



**DJX**

**DJX-II**

*Bruksanvisning*

# **DJX-II**

## **Bruksanvisning**



# FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER

## VAR VÄNLIG LÄS DETTA NOGA INNAN DU GÅR VIDARE

\* Förvara denna text på säker plats för senare referens.

### **VARNING**

**Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för allvarliga skador eller t o m dödsfall på grund av elchock, kortslutning, åverkan eller brandrisk. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:**

- Öppna inte instrumentet eller försök ta isär de inre delarna eller modifiera dem på något sätt. Instrumentet innehåller inga delar som kräver någon service av användaren. Om något inte verkar vara som det skall, avbryt genast användandet och kontakta en auktoriserad Yamaha-tekniker för bedömning.
- Utsätt inte instrumentet för regn. Använd det inte i närhet av vatten eller ånga eller i annan fuktig miljö. Placera inga behållare med vätskor på eller i omedelbar närhet av instrumentet — att välta en dricka över frontpanelen är ett ögonblicks verk som kan orsaka stora skador.
- Om nätadapters kabel eller dess kontakter börjar bli nötta eller trasiga, om ljudet plötsligt försvinner medan du spelar, eller om det börjar ryka eller lukta konstigt — slå genast av strömbrytaren, drag ur sladden från eluttaget och låt en auktoriserad Yamaha-tekniker inspektera instrumentet.
- Använd endast korrekt nätadapter (Yamaha PA-5 eller någon annan av Yamaha rekommenderad adapter). Användning av fel nätadapter kan orsaka överhettning eller skador på instrumentet.
- Drag alltid ur nätkabeln från eluttaget innan du gör rent instrumentet. Berör aldrig nätkabel eller kontakt med våta händer.
- Kontrollera nätkontakten med jämna mellanrum och avlägsna smuts och damm som kan ha samlats på den.

### **FÖRSIKTIGT**

**Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för fysiska skador på dig själv eller andra, eller skador på instrumentet eller annan egendom. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:**

- Placera inte nätadaptern och dess kabel nära värmekällor som t ex värmeelement eller liknande. Vik inte kabeln eller placera tunga föremål på den. Placera den heller inte så att man kan trampa på den eller rulla någonting över den.
- När nätkabeln dras ur eluttaget, håll alltid i själva kontakten och inte i kabeln. Kabeln kan skadas av att man drar i den.
- Drag ur nätkabeln om instrumentet inte används över en längre period, eller vid åska.
- Alla batterier skall sättas i enligt den befintliga +/- markeringen. Görs detta felaktigt kan det resultera i överhettning, brand eller batteriläckage.
- Byt alltid alla batterier samtidigt. Använd inte nya batterier tillsammans med gamla. Blanda inte heller olika typer av batterier, t ex alkaliska med brunstensbatterier, eller batterier av olika fabrikat, eller av olika typer (även om det är samma tillverkare), eftersom detta kan resultera i överhettning, brand eller batteriläckage.
- Tag ur batterierna om instrumentet inte skall användas över en längre period för att förhindra skador på grund av batteriläckage.
- Innan anslutningar görs till andra elektroniska apparater, slå av strömmen för samtliga apparater. Ställ alla volymkontroller på minimumnivå innan strömmen slås till eller från.
- Utsätt inte instrumentet för miljöer med extremt mycket damm eller vibrationer, extrem kyla eller värme (t ex direkt solljus, nära värmeelement eller i en bil dagtid) för att undvika risken för deformation av panelen eller skador på de interna komponenterna.
- Använd inte instrumentet nära elektriska apparater som TV, radio eller högtalare då detta kan orsaka störningar.
- Placera instrumentet på ett stabilt underlag så att det inte riskerar att åka i golvet.
- Drag ur alla anslutna kablar innan instrumentet flyttas.
- Rengör instrumentet med en ren, torr trasa. Använd inte slipande rengöringsmedel, vaxer, lösningsmedel eller kemiskt behandlade putsdukar. Placera inte föremål av plast eller vinyl på instrumentet eftersom det kan orsaka missfärgning av panelen.
- Placera inga tunga föremål på instrumentet. Använd aldrig överdrivet våld mot knappar, omkopplare eller uttag.

#### ■ SPARA EGNA DATA

- Spara regelbundet data till en extern lagringsenhet som t ex Yamaha MDF3 MIDI Data Filer så slipper du riskera att förlora viktiga data på grund av tekniska fel eller felaktig hantering.

Yamaha ansvarar inte för skador som orsakats av felaktigt hantering eller av att instrumentet modifierats, ej heller för data som förlorats eller förstörts av användaren.

Slå alltid av strömmen när instrumentet inte används.

Se till att avyttra förbrukade batterier enligt gällande lokala bestämmelser.



# Gratulerar till ditt köp av Yamaha DJX-II!

DJX-II är en komplett workstation för modern dansmusik som kan användas både som ett instrument för liveframföranden och som en kraftfull produktionsresurs för musikskapande. Dess intuitiva användarinterface med sin starkt DJ-influerade design är speciellt lämpat för just livespelningar.

Läs denna bruksanvisning noga under det att du spelar med din nya DJX-II så att du lär dig utnyttja alla dess funktioner och finesser.

## Packlista

- DJX-II
- Flerspråkig bruksanvisning (engelska, tyska, franska, spanska)



## Så här använder du denna bruksanvisning

- **Vad är DJX-II?** .....sida 5  
Här presenteras DJX-II:s olika funktioner.

- **Panelkontroller** .....sida 8  
I detta avsnitt får du lära dig allt om DJX-II:s knappar och kontrollorgan.

- **Uppkoppling** .....sida 12  
Här förklarar vi hur du ansluter nätadaptern och hur du installerar batterier.

- **100 tips för dig som vill bli DJ!** .....sida 14  
Detta långa avsnitt är den egentliga kärnan i hela denna bruksanvisning. Här får du steg för steg och i logisk följd lära dig allt du behöver veta om DJX-II och dess möjligheter. Varje enskilt tips tar dig ett steg närmare slutmålet — att bli en fullfjädrad DJ!

- **Bilaga** .....sida 74  
Här hittar du diverse viktiga listor och tabeller som ljudlistan, listan över alla fabriksprogrammerade Patterns, DJX-II:s kompletta MIDI-dataformat och dess MIDI Implementation Chart.

- **Felsökning, felmeddelanden** .....sida 74  
Om DJX-II uppför sig konstigt, eller om du får problem med ljudet eller någon specifik operation — titta här först innan du kontaktar din Yamaha-handlare eller Yamaha Scandinavia. Här finns de vanligaste problemen och deras lösningar beskrivna på ett enkelt och lättförståeligt sätt.

- **Ordförklaringar** .....sida 78  
I detta avsnitt förklarar vi viktiga begrepp och nyckelord som berör både DJX-II och de musikgenrer den är avsedd för.

- **Sakregister** .....sida 80  
Här finns i stort sett samtliga DJX-II:s begrepp, funktioner och operationer listade i alfabetisk ordning med sidhänvisningar, vilket gör att du snabbt och enkelt hittar det du söker.

Illustrationer och avbildningar av datafönster i denna bruksanvisning är typexempel och kan ha ett annorlunda utseende än på ditt instrument.



## Vad är DJX-II?



### **Nya DJX-II är ett digitalt kraftpaket för DJ's!**

Om du gått och drömt om att kunna skapa och spela dina egna feta beats, ja då har du köpt precis rätt instrument! DJX-II är en digital DJ-maskin — ett nytt, revolutionerande instrument, där digitalteknikens precision och klockrena ljud förenats med ett häpnadsväckande enkelt och intuitivt användarinterface med analoglika kontrollorgan.



### **Alla kan lära sig använda DJX-II!**

Om du har huvudet fullt av musik men inte musikalisk utbildning eller erfarenhet för att få ner den på CD, då har du chansen nu! Med DJX-II behöver du inte kunna några ackordtabeller, noter eller melodier — allt du behöver är en hygglig rytmkänsla, och DJX-II kan till och med hjälpa dig att utveckla den sidan hos dig också!



### **Låt DJX-II lära dig bli en fullfjädrad DJ!**

Vare sig du är fullständig novis eller redan kommit en bit på vägen, kan DJX-II hjälpa dig att utvecklas som musiker. I "100 tips för dig som vill bli DJ!" får du steg för steg lära dig det mesta om de trick och yrkeshemligheter som proffsen använder sig av när de skapar och spelar häftig dansmusik. Varje enskilt tips tar dig ett steg närmare slutmålet — att bli en fullfjädrad DJ!

Låt oss nu ta en titt på DJX-II:s funktioner och möjligheter.

- **Pattern Player** ..... **sida 14**  
DJX-II har totalt 70 dynamiska rytm-mönster — Patterns — speciellt framtagna för dansmusik. I fortsättningen kommer vi att använda begreppet Pattern i stället för mönster. Varje Pattern har 10 variationer — Variations — vilket också är vad vi kommer att kalla dem i fortsättningen.
- **Activator** ..... **sida 18**  
DJX-II har totalt 52 Activator-kit vilka var och ett innehåller ett antal loopar, ljudeffekter och s k One Shot-fraser som du kan aktivera under det att du spelar.
- **Krafftfulla effekter** ..... **sida 22**  
DJX-II har massvis med ljudkontrollfunktioner, inklusive ett antal häftiga realtidseffekter. Använd effektomkopplaren och effektsektionens rattar för att manipulera soundet precis så som du vill ha det, under det att du spelar.
- **Automatisk tempojustering** ..... **sida 67**  
Med denna avancerade funktion kan du synka DJX-II till dina favoriter på CD och vinyl! DJX-II kan nämligen "höra" det tempo som en ansluten CD- eller vinylspelare spelar med och därefter automatiskt ställa in sig själv, dvs det Pattern den just spelar, på samma tempo.
- **Ljud av extremt hög kvalitet** ..... **sida 28**  
DJX-II har en fullmatad uppsättning med dynamiska och realistiska ljud — 180 ljud, 23 trumset och ett speciellt samplingsljud för dina egna samplingsar.
- **Sampler** ..... **sida 53**  
DJX-II har en samplingsfunktion med vilken du kan sampla ett eget ljud — antingen via mikrofon eller ett ljud från en CD- eller MD-spelare — som du kan spela via DJX-II:s SAMPLE PADS eller klaviaturen. Här kan du skapa egna ljudeffekter, loopar och One Shot-fraser.
- **Performance Recorder** ..... **sida 56**  
Med DJX-II:s Performance Recorder kan du spela in egna framföranden (totalt sex stycken) och lagra dem i Performance-minnet.
- **MIDI-kompatibilitet för ännu större flexibilitet** ..... **sida 96**  
Låt dina Patterns växa! Via MIDI kan du ansluta en extern MIDI-enhet till DJX-II (t ex en dator med MIDI-interface och sequencerprogram) och sända Patterns du skapat i sequencern till DJX-II som Pattern-data. Fortsätt sedan att jobba med dessa Patterns i DJX-II!

Packlista .....	4
Så här använder du denna bruksanvisning....	4
Vad är DJX-II?.....	5
<b>Innehåll .....</b>	<b>6</b>
<b>Panelkontroller .....</b>	<b>8</b>
Frontpanel .....	8
Klaviaturens funktioner.....	10
Bakre panel och anslutningar.....	11
Uppkoppling (strömförsörjning).....	12
Slå på strömmen .....	13
Databackup och initialisering .....	13

## **100 tips för dig som vill bli DJ! 14**

### **Kapitel 1**

#### **Pattern Player Basics .....** 14

Tips 1	Jobba med Patterns .....	14
Tips 2	Mixa Main och Fill-in Patterns .....	15
Tips 3	Landa på "ettan"! .....	15
Tips 4	Pröva andra Patterns .....	16
Tips 5	Backa, och stega fram.....	17
Tips 6	Om Pattern-tempo.....	17

### **Kapitel 2**

#### **Activator Basics .....** 18

Tips 7	Jobba med Activator .....	18
Tips 8	Loopar och One Shots.....	18
Tips 9	Pröva Activator-kiten!.....	19
Tips 10	Sätt ihop det hela!.....	20
Tips 11	Skapa intron med Activator.....	20
Tips 12	Angående Activator Loop-tempo.....	21

### **Kapitel 3**

#### **Live Effector Basics .....** 22

Tips 13	Vad är Live Effector? .....	22
Tips 14	Distortion .....	23
Tips 15	Auto Pan .....	23
Tips 16	Ring Modulation .....	23
Tips 17	Flanger .....	23
Tips 18	Phaser.....	24
Tips 19	Slice .....	24
Tips 20	Delay .....	24
Tips 21	Echo .....	25
Tips 22	Lo-Fi.....	25
Tips 23	Wah.....	25

### **Kapitel 4**

#### **Isolator Basics .....** 26

Tips 24	Det rätta soundet!.....	26
---------	-------------------------	----

### **Kapitel 5**

#### **Klaviaturen .....** 27

Tips 25	Spela på klaviaturen .....	27
Tips 26	Pröva ljuden! .....	28

### **Kapitel 6**

#### **Part Mixer Basics .....** 29

Tips 27	Vad är en Part? .....	29
Tips 28	Remixa Parts.....	29
Tips 29	Combination-tangenter.....	30
Tips 30	Koppla in alla Parts på en gång! .....	30
Tips 31	Jobba med instrumentala strukturer .....	31

### **Kapitel 7**

#### **Part Selector .....** 32

Tips 32	Välj en Part och skruva på soundet! .....	32
Tips 33	Fler Combination-tangenter .....	32
Tips 34	Skruva på Activator-soundet också! .....	33
Tips 35	Skruva på alla Parts på en gång! .....	33

### **Kapitel 8**

#### **Part Controller.....** 34

Tips 36	Cutoff och Resonance.....	34
Tips 37	Justera Part-volymen .....	35
Tips 38	Spela med Cutoff.....	35

### **Kapitel 9**

#### **Key Shifter.....** 36

Tips 39	Transponera tonarten .....	36
Tips 40	Skapa dina egna ackordsföljder.....	37

### **Kapitel 10**

#### **Ribbon Controller.....** 38

Tips 41	Scratcha på Ribbon! .....	38
Tips 42	Stoppa skivtallriken.....	38

### **Kapitel 11**

#### **BPM/Tap Basics .....** 39

Tips 43	Ändra tempot .....	39
Tips 44	Återgå till originaltempot .....	39

### **Kapitel 12**

#### **Pattern Player Power Tips .....** 40

Tips 45	Hämta nytt Pattern och ny Variation — på samma gång!.....	40
Tips 46	Stega upp till nästa Pattern och Variation .....	41
Tips 47	Cool utro .....	41
Tips 48	Kreativt Fill-in 1 .....	42
Tips 49	Kreativt Fill-in 2 .....	42
Tips 50	Använd Activator som övergång till nästa Variation.....	42

### **Kapitel 13**

#### **Live Effector Power Tips.....** 43

Tips 51	Distortion .....	43
Tips 52	Auto Pan.....	44
Tips 53	Ring Modulation.....	44
Tips 54	Flanger .....	44
Tips 55	Phaser .....	45
Tips 56	Slice.....	45
Tips 57	Delay .....	45
Tips 58	Echo .....	46
Tips 59	Lo-Fi .....	46

Tips 60	Wah.....	46
Tips 61	Effector-kontroll med en hand.....	47
Tips 62	Isolator till max!.....	48

**Kapitel 14****Part Mixer Power Tips ..... 49**

Tips 63	Byt Part Mix med TOGGLE-tangenten.....	49
Tips 64	Cool intro.....	49
Tips 65	Sola en Part — på direkten!.....	50
Tips 66	Slå in en Part på "ettan".....	50
Tips 67	"Expandera" Combination-tangenterna.....	50

**Kapitel 15****Part Controller Power Tips ..... 51**

Tips 68	Instrumentala strukturer med Activator.....	51
Tips 69	Mörka mixar och djupa groover — skär ner med Cutoff!.....	51
Tips 70	Snabbåterställning.....	52
Tips 71	Pitch Bend för klaviaturljud.....	52

**Kapitel 16****Sampling ..... 53**

Tips 72	Sampla själv!.....	53
Tips 73	Radera samplingen.....	54
Tips 74	Loopar och One Shots.....	54
Tips 75	Spela samplingar från klaviaturen.....	55

**Kapitel 17****Performance Recorder ..... 56**

Tips 76	Spela in din egen Performance.....	56
Tips 77	Jamma med Performance Player.....	57

**Kapitel 18****BPM/Tap Power Tips ..... 58**

Tips 78	Slå in en tempoändring.....	58
Tips 79	Starta Pattern med att slå in tempot.....	58
Tips 80	Down and out!.....	59
Tips 81	Kolla tempot.....	59

**Kapitel 19****Världen utanför ..... 60**

Tips 82	Bygg ut din DJ-anläggning.....	60
Tips 83	Stäng av högtalarna.....	61

**Kapitel 20****DJ Performance****Master Class ..... 62**

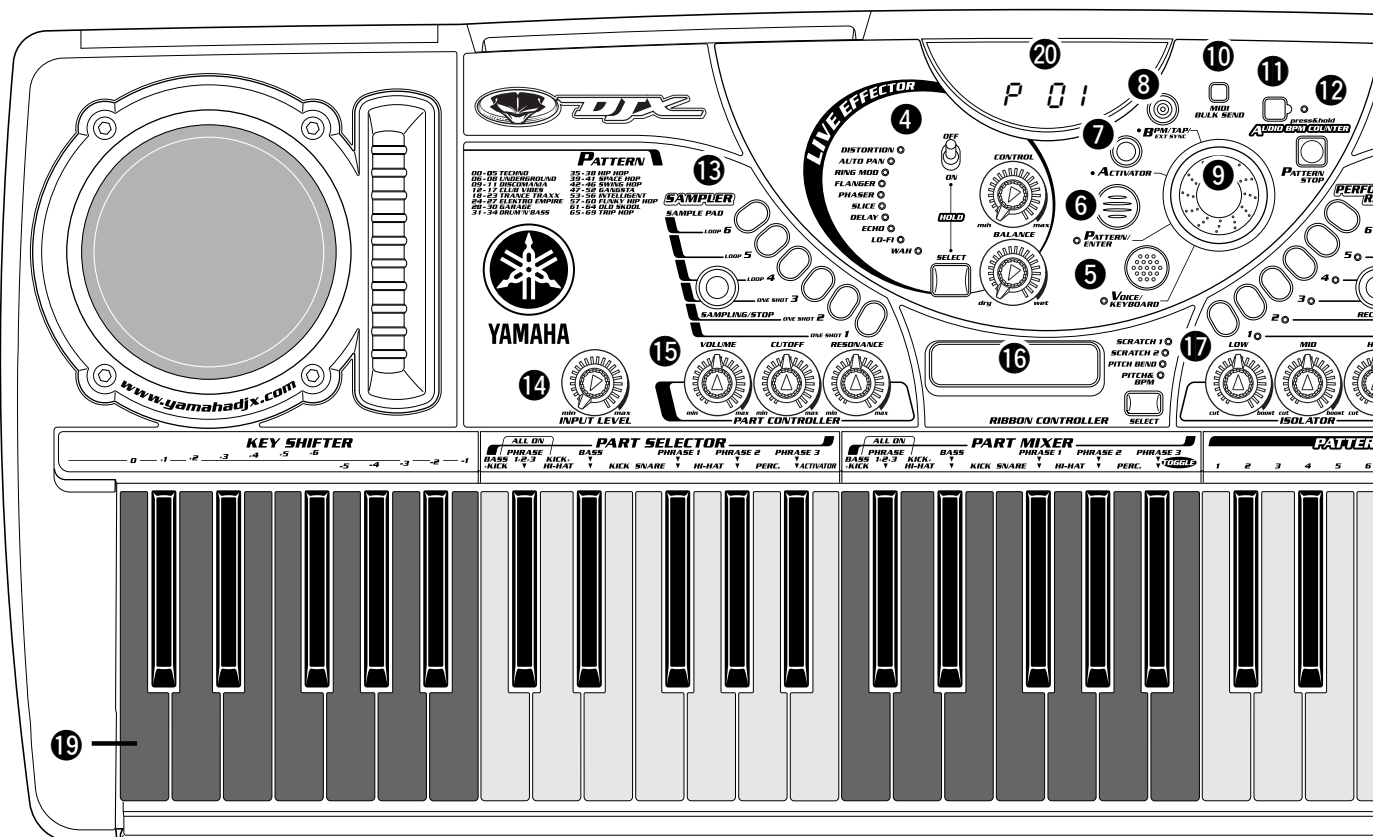
Tips 84	Kreativt Fill-in 3.....	62
Tips 85	Breaka till en ny rytme.....	62
Tips 86	Byt trumkomp!.....	63
Tips 87	Utro -tro -tro -tro.....	63
Tips 88	Upp-och-ner, in-och-ut!.....	64
Tips 89	Bygg upp för ett Variation-byte.....	64
Tips 90	Synka dina samplingar till Pattern.....	65
Tips 91	Spela Pattern och trigga Performance.....	66
Tips 92	Återställ dina inställningar på direkten.....	66
Tips 93	Ta pulsen.....	67
Tips 94	Automatisk tempojustering.....	67

Tips 95	Jobba med TOGGLE-tangenten i takt.....	68
Tips 96	Synk-applikationer — DJX-II som master.....	68
Tips 97	Synk-applikationer — DJX-II som slav.....	69
Tips 98	Hämta fler Patterns.....	70
Tips 99	Bulksändning via MIDI.....	71
Tips 100	Skapa dina egna Patterns.....	72

**Bilaga****74**

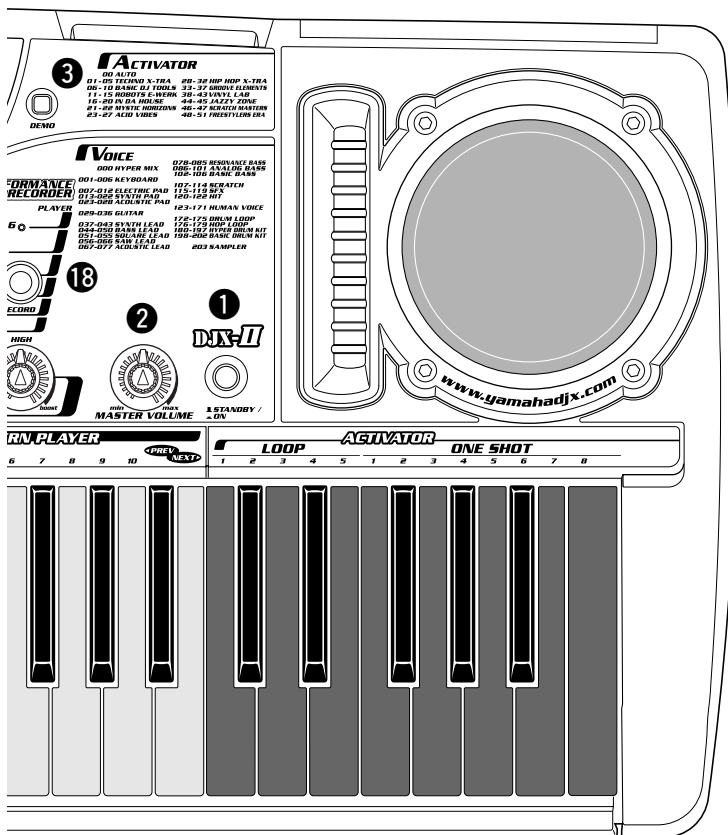
Felsökning.....	74
Felmeddelanden.....	76
Specifikationer.....	77
Ordförklaringar.....	78
Sakregister.....	80
Pattern-lista.....	82
Activator-lista.....	83
Ljudlista.....	84
Drum Kit-lista.....	86
MIDI Data Format.....	89
MIDI Implementation Chart.....	96

## Frontpanel



- 1** **STANDBY/ON-omkopplare** ..... 13  
Tryck på denna knapp för att slå på eller stänga av strömmen (intryckt knapp = strömmen på).
- 2** **MASTER VOLUME** ..... 13  
Denna ratt bestämmer totalvolymen för DJX-II.
- 3** **DEMO-knapp**  
Denna knapp används för att spela demosångerna som demonstrerar alla sofistikerade möjligheter DJX-II har. Tryck på DEMO-knappen för att starta eller stoppa demosångerna. Du kan välja demosång genom att vrida på dataratten samtidigt som du håller knappen intryckt.
- 4** **LIVE EFFECTOR-sektion** ..... 22, 43  
DJX-II har ett antal inbyggda effekter som påverkar total ljudet och kan manipuleras i realtid. Använd SELECT-knappen för att kalla upp en av de tio effekterna, och använd sedan de två rattarna för att ändra effektdjupet och styrkan på effekten.
- 5** **VOICE/KEYBOARD-knapp** ..... 10, 27  
Denna knapp används för att sätta DJX-II:s klaviatur till Voice-läge. När strömmen slås på sätts DJX-II alltid till Pattern-läge; ett tryck på denna knapp kopplar då om klaviaturen till Voice-läge.
- 6** **PATTERN/ENTER-knapp** ..... 10, 16  
Denna knapp aktiverar Pattern-läge. Pattern-läge är DJX-II:s standardläge när strömmen slås på.
- 7** **ACTIVATOR-knapp** ..... 18  
Denna knapp används för att välja Activator.
- 8** **BPM/TAP-knapp** ..... 39, 58  
Med denna knapp ändrar du tempot, BPM (Beats Per Minute), för valt Pattern eller Activator-kit. Varje Pattern i DJX-II är programmerat med ett visst normaltempo. Här kan du ändra tempot till valfritt värde mellan 32.0 och 280.0 BPM. Med denna knapp bestämmer du också om DJX-II skall använda sin egen, interna klocka eller om den skall slavas till en extern MIDI-klocka via MIDI IN-uttaget.
- 9** **Dataratt** ..... 16  
Denna ratt används för att ändra värden och inställningar för Pattern-nummer, Activator-nummer, BPM (tempo) och ljudnummer.

