverbero** 11 Preset..... Impostabile solo via MIDI
- **Chorus** 7 Preset..... Impostabile solo via MIDI
- **Isolator a 3 bande** -12dB~+12dB
- **Key Shifter (Transpose)** -5~0~+6
- **BPM (Tempo)** 32~280
- **Audio BPM Counter**

● **CONTROLLER**
- **Ribbon Controller** Scratch 1, Scratch 2, Pitch Bend, Pitch & BPM
- **Manopole Part Controller** Volume, Cutoff, Resonance
- **Manopole Isolator** Low, Mid, High
- **Manopole Live Effector** Control, Balance
- **Altre Manopole** Input Volume, Master Volume
- **Part Mixer**
- **Part Selector**

● **CAMPIONATORE**

6 pad ..... Loop: 3, One Shot: 3
- **Qualità** 22kHz/8bit
- **Capacità RAM** 128 KB ..... Circa sei secondi per tutti i Pad (massimo tre secondi per un Pad)

● **PERFORMANCE RECORDER**

6 pad
- **Capacità RAM** 18 KB ..... Circa 2500 eventi per tutti i sei Pad

● **DISPLAY**
- **Multi Display** 7 segmenti LED x 4 cifre
- **Tastiera LED** LED x 27
- **Pannello LED** LED x 23

● **DIMOSTRATIVI**

3 song

● **PRESE AUSILIARIE**
- **MIDI** MIDI IN..... MIDI Clock In, Remote Control, Tone Generator, Bulk Receive
- MIDI OUT..... MIDI Clock Out, Bulk Send
- **Audio** PHONES
- LINE OUT (L, R) .. RCA Pin
- MIC IN
- LINE IN ..... RCA Pin

● **AMPLIFICAZIONE**

6W + 6W ..... (con adattatore PA-5C/5B)

● **ALTOPARLANTI**

12cm x 2 ..... Bass Reflex, con camera di 4.5 litri x 2

● **ALIMENTAZIONE**
- **Adattatore** PA-5B, PA-5C
- **Batterie** 6 di dimensioni “D” o SUM-1 o R-20

● **CONSUMO**

20W

● **DIMENSIONI**

933 x 370 x 129 mm

● **PESO** 6.7kg

● **ACCESSORI IN DOTAZIONE**

Nr.1 Manuale di Istruzioni

● **ACCESSORI OPZIONALI**
- **Cuffie** HPE-150, HPE-3
- **Supporto** L-2L, L-2C

** Le specifiche e le descrizioni contenute in questo manuale hanno solo scopo informativo. Yamaha Corp. si riserva il diritto di modificare prodotti e/o specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Poiché le specifiche, le apparecchiature e gli optional potrebbero variare a seconda del Paese di distribuzione, vi preghiamo di controllare le informazioni con il vostro rivenditore Yamaha.*

Glossario

A

Activator ..... Tip 7 - 12, 34, 50, 68
Sul DJX-II, la sezione Activator contiene vari ritmi e suoni. Potete usarli per creare intermezzi o interruzioni nei Pattern o per aggiungere accenti.

Audio bpm Counter.....Tip 94
Questa potente funzione vi consente di sincronizzare l'audio esterno (es. CD, dischi, nastri) ai Pattern del DJX-II. Il DJX-II monitora il beat dell'audio e lo blocca nel ritmo auto regolando il bpm del Pattern del DJX-II.

B

bpm..... Tip 6, 43, 44, 78 - 81
Abbreviazione di "battute per minuto". Naturalmente, un ritmo che suona a 120 bpm dovrebbe avere due movimenti (beat) al secondo. Il valore bpm determina la velocità del ritmo: più alto é il bpm e più veloce é il ritmo, altrimenti detto "tempo".

Bulk Send.....Tip 99
Bulk Send é una funzione **MIDI** che vi consente di trasferire dati importanti tra varie unità MIDI. Usando un data filer MIDI (es. Yamaha MDF3), Bulk Send vi consente di salvare i vostri dati originali di Performance Recorder e Sampler e di richiamarli in qualsiasi momento. Non solo potrete avere un archivio di queste impostazioni ma potrete anche liberare la memoria del DJX-II per eseguire altre registrazioni e campionamenti. Bulk Send viene usato anche in abbinamento al software Pattern Launcher per il trasferimento di dati Pattern da un computer compatibile Macintosh o Windows al DJX-II.

F

filter .....Tip 36, 38, 69
I filtri (filter) originariamente erano usati per processare il suono sui sintetizzatori analogici. Il DJX-II utilizza lo stesso setup base di filtri per produrre il suono delle **Parti**. Il filtro non solo "processa" ma altera radicalmente il carattere del suono. Il filtro é controllato dalla manopola CUTOFF e dalla manopola RESONANCE nella sezione **Part Controller**.

I

Isolator..... Tip 24, 62
La sezione Isolator dispone di tre controlli separati — Low, Mid e High — per regolare il tono o timbro del suono. Come i controlli Bass e Treble di un amplificatore stereo, vi consentono di regolare il suono in base alle vostre esigenze.

intonazione.....Tip 39, 40
Il termine "intonazione" si riferisce alla tonalità base di un brano. Esistono 12 tonalità: DO, RE♭ (o DO♯), RE, MI♭ (o RE♯), MI, FA, FA♯ (o SOL♭), SOL, LA♭ (o SOL♯), LA, SI♭ (o LA♯) e SI. Sul DJX-II, é possibile cambiare intonazione usando Key Shifter (key=tonalità). Conoscere i nomi delle tonalità non é importante. Sul DJX-II é sufficiente cambiare il numero, cioé di quanto desiderate trasporre la tonalità.

Cambiare le tonalità (cioé trasporre) aggiunge movimento alla musica. Variando la tonalità, é possibile anche cambiare il carattere ad un brano rendendo la musica più brillante o più cupa.

L

Live Effector ..... Tip 13 - 23, 51 - 61
Gli effetti sono usati per processare il suono e cambiarlo in vari modi. Nei moderni studi di registrazione, quasi tutti i suoni registrati vengono processati in qualche modo. Sul DJX-II la sezione Live Effector offre dieci diversi effetti di alta qualità, gli stessi usati dai professionisti per creare le tracce più ballate.

Tutti i suoni del DJX-II— **Pattern**, **Activator** e **Sampler** — sono processati da questi effetti. Un interruttore vi consente di alternare tra effetto attivato/disattivato, seguendo il tempo e le speciali manopole CONTROL e BALANCE vi permettono di "strappare" gli effetti mentre suona il Pattern.

Loop ..... Tip 8, 12, 74
Normalmente un loop é un breve passaggio audio o una phrase che si ripete all'infinito, cioé in "loop". Originariamente usati con i registratori a nastro, i loop sono entrati nel mondo del campionamento e della musica in generale. Più comunemente (e specialmente sul DJX-II), i loop sono dedicati a phrase ritmiche. Nel campionamento, Loop é l'opposto di **One Shot**.