Detta är DJX-II



**10 MIDI BULK SEND-knapp .....71**

DJX-II låter dig sända dina egna Performance Recorder- och Sampler-data till en extern MIDI-enhet i form av bulkdata, där de kan lagras och senare återkallas. När du trycker på denna knapp sänds aktuell bulkdata i DJX-II via MIDI OUT till ansluten extern enhet.

**11 AUDIO BPM COUNTER-knapp.....67**

DJX-II har en sofistikerad och mycket användbar funktion med vilken du kan synkronisera tempot i DJX-II med extern ljudkälla (t ex från en CD eller MD): Håll denna knapp intryckt under det att du spelar upp ljudet från den anslutna ljudkällan och justera innivån med INPUT LEVEL-ratten (14). DJX-II börjar då känna av inkommande tempo och justerar automatiskt Pattern-tempot till detta. Det nya, inkommande tempot visas i datafönstret.

**12 PATTERN STOP-knapp .....14**

Denna knapp stoppar uppspelning av Pattern- och Activator-loopar. Starta uppspelning av DJX-II:s Patterns genom att trycka på någon av PATTERN PLAYER-knapparna, och stoppa uppspelningen genom att trycka på PATTERN STOP-knappen.

**13 SAMPLER-knapp ..... 53**

DJX-II har en kraftfull samplingsfunktion med vilken du kan spela in din egen röst eller ett akustiskt instrument via en mikrofon. Du kan också spela in ljudet från en CD-spelare eller någon annan extern ljudkälla. Du kan sedan spela upp det samplade ljudet via DJX-II:s SAMPLE PADS eller klaviatur.

Använd SAMPLING/STOP-knappen för att spela in (sampla) önskat ljud, och trigga sedan den inspelade samplingen genom att trycka på någon av SAMPLE PADS 1-6, eller genom att spela på klaviaturen.

**14 INPUT LEVEL-ratt ..... 53**

Använd denna ratt för att justera nivån på signalen från en extern ljudkälla. När samplingsfunktionen används bestämmer INPUT LEVEL-ratten mikrofon- eller linjenivån. Den bestämmer också nivån på signalen när Audio BPM Counter-funktionen används (se sidan 67).

**15 PART CONTROLLER-rattar ..... 34, 51**

Dessa rattar används för att justera volym, filter Cutoff och filter Resonance för enskilda Parts i Patterns.

**16 RIBBON CONTROLLER ..... 38**

RIBBON CONTROLLER är en tryckkänslig platta med vilken du kan kontrollera och förändra DJX-II:s sound genom att trycka och glida med ett finger på den. Använd SELECT-knappen för att välja vilken effekt du vill kontrollera.

**17 ISOLATOR-rattar ..... 26**

Med dessa tre rattar kan du ändra klangfärgen på ljudet i tre olika frekvensband: Low, Mid och High. Vrider du rattan åt höger höjs nivån vid det frekvensbandet, och vrider du den åt vänster sänks nivån.

**18 PERFORMANCE RECORDER-knappar ... 56**

Med DJX-II kan du spela in dina framföranden som digital datainformation. Du kan spela in upp till sex separata Performances via knapparna RECORD och 1-6. När du vill spela upp en Performance trycker du helt enkelt på önskad knapp: 1-6.

**19 Klaviatur ..... 27**

DJX-II:s klaviatur är inte bara en vanlig klaviatur för att spela melodier och ackord på — den har en rad andra funktioner också. För DJX-II:s alla DJ-funktioner fungerar klaviaturen även som en stor "knappbank" för kontroll av Patterns och diverse ljudparametrar.

**20 Datafönster**

Här visas viktig information om inställningar och värden för DJX-II.

## Klaviaturens funktioner

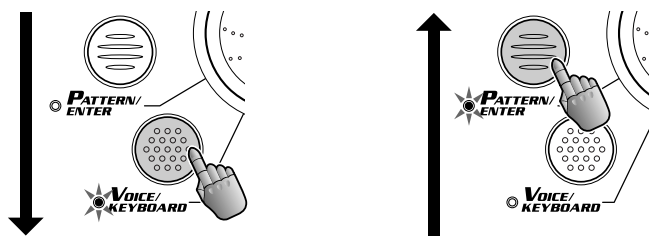
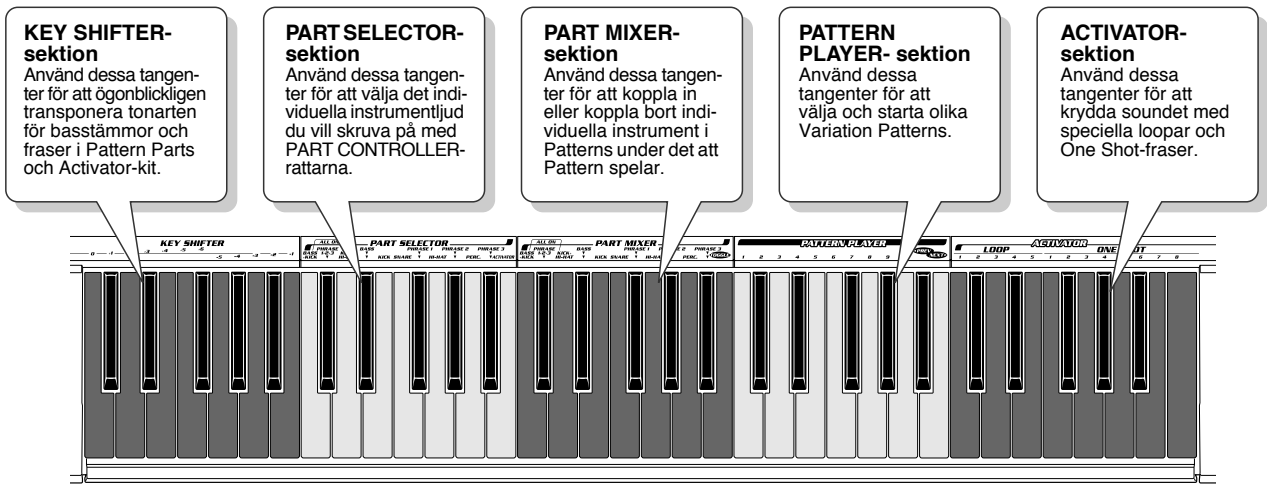
I ett konventionellt klaviaturinstrument används dess tangenter för att spela melodier och ackord. Men DJX-II är inget vanligt instrument, så när det gäller de dynamiska DJ-funktionerna är det bättre att tänka på klaviaturen som en flexibel kontrollpanel med knappar för att trigga och kontrollera Patterns och ljudparametrar. Beroende på valt operationsläge fungerar klaviaturen på två olika sätt, enligt nedanstående beskrivning.

### ■ Pattern-läge..... När PATTERN/ENTER-knappen blinkar:

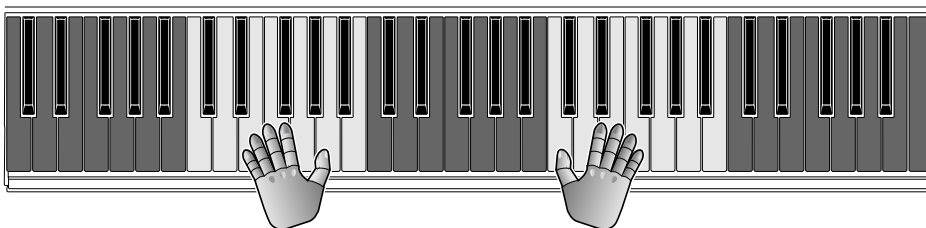
Detta är DJX-II:s standardläge när strömmen slås på.

Använd Pattern-läge för att välja och spela Patterns.

I detta läge skall du inte tänka på klaviaturen som en uppsättning vanliga tangenter — tänk på den som en kontrollpanel med knappar och omkopplare för kontroll av Patterns och ljudparametrar!



### ■ Keyboard-läge..... När VOICE/KEYBOARD-knappen blinkar:



I detta läge fungerar klaviaturen som en vanlig klaviatur — för att spela melodier och ackord på.



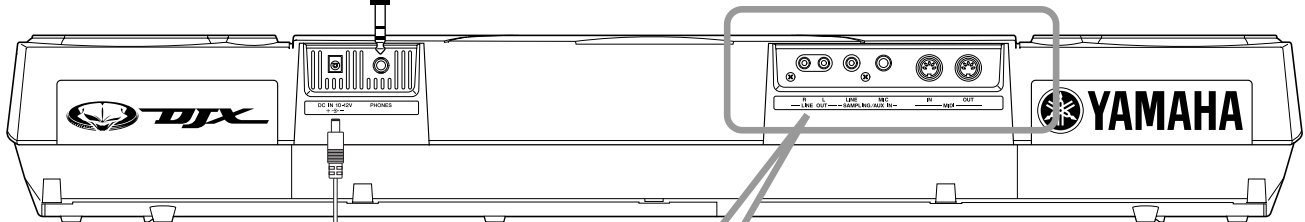
## Bakre panel och anslutningar



Här ansluter du ett par vanliga stereohörlurar när du vill öva utan att bli störd, eller om du vill spela utan att själv störa. När du ansluter hörlurar till PHONES-uttaget stängs de inbyggda högtalarna automatiskt av.

### **FÖRSIKTIGT**

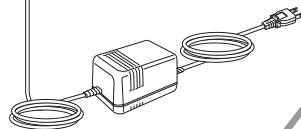
- *Ta det lugnt med volymkontrollen när du lyssnar med hörlurar, speciellt om du sitter länge med lurar! Hög volym vid hörlurslyssning innebär alltid en risk för hörselskador.*



### **VARNING**

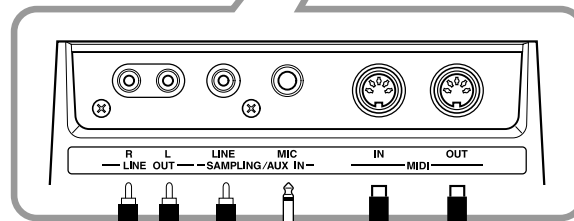
- *DJX-II får endast anslutas till en nätadapter typ Yamaha PA-5 eller en annan av Yamaha godkänd nätadapter.*

*Se sidan 12 för närmare detaljer.*

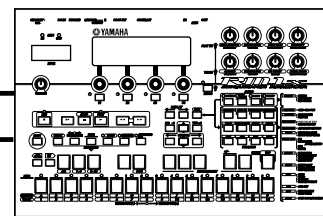
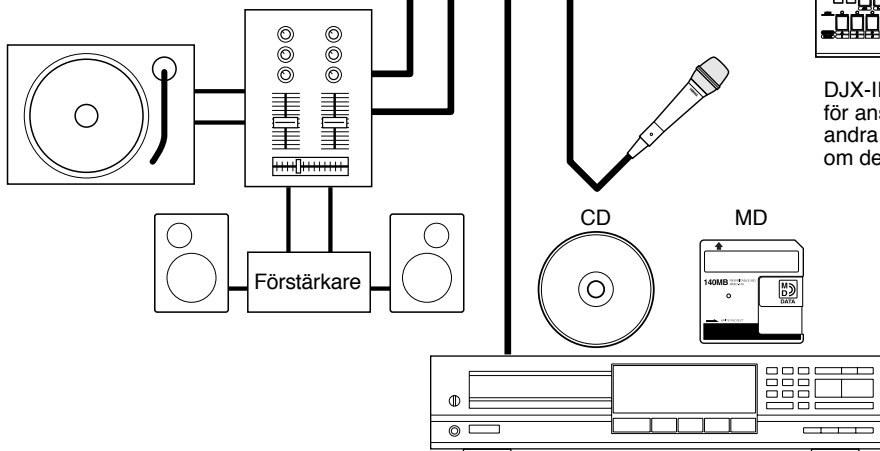


### **FÖRSIKTIGT**

- *Anslut inte DJX-II till extern utrustning utan att först ha slagit av strömmen till samtliga berörda enheter. För att undvika risken för skador på anslutna högtalare vid strömpåslag bör du dessutom sätta alla volymkontroller till minimum innan du slår på strömmen till någon enhet i anläggningen.*



Via LINE OUT-uttagen kan du ansluta DJX-II till en extern ljudanläggning, t ex en keyboardförstärkare, en stereoanläggning, en mixer eller en bandspelare.



DJX-II är även utrustad med MIDI för anslutning till MIDI-instrument och andra MIDI-enheter. Mer information om detta hittar du på sidan 68.

Dessa ingångar används för inspelning av en extern ljudkälla med samplingsfunktionen (se sidan 53).

Anslut en mikrofon till MIC-ingången för inspelning av sång och akustiska instrument.

Anslut en ljudkälla med linjenivå (t ex en CD-spelare eller ett kassettdäck) till LINE IN-ingången för inspelning av redan inspelat material.

### **FÖRSIKTIGT**

- *Anslut aldrig en signal med linjenivå (CD-spelare, kassettdäck etc) till MIC-ingången! Gör du det kan DJX-II och dess samplingsfunktion skadas.*

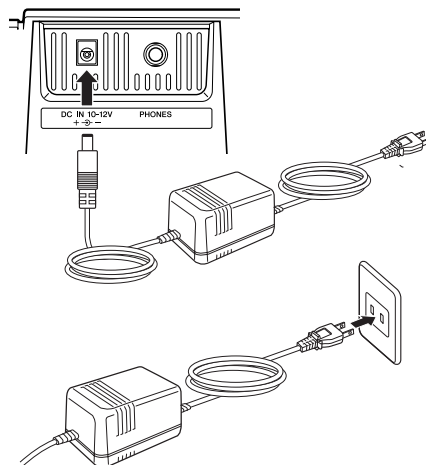


# Uppkoppling (strömförsörjning)

DJX-II kan strömförsörjas från antingen en nätadapter eller från batterier. Vi rekommenderar dig att i första hand använda nätadapter eftersom det är miljövänligare än batterier (för att inte tala om hur mycket billigare det är). Men även om du enbart tänker använda nätadapter har batterier en viktig funktion i DJX-II, nämligen som strömkälla för databackup (se sidan 13).

## ■ Strömförsörjning via nätadapter . . . . .

- 1** Se till att STANDBY/ON-omkopplaren på DJX-II är satt till STANDBY (=ej intryckt).
- 2** Anslut nätadaptorns svagströmskontakt (den lilla runda kontakten) till DC IN-uttaget på DJX-II.
- 3** Anslut nätadaptorns elkontakt till elnätet.



Så här kopplas nätadaptern bort: Sätt först STANDBY/ON-omkopplaren till STANDBY-läge, dra därefter ur nätadaptorns elkontakt och koppla till sist bort nätadaptorns svagströmskontakt från DC IN-uttaget på DJX-II.

Anm: Angående databackup utan ansluten nätadapter, se sidan 13.

### **⚠ VARNING**

- Använd endast Yamaha PA-5 eller en annan av Yamaha godkänd nätadapter. Användning av andra adapterar kan orsaka irreparabla skador på både DJX-II och adaptern i sig.
- Koppla bort nätadaptern när du inte använder DJX-II. Koppla alltid bort nätadaptern vid åskväder.

## ■ Strömförsörjning via batterier . . . . .

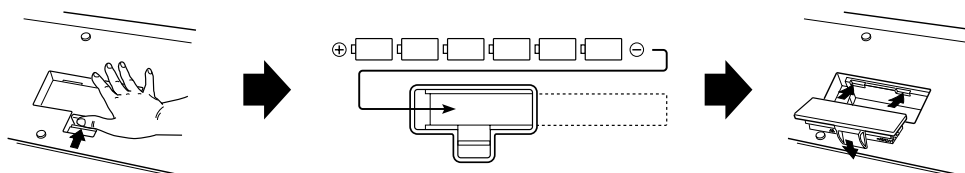
För batteridrift behöver DJX-II sex 1.5-volts batterier av typ SUM-1, R-20, "D"-storlek eller liknande. När batterierna börjar ta slut märker du det på att ljudvolymen blir lägre, att ljudet blir distorderat eller att andra problem uppstår.

Så här byter du batterier i DJX-II:

- 1** Ta bort locket till batterikammaren på instrumentets undersida.
- 2** Sätt i sex nya batterier enligt polaritetsmärkningen inuti batterikammaren.
- 3** Sätt tillbaka batterikamarlocket och se till att det snäpper på plats ordentligt.

### **OBS**

- När man ansluter eller kopplar bort nätadaptern med batterierna sittande i återställs DJX-II till sina standardvärden.
- Om du vid batteridrift spelar på DJX-II med volymen i maxläge förkortas batteriernas livslängd avsevärt.



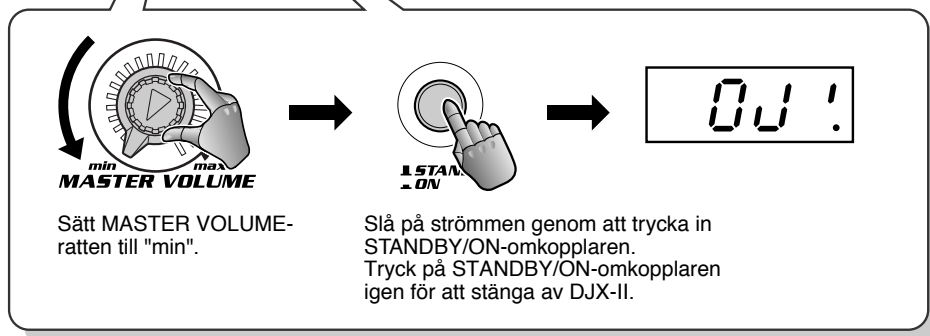
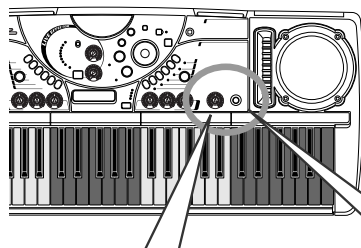
### **⚠ FÖRSIKTIGT**

- Byt ut förbrukade batterier mot en komplett uppsättning med sex färska batterier. Blanda ALDRIG gamla gamla och nya batterier.
- Använd inte olika slags batterier (t ex alkaliska och brunstensbatterier).
- Tag ur batterierna om DJX-II inte skall användas över en längre period för att förhindra skador på grund av batteriläckage.

# Slå på strömmen

DJX-II är nu klar att användas och det är dags att slå på strömmen.

Se bara först till att volymkontrollerna i alla berörda apparater är nerdragna till minimum.



## **⚠ FÖRSIKTIGT**

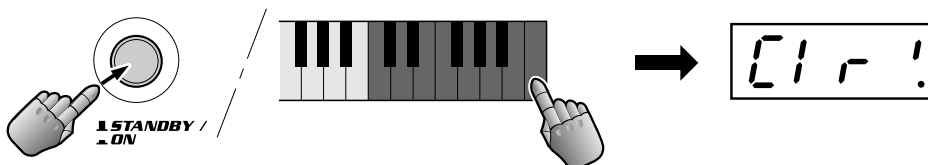
- DJX-II är fortfarande spänningssatt (med minimal strömförbrukning) även när STANDBY/ON-omkopplaren står i STANDBY-läge (=ej intryckt). Om du inte tänker använda DJX-II på ett tag bör du koppla bort nätadaptern. För att undvika risken för batteriläckage bör du i så fall även ta ur batterierna.

# Databackup och initialisering

Förutom nedan angivna data återställs DJX-II:s panelinställningar till sina standardvärden när strömmen slås på. Nedan angivna data backas upp (dvs ligger kvar i minnet) så länge som DJX-II är ansluten till en spänningssatt nätadapter (såväl i STANDBY- som i ON-läge), eller — om nätadaptern är bortkopplad — så länge det sitter en oförbrukad uppsättning batterier i DJX-II.

- User Pattern-data ..... sida 72
- Samplingsdata ..... sida 53
- Performance Recorder-data ..... sida 56

Alla data i DJX-II kan initialiseras och återställas till de fabriksprogrammerade standardvärdena genom att man slår på strömmen med klaviaturens högsta tangent nertryckt (=tangents längst till höger). När detta görs visas "Clr!" (=Clear) för ett ögonblick i datafönstret.



## **⚠ FÖRSIKTIGT**

- Vid initialisering av DJX-II raderas och/eller ändras samtliga ovan beskrivna inställningar.
- Om DJX-II skulle "hänga sig" eller på annat sätt börja uppföra sig konstigt, pröva då att göra en initialisering.

Detta är inte en bruksanvisning i vanlig bemärkelse! Men så är DJX-II heller inget vanligt instrument. Den är ett litet tekniskt underverk, fullproppad med häftiga sound och lättanvända funktioner för modern dansmusik som sätter den i en klass för sig jämfört med det mesta på marknaden.

Dessa 100 heta tips kommer att hjälpa dig att få ut det mesta möjliga av DJX-II på kortast möjliga tid. Det är som om du skulle ha en DJ i världsklass vid din sida som delar med sig av sina trick och yrkeshemligheter. Ta dig gott om tid och pröva helst allting i tur och ordning. När du så småningom kommer till sidan 72 och tips 100 kommer du säkert att själv bli förvånad över vad du kan åstadkomma.

Är du beredd?

◆ Svårighetsgrader — arbeta dig upp!

- 🎧 ..... Elementära operationer
- 🎧🎧 ..... Standardfunktioner
- 🎧🎧🎧 ..... Avancerade trick och tekniker
- 🎧🎧🎧🎧 ..... Mästarklass

## Kapitel 1

# Pattern Player Basics

Här startar din DJ-utbildning! Patterns är grundstenarna i DJX-II:s sound — de utgör det rytmiska fundamentet för allting annat i denna dansmusikmaskin.

## Tips 1 Jobba med Patterns

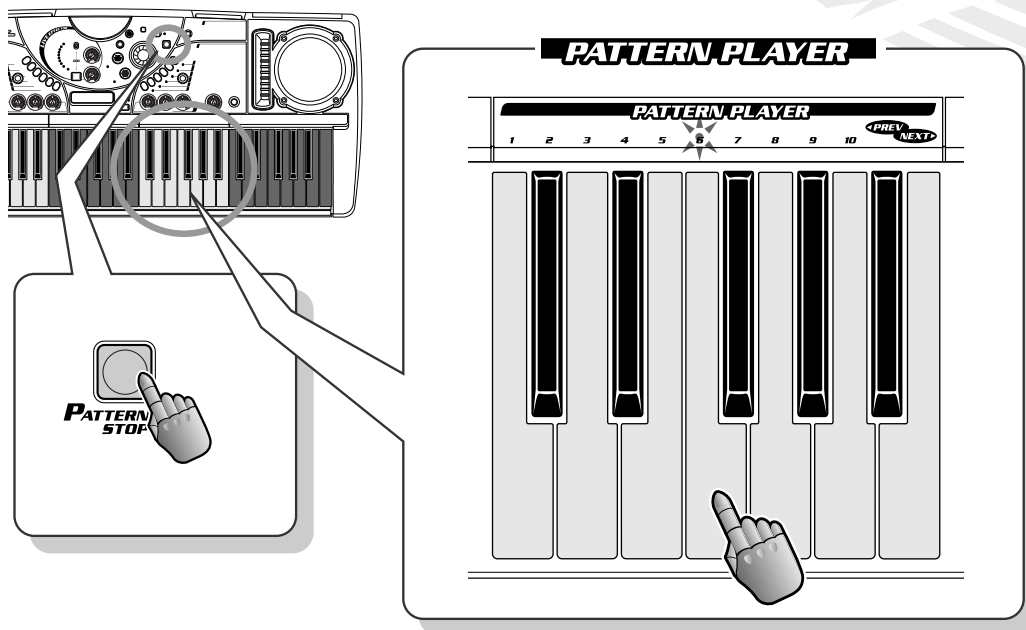


Det är här allting börjar!

Tryck på någon av tangenterna i PATTERN PLAYER-sektionen och ett Pattern börjar omedelbart spela. Ett tryck på nästa tangent växlar direkt över till ett annat Pattern (ja, egentligen en Variation baserad på Main Pattern, grundmönstret).

Eftersom DJX-II börjar spela valt Pattern med en gång måste du se till att trycka på tangenten i takt med rytmen.

Öva nu på detta en stund — bättre sätt att träna timing och rytmkänsla får du leta efter! Tryck på PATTERN STOP för att stoppa Pattern-uppspelningen.



**Tips 2**

**Mixa Main och Fill-in Patterns**

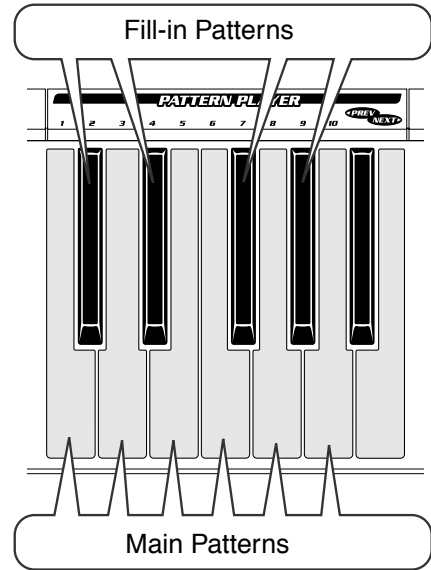


Dags att börja mixa!

Vart och ett av DJX-II:s Patterns har tio olika Variations — Main och Fill-in Patterns. Main Patterns spelas med de grå tangenterna, och Fill-in Patterns spelas med de svarta tangenterna. Ett Fill-in Pattern används vanligtvis som ett dynamiskt break eller en övergång, en s k brygga).

Högre Variation-nummer (1-10) betyder i regel mer energiska eller komplexa Patterns.

Lyssna noga igenom alla 10 Variations under varje Pattern-nummer och försök komma ihåg hur var och en låter. Spela sedan med dem och pröva dem i olika kombinationer.



**Tips 3**

**Landa på "ettan"!**

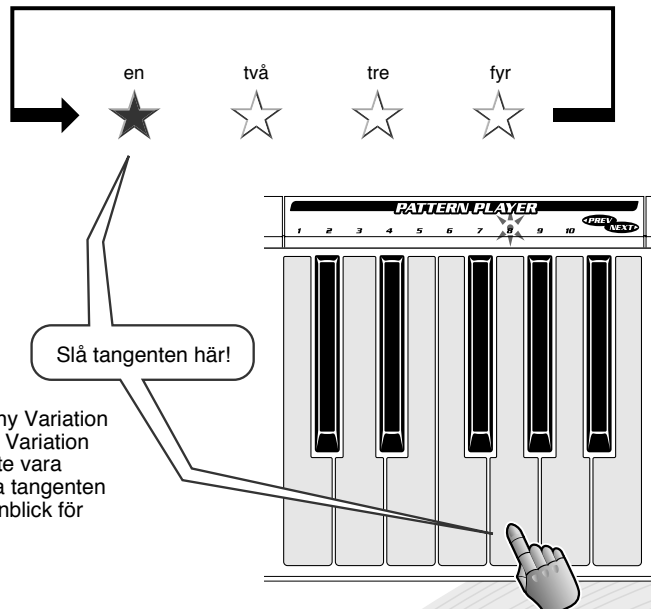


Nyckeln till bra timing är att veta exakt var "ettan" ligger, och "ettan" är det allra första slaget i ett Pattern. Men timing är förstas inte bara en fråga om att landa på "ettan". Det handlar också om att känna in alla grundslag i ett Pattern (fyra i ett vanligt 4/4-Pattern). DJX-II gör även detta enkelt för dig!

Kolla nu in följande:

Medan ett Pattern spelar, blinkar punkten i BPM-visningen i datafönstret i takt med rytmen (en gång på varje betonat taktslag). Om BPM-visningen inte är aktiv, tryck på BPM/TAP-knappen.

Försök att slå in ett nytt Pattern exakt på "ettan". Du känner direkt när du lyckas med det!



Här är bästa stället att starta en ny Variation — direkt efter det att föregående Variation har spelat klart sin loop. Du måste vara mycket noga med att slå den nya tangenten exakt på "ettan", dvs inte ett ögonblick för tidigt eller för sent!



## 4 Pröva andra Patterns

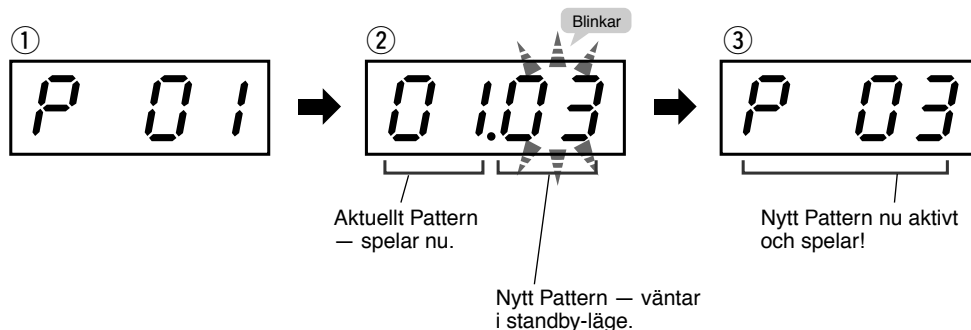
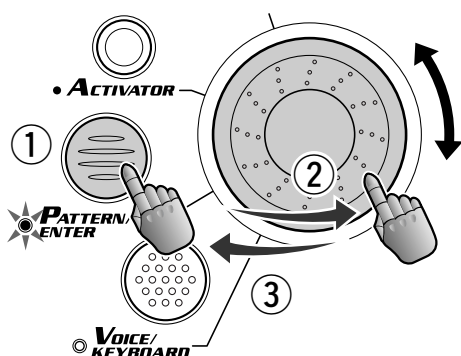


Pröva nu andra Patterns — det finns gott om dem i DJX-II!

Du byter Pattern genom att trycka på PATTERN/ENTER-knappen och sedan vrida på dataratten.

Håll ett öga på datafönstret så att du ser vad det är du väljer. De två siffrorna till vänster om punkten visar numret för aktivt Pattern, medan de två blinkande siffrorna till höger om punkten visar det nya Pattern-numret. Vrid dataratten medurs för att stega uppåt bland numren, och moturs för att backa.

Men vänta! Nästa Pattern börjar inte spela förrän du trycker på PATTERN/ENTER igen! Vänta tills föregående Pattern spelat klart sin loop och tryck sedan på PATTERN/ENTER exakt på "ettan" (du minns väl Tips 3?). Nästa Pattern börjar nu direkt att spela!



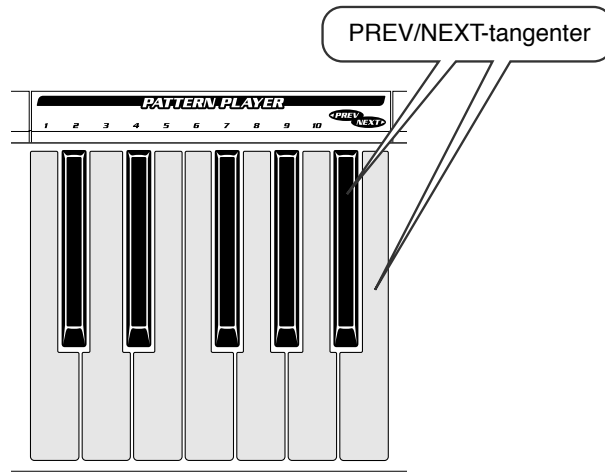
### ● Pröva andra Patterns (angående Pattern-tempo, se Tips 6)

Kategori	#	Pattern-namn	Kommentar
TECHNO	01	Japan Beatz	Energiska, elektroniska beats från fjärran östern.
	05	Detroit	Typisk House — det var här det började!
DISCOMANIA	11	Disco House	Modern disco.
CLUB VIBES	17	Hard House	Frenetisk Hard House.
DRUM'N'BASS	34	Jazz D&B	Direkt från hjärtat av London — slickt, jazzigt.
GANGSTA	50	Light	Cool Hip Hop-glidare från L.A.
	52	Female	Smooth 'n' silky Hip Hop i R&B-stil.
FUNKY HIP HOP	59	Club Funk	Hip Hop-kryddad Funk.
OLD SKOOL	62	Scratchin'	Klassisk Hip Hop med en liten melodislinga i Variation 10.
TRIP HOP	65	Deep	Mörk, tung Trip Hop med suggestiv stämning.

## Tips 5 Backa och stega fram



Längst till höger i klaviaturens PATTERN PLAYER-sektion finns det två tangenter som är märkta PREV (Previous, föregående) och NEXT (nästa). Med dem kan du direkt välja föregående eller nästa Pattern-nummer. Slå PREV för att backa ett Pattern-nummer, och NEXT för att stega fram ett Pattern-nummer. Se upp med timingen — DJX-II byter Pattern så fort du slår tangenter!



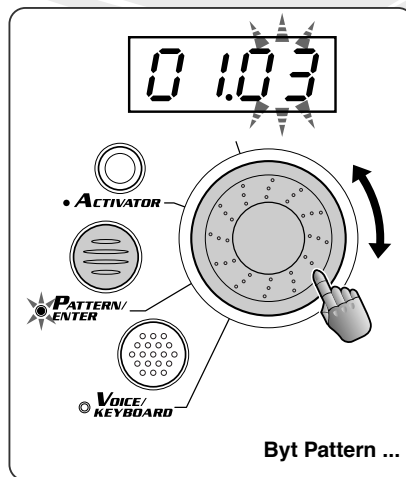
## Tips 6 Om Pattern-tempo



När du väl har startat ett Pattern är det i regel bäst att låta det spela i ett stadigt tempo — såvida det inte är speciella effekter och överraskande tempoändringar du är ute efter.

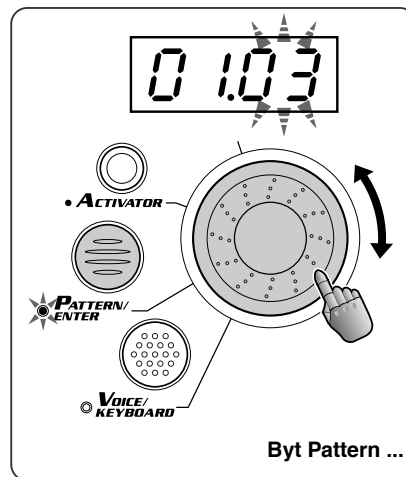
DJX-II tar faktiskt hand om detta för dig — automatiskt! Om du byter Pattern medan ett Pattern spelar förblir tempot, dvs BPM-värdet, detsamma. Om du däremot stoppar spelande Pattern och startar ett nytt kommer tempot att automatiskt anpassas till detta nya Pattern.

Medan Pattern spelar ...



... förblir tempot detsamma.

När Pattern stoppas ...



... anpassas tempot till valt Pattern.

## Kapitel 2

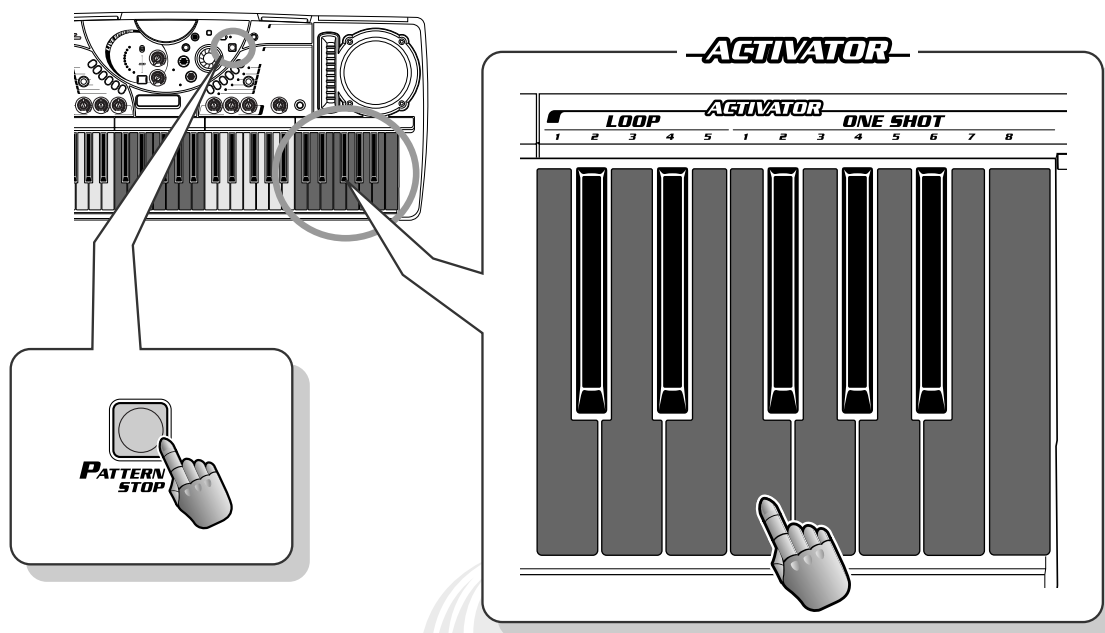
# Activator Basics

Activator-sektionen ger dig en extra uppsättning med rytmer och sound som du kan använda för att förstärka, komplettera och hotta upp DJX-II:s Patterns.

## Tips 7 Jobba med Activator



Pröva Activator nu! Slå bara på One Shot 1-tangenten i Activator-sektionen, så börjar Activator ljuda direkt. Slå på Loop 1-tangenten, så startar en speciell fras. Stoppa frasen genom att trycka på samma tangent igen, eller genom att trycka på PATTERN STOP.



Var och en av Activator-tangenterna triggas en viss rytm eller ett visst sound, och du kan givetvis lägga till dessa rytmer och sound medan Pattern spelar. Improvisera en stund med Activator-tangenterna.

DJX-II har totalt 52 olika Activator-kit, och varje kit har fem loopar och åtta s k One Shots. I nästa tips får du veta lite mer om vad loopar och One Shots är för något.

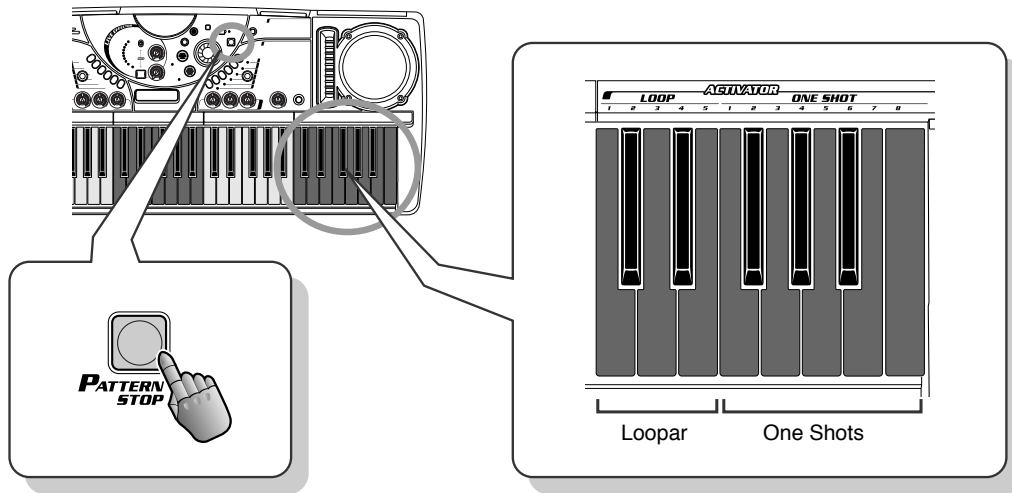
## Tips 8 Loopar och One Shots



DJX-II har två olika slags Activator-sound: Loop och One Shot. Redan namnen säger en del om hur dessa sound uppför sig. En **Loop** börjar klinga när du trycker på någon av Loop-tangenterna (1-5), och ljudet fortsätter att klinga tills du trycker på samma tangent igen. **One Shot** (1-8) klingar bara så länge du håller tangenten nertryckt, och bara en gång — såvida du inte trycker ner tangenten upprepade gånger, förstås. Du kan stoppa alla Loop-ljud på en gång genom att trycka på PATTERN STOP.

Fortsätt nu att jobba med Activator-sektionen en stund och pröva olika loopar och One Shots medan Pattern spelar.





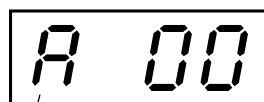
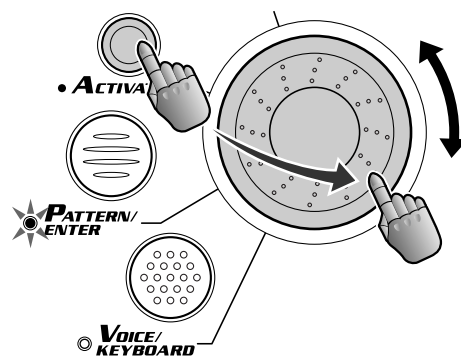
## Tips 9 Pröva Activator-kiten!



Som vi redan nämnt har DJX-II en massa olika Activator-kit. Välj nu ut ett par och lyssna igenom dem ordentligt. Tryck på ACTIVATOR (datafönstret visar "A 00") och vrid på dataratten för att byta Activator-nummer.

Activator-nummer 00 är ett speciellt kit som kallas "Auto". När Auto är valt medför ett Pattern-byte automatiskt att även Activator-kitet byts, nämligen till ett kit som bäst passar valt Pattern och dess Variations.

*I resterande tips kommer vi att förkorta "Pattern x" till "Px", "Variation x" till "Vx", och "Activator x" till "Ax".*



"A" står för "Activator"

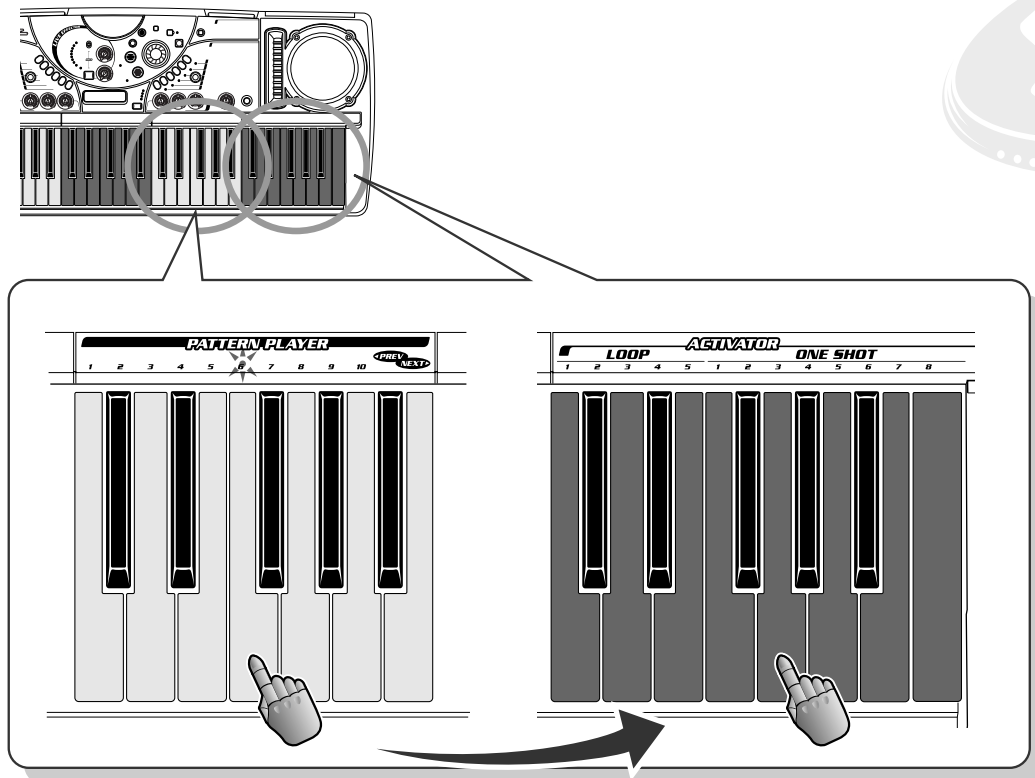
För tillfället valt nummer



## **Tips 10** Sätt ihop det hela!



Starta ett Pattern och spela One Shots i takt med Pattern. Försök få in rytmen ordentligt, känn in de betonade taktslagen och lägg in One Shots på grundbeatet.