I Pattern del DJX-II sono formati interamente da loop. Sia **Activator** che **Sampler** sono dotati di speciali tasti e pad Loop che ripetono i Pattern, creando una continuità ritmica infinita.

M

MIDI ..... Tip 96 - 100
MIDI(Musical Instrument Digital Interface - interfaccia digitale per strumenti musicali) consente a strumenti elettronici di marca e modello diversi di "comunicare" tra loro. Di base, il MIDI vi consente di suonare i timbri di uno strumento usando i controlli o la tastiera di un altro strumento. Utilizzi più sofisticati includono la sincronizzazione di due o più strumenti, lo scambio di dati tra unità compatibili o il controllo, da un singolo computer, di tutte le tas-

tiere, i sintetizzatori e le rhythm machine di uno studio.

Naturalmente il DJX-II é compatibile MIDI e può essere usato in uno qualsiasi dei contesti sopra descritti. E' possibile sincronizzare due DJX-II (o DJX-IIB) ed i bpm di entrambi gli strumenti in modo da ottenere una riproduzione sincronizzata. Grazie allo speciale software Pattern Launcher e ad un computer, é possibile anche caricare nel DJX-II nuovi Pattern originali!

O

One Shot ..... Tip 8, 74
One Shot sono campioni audio studiati per suonare una sola volta e poi interrompersi. Sul DJX-II, sia le sezioni **Activator** che **Sampler** sono dotate di speciali tasti e pad One Shot che consentono di suonare brevi stacchetti audio (es. effetti sonori come stacchi orchestrali o di batteria, etc.) e di voci. Nel campionamento, One Shot é esattamente l'opposto di **Loop**.

P

Parte ..... Tip 27 - 38, 63 - 71, 86, 88, 89
I Pattern del DJX-II contengono fino ad otto Parti strumentali separate, ognuna dotata di speciali suoni e funzioni. Le Parti sono: Kick, Snare, Hi-Hat, Percussion, Bass e Phrase 1 -3.

A seconda del Pattern, ogni Parte potrebbe avere suoni completamente diversi. Ad esempio, la Parte Bass di un Pattern potrebbe corrispondere al suono di un basso acustico molto soft mentre in un altro a quello di un basso synth.

Il DJX-II vi offre una grande flessibilità nell'uso, nel controllo e nella modifica del suono delle Parti. Ogni Parte può essere suonata singolarmente o in qualsiasi combinazione con le altre (usando **Part Mixer**). E' possibile impostare in solo una Parte (usando **Part Selector**) e modificare il suono della Parte mentre suona, semplicemente ruotando le manopole **Part Controller**.

Pattern .....Tips 1 - 6, 45 - 50
I Pattern sono la vera e propria base del suono del DJX-II. Ogni Pattern é un passaggio musicale/ritmico che si ripete (loop) in continuazione.
I Pattern contengono diverse **Parti** strumentali, come basso, kick, snare, hi-hat, percussioni e (a seconda del Pattern) altri strumenti come chitarra, organo, archi, etc.
Ogni Pattern principale (main) dispone di 10 **Variation** utilizzabili per aggiungere varietà alle performance.

Pattern diversi hanno durate diverse ma sono tutti basati su lunghezze di quattro battute dette "misure". In altre parole, un Pattern può essere lungo otto battute (due misure) o sedici battute (quattro misure) ma tutti i Pattern sono basati su un conto di "1-2-3-4." Il segreto per sviluppare un buon ritmo ed usare i Pattern in modo musicale sta nel conoscere questa divisione in quattro battute e soprattutto nel sentirla dentro di sé!

S

Sampler - campionatore .....Tip 72 - 75
Il campionamento é una tecnica per fare musica in cui vengono riprodotti brevi passaggi audio registrati, normalmente da tastiere o pad. Il campionatore (Sampler) del DJX-II vi consente di registrare qualsiasi sorgente audio (CD o microfono) e di riprodurla come **Loop** o **One Shot**.

scratch, scratching ..... Tip 41
Questo termine deriva dalla tecnica usata dai DJ nell'usare i piatti dei giradischi, con la testina sul disco, ruotandoli avanti e indietro, fermandoli, etc. e creando un rumore tipo "scratch", appunto. Sul DJX-II questo effetto si ottiene usando il **Ribbon Controller**.

T

Tap .....Tip 78, 79, 81, 93
Il DJX-II é dotato di una funzione Tap che vi consente di cambiare o impostare il bpm dello strumento semplicemente "battendo" un ritmo preciso sul pulsante BPM/TAP. Questo pulsante può essere usato per cambiare istantaneamente il bpm del Pattern che sta attualmente suonando.

V

Variation ..... Tip 2, 45, 46, 50, 89
Ognuno dei 70 **Pattern** del DJX-II contiene in realtà dieci Pattern separati detti "Variation". Ogni Variation, come dice il nome stesso, é una versione diversa del Pattern di base. Sono disponibili due tipi di Variation, main e fill-in. Le Variation main sono usate per il ritmo costante della musica mentre le Variazion fill-in sono usate per intervalli e transizioni dinamiche. In generale, più alto é il numero di Variation e più complesso risulta il ritmo.

Voce .....Tip 25, 26
Quando il DJX-II é impostato sul modo Keyboard, i suoi tasti possono essere usati come una normale tastiera, cioé per suonare singoli suoni strumentali su tutta l'estensione. Questi suoni strumentali sono detti "voci". Benché sia possibile suonare solo una voce per volta, il DJX-II incorpora numerose voci, come piano, organo, chitarra, archi, sintetizzatore ed altre ancora.

Indice

A

AC adattatore 12
Activator 8, 10, 18, 33, 51, 78
Activator, elenco 83
AUDIO BPM COUNTER 9, 67, 78
Auto (Activator) 19
Auto Pan 23, 44

B

Balance (Live Effector) 22, 44, 45
Bass 29, 32, 49
bpm 17, 21, 39, 59, 78
bpm, auto-regolazione 67
bpm, battere 58
bulk 71, 72, 78

C

campionamento 13, 53, 71, 78
combination, tasti 30, 32
Control (Live Effector) 22, 44, 45
Cutoff 32, 34, 35, 51, 78
Cuffie 11, 61

D

dati, backup 13
Data, dial 8
Delay 24, 45
Demo 8
Display 9, 13
Distortion 23, 43
Drum Kit, elenco 86

E

Echo 25, 46
effetti 5, 22, 43, 78
ending (outro) 41, 63
Errore, elenco Messaggi 76

F

fill-in 15, 42, 62, 79
filtro 34, 51, 78
Flanger 23, 44

G

Glossario 78

H

High (Isolator) 9, 26, 48
Hi-Hat 29, 32, 49, 72, 79
HOLD 22

I

inizializzazione 13
Input Level 9, 53, 67
intro 20, 49
Isolator 9, 26, 48

K

Key Shifter 10, 36
Kick 29, 32, 49, 79

L

LINE (SAMPLING/AUX IN), presa 11, 53
LINE OUT, prese 11, 60, 61
Live Effector 8, 22, 43, 78
Lo-Fi 25, 46
Loop 18, 21, 54, 78
Low (Isolator) 9, 26, 48