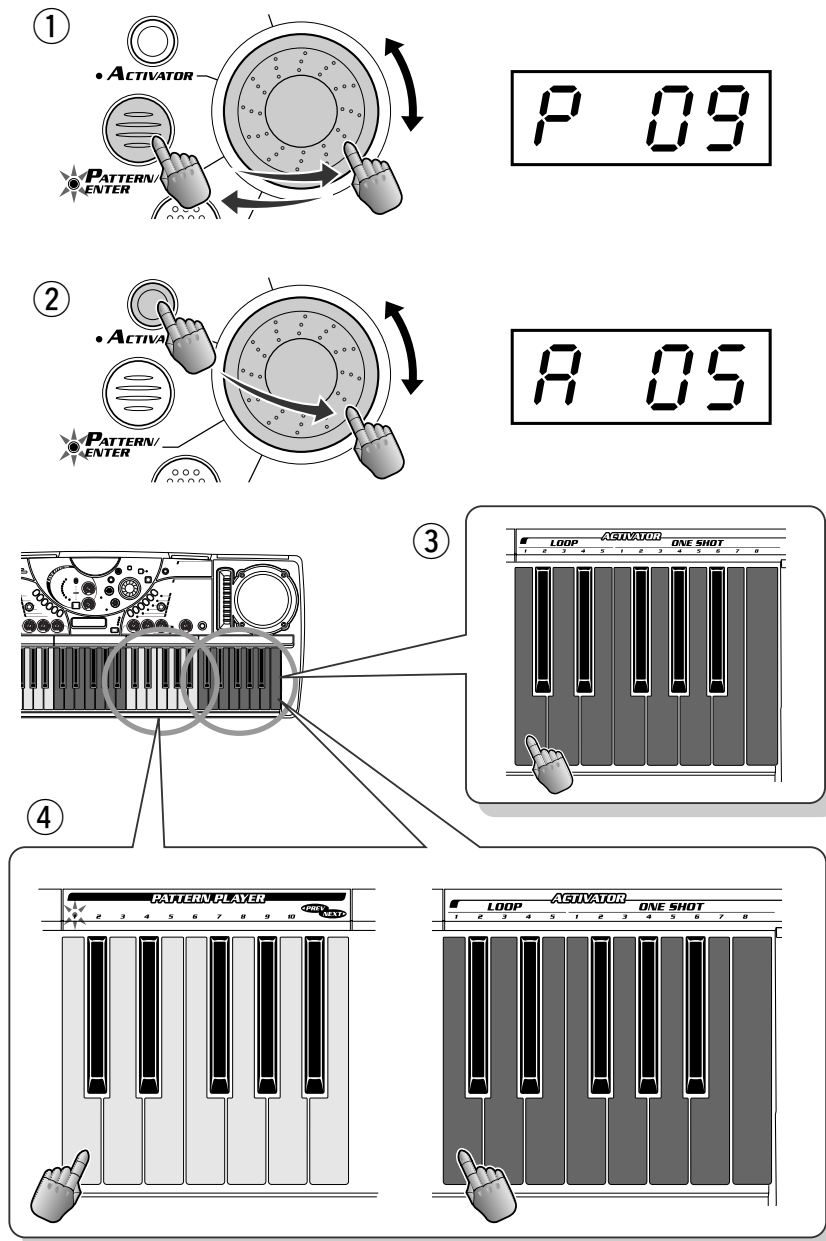
## **Tips 11** Skapa intron med Activator



En del av hemligheten med riktigt bra dansspår är hur de börjar. Med DJX-II kan du skapa originella och spännande intron som garanterat får upp folk på dansgolvet!

Pröva denna intro! Här låter vi ett trumfill dra igång ett Main Pattern.

Välj P09 och A05, och tryck därefter på Activator Loop 1. Låt Activator-loopen spela i två takter (åtta taktslag). Stoppa loopen (genom att trycka på samma Loop-tangent igen) samtidigt som du startar Pattern (V1) genom att trycka på tangent 1 i PATTERN PLAYER-sektionen.



## **Tips 12** Angående Activator Loop-tempo

Normalt behöver du aldrig oroa dig för att Activator-loopar skall driva ur synk — DJX-II synkar automatiskt tempot i looparna med Pattern-tempot, och det är en väldigt smart funktion i DJX-II.

DJX-II kan dock inte synka dina loopar om du inte slår in dem rätt! Var därför noga med att slå in looparna exakt på taktslagen — precis som du gör med Pattern.

# Live Effector Basics

DJX-II:s effekter är mycket mer än bara grädden på moset — de är kraftfulla verktyg som fullständigt kan förändra både sound och rytm!

## Tips 13 Vad är Live Effector?



Live Effector ger dig en rik palett med realtidseffekter, och det är här som du verkligen kan skruva till dina beats! Alla ljud i DJX-II — Pattern, Activator och Sampler (se sidan 53) — är processade genom dessa mångsidiga ljudomformare. Du kan koppla in eller koppla bort effekterna i takt med rytmen. Du kan också justera en bestämd, förprogrammerad effektparameter (en för varje effekt) samt balansen (effektdjupet) för vald effekt, i realtid, under det att Pattern spelar.

En tänd lysdiod visar att effekten är vald. När effekten kopplas in börjar lysdioden blinka i takt med spelande Pattern.

• Så här låser du effekten i inkopplat läge:  
Håll vippomkopplaren i läge ON och tryck på SELECT.  
Koppla bort effekten genom att flippa till vippomkopplaren mot ON en gång.

Kopplar in eller kopplar bort effekten.

Förändrar effektsoundet. Varje enskild effekt är programmerad med en bestämd, utvald parameter som du kontrollerar med denna ratt.

Med den här rattan ställer du in effektdjupet, dvs balansen mellan direktljud och effekt. I läge "dry" är ljudet helt torrt och inget av effekten hörs. Ju mer du drar mot "wet", desto mer hörs av effekten i förhållande till direktljudet. OBS: När effekten är inkopplad och du vrider på BALANCE kan det generera brus.

Med SELECT-knappen växlar du mellan de olika effekttyperna. När du byter effekttyp appliceras den nya effekttypen från och med nästa ton (med undantag för Slice).

• För mycket av det goda på en gång?  
Om du byter effekttyp medan en effekt jobbar, ett Pattern spelar och du kanske även spelar på klaviaturen — ja, då kan DJX-II:s processor bli överbelastad. Ljudet kan i så fall förändras på oväntade eller oönskade sätt. Du kan komma runt detta på två sätt: Genom att stoppa spelande Pattern och/eller sluta spela på klaviaturen ögonblicket innan du byter effekttyp, eller — vilket är bättre — genom att koppla bort effekten för ett ögonblick, byta effekttyp, och sedan koppla in den igen.

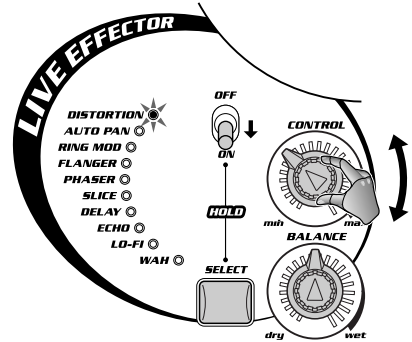
◆ **Teknisk notis:**  
Man kan byta effekttyp med effekten i låst, inkopplat läge. Det går dock inte att byta effekttyp när vippomkopplaren manuellt hålls i läge ON.

1 Starta Pattern eller Activator.  
2 Välj önskad effekttyp, koppla in effekten och skruva på rattarna.  
3 Stoppa Pattern eller Activator.

## Tips 14 Distortion

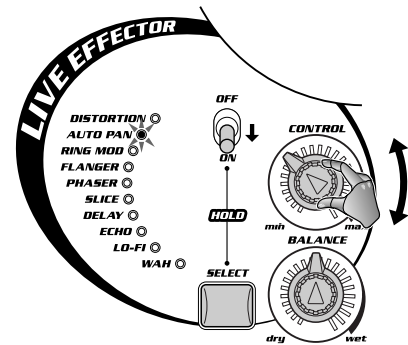


Distorsion (*fövrängning, överstyrning*) är en i de här musikgenrerna flitigt använd effekt. Med Distortion kan du "dista" ljudet — från mjuk grunge till stenhård dist. Ju mer du vrider CONTROL-ratten åt höger, desto hårdare dist.



## Tips 15 Auto Pan

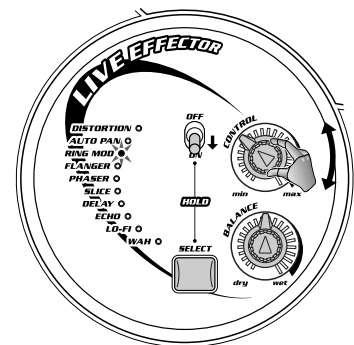
Med denna effekt kan du få ljudet att sväva i rummet. Auto Pan får ljudet att röra sig mellan vänster och höger i stereobilden. Ju mer du vrider CONTROL-ratten mot "max", desto snabbare blir panoreringen. I maxläget låter det nästan som om ljudet är modulerat.



## Tips 16 Ring Modulation

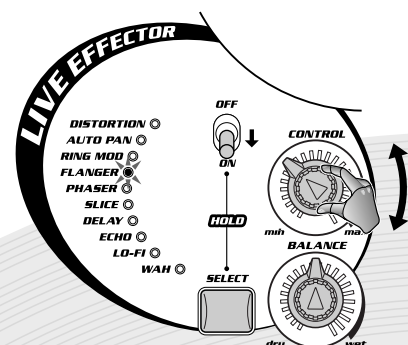
Ringmodulering är en ljudförändringsmetod från den klassiska elektronmusikens barndom på 50-talet. En *ringmodulator* är en krets, som utifrån två inmatade frekvenser (eller frekvenspaket) genererar summan och differensen av de inmatade. Ring Modulator-effekten i DJX-II förändrar soundet dramatiskt, och även här är det CONTROL-ratten som bestämmer effektens karaktär. Ju mer du drar upp CONTROL-ratten, desto högre blir oscillatorfrekvensen som påverkar originalljudet — med ett alltmer skärande, metalliskt ljud som resultat.

Ett gott råd: Ring Modulator är en häftig effekt som man kan bli rätt så trött på i för stora doser, så spara den till väl valda ställen i din mix!



## Tips 17 Flanger

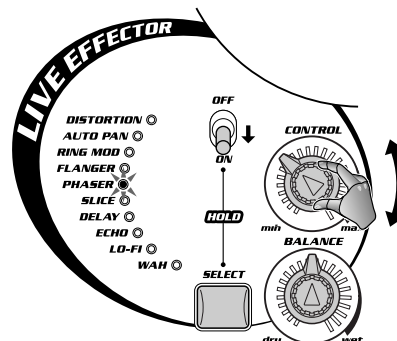
Flanger är en modulationsbaserad effekt som genererar ett svischande "tunnel"-sound. Genom att kontinuerligt ändra modulationshastigheten med CONTROL-ratten får du en karakteristiskt svepande, metallisk effekt — som när ett jetplan startar.



## Tips 18 Phaser



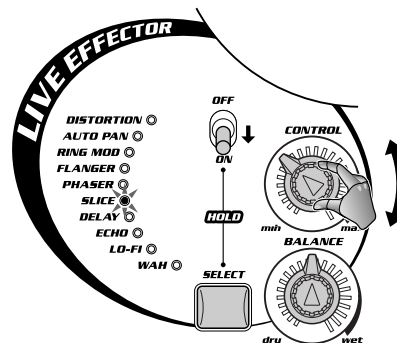
Phaser-effekten påminner om Flanger (se Tips 17), men den är mer subtil och inte lika dramatisk. Små doser med Phaser ger ljudet värme och rörelse. CONTROL-ratten bestämmer modulationshastigheten.



## Tips 19 Slice



Slice är en effekt som gör precis vad namnet säger — den hackar sönder och skivar upp ljudet. Även denna effekt kommer ursprungligen från den klassiska elektronmusikens verktygslåda, där apparaten som framställde den kallades *hackare* (egentligen en s k pulsgenerator, som i princip bestod av en envelop-generator och en spänningsstyrd förstärkare). Slice är en intressant och överraskande effekt som genererar nya rytmiska strukturer genom att släppa igenom och stänga av ljudet med varierande tidsintervall och hastighet, och du styr den med CONTROL-ratten.

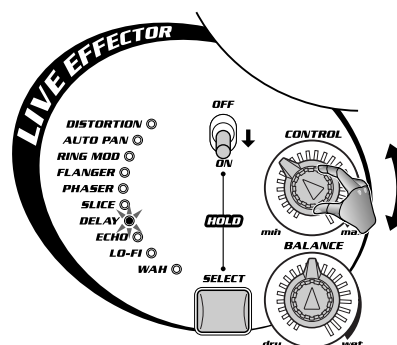


## Tips 20 Delay



Delay är en effekt som har hängt med så länge det funnits bandspelare. Delay betyder ju fördröjning, och den klassiska varianten är *bandeko*. Oftast vill man få en Delay-effekt att gå i takt med rytmen, och det kräver antingen en stunds experimenterande eller lite matematiska beräkningar. Men DJX-II:s Delay-inställningar behöver du varken pröva eller räkna dig fram till! DJX-II synkar nämligen delay-tiden med spelande tempo, och du behöver inte ens justera om delay-tiden med CONTROL-ratten när du ändrar tempot. CONTROL-ratten använder du för att ändra den relativa delay-tiden så att den matchar den rytmiska effekt du är ute efter. DJX-II synkar till normala tidsvärden — sextondelar, åttondelar, fjärdedelar, trioler, etc. Se även den närliggande Echo-effekten i Tips 21.

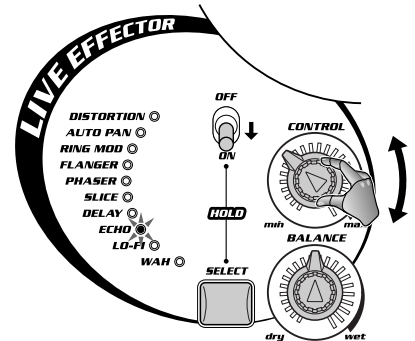
◆ **Se upp** — när delay-tiden ändras (antingen med CONTROL-ratten eller genom tempoändring) kan ljudet bli lite brusigt.



## Tips 21 Echo



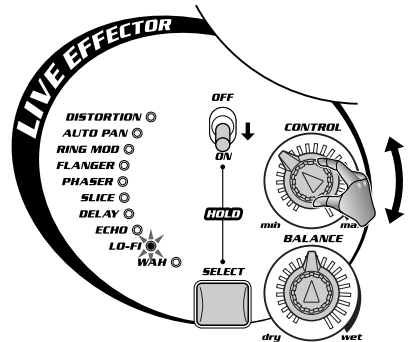
Liksom Delay (se Tips 20) genererar Echo repetitioner av ljudet för rytmiska effekter. Men här används CONTROL-ratten för att ändra antalet repetitioner (vilket även kallas *feedback*, eller *återkoppling*). DJX-II synkar förstås även denna effekt med Pattern-tempot.



## Tips 22 Lo-Fi



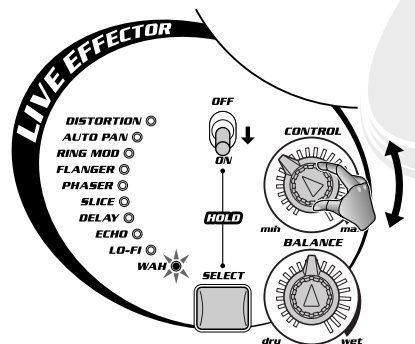
Behöver du lite mer grunge i soundet, men inte lika stygtt som Distortion? Med Lo-Fi kan du ge dina beats den rätta retro-känslan — en doft av gamla analoga burkar.



## Tips 23 Wah



Wah är en svepande filtereffekt för funkiga spår. Använd CONTROL-ratten för att ändra hastigheten på filtersvepet. Dra upp den mot max för en vibrato-liknande effekt.



## Kapitel 4

# Isolator Basics

Med DJX-II:s Isolator kan du skraddarsy ditt sound — mjukt och fett, vasst och tunt, eller stort och mäktigt!

## Tips 24 Det rätta soundet!

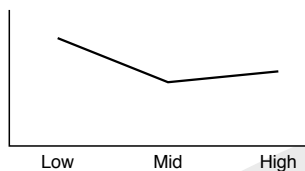
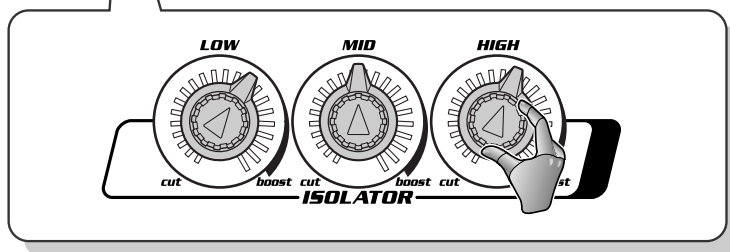
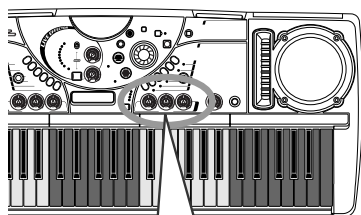


Tyngre botten? Krispig, skimrande topp? Med Isolator-rattarna kan skruva till soundet precis så som du vill ha det. Prova t ex att vrida LOW- och HIGH-rattarna lite åt höger, så blir det genast lite mer punch i ljudet. Fortsätt att skruva tills du hittar det rätta soundet för just det du jobbar med för tillfället.

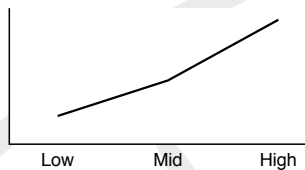
Var och en av dessa tre rattar kontrollerar var sitt frekvensband — bas (Low), mellanregister (Mid) och diskant (High). Omfånget för varje ratt är -12dB till +12dB, alltså ett omfång av  $\pm 24$ dB totalt.

◆ **Se upp när du skruvar** — om Master Volume är vid eller nära max-läget kan det lätt dista när du också drar upp Isolator-rattarna mot max, dvs "boostar" dem.

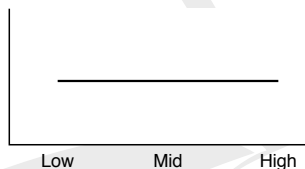
◆ **Ett gott råd:** Boosta inte i onödan! Vill du till exempel höja topp och botten får du samma resultat om du i stället sänker mellanregistret en aning.



Boostad botten, aningen höjd topp.



Tunt, spretigt sound — nästan ingen bas, mycket bright och spröd topp.



Rak kurva = normalinställningar (mittlägen).



# Kapitel 5

## Klaviaturen

Nästan gömd bland alla DJX-II:s häftiga funktioner hittar du faktiskt en helt vanlig klaviatur!

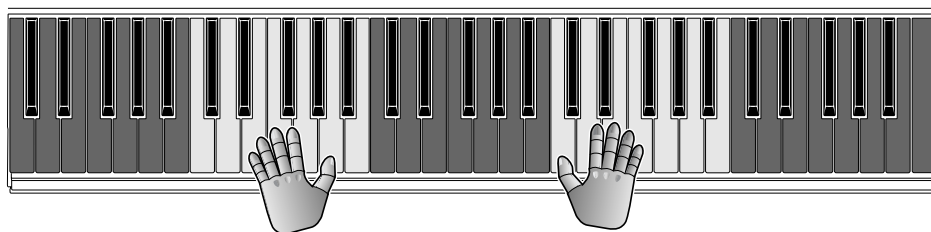
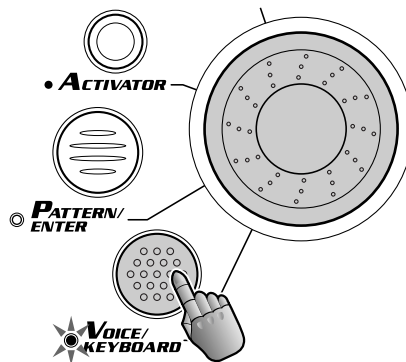
### **Tips 25** Spela på klaviaturen



Trots att DJX-II:s klaviatur med sin annorlunda färgsättning inte riktigt ser ut som en vanlig klaviatur, kan den faktiskt fungera som en sådan också.

Tryck helt enkelt på VOICE/KEYBOARD-knappen för att kalla upp Keyboard-läget, så kan du spela på klaviaturen precis som på en vanligt klaviatur. När du vill gå tillbaka till DJX-II:s standardläge — Pattern Control — trycker du på PATTERN/ENTER-knappen.

Du kan växla mellan Keyboard-läge och Pattern Control-läge när som helst — även medan Pattern och Activator spelar.



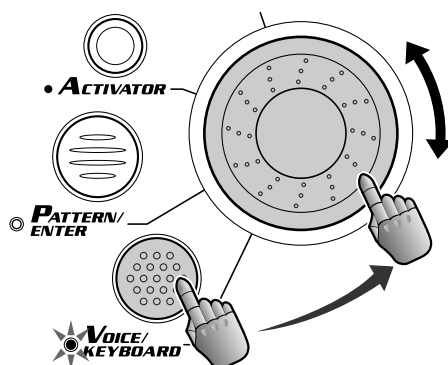


## Tips 26 Pröva ljuden!



DJX-II är fullproppad med dynamiska och mycket realistiska ljud. Sätt dig nu en stund och spela med dem!

För att komma åt ljuden och spela med dem trycker du på VOICE/KEYBOARD-knappen (datafönstret visar "Vxxx", där "V" står för Voice). Välj sedan ljudnummer med dataratten.



Indikerar valt ljud(nummer)

### ● Pröva de här ljuden:

Kategori	#	Ljudnamn	Kommentar
HYPER MIX	000	DJX-II	Diverse röster från olika världsdelar, plus scratchar från USA.
SYNTH PAD	015	Wave 2001	Läcker syntpad med kraftigt filtersvep — bra för Trance och Chill-out.
GUITAR	036	Dist. 5th	Distat, metalliskt gitarrsound.
SQUARE LEAD	054	Square Lead 2	Klassisk analog syntvågform.
SAW LEAD	056	Break it	Fett solosyntljud — perfekt för Euro och Rave.
	065	Saw Lead 2	Surrande analogsyntljud i typisk 80-talsstil.
ANALOG BASS	092	Hyper	Syntbasljud för alla möjliga stilar.
	094	Dist-Syn	Gnisslande, funkigt syntljud — bra för Acid.
DRUM LOOP	177	Drum Loop H2	En slicad Hip-hop-loop på tangenterna C3-A3 — spela dem i valfri ordning för dina egna rytmer.
HYPER DRUM KIT	192	DJX Kit	Olika trum- och percussionljud på nästan varenda tangent — plus ett par utflippade ljudeffekter. Här har du mycket att hämta för dina egna beats!

## Kapitel 6

# Part Mixer Basics

Vi är nu klara med grundfunktionerna i DJX-II, och det är det dags att gå vidare med Parts. Detta kapitel — och de två följande — handlar om hur man bygger upp intressanta arrangemang och instrumentala strukturer.

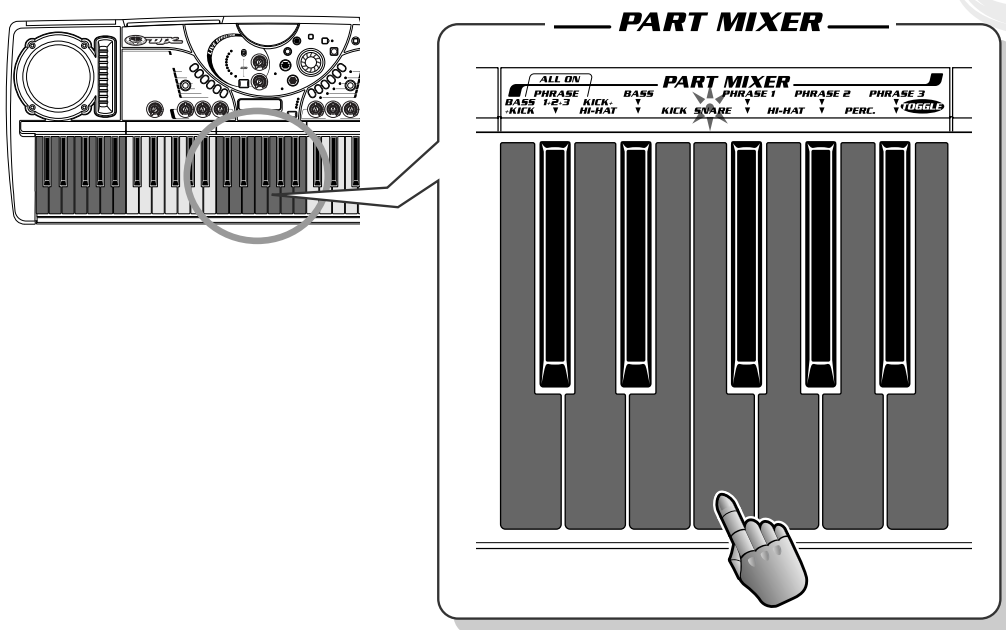
## Tips 27 Vad är en Part?



DJX-II:s Patterns består av åtta olika instrumentala stämmor — Parts: Kick (bastrumma), Snare (virveltrumma), Hi-Hat, Percussion (diverse slagverksinstrument) och tonala fraser, Phrases 1-3. Varje Part har sin unika funktion och sitt eget sound i rytmen.