M

Manopola 8, 9, 13, 22, 26, 32, 34
MIC (SAMPLING/AUX IN), presa 11, 53
Mid (Isolator) 9, 26, 48
MIDI 5, 9, 11, 68, 69, 70, 72, 78
MIDI Bulk Send 9, 71
MIDI, Formato Dati 89
MIDI, Carta di Implementazione 96

N

NEXT 17, 41

O

One Shot 18, 54, 79

P

Parte 29, 79
Part Controller 9, 34, 51, 79
Part Mixer 10, 29, 49, 79
Part Selector 32, 79
Pattern 5, 10, 14, 79
Pattern Launcher 70, 71, 72, 79
Pattern, Elenco 82
Pattern, Modo 10
Pattern Player 5, 14, 40
PATTERN STOP 9, 14, 18, 41, 59
PATTERN/ENTER 8, 10, 16, 27, 40, 52
Pattern, creare i propri 72
Percussion 29, 72
Performance Recorder 5, 9, 13, 56, 66
Phaser 24, 45
Phrase 29, 49

Pitch Bend 52, 73
Pitch&bpm 38
PREV/NEXT, tasti 17

R

Registrazione 53, 56, 71
Resonance 34, 35, 51, 78
Ribbon Controller 9, 38, 52, 79
Ring Modulation 23, 44

S

sample 53, 54, 55, 65
Sample Pad 9, 53
Sampler 5, 53, 79
sampling 13, 53, 71, 78
SAMPLING/AUX IN 11
SAMPLING/STOP 9, 53
scratch 38, 79
sequencer 68, 69, 70, 72
Slice 24, 45
Snare 29, 32, 49, 72
Specifiche Tecniche 77
STANDBY/ON 8, 12, 13
SYNC 39, 65, 69

T

tastiera 8, 9, 10, 27, 52, 55
Tastiera, Modo 10
Toggle, tasto 49, 50, 68
tonalità 30, 32, 36, 50
trasposizione 10, 36

V

Variation 14, 15, 19, 31, 40, 79
Voci 27, 28, 52, 79
Voci, Elenco 84
VOICE/KEYBOARD 8, 10, 27, 28
Volume 8, 13, 35, 68

W

Wah 25, 46

Elenco Pattern

Pattern Nr.	Nome Categoria	Nome Pattern
00	**TECHNO**	Berlin Techno
01		Japan Beatz
02		Detroit 2000
03		Parade Beat
04		French Techno
05		Detroit
06	**UNDERGROUND**	Acid Techno
07		German Underground
08		Loop Techno
09	**DISCOMANIA**	UK Disco
10		US Disco
11		Disco House
12	**CLUB VIBES**	Dub House
13		Dark House
14		Chicago House
15		Ibiza
16		Progressive House
17		Hard House
18	**TRANCE TRAXX**	Hard Trance
19		Acid Trance
20		Euro Trance
21		Goa
22		Dream Trax
23		Eurobeat
24	**ELEKTRO EMPIRE**	Elektro Beat
25		Breakdance
26		Elektromix
27		Technolectro
28	**GARAGE**	London Underground
29		Speed Garage
30		UK Garage
31	**DRUM'N'BASS**	Jungle Beatz
32		Breakbeat
33		Hard Step 8th
34		Jazz D&B

Pattern Nr.	Nome Categoria	Nome Pattern
35	**HIP HOP**	Hard Hip Hop
36		Hardcore
37		Pop
38		Rock Hop
39	**SPACE HOP**	Futuristic
40		Cosmic
41		Universal
42	**SWING HOP**	Live
43		Miami
44		Jazzy
45		Los Angeles
46		Mechanical
47	**GANGSTA**	Psyco
48		Bangin'
49		Smooth
50		Light
51		R&B
52		Female
53	**INTELLIGENT**	Soul
54		Busy
55		Laid Back
56		Landscape
57	**FUNKY HIP HOP**	Cool
58		Jam'n
59		Club Funk
60		Hard Funk
61	**OLD SKOOL**	80's
62		Scratchin'
63		Breakz
64		Beat Street
65	**TRIP HOP**	Deep
66		Ambient
67		Dreamy
68		Grunge
69		Dark

Elenco Activator

Activator Nr.	Nome Categoria	Nome Activator
0	**AUTO**	Auto
1	**TECHNO X-TRA**	Techno X-tra 1
2		Techno X-tra 2
3		Techno X-tra 3
4		Techno X-tra 4
5		Techno X-tra 5
6	**BASIC DJ TOOLS**	Basic DJ Tools 1
7		Basic DJ Tools 2
8		Basic DJ Tools 3
9		Basic DJ Tools 4
10		Basic DJ Tools 5
11	**ROBOTS E-WERK**	Robots E-Werk 1
12		Robots E-Werk 2
13		Robots E-Werk 3
14		Robots E-Werk 4
15		Robots E-Werk 5
16	**IN DA HOUSE**	In Da House 1
17		In Da House 2
18		In Da House 3
19		In Da House 4
20		In Da House 5
21	**MYSTIC HORIZONS**	Mystic Horizons 1
22		Mystic Horizons 2
23	**ACID VIBES**	Acid Vibes 1
24		Acid Vibes 2
25		Acid Vibes 3
26		Acid Vibes 4
27		Acid Vibes 5

Activator Nr.	Nome Categoria	Nome Activator
28	**HIP HOP X-TRA**	Hip Hop X-tra 1
29		Hip Hop X-tra 2
30		Hip Hop X-tra 3
31		Hip Hop X-tra 4
32		Hip Hop X-tra 5
33	**GROOVE ELEMENTS**	Groove Elements 1
34		Groove Elements 2
35		Groove Elements 3
36		Groove Elements 4
37		Groove Elements 5
38	**VINYL LAB**	Vinyl Lab 1
39		Vinyl Lab 2
40		Vinyl Lab 3
41		Vinyl Lab 4
42		Vinyl Lab 5
43		Vinyl Lab 6
44	**JAZZY ZONE**	Jazzy Zone 1
45		Jazzy Zone 2
46	**SCRATCH MASTERS**	Scratch Masters 1
47		Scratch Masters 2
48	**FREESTYLERS ERA**	Freestylers Era 1
49		Freestylers Era 2
50		Freestylers Era 3
51		Freestylers Era 4

Elenco Voci

Voce #	Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program Change# MIDI	Nome Voce
HYPER MIX				
000	0	123	96	DJX-II
KEYBOARD				
001	0	112	4	Funky EP
002	0	0	1	Bright Piano
003	0	0	7	Clavi
004	0	0	9	Glocken
005	0	0	11	Vibes
006	0	0	12	Marimba
ELECTRIC PAD				
007	0	112	17	Jazz Organ
008	0	112	18	Rock Organ
009	0	113	16	Cheez Organ
010	0	114	17	Miss U
011	0	115	17	R&B Organ
012	0	0	17	Perc Organ
SYNTH PAD				
013	0	112	90	Sequenza
014	0	112	94	Insomnia
015	0	112	95	Wave 2001
016	0	113	91	Amber
017	0	112	91	Trance
018	0	0	89	Warm Pad
019	0	0	90	Poly Synth Pad
020	0	0	92	Bowed Pad
021	0	0	94	Halo Pad
022	0	0	95	Sweep Pad
ACOUSTIC PAD				
023	0	112	48	Strings 1
024	0	112	50	Syn Strings
025	0	113	50	String Pad
026	0	0	48	Strings 2
027	0	0	49	Strings 3
028	0	0	52	Choir Aah
GUITAR				
029	0	113	26	Octave
030	0	112	27	Clean 1
031	0	113	27	60's Clean
032	0	112	28	Muted
033	0	0	26	Jazz
034	0	0	27	Clean 2
035	0	0	30	Dist.
036	0	112	30	Dist.5th
SYNTH LEAD				
037	0	115	84	Fuzz line
038	0	113	84	Talkbox
039	0	114	84	Acid Sync
040	0	112	84	Adrenaline
041	0	112	85	Fragile
042	0	112	83	Cut Glass
043	0	0	82	Calliope Lead
BASS LEAD				
044	0	112	87	Killer S
045	0	118	87	Reso-X
046	0	117	87	Choppy
047	0	115	87	Happy Vibes
048	0	116	87	Tri Touch
049	0	119	87	Sync
050	0	0	87	Bass&Lead

Voce #	Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program Change# MIDI	Nome Voce
SQUARE LEAD				
051	0	116	80	Alien
052	0	115	80	Psyche
053	0	112	80	Square Lead1
054	0	113	80	Square Lead2
055	0	0	80	Square Lead3
SAW LEAD				
056	0	122	81	BreakIt
057	0	117	80	MC-Line
058	0	117	81	Scary
059	0	120	81	MoveIt
060	0	119	81	Robot Lead
061	0	116	81	Fat
062	0	115	81	Seq Ana
063	0	118	81	Stab
064	0	112	81	Saw Lead1
065	0	113	81	Saw Lead2
066	0	0	81	Saw Lead3
ACOUSTIC LEAD				
067	0	112	73	Coco Flute
068	0	112	61	Bright Brass
069	0	114	62	Techno Brass
070	0	113	62	Jump Brass
071	0	0	56	Trumpet
072	0	0	59	Mute. Trumpet
073	0	0	61	Brass Section
074	0	0	62	Synth Brass1
075	0	0	63	Synth Brass2
076	0	0	65	Alto Sax
077	0	0	73	Flute
RESONANCE BASS				
078	0	113	38	Techno Bass
079	0	116	38	Kickin'B
080	0	114	38	Bassline
081	0	117	38	NuFloor
082	0	115	38	Fish303
083	0	119	38	NuSwing
084	0	112	38	Synth Bass1
085	0	0	38	Synth Bass2
ANALOG BASS				
086	0	112	39	Analog Bass
087	0	114	39	Snap Bass
088	0	115	39	Old Mini
089	0	116	39	Power Bass
090	0	117	39	Dub Bass
091	0	118	39	Factory
092	0	119	39	Hyper
093	0	120	38	Hard-Syn
094	0	120	39	Dist-Syn
095	0	121	39	Techno
096	0	113	39	Blip Bass
097	0	118	38	H-Bass
098	0	121	38	Sin Bass
099	0	122	38	OB Bass
100	0	122	39	Sub Osc
101	0	0	39	Syn Bass
BASIC BASS				
102	0	112	33	Finger Bass
103	0	112	34	Pick Bass

Voce #	Bank Select		Program Change# MIDI	Nome Voce
	MSB	LSB		
104	0	112	35	Fretless
105	0	0	32	Aco. Bass
106	0	0	35	Fretless
SCRATCH				
107	0	123	80	Scratch 1F
108	0	123	81	Scratch 1B
109	0	123	82	Scratch 2F
110	0	123	83	Scratch 2B
111	0	123	84	Scratch 3F
112	0	123	85	Scratch 3B
113	0	123	86	Scratch 4F
114	0	123	87	Scratch 4B
SFX				
115	0	123	56	Reverse
116	0	112	126	Turntble
117	0	0	96	Rain
118	0	0	101	Goblins
119	0	0	102	Echoes
HIT				
120	0	113	55	Sharp Hit
121	0	113	115	Claps-X
122	0	0	113	Agogo
HUMAN VOICE				
123	0	123	0	Ain't Going Out (1)
124	0	123	1	Ain't Going Out (2)
125	0	123	2	Beat
126	0	123	3	Clap Your Hands
127	0	123	4	Club
128	0	123	5	Com On
129	0	123	6	DJ
130	0	123	7	Feel The Bass (1)
131	0	123	8	Feel The Bass (2)
132	0	123	9	Feel The Bass (3)
133	0	123	10	Huhh
134	0	123	11	Kickin'It
135	0	123	12	Massive
136	0	123	13	MoveIt
137	0	123	14	My Flow Is Tight (1)
138	0	123	15	My Flow Is Tight (2)
139	0	123	16	My Flow Is Tight (3)
140	0	123	17	OK
141	0	123	18	Peace
142	0	123	19	Play That Beat (1)
143	0	123	20	Play That Beat (2)
144	0	123	21	Play That Beat (3)
145	0	123	22	Respect Is Due (1)
146	0	123	23	Respect Is Due (2)
147	0	123	24	Respect Is Due (3)
148	0	123	25	Scratchin'
149	0	123	26	The House
150	0	123	27	Uuh!
151	0	123	28	What's Going Down (1)
152	0	123	29	What's Going Down (2)
153	0	123	30	What's Going Down (3)
154	0	123	31	Wow
155	0	123	32	Yeah What's Up (1)
156	0	123	33	Yeah What's Up (2)
157	0	123	34	Yeah What's Up (3)
158	0	123	35	Yo Baby (1)
159	0	123	36	Yo Baby (2)

Voce #	Bank Select		Program Change# MIDI	Nome Voce
	MSB	LSB		
160	0	123	40	I am Your DJ (robot) (1)
161	0	123	41	I am Your DJ (robot) (2)
162	0	123	42	I am Your DJ (robot) (3)
163	0	123	48	Rock The House (robot) (1)
164	0	123	49	Rock The House (robot) (2)
165	0	123	50	Rock The House (robot) (3)
166	0	123	44	Feel The Vibe (robot) (1)
167	0	123	45	Feel The Vibe (robot) (2)
168	0	123	46	Feel The Vibe (robot) (3)
169	0	123	52	The Real Bass (robot) (1)
170	0	123	53	The Real Bass (robot) (2)
171	0	123	54	The Real Bass (robot) (3)
DRUM LOOP				
172	0	123	68	Drum Loop T1
173	0	123	69	Drum Loop T2
174	0	123	70	Drum Loop T3
175	0	123	71	Drum Loop T4
HOP LOOP				
176	0	123	64	Drum Loop H1
177	0	123	65	Drum Loop H2
178	0	123	66	Drum Loop H3
179	0	123	67	Drum Loop H4
HYPER DRUM KIT				
180	127	0	5	Analog Kit1
181	127	0	8	Analog Kit2
182	127	0	10	Analog Kit3
183	127	0	13	Analog Kit1D
184	127	0	14	Analog Kit2D
185	127	0	12	RhBox Kit
186	127	0	9	Hard Kit
187	127	0	11	Break Kit
188	127	0	6	Dance Kit
189	127	0	4	Electronic Kit1
190	126	0	0	Electronic Kit2
191	126	0	1	B900 Kit
192	126	0	2	DJX Kit
193	126	0	3	BD Kit
194	126	0	4	SD Kit
195	126	0	5	HH Kit
196	126	0	6	Human Kit
197	126	0	7	Scratch Kit
BASIC DRUM KIT				
198	127	0	0	Standard Kit1
199	127	0	1	Standard Kit2
200	127	0	2	Room Kit
201	127	0	3	Rock Kit
202	127	0	7	Jazz Kit
SAMPLER				
203	-	-	-	Sampler