DJX-II:s Part Mixer sätter dig i producentstolen. Här kan du i realtid lägga in Parts i mixen och ta bort dem från mixen. Part Mixer är med andra ord ett arrangemangsverktyg.

Trumsounden (Kick, Snare, Hi-Hat och Percussion) är utlagda på de grå tangenterna i Part Mixer-sektionen, medan de tonala stämmorna (Bass, Phrases 1-3) är utlagda på de svarta tangenterna.



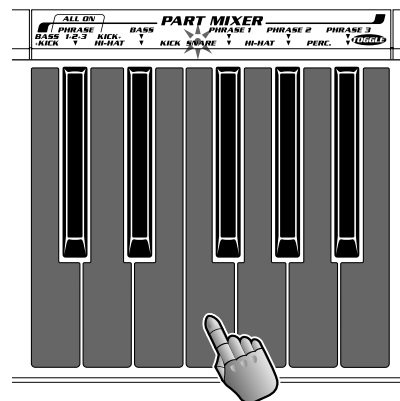
## Tips 28 Remixa Parts



Nu är det dags att börja arra om! Varje tryckning på en tangent i Part Mixer-sektionen kopplar in alternativt tystar respektive instrument.

När Pattern spelar blinkar indikatorerna ovanför Part-tangenterna för de Parts som hörs. När du stänger av en Part slocknar också dess indikator. Hur lätt som helst, inte sant! Detta är något du verkligen kommer att ha nytta av när du spelar live, eftersom du direkt ser vilka Parts som spelar.

Pröva detta nu! Tryck på Part Mixer-tangenterna för att koppla in Parts och stänga av dem. Försök lägga på minnet hur enskilda Parts låter, både ensamma och tillsammans med andra.

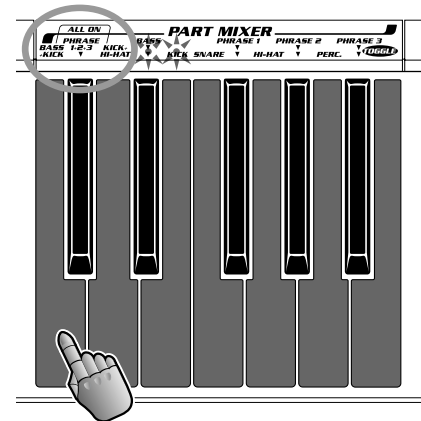


## Tips 29 Combination-tangenter



Ibland kommer du att vilja tysta eller koppla in flera Parts på samma gång. I stället för att spela flera tangenter i ett slags "Part"-ackord kan du med hjälp av de speciella Combination-tangenterna koppla in eller tysta flera Parts samtidigt — med en enda tangent!

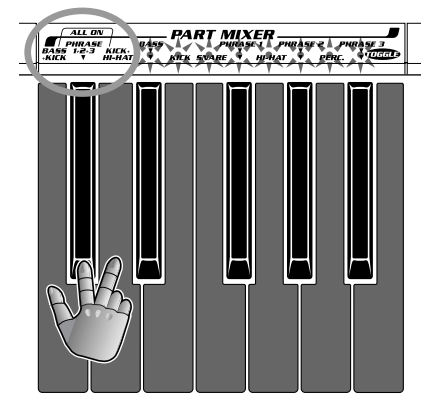
Combination-tangenterna är: BASS+KICK, PHRASE1+2+3 och KICK+HI-HAT. Om du t ex trycker på BASS+KICK-tangenten kopplas BASS och KICK in och alla övriga Parts tystas. Se till att du verkligen använder dig av denna smidiga arrangemangsfunktion i din musik!



## Tips 30 Koppla in alla Parts på en gång!



Här är ett användbart tips: Om du har mutat flera Parts finns det ett blixtnabbt sätt att få tillbaks allihop igen! Tryck samtidigt på BASS+KICK, PHRASE1+2+3 och KICK+HI-HAT, så kopplas alla Parts in på en gång.

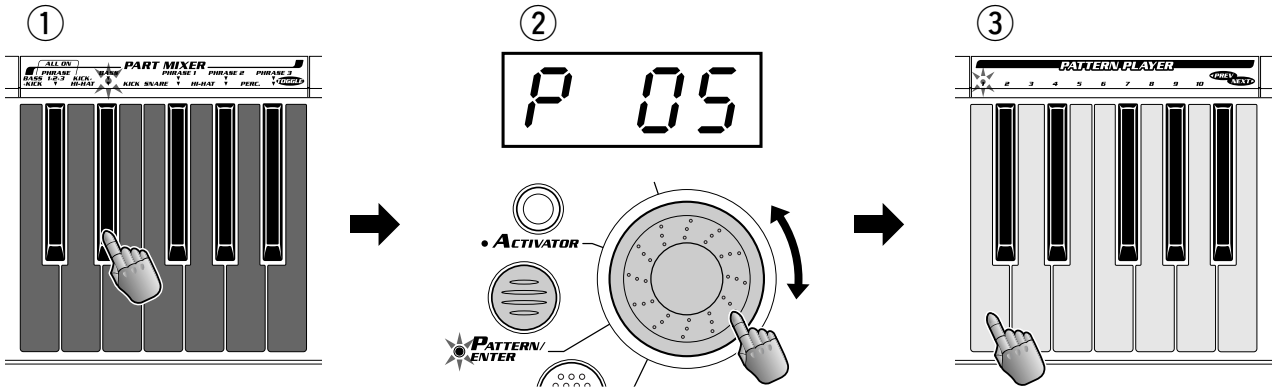


# Tips 31 Jobba med instrumentala strukturer



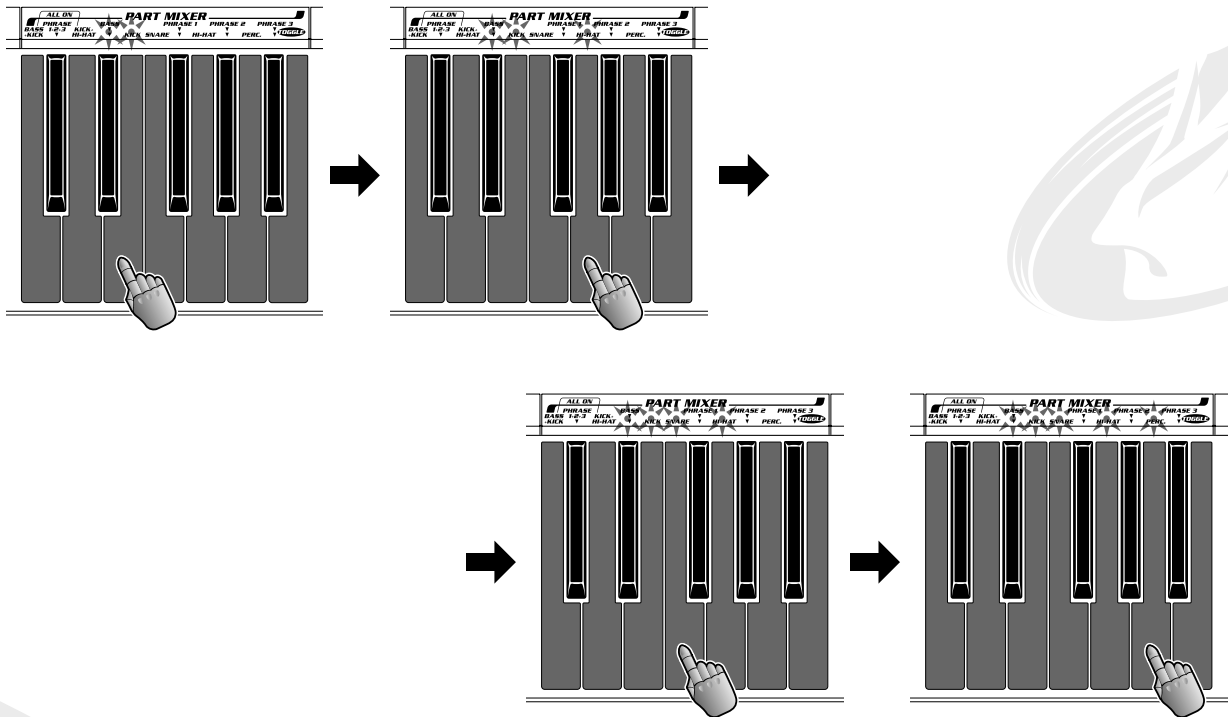
Jobba med instrumentala strukturer. Alla bra DJ:s och remixare gör det. Varför? Därför att det är ett så effektivt sätt att variera musiken!

Här är ett exempel: Koppla bort alla Parts utom BASS. Välj P05 och starta V1.



Låt basen spela en stund. Ta in Kick. Låt bas och baskagge spela själva en stund, och ta sedan in Hi-Hat. Fortsätt med Snare för att banka in rytmen ordentligt, och hotta upp med lite Percussion efter ett par varv. Ta till sist in resterande Parts så att Pattern spelar med full besättning.

Experimentera med andra Patterns, instrumentkombinationer och ordningsföljder. Låt dina öron avgöra vad som låter bra eller inte — det är genom att pröva och lyssna som du lär dig!



## Kapitel 7

# Part Selector

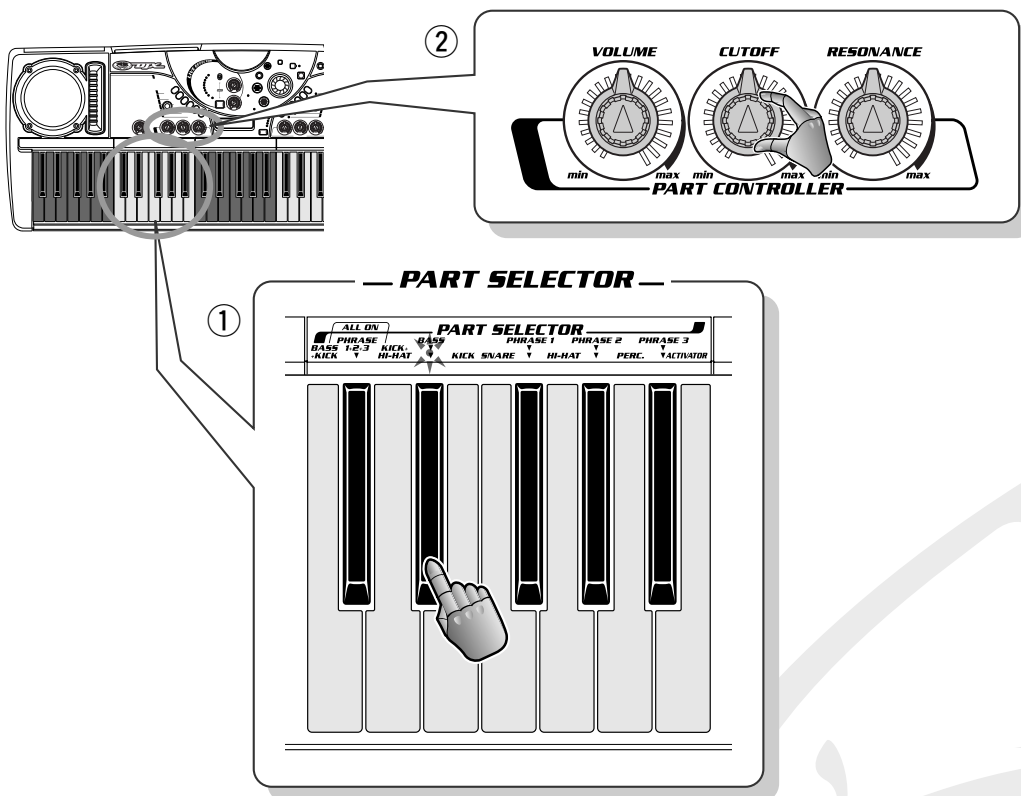
Du har nu bekantat dig lite med Parts, och det är dags att titta på en del intressanta saker man kan göra här.

## **Tips 32** Välj en Part och skruva på soundet!



Om du gillade att skruva på effektsoundet (Tips 13-23), vänta då bara tills du börjar jobba med Part-soundet! Det är nu det roliga börjar, så låt oss presentera Part Selector och Part Controller.

Part Selector i sig gör inget för soundet — den låter dig helt enkelt välja den Part du vill skruva på med Part Controller.



Om du till exempel valt BASS med Part Selector-tangenterna och vrider på CUTOFF-ratten, kommer enbart Bass Part:en att påverkas när du ändrar Cutoff-inställningen. Väljer du Hi-Hat med Part Selector och vrider på VOLUME-ratten är det bara Hi-Hat-volymer som ändras.

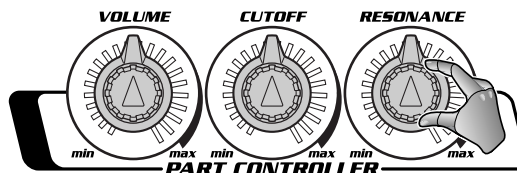
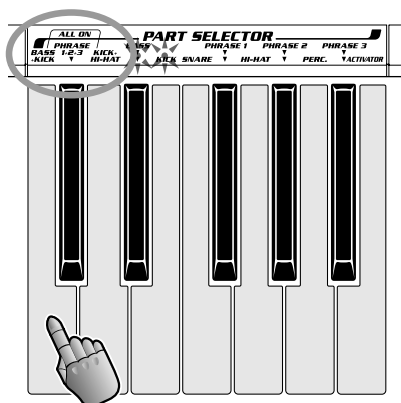
Lägg märke till att denna funktion bara fungerar på en Part i taget. Väljer du en Part och vrider på en ratt är det bara vald Part som påverkas. När du trycker på en av de normala Part Selector-tangenterna (BASS, KICK, SNARE, etc) blir vald Part återkomlig för kontroll medan övriga Parts ignoreras.

## **Tips 33** Fler Combination-tangenter



Råkade vi säga att du bara kan kontrollera en Part i taget? Sorry! Part Selector har faktiskt tre Combination-tangenter också som låter dig kalla upp och skruva på flera Parts samtidigt.

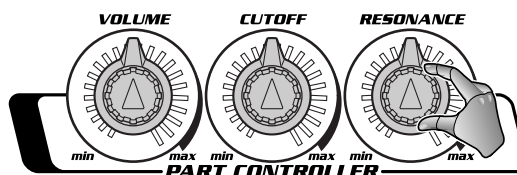
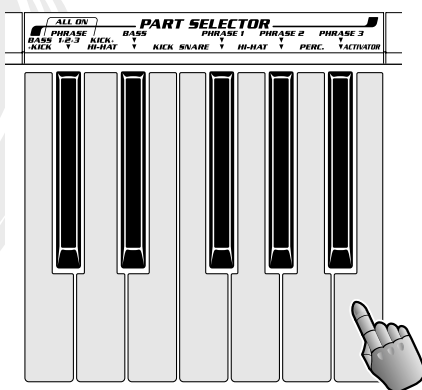
Trycker du t ex på BASS+KICK-tangenten kan du använda Part Controller-rattarna för att skruva på både Bass och Kick Part samtidigt. Givetvis fungerar Combination-tangenterna PHRASE1+2+3 och KICK+HI-HAT på samma sätt.



## Tips 34 Skruva på Activator-soundet också!



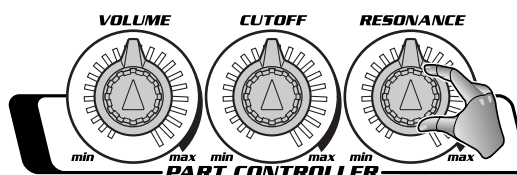
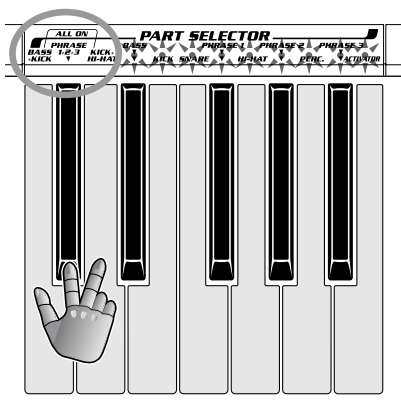
Gissa vad du kan göra mer? Jo, du kan även skruva på Activator-soundet med Part Controller! Trycker du på ACTIVATOR-tangenten i Part Selector-sektionen, ja då har du just kallat upp alla Activator-ljuden också. Med andra ord — Part Controller påverkar ALLA tangenter i Activator-sektionen på samma gång.



## Tips 35 Skruva på alla Parts på en gång!



Nu börjar det bli riktigt roligt! Tryck på de tre tangenterna BASS+KICK, PHRASE1+2+3 och KICK+HI-HAT samtidigt, så väljs alla Parts — och alla Activator-ljud. Vrid på CUTOFF-ratten eller någon av de andra Part Controller-rattarna och hör hur hela soundet förändras radikalt — just för att alla Part- och Activator-ljud kontrolleras på samma gång.



## Kapitel 8

# Part Controller

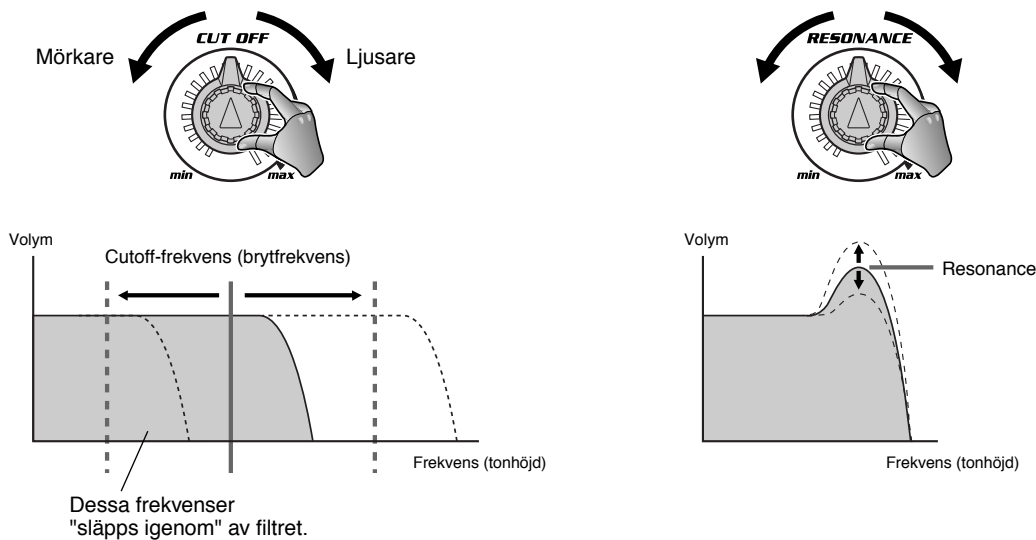
I förra kapitlet fick du lära dig att skruva lite på Parts. Nu är det dags att titta närmare på Part Controller-sektionen. Dessa tre små rattar kan göra mer för soundet än vad man skulle kunna tro!

## Tips 36 Cutoff och Resonance



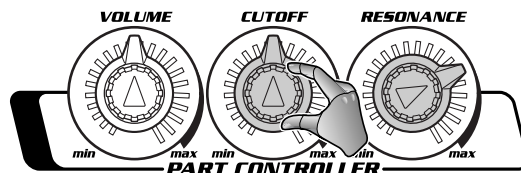
CUTOFF- och RESONANCE-rattarna kontrollerar filtereffekterna. Vad är då filtereffekter, undrar du kanske? Jo, filter har alltid varit ett av de viktigaste verktygen i analoga syntar, och i rätta händer kan filter förvandla ett trist, platt sound till dynamisk och levande musik.

Vrid CUTOFF åt vänster, så blir soundet mörkare och mer instängt. Vrid CUTOFF åt höger, så blir soundet ljusare och öppnare. RESONANCE-ratten bestämmer hur brant filtret skall vara kring den s k brytfrekvensen — Cutoff Frequency. Vrid RESONANCE åt höger, så blir filtertoppen skarp och markant. Vrid RESONANCE åt vänster, så planar filtret ut.



Pröva att vrida CUTOFF fram och tillbaka med RESONANCE satt till mellan klockan 2 och 3 (se nedan). Med RESONANCE satt så pass högt blir filtret brantare, och det gör att du tydligare kan höra hur filtertoppen flyttar sig när du vrider på CUTOFF, dvs ändrar brytfrekvensen.

Det är ingen idé att försöka beskriva det här i ord — pröva själv i stället, så hör du direkt hur mycket detta betyder för soundet!

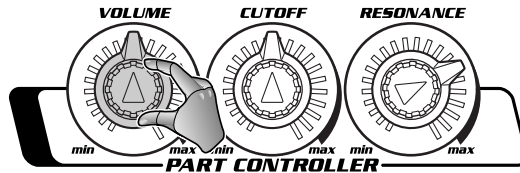






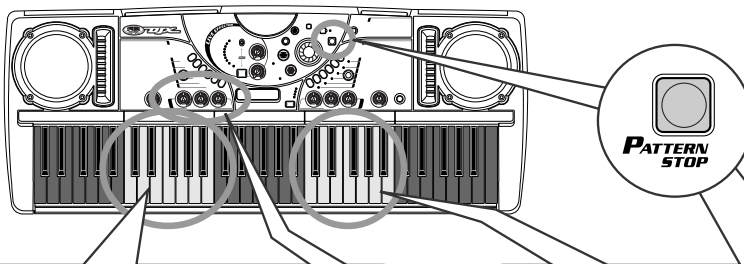
## Tips 37 Justera Part-volymen

VOLUME-ratten ser förvisso ut att vara bara en enkel kontroll för Part-volymen — men enkelheten bedrar. Genom att den låter dig justera volymen för varje enskild Part kan du med den göra vissa arrangemangstrick i farten, som t ex att fada Parts in och ut ur mixen — medan Pattern spelar!

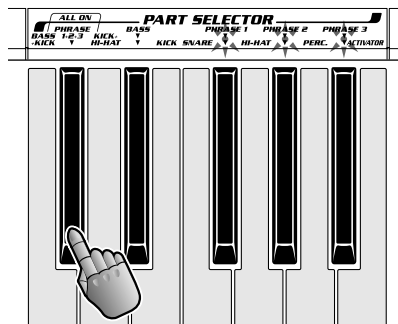


## Tips 38 Spela med Cutoff

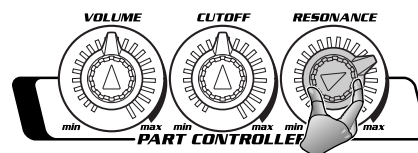
Sätt RESONANCE till mellan klockan 2 och 3 och välj PHRASE1+2+3 med PART SELECTOR. Vrid sedan sakta på CUTOFF-ratten för att skapa en långsam, svepande effekt. Vrid ratten snabbt fram och tillbaks för wah-wah-liknande effekter.



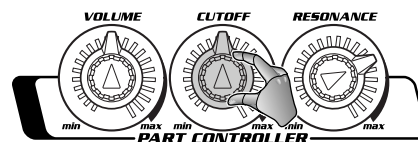
③ Välj PHRASE1+2+3.



- ① Starta Pattern.
- ② Sätt RESONANCE till mellan klockan 2 och 3.



- ④ Vrid på CUTOFF-ratten.



- ⑤ Stoppa Pattern.



# Key Shifter

DJX-II är en suverän dansmusikmaskin, och som sådan är det förstås det rytmiska den är bäst på. Men den klarar av det tonala också, och en av funktionerna som hanterar detta är Key Shifter.