Elenco Drum Kit

- : Come Standard Kit1.
- : Come il kit immediatamente a sinistra.
- I numeri Note di tastiera (#) e Note qui elencati, sono validi per tutti i kit tranne per le Voci #190 (Electronic Kit2), #191 (B900 Kit), #192 (DJX Kit), #196 (Human Kit) e #197 (Scratch Kit).
- Per sentire correttament ele Voci #190 (Electronic Kit2), #191 (B900 Kit) e #192 (DJX Kit), suonate le note sulla tastiera ad un'ottava sotto rispetto a quanto indicato.
- Per sentire correttamente le voci #196 (Human Kit) e #197 (Scratch Kit), suonate le note sulla tastiera ad un'ottava sopra rispetto a quanto indicato.
- Key Off & Alternate Assign : Sono applicabili solo ai kit il cui Banco MSB#=127.

Voce #							198	199	200	201	189	180	188	202	181	186
Banco MSB#							127	127	127	127	127	127	127	127	127	127
Banco LSB#							0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Program #							0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tastiera		MIDI		Key off	Alternate assign		**Standard Kit1**	**Standard Kit2**	**Room Kit**	**Rock Kit**	**Electronic Kit1**	**Analog Kit1**	**Dance Kit**	**Jazz Kit**	**Analog Kit2**	**Hard Kit**
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	SD Elec H2	SD Analog 2		SD T8 1	SD Hard 1
44	G# 1	32	G# 0				Sticks									
45	A 1	33	A 0				Bass Drum L	Bass Drum L2			Bass Drum H	Bass Drum H	BD Analog 2		BD Analog	BD Hard 1
46	A# 1	34	A# 0				Open Rim Shot	Open Rim Shot2					SD Analog Open Rim			SD Hard 2
47	B 1	35	B 0				Bass Drum M			Bass Drum H3	BD Rock	BD Analog 1L	BD Analog 3		BD T8 2	BD Hard 2
48	C 2	36	C 1				Bass Drum H	Bass Drum H 2		BD Rock	BD Rock 2	BD Analog 1H	BD Analog 4	BD Jazz	BD T8 3	BD Hard 3
49	C# 2	37	C# 1				Side Stick					Analog Side Stick 1			T8 Side Stick	
50	D 2	38	D 1				Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	SD Elec M	SD Analog 1H	SD Analog 3	SD Jazz L	SD T8 3L	SD Hard 3
51	D# 2	39	D# 1				Hand Clap									
52	E 2	40	E 1				Snare H Hard	Snare H Hard2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Elec H	SD Analog 1L	SD Analog 4	SD Jazz H	SD T8 3M	SD Hard 4
53	F 2	41	F 1				Floor Tom L		Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1		Jazz Tom 1	T8 Tom 1	Hard Tom 1
54	F# 2	42	F# 1		1		Hi-Hat Closed					Analog HH Closed1	Dance HH Closed1		T8 HH 1 Closed1	
55	G 2	43	G 1				Floor Tom H		Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2		Jazz Tom 2	T8 Tom 2	Hard Tom 2
56	G# 2	44	G# 1		1		Hi-Hat Pedal					Analog HH Closed2	Dance HH Closed2		T8 HH 1 Closed2	
57	A 2	45	A 1				Low Tom		Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3		Jazz Tom 3	T8 Tom 3	Hard Tom 3
58	A# 2	46	A# 1		1		Hi-Hat Open					Analog HH 1 Open	HH Open2		T8 HH 1 Open 1	
59	B 2	47	B 1				Mid Tom L		Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4		Jazz Tom 4	T8 Tom 4	Hard Tom 4
60	C 3	48	C 2				Mid Tom H		Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5		Jazz Tom 5	T8 Tom 5	Hard Tom 5
61	C# 3	49	C# 2				Crash Cymbal 1					Analog Cymbal				
62	D 3	50	D 2				High Tom		Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6		Jazz Tom 6	T8 Tom 6	Hard Tom 6
63	D# 3	51	D# 2				Ride Cymbal 1									
64	E 3	52	E 2				Chinese Cymbal									
65	F 3	53	F 2				Ride Cymbal Cup									
66	F# 3	54	F# 2				Tambourine									
67	G 3	55	G 2				Splash Cymbal									
68	G# 3	56	G# 2				Cowbell					Analog Cowbell				
69	A 3	57	A 2				Crash Cymbal 2									
70	A# 3	58	A# 2				Hand Clap 1									
71	B 3	59	B 2				Ride Cymbal 2									
72	C 4	60	C 3				Bongo H									
73	C# 4	61	C# 3				Bongo L									
74	D 4	62	D 3				Conga H Mute					Analog Conga H				
75	D# 4	63	D# 3				Conga H Open					Analog Conga M				
76	E 4	64	E 3				Conga L					Analog Conga L				
77	F 4	65	F 3				Timbale H									
78	F# 4	66	F# 3				Timbale L									
79	G 4	67	G 3				Agogo H									
80	G# 4	68	G# 3				Agogo L									
81	A 4	69	A 3				Cabasa									
82	A# 4	70	A# 3				Maracas					Analog Maracas				
83	B 4	71	B 3	O			Samba Whistle H									
84	C 5	72	C 4	O			Samba Whistle L									
85	C# 5	73	C# 4				Guiro Short									
86	D 5	74	D 4	O			Guiro Long									
87	D# 5	75	D# 4				Claves					Analog Claves				
88	E 5	76	E 4				Wood Block H									
89	F 5	77	F 4				Wood Block L									
90	F# 5	78	F# 4				Scratch Push									
91	G 5	79	G 4				Scratch Pull									
92	G# 5	80	G# 4		2		Triangle Mute									
93	A 5	81	A 4		2		Triangle Open									
94	A# 5	82	A# 4				Shaker									
95	B 5	83	B 4				Hand Clap 2									
96	C 6	84	C 5				Hand Clap 3									
97	C# 6	85	C# 5												Bell Tree 2	
98	D 6	86	D 5												Bell Tree 3	
99	D# 6	87	D# 5												BD T8 2	
100	E 6	88	E 5												SD T8 4	
101	F 6	89	F 5												SD T8 3H	
102	F# 6	90	F# 5												T8 HH 2 Closed1	
103	G 6	91	G 5												T8 Cowbell	
104	G# 6	92	G# 5												T8 HH 2 Closed2	
105	A 6	93	A 5												T8 Tambourine	
106	A# 6	94	A# 5												T8 HH 2 Open	
107	B 6	95	B 5												T8 Guiro	
108	C 7	96	C 6												Metal	

Elenco Drum Kit

Voice #							198	182	187	185	183	184	190
Bank MSB#							127	127	127	127	127	127	126
Bank LSB#							0	0	0	0	0	0	0
Program #							0	10	11	12	13	14	0
Keyboard		MIDI		Key off	Alternate assign		**Standard Kit1**	**Analog Kit3**	**Break Kit**	**RhBox Kit**	**Analog Kit1D**	**Analog Kit2D**	**Electronic Kit2**
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	SD T9 1	SD Break 1	SD RhBox 1	SD Elec H2	SD T9 Dist 1	
44	G# 1	32	G# 0				Sticks						
45	A 1	33	A 0				Bass Drum L	BD Analog	BD Break 1	BD RhBox 1	BD Ana Dist 3	BD Analog	
46	A# 1	34	A# 0				Open Rim Shot		SD Break 2	SD RhBox 2			
47	B 1	35	B 0				Bass Drum M	BD Jungle 4	BD Break 2	BD RhBox 2	BD Ana Dist 1	BD Jungle 4	
48	C 2	36	C 1				Bass Drum H	BD T9 1	BD Break 3	BD RhBox 3	BD Ana Dist 2	BD T9 Dist 1	BD T8 2
49	C# 2	37	C# 1				Side Stick	T9 Side Stick	Analog Side Stick 1		Analog Side Stick 1	T9 Side Stick	BD T8 2Long
50	D 2	38	D 1				Snare L	SD T9 4L	SD Break 3	SD RhBox 3	SD Ana Dist 1	SD T9 Dist 4L	BD T8 3
51	D# 2	39	D# 1				Hand Clap						SD T8 1
52	E 2	40	E 1				Snare H Hard	SD T9 4H	SD Break 4	SD RhBox 4	SD Ana Dist 2	SD T9 Dist 4H	SD T8 3M
53	F 2	41	F 1				Floor Tom L	T9 Tom 1	Analog Tom 1		Hard Tom 1	Hard Tom 1	SD T8 4
54	F# 2	42	F# 1		1		Hi-Hat Closed	T9 HH 1 Closed1		RhBox HH Closed 1	Ana HH Clsd Dist 1	T9 HH 1 Clsd Dist 1	SD T8 5
55	G 2	43	G 1				Floor Tom H	T9 Tom 2	Analog Tom 2		Hard Tom 2	Hard Tom 2	T8 Conga 1
56	G# 2	44	G# 1		1		Hi-Hat Pedal	T9 HH 1 Closed2		RhBox HH Closed 2	Ana HH Clsd Dist 2	T9 HH 1 Clsd Dist 2	T8 Cowbell
57	A 2	45	A 1				Low Tom	T9 Tom 3	Analog Tom 3		Hard Tom 3	Hard Tom 3	T8 Conga 2
58	A# 2	46	A# 1		1		Hi-Hat Open	T9 HH 1 Open 2		Rh Box HH Open	Ana HH Opn Dist	T9 HH 1 Opn Dist 2	T8 Maracas
59	B 2	47	B 1				Mid Tom L	T9 Tom 4	Analog Tom 4		Hard Tom 4	Hard Tom 4	T8 Conga 3
60	C 3	48	C 2				Mid Tom H	T9 Tom 5	Analog Tom 5		Hard Tom 5	Hard Tom 5	T8 Conga 4
61	C# 3	49	C# 2				Crash Cymbal 1			Rh Box Cymbal	Analog Cymbal		T8 Side Stick
62	D 3	50	D 2				High Tom	T9 Tom 6	Analog Tom 6		Hard Tom 6	Hard Tom 6	T8 Clave
63	D# 3	51	D# 2				Ride Cymbal 1						T8 Clap
64	E 3	52	E 2				Chinese Cymbal	T9 HH Half Open					
65	F 3	53	F 2				Ride Cymbal Cup						T8 Tom 1
66	F# 3	54	F# 2				Tambourine						T8 HH 1 Closed1
67	G 3	55	G 2				Splash Cymbal						T8 Tom 2
68	G# 3	56	G# 2				Cowbell				Analog Cowbell		T8 HH 1 Closed2
69	A 3	57	A 2				Crash Cymbal 2						T8 Tom 3
70	A# 3	58	A# 2				Hand Clap 1						T8 HH 1 Open
71	B 3	59	B 2				Ride Cymbal 2						T8 Tom 4
72	C 4	60	C 3				Bongo H						Analog Cymbal
73	C# 4	61	C# 3				Bongo L						
74	D 4	62	D 3				Conga H Mute				Analog Conga H		
75	D# 4	63	D# 3				Conga H Open				Analog Conga M		BD T9 1
76	E 4	64	E 3				Conga L				Analog Conga L		BD T9 3n
77	F 4	65	F 3				Timbale H						BD Jungle 4
78	F# 4	66	F# 3				Timbale L						T9 HH 1 Open 2
79	G 4	67	G 3				Agogo H						SD T9 1L
80	G# 4	68	G# 3				Agogo L						SD T9 2
81	A 4	69	A 3				Cabasa						SD T9 1M
82	A# 4	70	A# 3				Maracas				Analog Maracas		SD T9 3
83	B 4	71	B 3	O			Samba Whistle H						SD T9 1H
84	C 5	72	C 4	O			Samba Whistle L						SD T9 4L
85	C# 5	73	C# 4				Guiro Short						T9 Side Stick
86	D 5	74	D 4	O			Guiro Long						SD T9 4M
87	D# 5	75	D# 4				Claves				Analog Claves		T9 Clap
88	E 5	76	E 4				Wood Block H						SD T9 4H
89	F 5	77	F 4				Wood Block L						T9 Tom 1
90	F# 5	78	F# 4				Scratch Push						T9 HH 1 Closed1
91	G 5	79	G 4				Scratch Pull						T9 Tom 2
92	G# 5	80	G# 4		2		Triangle Mute						T9 HH 1 Closed2
93	A 5	81	A 4		2		Triangle Open						T9 Tom 3
94	A# 5	82	A# 4				Shaker						T9 HH 1 Open 2
95	B 5	83	B 4				Hand Clap 2						T9 Tom 4
96	C 6	84	C 5				Hand Clap 3						T9 Crash 1
97	C# 6	85	C# 5					Bell Tree 2				Bell Tree 2	T9 Ride
98	D 6	86	D 5					Bell Tree 3				Bell Tree 3	T9 Crash 2
99	D# 6	87	D# 5					BD T8 2				BD T8 2	
100	E 6	88	E 5					SD T8 4				SD T8 4	
101	F 6	89	F 5					SD T8 3H				SD T8 3H	
102	F# 6	90	F# 5					T8 HH 2 Closed1				T8 HH 2 Closed1	
103	G 6	91	G 5					T8 Cowbell				T8 Cowbell	
104	G# 6	92	G# 5					T8 HH 2 Closed2				T8 HH 2 Closed2	
105	A 6	93	A 5					T8 Tambourine				T8 Tambourine	
106	A# 6	94	A# 5					T8 HH 2 Open				T8 HH 2 Open	
107	B 6	95	B 5					T8 Guiro				T8 Guiro	
108	C 7	96	C 6					Metal				Metal	