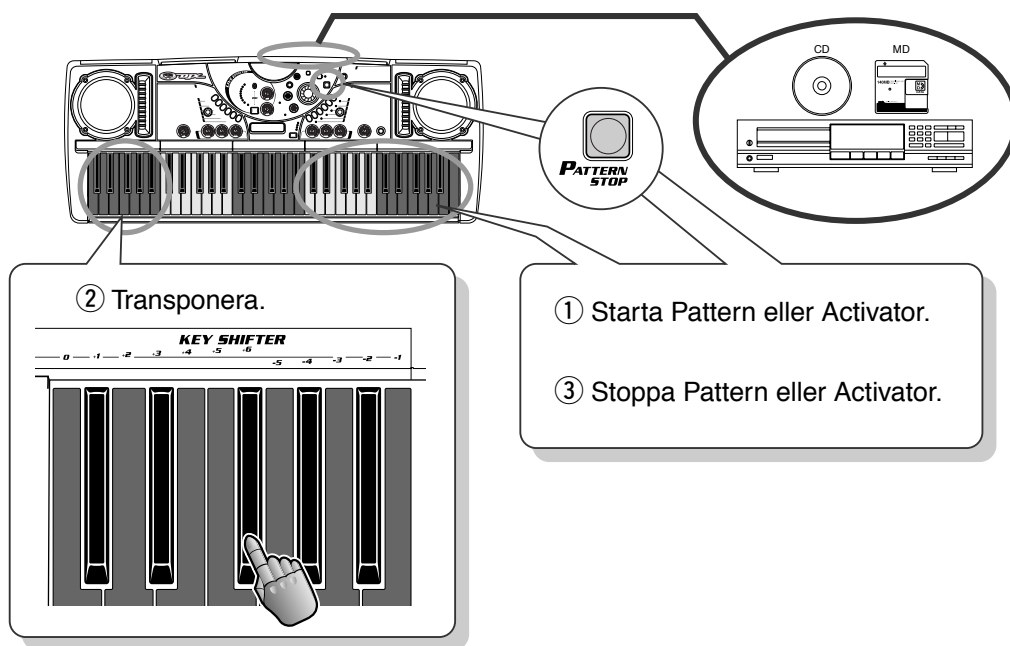
## Tips 39 Transponera tonarten



Med Key Shifter-sektionen i DJX-II kan du transponera tonhöjden (dvs tonarten) för totalljudet uppåt eller neråt — ögonblickligen!

Att transponera innebär inte bara att tonhöjden ändras — det förändrar också hela klangfärgen. Använd de högre transponeringstangenterna (+1 till +6) för att göra soundet ljusare, mer intensivt, och använd de lägre (-1 till -5) för att göra soundet mer avspänt och dämpat.

Key Shifter-funktionen är speciellt användbar när du använder DJX-II med en extern ljudkälla som t ex CD eller vinyl, eftersom du med den kan stämma om DJX-II:s Pattern till den externa ljudkällans tonart.

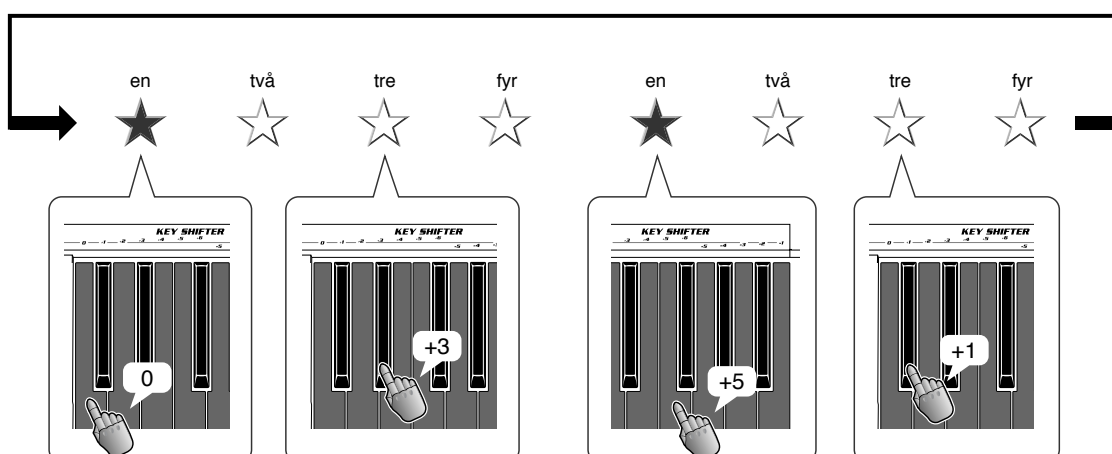


## Tips 40 Skapa dina egna ackordsföljder!



När DJX-II spelar ackord (och det förekommer i de flesta Patterns) innebär transponering i praktiken ackordsbyten. Med Key Shifter kan du med andra ord byta ackord "i farten" och skapa egna ackordsföljder — medan du spelar!

Låt oss nu pröva detta. Välj P08, starta V1 och tryck på Key Shifter-tangenterna i den ordningsföljd som visas nedan.



Eftersom många av DJX-II:s Patterns har sina egna, förprogrammerade ackordsföljder kan en transponering mitt i ett Pattern resultera i oväntade och konstiga harmoniska vändningar. Experimentera friskt — kanske kan även konstiga vändningar bli till något bra! Pröva olika Patterns. Pröva t ex att bara använda två tangenter som du varannan takt växlar mellan. Väljer du ett 4-takters Pattern med ett flertal ackordväxlingar under dessa fyra takter bör du kanske inte transponera mitt i, utan vänta tills Pattern spelat klart en vända. Som du snart kommer att märka är Key Shifter-funktionen trots sin enkelhet en utomordentligt användbar funktion musikaliskt sett!

## Kapitel 10

# Ribbon Controller

DJX-II har en massa rattar, knappar och andra kontrollorgan, och av alla dessa är Ribbon Controller det som kanske ger dig den mest direkta musikaliska kontrollen!

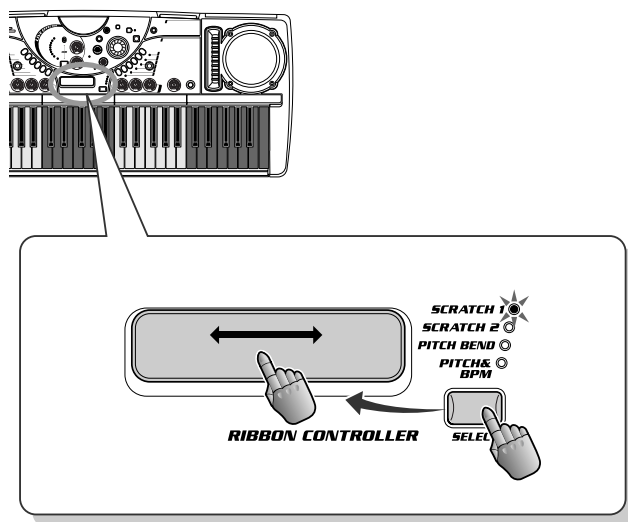
## Tips 41 Scratcha på Ribbon!



DJX-II:s fantastiska Ribbon Controller jobbar du med precis som med en skivtallrik — men den tar bara så mycket mindre plats!

Välj Scratch 1 med SELECT-knappen. Tryck helt lätt på Ribbon Controller och hör det karakteristiska vinylknastret! Dra nu fingret i sidled längs Ribbon för att få fram scratchsound. Byter du till Scratch 2 (med SELECT) får du ett annat scratchsound.

Som alltid — spela med rytmen och håll timingen i strama tyglar!



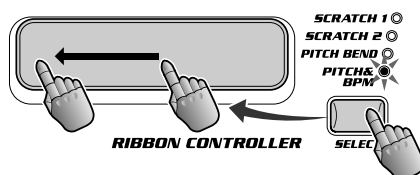
## Tips 42 Stoppa skivtallriken



Du har säkert hört den här effekten förr — när hela spåret sjunker i tonhöjd och stannar upp helt. Jodå, även det kan du göra med DJX-II — med full kontroll in i minsta detalj!

Välj Pitch&BPM med SELECT-knappen. Detta ger Ribbon Controller kommandot över både tonhöjd och tempo på en gång. Starta ett Pattern. Aktivera tempovisningen med BPM/TAP-knappen. Sätt fingret mitt på Ribbon, dra långsamt åt vänster — och hör hur tonhöjden sjunker och tempot saktar ner. Håll ett öga på datafönstret — där ser du tempovärdet ändras hela tiden. Fortsätt att dra fingret åt vänster tills " - - - " visas i datafönstret, vilket innebär att din virtuella skivtallrik står helt still — precis som om du hade stängt av strömmen till motorn!

Släpp Ribbon, så startar din "skivspelare" igen! Lägg speciellt märke till hur uppstarten sker — med ett karakteristiskt, kort slirande från stillastående till normalt varvtal. Det här är en verkligt häftig effekt — bara du använder dig av den med måtta, på de rätta ställena!



# BPM/Tap Basics

Kontroll över tempot betyder kontroll över dansgolvet! Vissa DJ's har utvecklat detta till en hel vetenskap, och det kan du själv pröva på med följande två enkla tips.

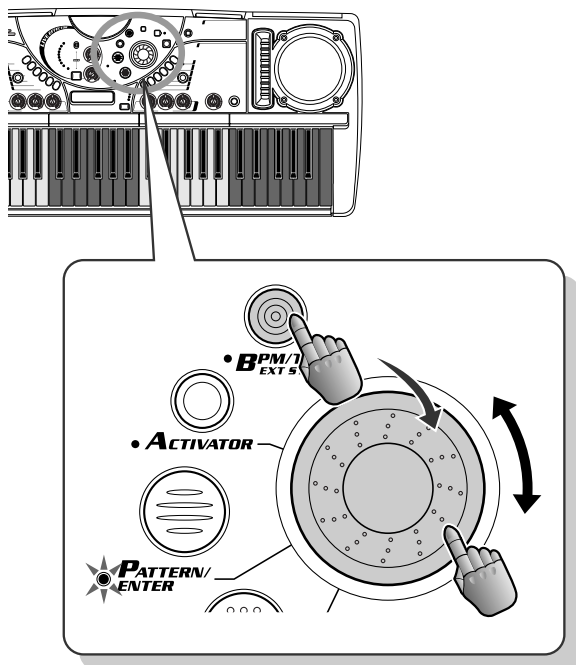
## Tips 43 Ändra tempot



Ett säkert sätt att höja tempen på dansgolvet är att dra upp tempot!

Tryck på BPM/TAP-knappen en gång för att ta fram tempovisningen och vrid på dataratten. Tempo-omfånget är 32.0 till 280.0. Prova t ex att öka trycket gradvis genom att starta Pattern med ett långsammare tempo än normalt för att sedan dra upp tempot!

◆ **Se upp!** Om Pattern stoppas och man vrider dataratten förbi 280.0 visas meddelandet "Sync" i datafönstret, och då går DJX-II in i Sync-läge (se sidan 69). Om det händer, gör så här för att lämna synkläget: Vrid helt enkelt dataratten moturs tills BPM-värde åter visas i datafönstret.



Sync-läge (sida 69).  
Endast valbart när  
Pattern är stoppat.



## Tips 44 Återgå till originaltempot



Vill du återgå till originaltempot, dvs det tempo som ett Pattern programmerats med? Enkelt! Tryck bara på BPM/TAP-knappen och håll den intryckt. Efter cirka två sekunder återställs tempot för valt Pattern till originalvärdet.



# Pattern Player Power Tips

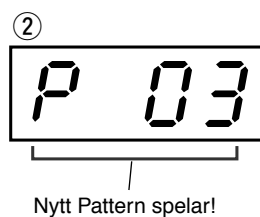
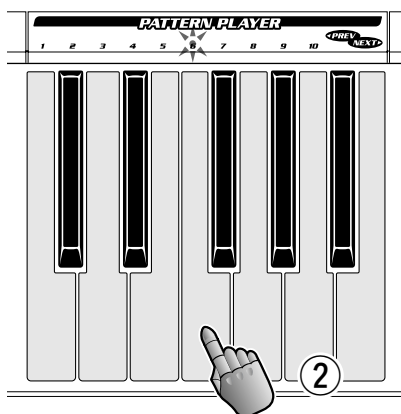
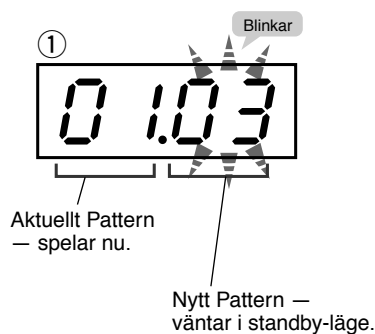
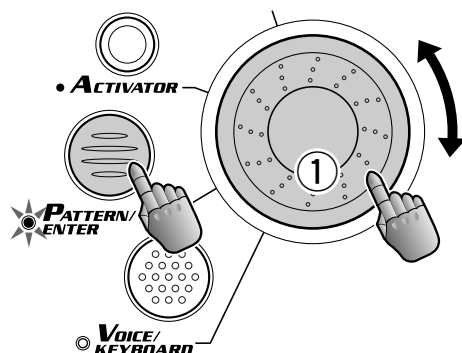


## 45 Hämta nytt Pattern och ny Variation – på samma gång!



Ibland kommer du att vilja byta inte bara till ett nytt Pattern, utan också till en viss Variation — direkt och på samma gång. Här är bästa sättet att göra det på.

Tryck på PATTERN/ENTER-knappen och vrid på dataratten för att kalla upp det nya Pattern-numret. Tryck sedan på önskad Variation-tangent medan aktuellt Pattern spelar, varvid både Pattern- och Variation-numret ändras samtidigt.



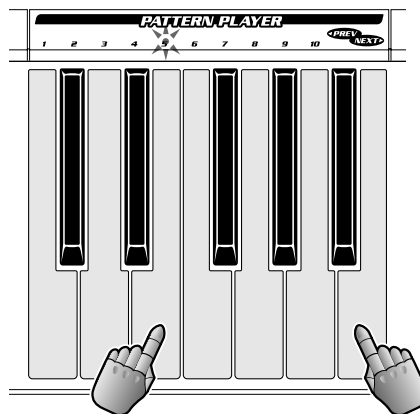


## 46 Stega upp till nästa Pattern och Variation



Här är en variant på Tips 45 som på samma gång låter dig välja nästa Pattern-nummer och en av dess Variations. Tryck samtidigt på NEXT och önskad Variation-tangent i Pattern Player-sektionen, varvid både Pattern- och Variation-nummer ändras.

Du kan naturligtvis göra samma sak med PREV (Previous) också, dvs backa ett Pattern-nummer.

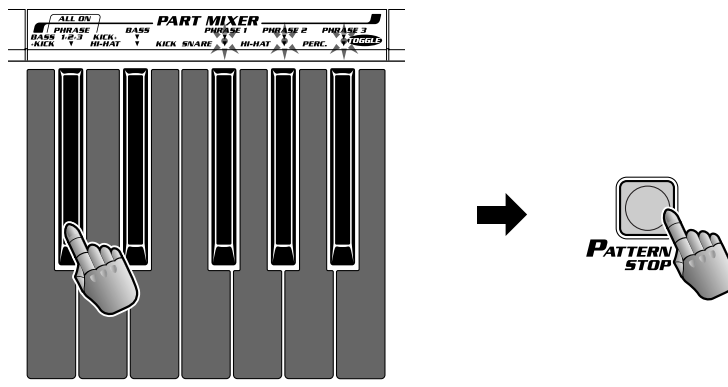


## 47 Cool utro



Här är en cool utro som är som en fade out — bara så mycket intressantare!

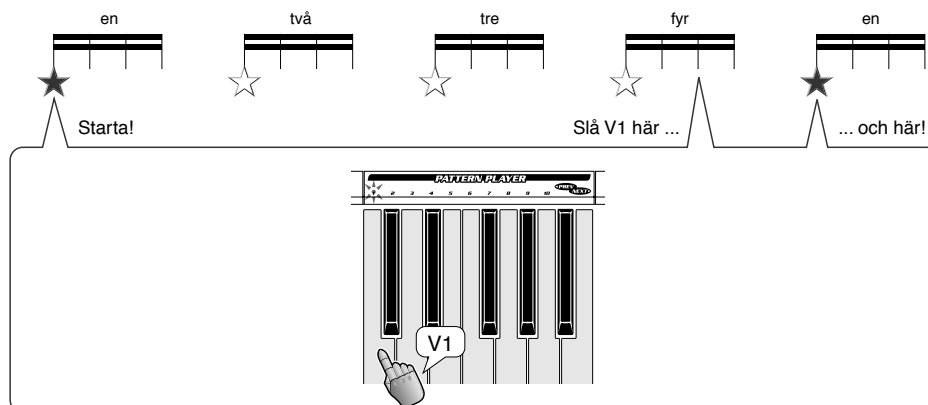
Medan Pattern spelar, tryck på PHRASE1+2+3 i Part Mixer-sektionen för att koppla bort grundrytm och trummor. Låt Phrase Parts spela i en eller två takter, och tryck sedan på PATTERN STOP precis i slutet på Pattern — alldeles innan "ettan" i nästa takt.



## Tips 48 Kreativt Fill-in 1



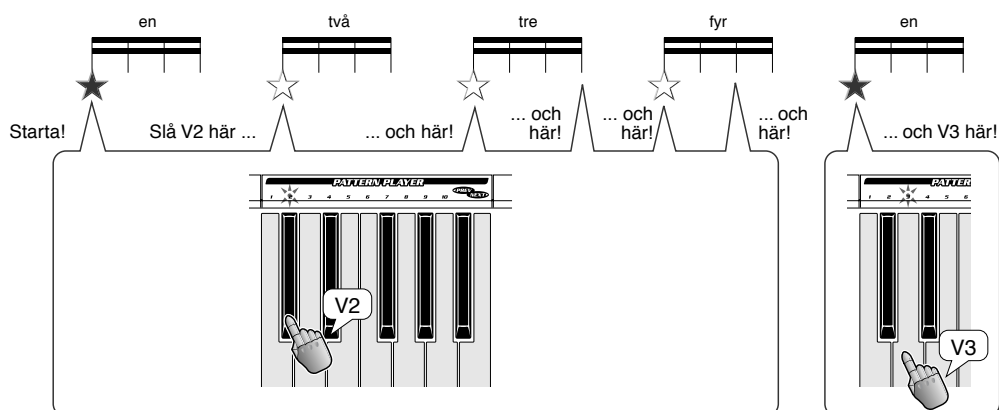
Välj P03 och starta med V1. Slå sedan V1-tangenten i följande rytm:



## Tips 49 Kreativt Fill-in 2



Välj P03 och starta med V2. Slå V2-tangenten upprepade gånger i nedanstående rytm, och därefter V3 på "ettan" för att byta Variation.



## Tips 50 Använd Activator som övergång till nästa Variation



Här är en teknik som du kan använda dig av för att skapa en övergång eller ett fill till nästa Variation. Ett elegant sätt att ändra rytmen utan att bryta det rytmiska flödet!

Välj P06 och A02. Starta V1 och spela Activator Loop 1 medan Pattern spelar. Så snart Loop 1 spelat en takt eller två stoppar du loopen och byter till en ny Variation genom att trycka på Loop 1- och V5-tangenterna samtidigt.

# Kapitel 13

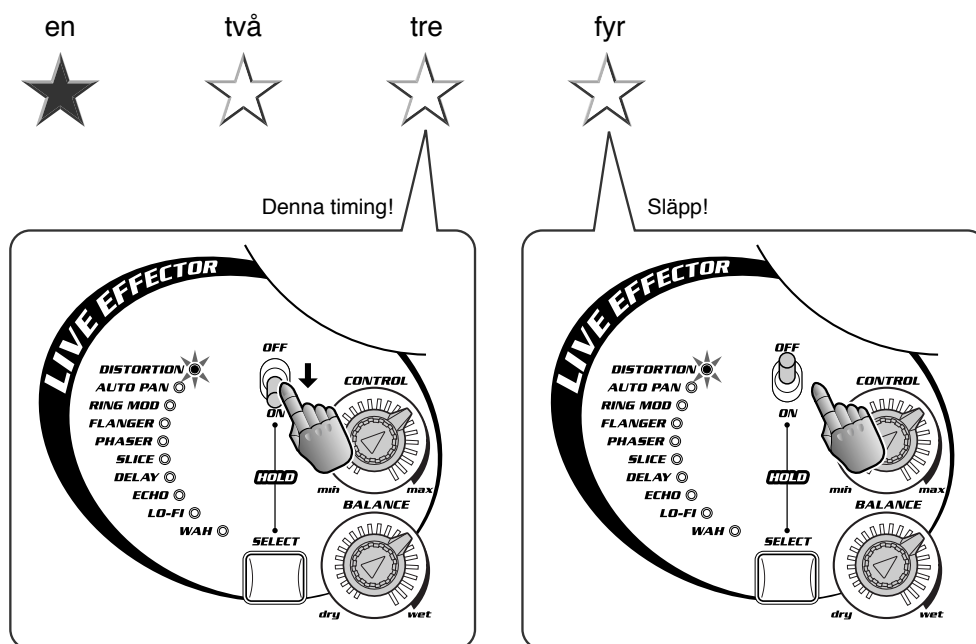
## Live Effector Power Tips

### Tips 51 Distortion



Distortion är en effekt som du bör använda sparsamt, men som använd på rätt ställen kan ge extra tyngd åt soundet. Använd Distortion för att lägga till accenter, t ex på andra eller tredje slaget i takten!

En variant är att slänga in Distortion i rytmiska repetitioner, vilket ger nya accenter i ett Pattern så att det i princip låter som ett nytt Pattern. Distortion fungerar speciellt bra ihop med vissa andra effekter som t ex Ring Mod, Flanger och Phaser. Du kan givetvis spela in det du gör här i Performance Recorder (sidan 56) och använda detta "nya" Pattern som en Variation — i realtid, utan behöva göra om ett enda handgrepp!

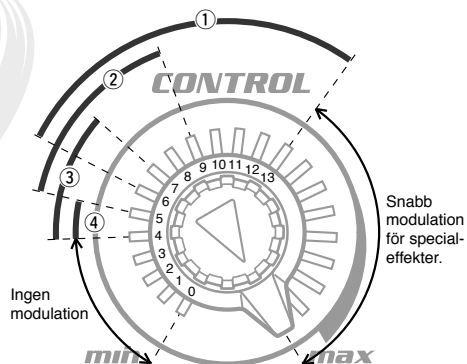




## Tips 52 Auto Pan



Vrid CONTROL-ratten tills du hittar precis rätt läge, dvs det läge där autopanoreringen synkar till spelande tempo.



① 1 beat cykel	Ratt-position	6	7	8	9	10	11	12	13	
	bpm	55	70	90	110	125	145	160	195	
② 2 beat cykel	Ratt-position	5	6	7	8	9				
	bpm	70	110	140	180	200				
③ 3 beat cykel	Ratt-position	4	5	6	7					
	bpm	60	105	165	210					
④ 4 beat cykel	Ratt-position	4	5							
	bpm	80	140							

### ◆ Teknisk notis:

De rattpositioner och tempoangivelser (BPM-värden) som visas här är ungefärliga.

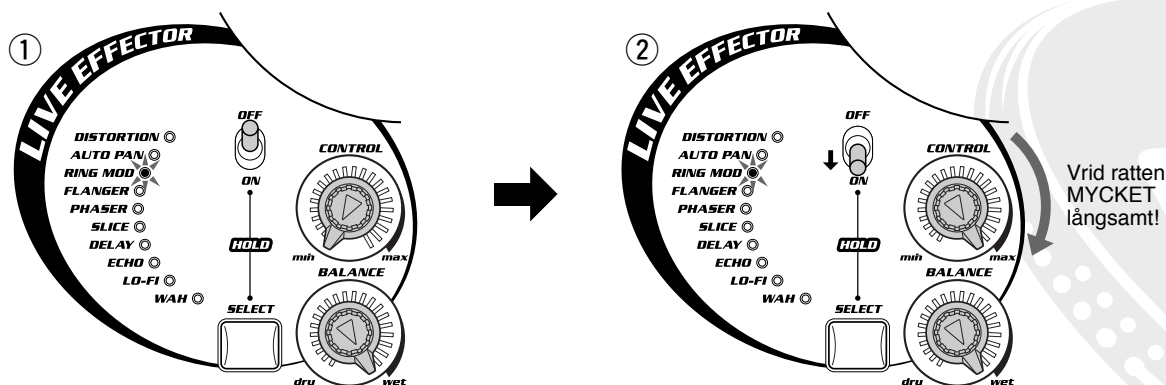
Med andra ord: Justera CONTROL-ratten tills du hör att panoreringen är synkad med tempot!