Elenco Drum Kit

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

Formato Dati MIDI

Molti messaggi MIDI elencati nel Formato Dati MIDI sono espressi con numeri decimali, binari o esadecimali. I numeri esadecimali possono includere come suffisso la lettera “H”. Inoltre, “n” può essere liberamente definito come numero intero.
Per inserire dati/valori, fate riferimento allo schema seguente.

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

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

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

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

- Altri messaggi non elencati includono: 144-159(decimale)/9nH/1001 0000-1001 1111(binario) denota il Messaggio di Note On per ogni canale (1-16). 176-191/BnH/1011 0000-1011 1111 denota il Messaggio di Control Change per ogni canale (1-16). 192-207/CnH/1100 0000-1100 1111 denota il Messaggio di Program Change per ogni canale (1-16). 240/FOH/1111 0000 denota l’inizio di un Messaggio di System Exclusive. 247/F7H/1111 0111 denota la fine di un Messaggio di System Exclusive.
- aaH (esadecimale)/0aaaaaaa (binario) denota l’address dei dati. L’address contiene High, Mid e Low.
- bbH/0bbbbbbb denota il conteggio dei byte.
- ccH/0ccccccc denota il check sum.
- ddH/0ddddddd denota dati/valori.

■ Messaggi Channel (di canale)/Mode (di modo)/Realtime (in tempo reale)

o : disponibile

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

■ Messaggi System Exclusive (di sistema esclusivo)

Universal System Exclusive

o : disponibile

Evento MIDI	Formato Dati	Trasmesso	Riconosc.
MIDI Master Volume	F0H 7FH 7FH 04H 01H ll mm F7H	x	o
	ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)		
	or		
	F0H 7FH XN 04H 01H ll mm F7H		
	XN when N is received N=0-F,whichever is received. X = Ignored		
	ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)		

XG standard

Evento MIDI	Formato Dati	Trasmesso	Riconosc.
XG Parameter Change	F0H 43H 1nH 4CH hh mm ll dd ... F7H	x	o
	hh mm ll Address		
	dd Data		
Bulk Dump	F0H 43H 0nH 4CH aa bb hh mm ll dd ... dd cc F7H	x	o
	0n Device Number (0 - f (receive))		
	aa bb Byte Count (aa << 7) + bb		
	hh mm ll Address		
	dd Data		

Bulk dump

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

Altri

Evento MIDI	Formato Dati	Trasmesso	Riconosc.
Master Tune	F0H 43H 1n 27H 30H 00H 00H mm ll cc F7H	x	o
	1n Device Number (0 - f (receive))		
	mm ll cc (mm << 4) + ll (1step/1cent), cc = Ignored		
TG RESET	F0H 43H 73H 6FH 30H 00H F7H	x	o

■ Tavola MIDI Parameter Change

TAVOLA MIDI PARAMETER CHANGE (EFFECT)

Address (H)	Dimens. (H)	Dati (H)	Parametro	Trasmesso	Riconosc.	Descrizione	Default
2 1 0	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	x	o	Vedi “Mappa Effetti MIDI”	01 (=HALL1)
		00-7F	REVERB TYPE LSB			00 : tipo base	00
2 1 20	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	x	o	Vedi “Mappa Effetti MIDI”	41 (=CHORUS1)
		00-7F	CHORUS TYPE LSB			00 : tipo base	00
2 1 40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	x	o*	Vedi “Mappa Effetti MIDI”	00 (=DJ DISTORTION)
		00-7F	VARIATION TYPE LSB			00 : tipo base	00

* Tra i messaggi MIDI e l’operazione di pannello (Live Effector), ha la priorità l’ultimo messaggio.

■ Mappa Effetti

BLOCCO RIVERBERO - REVERB

Tipo MSB	Tipo LSB			
DEC	00	16	17	19
001	HALL 1		HALL 2	
002	ROOM		ROOM 1	ROOM 2
003	STAGE	STAGE 1	STAGE 2	
004	PLATE	PLATE 1	PLATE 2	
005...127				

Se il valore ricevuto non contiene un tipo di effetto in TYPE LSB, LSB verrà impostato su TYPE LSB 0.

BLOCCO CHORUS

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

Se il valore ricevuto non contiene un tipo di effetto in TYPE LSB, LSB verrà impostato su TYPE LSB 0.

BLOCCO VARIATION

Tipo MSB	Tipo LSB
DEC	00
001	DJ DISTORTION
002	DJ FLANGER
003	DJ PHASER
004	DJ DELAY
005	DJ ECHO
006	DJ RING MOD
007	DJ SLICE
008	DJ AUTO PAN
009	DJ WAH
010	DJ LO-FI

Se il valore ricevuto non contiene un tipo di effetto in TYPE LSB, LSB verrà impostato su TYPE LSB 0.

■ Circa il remote control MIDI

Circa il canale MIDI IN e le parti del DJX-II

Le singole Parti del DJX-II rispondono ai dati in ingresso sui canali MIDI, come elencato di seguito.

Canale MIDI IN

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

I dati ricevuti sul canale 4 (Remote) sono usati per controllare i vari controlli di pannello del DJX-II.

Circa il remote control MIDI

Dati Remote Control

Funzioni	Operazioni di Pannello	Formato Dati MIDI
Activator	ACTIVATOR	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	LOOP1	Note (93H, 54H, **H)
	LOOP2	Note (93H, 55H, **H)
	LOOP3	Note (93H, 56H, **H)
	LOOP4	Note (93H, 57H, **H)
	LOOP5	Note (93H, 58H, **H)
	ONE SHOT1	Note (93H, 59H, **H)
	ONE SHOT2	Note (93H, 5AH, **H)
	ONE SHOT3	Note (93H, 5BH, **H)
	ONE SHOT4	Note (93H, 5CH, **H)
	ONE SHOT5	Note (93H, 5DH, **H)
	ONE SHOT6	Note (93H, 5EH, **H)
	ONE SHOT7	Note (93H, 5FH, **H)
	ONE SHOT8	Note (93H, 60H, **H)
	selezione numero Activator Kit	** = Activator Kit Number (00H - 33H)
		Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H)
		Bank Select LSB (B3H, 20H, 02H)
		Program Change (C3H, **H)