## Tips 53 Ring Modulation



Som vi redan nämnt i Tips 16 är Ring Modulation en kraftfull effekt som du bör spara till intron, övergångar och andra höjdpunkter i mixen. Så här kan du t ex använda Ring Modulation för att bygga upp mixen mot en rejäl klimax:

Ställ först in kontrollerna: CONTROL till min och BALANCE till wet. Håll sedan effektomkopplaren i ON-läge (eller lås den enligt beskrivningen i Tips 13) samtidig som du vrider CONTROL-ratten mot max — mycket långsamt. Använd effekten för att stegra spänningen, och sedan — precis på rätt ställe, alldeles innan "ettan" — stänger du av effekten och byter Pattern eller Variation.



## Tips 54 Flanger



Vrid CONTROL-ratten tills du hittar precis rätt läge, dvs det läge där Flangerns modulationscykel synkar till spelande tempo. Se illustrationen i Tips 52 för detaljer om rattens relativa läge i förhållande till tempot.

## Tips 55 Phaser



Vrid CONTROL-ratten tills du hittar precis rätt läge, dvs det läge där Phaserns modulationscykel synkar till spelande tempo. Se illustrationen i Tips 52 för detaljer om rattens relativa läge i förhållande till tempot.

## Tips 56 Slice

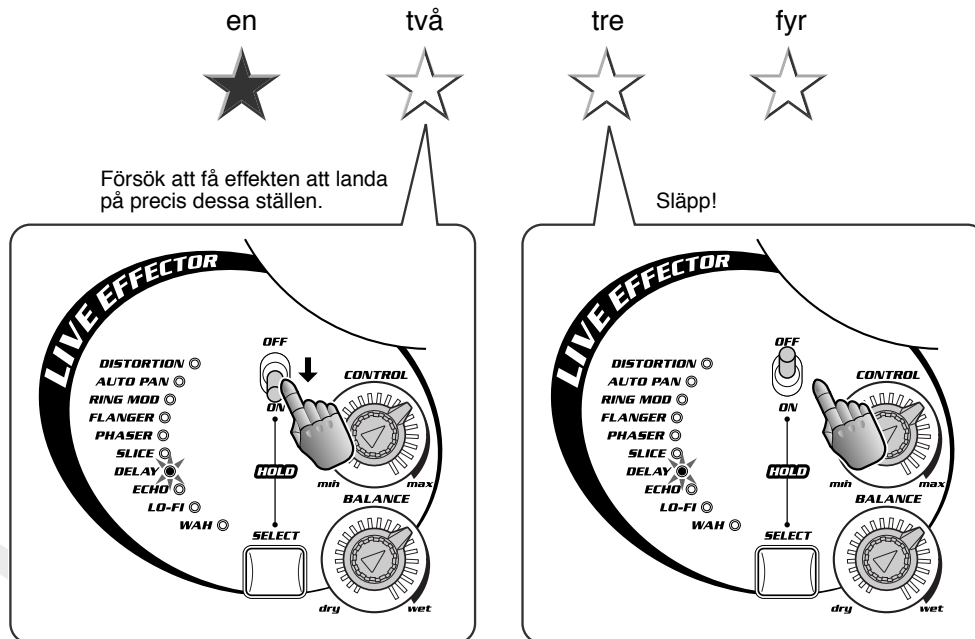


De annorlunda rytmer som Slice skapar beror både på vilket Pattern du har valt och på CONTROL-rattens inställning. Experimentera friskt! Pröva med olika Patterns och hör hur de förändras när du ändrar CONTROL-rattens läge. Vrid ratten långsamt och försök hitta dina favoritlägen.

## Tips 57 Delay



Intelligent bruk av Delay är en av hörnstenarna i många dansmusikstilar. Sätt BALANCE-ratten till mellan klockan 2 och 3, och koppla in effekten på bara vissa taktslag. Spela en stund med detta — experimentera och försök hitta det rätta läget med CONTROL-ratten, dvs det läge där Delay låser perfekt på grooven och ger den rätta rytmiska skjutsen!



### ◆ Rattposition och Delay-tid

Positionen för CONTROL-ratten bestämmer den rytmiska indelningen (i tidsvärden) för Delay — vilket automatiskt synkar Delay till spelande tempo.

## **Tips 58 Echo**



I många dansmusikstilar används ekoeffekter på ovanliga och överraskande sätt. Med DJX-II:s Echo-effekt kan du använda den populära 3/4-baserade Delay:en för att bygga upp rytmiskt dramatiska rollar och fills. Här finns också en del fascinerande ekostrukturer som du kan använda dig av i övergångar och avslutningar.

Här är ett coolt trick: Välj P08 och starta V1 med enbart Kick. Sätt CONTROL till ungefär klockan 2 och BALANCE till ungefär klockan 12, dvs mitten. Koppla in effekten, stoppa Pattern och låt Kick-repetitionerna tona ut. Alldeles innan Kick tonat ut helt startar du Pattern igen med alla Parts inkopplade.

## **Tips 59 Lo-Fi**



Du kanske har dina egna preferenser när det gäller Lo-Fi, men extrema inställningar brukar fungera bäst — med CONTROL på max och BALANCE på wet.

För ett ännu mer autentiskt AM-radiosound, sätt Isolator LOW och HIGH på minimum (=cut). Jobba med dessa rattar i takt med rytmen och försök få tillbaks soundet till normal klangfärg precis på "ettan" genom att vrida LOW och HIGH till mittläget så snabbt du kan.

## **Tips 60 Wah**



Vrid CONTROL-ratten tills du hittar rätt läge, dvs det läge där Wah-effektens modulationscykel synkar till spelande tempo. Se illustrationen i Tips 52 för detaljer om rattens relativa läge i förhållande till tempot.



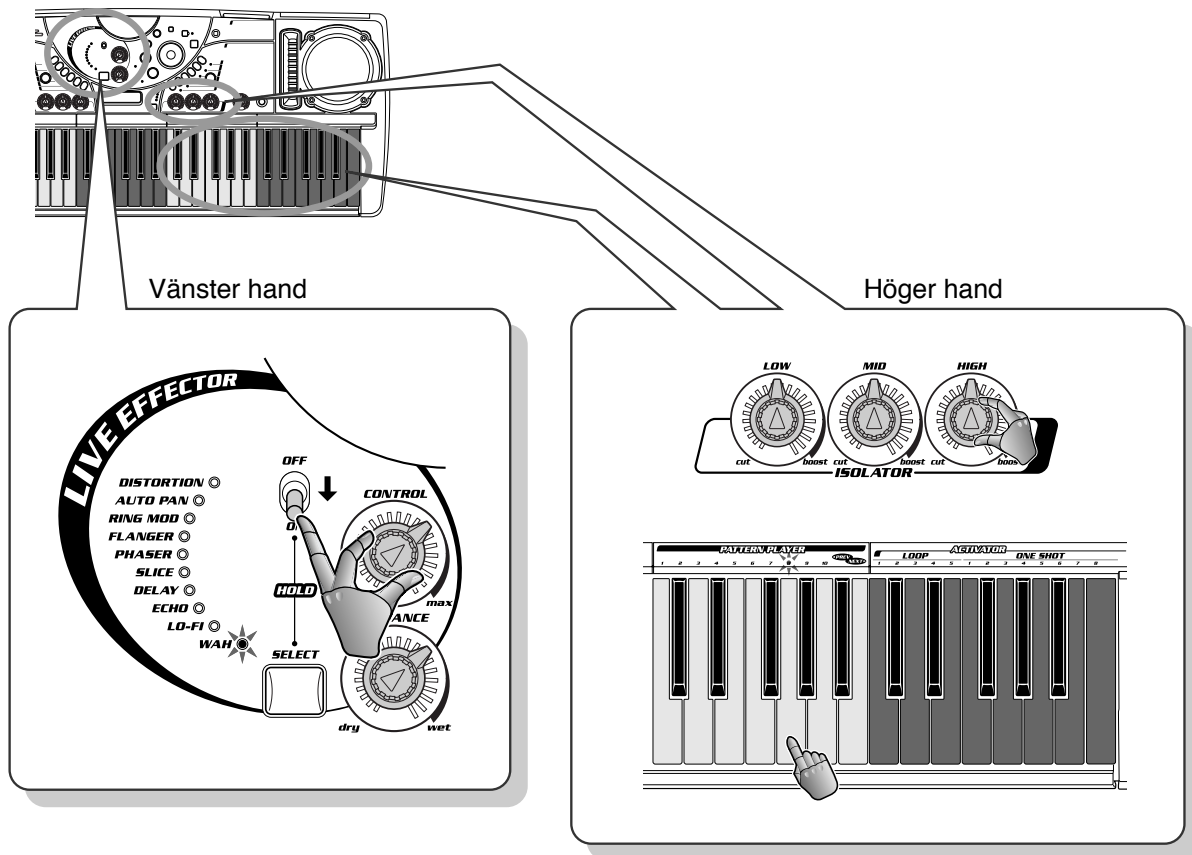
# Tips 61 Effector-kontroll med en hand



Denna teknik kräver viss övning och fingerfärdighet, men det är det värt!

Greppa om CONTROL-ratten med vänsterhandens pekfinger och tumme och använd långfingret eller ringfingret för att flippa effektomkopplaren till och från. Detta låter dig jobba rytmiskt med effekten samtidigt som du har högerhanden fri till att byta Pattern och jobba med Activator-loopar och One Shots. Du kan också använda högerhanden för att skruva till soundet ytterligare med Isolator- eller Part Controller-rattarna.

Som alltid — håll timingen i strama tyglar. Det är timingen som avgör hur bra en DJ är!



## Tips 62 Isolator till max!

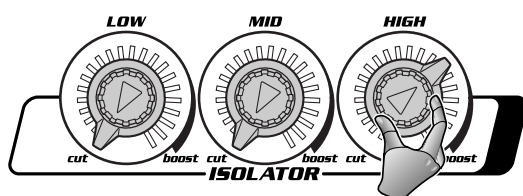


Spela Isolator i realtid! Dra igång Pattern och skruva sedan Isolator-rattarna till extrema lägen för häftiga förändringar av soundet — medan DJX-II spelar!

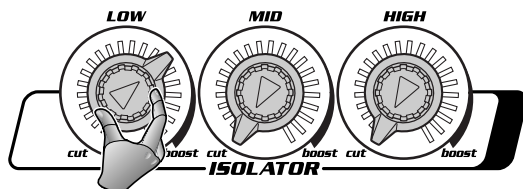
Pröva t ex att dra ner LOW och MID helt och boosta HIGH maximalt för ett riktigt vasst, tunt sound. Eller så kan du boosta LOW maximalt och dra ner MID och HIGH helt för ett dovt, boomigt sound med bara bas. AM-radiosound får du genom att boosta MID maximalt och dra ner LOW och HIGH helt.

Eftersom de effekter du kan åstadkomma med Isolator-rattarna till viss del beror på valt Pattern behöver du pröva dig fram. Börja med att hålla dig till ett visst Pattern och dess Variations, och skruva sedan på Isolator-rattarna tills du hittar inställningar som du gillar.

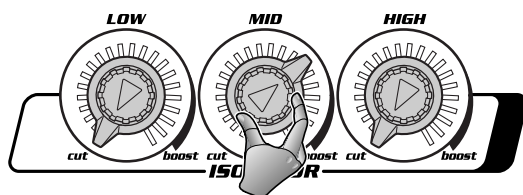
Maximalt dramatiska effekter får du fram genom att göra dessa ändringar så snabbt som möjligt, dvs genom att skruva blixtnabbt på rattarna. Håll timingen tight och gör alla ändringar på betonade taktslag.



Sprött, tunt sound



Boomigt, basigt sound



AM-radiosound



# Kapitel 14

## Part Mixer

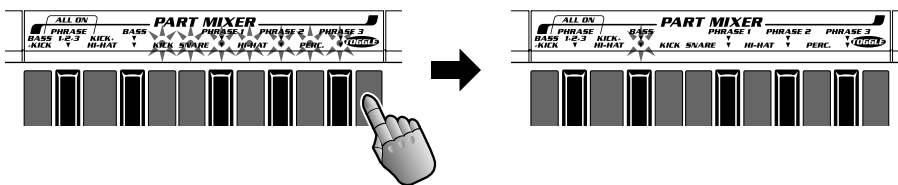
### Power Tips

#### **Tips 63** Byt Part-mix med TOGGLE-tangenten



Här är ett snabbt och effektivt sätt att arrera om — med TOGGLE-tangenten. Med den kan du på ett ögonblick växla mellan två olika arrangemang.

Om exempelvis Bass är bortkopplad och övriga Parts är inkopplade, kan du med TOGGLE-tangenten kasta om arrangemanget så att bara Bass hörs och övriga Parts tystas.

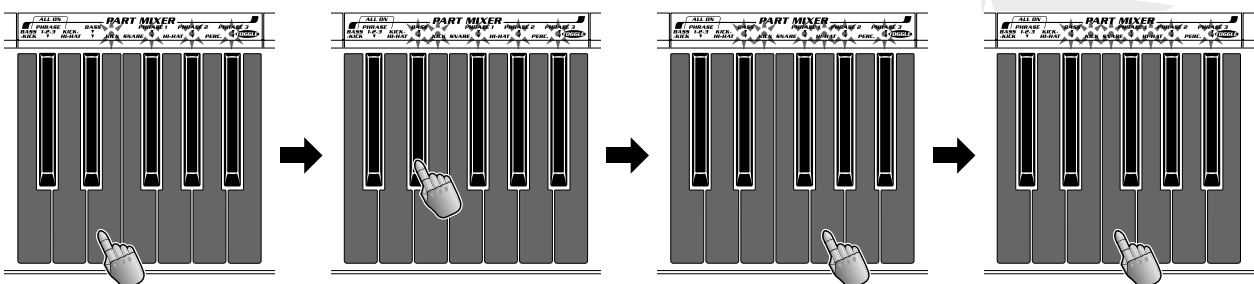
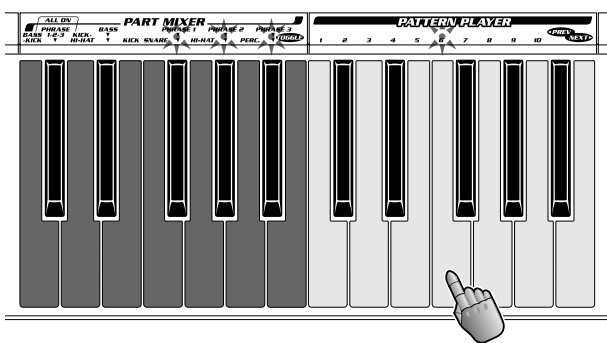


#### **Tips 64** Cool intro



Här är ett annat konkret exempel på hur du kan arrera om dina spår.

Välj P07 och starta V6. Ställ in Part Mixer så att bara Phrase 1, 2 och 3 spelar. Prova sedan att i tur och ordning lägga till Kick, Bass, Hi-hat och Snare. Prova gärna denna teknik med andra Patterns också — att steg för steg bygga ut arrangemanget.

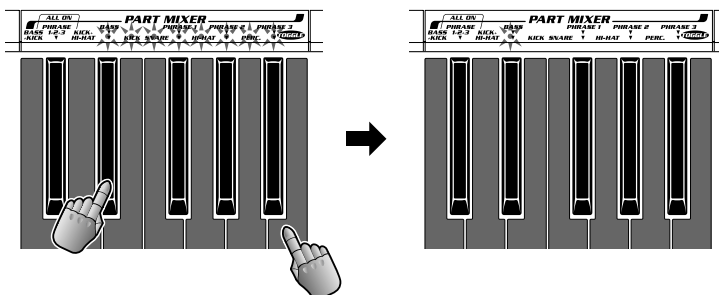


## Tips 65 Sola en Part – på direkten!



Här är ännu ett användbart trick som du kan ta till efter en höjdpunkt i mixen — att ta ner arret från fullt ställ till bara ett enda instrument som t ex Bass eller en Phrase.

Så här går det till: Med alla Parts inkopplade, tryck på en av Part-tangenterna samtidigt som du trycker på TOGGLE-tangenten. Detta tystar alla Parts utom den du valde genom att trycka på dess Part-tangent. Snabbsolo på vald Part, med andra ord.

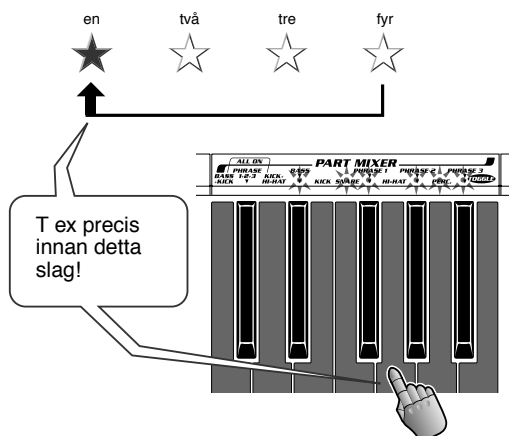


## Tips 66 Slå in en Part på "ettan"



Vi har sagt det förut, och vi säger det igen — se till att allting sitter som gjutet! Det betyder att göra alla hits exakt på slaget och inte tappa grooven.

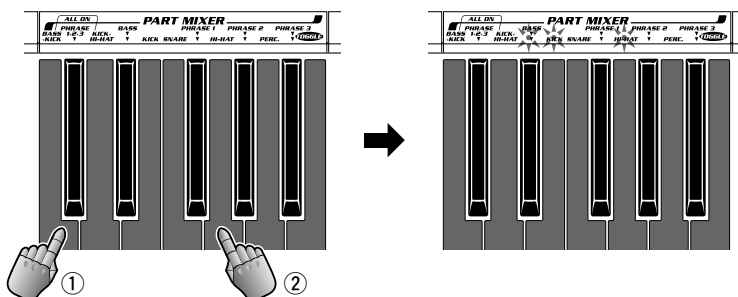
Det är inte alltid så enkelt att göra Part-byten exakt på "ettan". När du tar in Parts i mixen bör du därför alltid slå Part-tangenten bråkdelen av en sekund innan själva "ettan" för att det skall klaffa. Att ta bort Parts från mixen är lättare att göra och mer förlåtande — i princip kan du göra detta där du känner för det!



## Tips 67 "Expandera" Combination-tangenterna



När Combination-tangenterna inte har den "rätta" kombinationen av Parts kan du lägga till de Parts du behöver. Om du t ex vill koppla in bara Bass, Kick och Hi-hat trycker du först på BASS+KICK, omedelbart följt av HI-HAT. Är du bara snabb nog bör du kunna få med alla tre på en gång.



# Kapitel 15

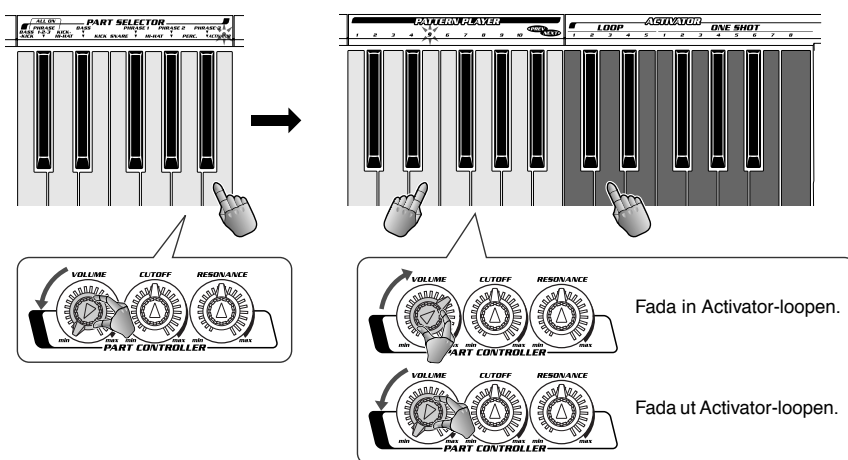
## Part Controller Power Tips

### Tips 68 Instrumentala strukturer med Activator



Det som kännetecknar en riktigt bra mix är en följsam, skiftande instrumentering.

Välj Activator-tangenten i Part Selector-sektionen och dra ner Part Controller-volymen helt. Medan Pattern spelar, trigga en av Activator-looparna och dra gradvis upp volymen. Hör hur Activator-loopen långsamt fadas in i mixen och ger den mer och mer färg. Dra ner volymen igen, och Activator-loopen fadas ut.

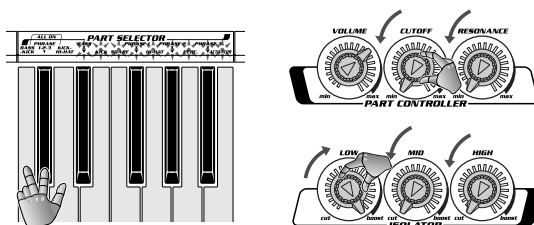


### Tips 69 Mörka mixar och djupa groover – skär ner med Cutoff!



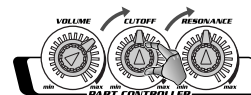
Nu skall vi visa hur du på ett ögonblick kan mörka ner dina spår för ett riktigt fett sound med mycket botten.

Välj samtliga Parts med Part Selector (tryck samtidigt på BASS+KICK, PHRASE1-2-3 och KICK+HI-HAT) och dra sedan ner CUTOFF och RESONANCE helt. Lägg märke till hur all diskant försvinner från ljudbilden, som nu bara består av pulserande bas. Du kan accentuera denna effekt ytterligare genom att boosta Isolator LOW maximalt och dra ner MID och HIGH helt.



Med utgångspunkt från detta läge, prova att dra upp RESONANCE. Spela under tiden med CUTOFF-ratten i takt med rytmen för häftiga filtersvepeffekter!

Återgå till normalläge genom att ställa CUTOFF och RESONANCE till sina mittlägen. Gör detta på "ettan".



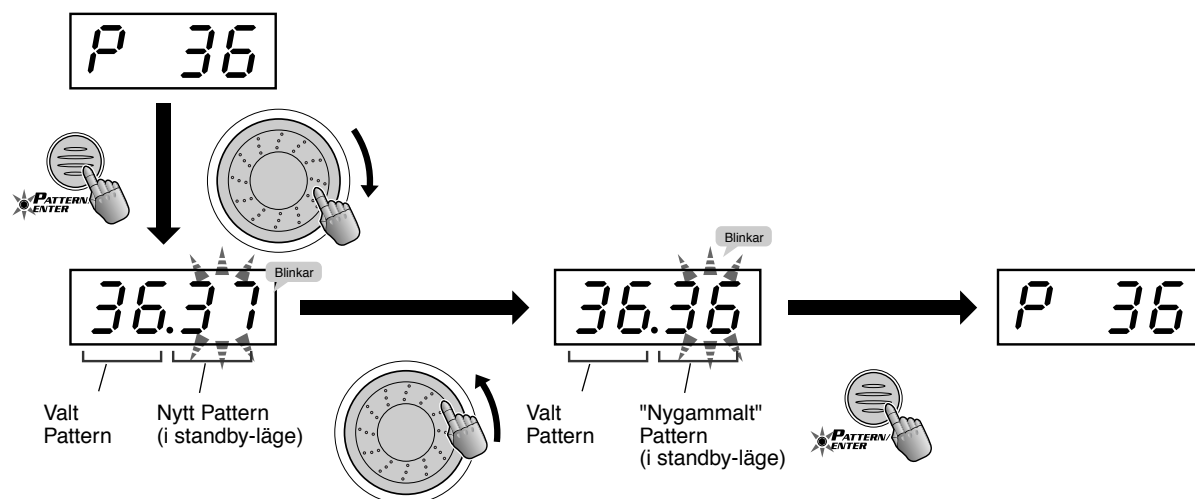


## Tips 70 Snabbåterställning



När du börjar ändra Part Controller-inställningar blir det inte så lätt att hitta utgångsläget igen — speciellt inte om du har skruvat på mer än en Part. Många gånger kommer du att vilja börja om och direkt kunna återställa alla Parts till originalsoundet. Då är det enklaste och snabbaste sättet att helt enkelt åter välja samma Pattern.