Funzioni	Operazioni di Pannello	Formato Dati MIDI
Pattern	Pattern Player	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	Pattern Player 1	Note (93H, 48H, **H)
	Pattern Player 2	Note (93H, 49H, **H)
	Pattern Player 3	Note (93H, 4AH, **H)
	Pattern Player 4	Note (93H, 4BH, **H)
	Pattern Player 5	Note (93H, 4CH, **H)
	Pattern Player 6	Note (93H, 4DH, **H)
	Pattern Player 7	Note (93H, 4EH, **H)
	Pattern Player 8	Note (93H, 4FH, **H)
	Pattern Player 9	Note (93H, 50H, **H)
	Pattern Player 10	Note (93H, 51H, **H)
	PREV	Note (93H, 52H, **H)
	NEXT	Note (93H, 53H, **H)
	selezione numero Pattern	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 01H) Program Change (C3H, **H) ** = Numero Pattern Preset: 00H - 45H User: 46H - 4AH
	impostazione PART MIXER	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	BASS+KICK	Note (93H, 3CH, **H)
	PHRASE1+2+3	Note (93H, 3DH, **H)
	KICK+HI-HAT	Note (93H, 3EH, **H)
	BASS	Note (93H, 3FH, **H)
	KICK	Note (93H, 40H, **H)
	SNARE	Note (93H, 41H, **H)
	PHRASE1	Note (93H, 42H, **H)
	HI-HAT	Note (93H, 43H, **H)
	PHRASE2	Note (93H, 44H, **H)
	PERC	Note (93H, 45H, **H)
	PHRASE3	Note (93H, 46H, **H)
	TOGGLE	Note (93H, 47H, **H)
	impostaz.PART SELECTOR	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	BASS+KICK	Note (93H, 30H, **H)
	PHRASE1+2+3	Note (93H, 31H, **H)
	KICK+HI-HAT	Note (93H, 32H, **H)
	BASS	Note (93H, 33H, **H)
	KICK	Note (93H, 34H, **H)
	SNARE	Note (93H, 35H, **H)
	PHRASE1	Note (93H, 36H, **H)
	HI-HAT	Note (93H, 37H, **H)
	PHRASE2	Note (93H, 38H, **H)
	PERC	Note (93H, 39H, **H)
	PHRASE3	Note (93H, 3AH, **H)
	ACTIVATOR	Note (93H, 3BH, **H)
Part Controller manopole	manopola CUTOFF manopola RESONANCE manopola VOLUME	Brillantezza (B3H, 4AH, **H) Contenuto Armonico (B3H, 47H, **H) Volume (B3H, 07H, **H) ** = 00H - 7FH
Ribbon Controller	Interruttore selezione TYPE	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 03H)
	SCRATCH1	Program Change (C3H, 00H)
	SCRATCH2	Program Change (C3H, 01H)
	PITCH BEND	Program Change (C3H, 02H)
	PITCH&BPM	Program Change (C3H, 03H)
	operazioni Ribbon Controller Overall pitch control (Pitch&BPM)	Breath Controller MSB (B3H, 02H, mmH) Breath Controller LSB (B3H, 22H, llH) mm, ll: 00H - 7FH

Funzioni	Operazioni di Pannello	Formato Dati MIDI
Live Effector	interruttore ON/OFF	
	Hold/On	Soft Pedal (B3H, 43H, 7FH)
	Hold/Off	Soft Pedal (B3H, 43H, 00H)
	Selezione Tipo Effetto	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 04H)
	DISTORTION	Program Change (C3H, 00H)
	AUTO PAN	Program Change (C3H, 01H)
	RING MOD	Program Change (C3H, 02H)
	FLANGER	Program Change (C3H, 03H)
	PHASER	Program Change (C3H, 04H)
	SLICER	Program Change (C3H, 05H)
	DELAY	Program Change (C3H, 06H)
	ECHO	Program Change (C3H, 07H)
	LO-FI	Program Change (C3H, 08H)
	WAH	Program Change (C3H, 09H)
	manopola CONTROL	Effect4 Depth (B3H, 5EH, **H)
	manopola BALANCE	Effect5 Depth (B3H, 5FH, **H) ** : 00H - 7FH
Key Shifter	impostazione KEY SHIFTER	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	0	Note (93H, 24H, **H)
	1	Note (93H, 25H, **H)
	2	Note (93H, 26H, **H)
	3	Note (93H, 27H, **H)
	4	Note (93H, 28H, **H)
	5	Note (93H, 29H, **H)
	6	Note (93H, 2AH, **H)
	-5	Note (93H, 2BH, **H)
	-4	Note (93H, 2CH, **H)
	-3	Note (93H, 2DH, **H)
	-2	Note (93H, 2EH, **H)
	-1	Note (93H, 2FH, **H)
SAMPLE PAD	SAMPLE PAD on	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	ONE SHOT 1	Note (93H, 1EH, **H)
	ONE SHOT 2	Note (93H, 1FH, **H)
	ONE SHOT 3	Note (93H, 20H, **H)
	LOOP 1	Note (93H, 21H, **H)
	LOOP 2	Note (93H, 22H, **H)
	LOOP 3	Note (93H, 23H, **H)
	pulsante SAMPLING/STOP	Channel Pressure (D3H, 06H)
BPM setting	Dial data	General Purpose Controller valore Absolute tempo MSB (B3H, 10H, **H) valore Absolute tempo LSB (B3H, 30H, **H) valore Relative tempo MSB (B3H, 11H, **H) valore Relative tempo LSB (B3H, 31H, **H)
Other buttons	pulsante VOICE/KEYBOARD	Channel Pressure (D3H, 00H)
	pulsante PATTERN/ENTER	Channel Pressure (D3H, 01H)
	pulsante ACTIVATOR	Channel Pressure (D3H, 02H)
	pulsante BPM/TAP	Channel Pressure (D3H, 03H)
	pulsante PATTERN STOP	Channel Pressure (D3H, 05H)

Carta di Implementazione MIDI

YAMAHA [DJ-GEAR] Data :17-MAR-2000
Modello DJX-II MIDI Implementation Chart Versione : 1.0

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

Note: * Per informazioni, vedi "Formato Dati MIDI" a pag. 89.

Modo 1 : OMNI ON , POLY Modo 2 : OMNI ON ,MONO o : Sì
Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 4 : OMNI OFF,MONO x : No

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 ▶ Chitarre-Basso-Audio Professionale-Sintetizzatori
Tutti i giorni dalle 10.00 alle 12.30 ▶ Tel. 02/93572342

YAMAHA-LINE ▶ Tastiere Elettroniche-Clavinova-Sintetizzatori
Tutti i giorni dalle 14.30 alle 17.15 ▶ Tel. 02/93572760

Se trovate occupato... inviate un fax al numero: ▶ **02/ 93572119**

Se avete la posta elettronica (e-mail): ▶ **yline@eu.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:
- *Poter ricevere depliants dei nuovi prodotti*
- *Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti*

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**

YAMAHA

DJX-II

YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.a.
V.le Italia 88 - 20020 Lainate (MI)
Tel. 02/ 93577.1 Fax 02/ 9374708