Tryck på PATTERN/ENTER så att Pattern-numret visas i datafönstret. Vrid dataratten dataratten medurs så att Pattern-numret stegar fram ett steg (+1) och dra sedan tillbaka dataratten igen (-1) för att återgå till valt Pattern. Avsluta med att åter trycka på PATTERN/ENTER. På så vis lurar DJX-II att tro att du valt ett nytt Pattern! Vad som i praktiken händer är förstås, att samma Pattern startas igen med alla sina originalinställningar, inklusive återställning av Key Shifter till "0". Du är med andra ord tillbaka där du började.



## Tips 71 Pitch Bend för klaviaturljud

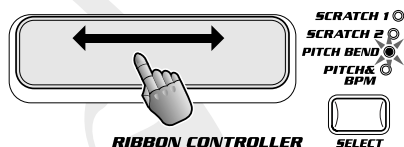


Spela några av sololjuden i DJX-II och jobba med Pitch Bend!

Det gör du genom att sätta Ribbon Controller till PITCH BEND och använda dig av detta uttryckfulla kontrollorgan för att ge ditt spel mer dynamik och liv. Du kan förstås använda Pitch Bend på vilket ljud som helst, men det är speciellt tacksamt att använda Pitch Bend på sololjud.

DJX-II:s Pitch Bend-omfång är  $\pm$  två halvtoner. När du tar bort fingret från Ribbon återgår DJX-II till normal tonhöjd.

Pröva också gärna Pitch Bend på röstljuden (V123-V171) eller på en egen sampling (V203). Se Tips 72 för hur du gör dina egna samplings.



# Kapitel 16

## Sampling

Sampling är kanske det viktigaste redskapet av alla för en modern musikproducent. Tack vare DJX-II:s Sampler-funktioner kan också du använda sampling i din egen musik.

### Tips 72 Sampla själv!



Spela in dina egna samplings! Med DJX-II kan du spela in vilken ljudkälla som helst — CD, MD, skivspelare, kassettdäck, eller din egen sång via mikrofon — och spela din egen sampling. Det är enklare än du tror — följ bara våra instruktioner, steg för steg.

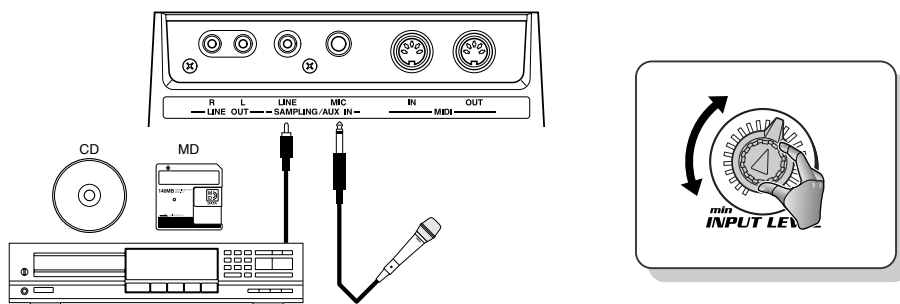
#### 1 Anslut ljudkällan.

Anslut den externa ljudkällan till lämplig ingång på DJX-II:s baksida — (SAMPLING/AUX IN) LINE för signal med linjenivå, eller (SAMPLING/AUX IN) MIC för mikrofonsignal.

#### ⚠ FÖRSIKTIGT

- Anslut aldrig en signal med linjenivå (CD-spelare, kassettdäck etc) till MIC-ingången! Gör du det kan DJX-II och dess samplingsfunktion skadas.

Starta uppspelningen av ljudkällan. Om din ljudkälla är försedd med volymkontroll, se till att den är satt i någorlunda normal position. Justera därefter INPUT LEVEL-ratten på DJX-II så att inspelningsnivån blir tillräckligt hög för att DJX-II skall kunna spela in ordentligt, men inte så hög att distorsion uppstår.



#### ◆ Tips:

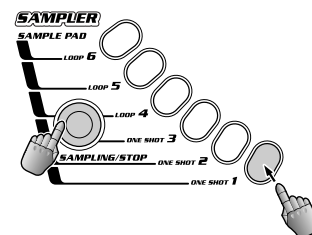
När du spelar upp ljudkällan under inställningsproceduren bör du samtidigt starta ett Pattern i DJX-II (helst det Pattern du tänker använda ihop med din sampling). Med DJX-II:s MASTER VOLUME satt till en lämplig nivå blir det då lättare att ställa in inspelningsnivån för den externa ljudkällan.

#### 2 Sätt Sampling i standby-läge.

Stoppa uppspelningen av ljudkällan, håll SAMPLING/STOP-knappen intryckt och tryck på någon av SAMPLE PADS (1-6). DJX-II är nu redo att spela in!

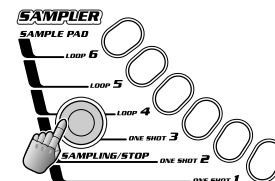
##### ● Nivåindikering för samplingen

När du håller SAMPLING/STOP-knappen intryckt visas signalnivån i datafönstret. När du sätter Sampling i standby-läge börjar "SRIP" blinka. När inspelningen startar slutar "SRIP" att blinka och övergår till att lysa med fast sken.



#### 3 Starta/stoppa inspelningen.

Starta uppspelningen av ljudkällan, eller börja sjunga i mikrofonen, varvid samplingsen startar automatiskt. Maximal samplingsstid för en Sample Pad är tre sekunder och maximal samplingsstid för samtliga Sample Pads är sex sekunder. Om din sampling är kortare än tre sekunder, tryck på SAMPLING/STOP-knappen igen för att stoppa inspelningen (den stoppas annars automatiskt efter tre sekunder).

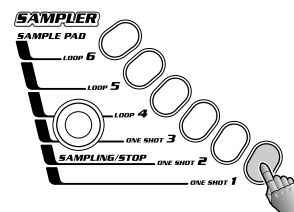


#### 4 Spela samplingsen.

Tryck på önskad Sample Pad för att spela samplingsen. DJX-II har sex Sample Pads, så du kan ha upp till sex egna samplingsar (på max sex sekunder tillsammans).

#### ◆ Se upp!

Undvik att trycka på tre eller fler panelknappar samtidigt (t ex att försöka spela tre samplingsar på samma gång). Gör du det kan DJX-II komma att uppföra sig konstigt.

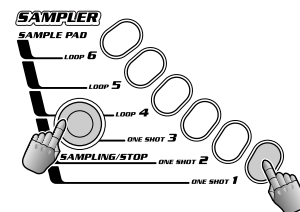


## Tips 73 Radera samplingen



Vill du radera en sampling och börja om från början? Tryck bara på SAMPLING/STOP och den Sample Pad där samplingen du vill radera ligger. Håll knapparna intryckta i cirka tre sekunder, vilket är vad det tar att radera samplingen.

När samplingsljudet är valt för att spela med (se Tips 75) kan du inte radera samplingen.



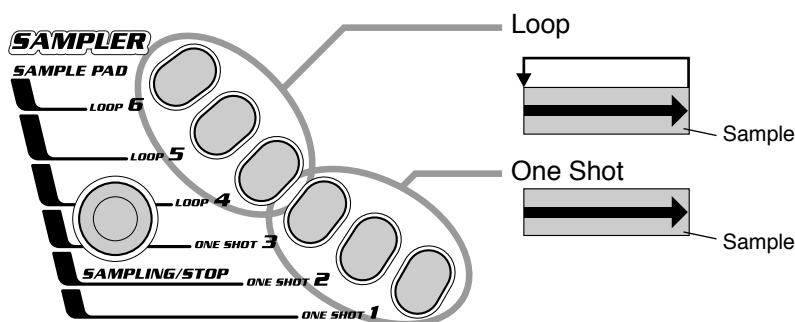
## Tips 74 Loopar och One Shots



DJX-II har två olika slags Sample Pads — Loop och One Shot — som låter dig spela upp samplingsarna på två olika sätt.

Om du spelar in en sampling till en One Shot Pad, spelas den samplingen upp bara en gång och stoppar sedan — därav namnet "One Shot". Om du spelar in en sampling till en Loop Pad, spelas den samplingen upp kontinuerligt (dvs loopas) tills du stoppar den genom att trycka på samma Pad igen.

One Shot Pads använder du lämpligen för små "soundbites" som du inte behöver loopa — ljud-effekter, s k hits (som cymbalslag, orchestra hits, etc), och diverse korta röstljud. Loop Pads använder du förstås till ljud som du vill loopa, och speciellt då för rytmiska effekter — t ex trum- och percussion-rytmer och arpeggiator-fraser. Använd också Loop Pads för liggande klanger, dvs ljudmattor som syntpads och liknande.



# Tips 75 Spela samplings från klaviaturen



Du kan skapa melodier med dina egna samplings. Du kan pitcha ner dem och dra ner hastigheten, eller tvärtom. Du kan också spela flera samplings samtidigt som ett ackord. Eller så kan du spela komplexa rytmer och "stamma" med dem. Allt detta — och mer därtill — kan du göra genom att spela samplings från klaviaturen. För att göra detta, sätt DJX-II i Keyboard-läge (tryck på VOICE/KEYBOARD) och välj V203.

När du spelar en sampling från en Sample Pad blir det i en viss tonhöjd. När du spelar samma sampling från klaviaturen får samplings olika tonhöjd (och hastighet) beroende på vilken tangent du spelar. Prova nu själv — och hör med egna öron vad du kan åstadkomma med detta!



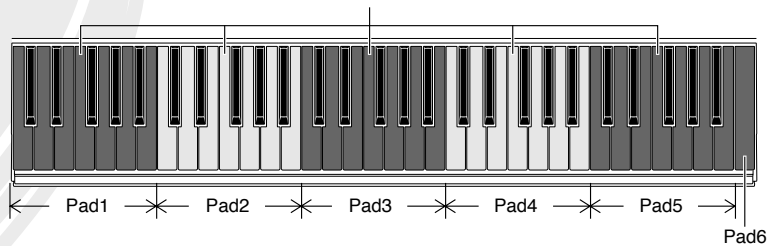
### ◆ Tekniska notiser

De inspelade samplingsarna läggs ut på klaviaturen enligt följande enkla regler:

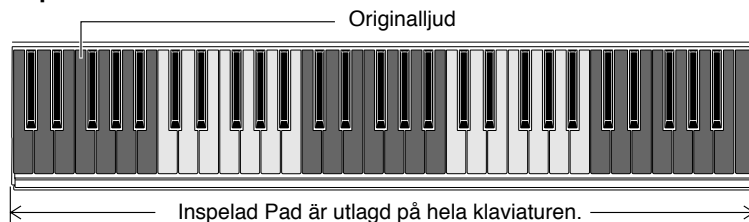
- Pad:ens originalljud läggs ut på ettstrukna F (mittersta F). Tangenter längre ner på klaviaturen sänker tonhöjden på samplingsen, och tangenter högre upp höjer tonhöjden på samplingsen.
- Om alla Pads innehåller inspelade samplings tar varje Pad:s sampling upp en full oktav (12 tangenter), nerifrån och upp (dvs Pad 1 = lägsta oktaven, osv) — utom Pad 6, som läggs ut på klaviaturens översta tangent (som är den första tangenten i 6:e oktaven).
- När bara en Pad innehåller en inspelad sampling läggs denna sampling ut på hela klaviaturen.
- När två eller fem Pads innehåller samplings, eller om samplings i en eller flera Pads har raderats, flyttas utläggningen för kvarvarande Pads så att de tar över närmaste Pad:s "lediga" utrymme.
- Ändringar som görs med Key Shifter-funktionen påverkar också tonhöjd och utläggning för samplingsarna. Om t ex Key Shifter sätts till "+1" kommer alla samplings att spelas en halvton lägre än normalt — i detta fall kommer originalljudet att hamna på ettstrukna E i stället för F.

### • När alla Pads är inspelade ...

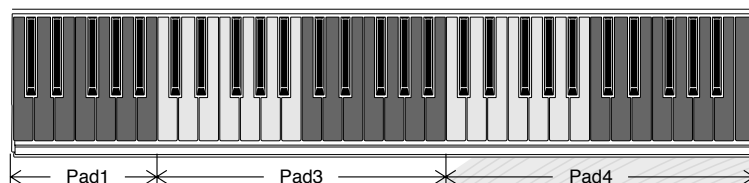
Pad:ens originalljud är utlagt på ettstrukna F.



### • När bara en Pad är inspelad ...



### • När bara vissa Pads är inspelade ...



# Performance Recorder

När du kommit så här långt har du säkert också fått en hel del idéer och uppslag som du skulle vilja bevara för eftervärlden. Det kan du göra med Performance Recorder!

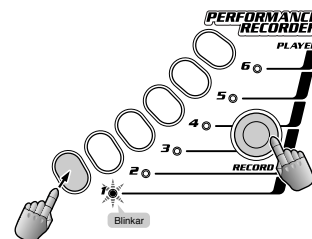
## Tips 76 Spela in din egen Performance



DJX-II:s Performance Recorder är något du verkligen kommer att gilla! Här kan du spela in allt du gör med DJX-II för att sedan spela upp det när du vill. DJX-II har sex Performance Recorder-knappar, och med dem kan du spela in upp till sex egna Performances. Det är hur lätt som helst, och så här går det till:

### 1 Aktivera inspelning.

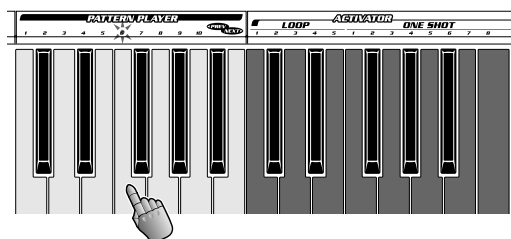
Tryck på RECORD-knappen och en av PLAYER-knapparna (1-6) i Performance Recorder-sektionen. Så enkelt var det — klart att spela in!



### 2 Starta inspelningen.

Börja spela på DJX-II — inspelningen startar automatiskt!

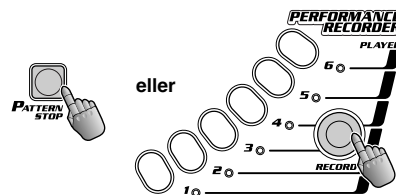
I stort sett vad du än gör kommer att få inspelningen att starta — spela en Pattern- eller Activator-tangent, tryck på en Sample Pad eller scratcha på Ribbon Controller (med Scratch 1 eller 2). Ja, det räcker till och med att slå på BPM/TAP-knappen fyra gånger (se Tips 79).



### 3 Stoppa inspelningen.

Stoppa inspelningen genom att trycka på PATTERN STOP eller RECORD. Performance Recorder spelar in följande:

- DJX-II:s operationsläge (Pattern eller Keyboard)
- Det du spelar på klaviaturen (i Keyboard-läge)
- Ljudnummer
- Pattern Player-inställningar och det du gör där (i Pattern-läge)
- Pattern-nummer
- Tempo (inklusive det du gör med BPM/TAP-knappen)
- Det du gör med Key Shifter (i Pattern-läge)
- Activator-inställningar och det du gör där (i Pattern-läge)
- Live Effector-inställningar och det du gör där
- Sample Pad-inställningar och det du gör där
- Ribbon Controller-inställningar och det du gör där
- Part Controller-inställningar och det du gör där



Om du har spelat in en Performance Pad med DJX-II satt till extern klocka ("Sync") spelas tempot (BPM-värdet) inte in. Det betyder, att när du spelar upp din Performance kommer den att spela med gällande tempo och kanske inte det tempo som du hade när du spelade in.

#### ◆ Teknisk notis:

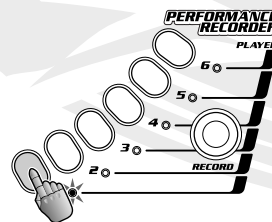
- Längden på en inspelad Performance kvantiseras till nästa betonade taktslag för att inspelad data skall stämma rytmiskt — även om du stoppar ett Pattern mellan två betonade taktslag. Se upp här bara! Försök att alltid stoppa precis innan betonat taktslag, annars kan inspelningen komma att fortsätta ända fram till nästa betonade taktslag!
- Du kan spela in maximalt 2500 händelser (för alla sex Performance Pads) i Performance Recorder. Vad som utgör en "händelse" beror på vilket kontrollorgan som används. Att t ex trycka på en knapp eller en tangent tar bara upp en händelse. Vrider man på en ratt eller jobbar med Ribbon Controller går det åt dussintals med händelser.

### 4 Spela upp en Performance.

När du vill spela upp en Performance trycker du helt enkelt på önskad PLAYER-knapp. DJX-II har som sagt sex knappar för sex olika Performances.

Uppspelningen fortsätter tills du trycker på PATTERN STOP.

Om du trycker på samma PLAYER-knapp igen startas uppspelningen ögonblickligen om från början igen. Trycker du på en annan PLAYER-knapp stoppas pågående uppspelning och den nya knappens Performance börjar direkt spela i stället.



Du kan givetvis spela in en Performance på bara en enda knapp om du vill. Du kan också dela upp din Performance i flera delar och spela in var och en separat, en efter en (på var sin knapp). Det gör att du kan ändra uppspelningsordningen som du vill, eller spela upp en Performance flera gånger i följd.

## Tips 77 Jamma med Performance Player



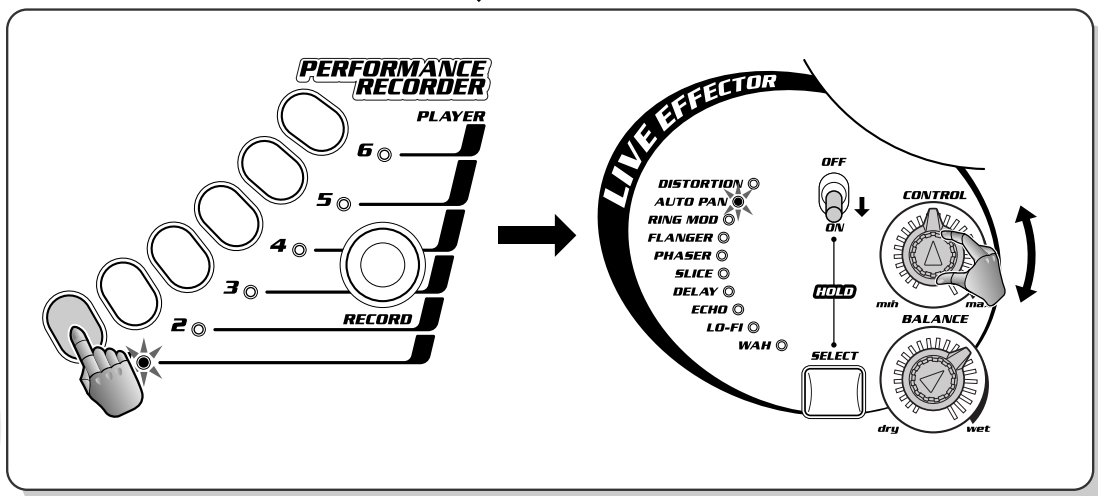
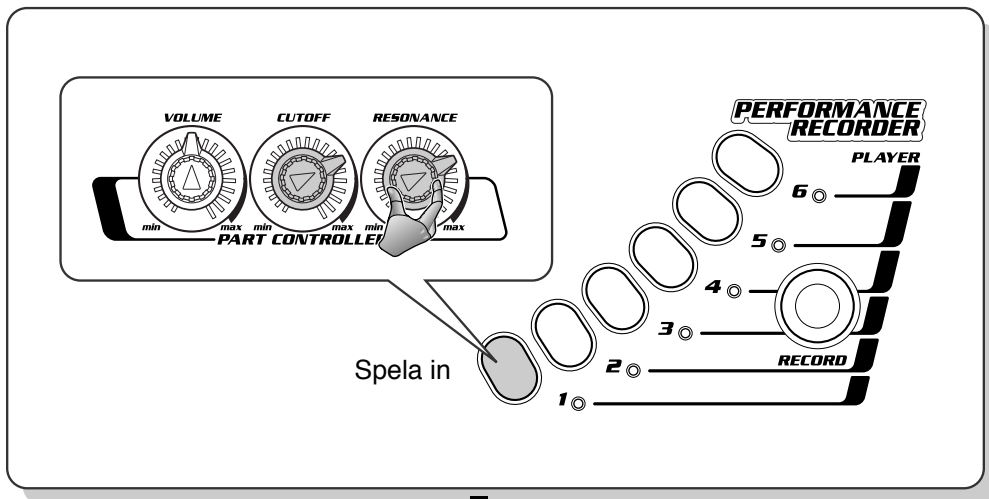
Performance Player är som att ha ett par händer till som hjälp när du spelar live!

Låt Performance Player ta hand om grovjobbet medan du gör finliret med Activator. Eller medan du arrar i farten med Part Mixer. Eller medan du skruvar på soundet med Part Controller och Live Effector.

Performance Player gör att du kan låta som ett gäng med DJ's — med bara en enda apparat!

Låt säga att du vill att olika Patterns och Variations skall spela i följd, med diverse Cutoff och Resonance-fix plus lite skruvande på Live Effector. Försök göra det med bara två händer! Det skulle vara väldigt svårt, för att inte säga omöjligt.

Om du däremot i förväg spelat in din Pattern-sekvens tillsammans med alla Cutoff- och Resonance-ändringar, ja då kan du jobba med Live Effector i lugn och ro medan DJX-II spelar upp din Performance!





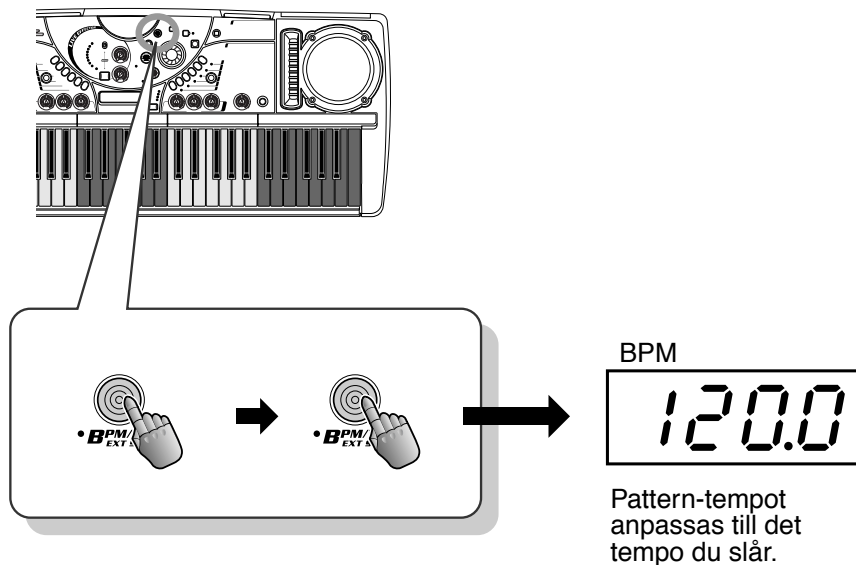
# Kapitel 18

## BPM/Tap Power Tips

### Tips 78 Slå in en tempoändring



Du kan ändra tempot i realtid! Slå BPM/TAP-knappen rytmiskt två gånger medan Pattern spelar, så justeras tempot automatiskt till det tempo du slår.



### Tips 79 Starta Pattern med att slå in tempot

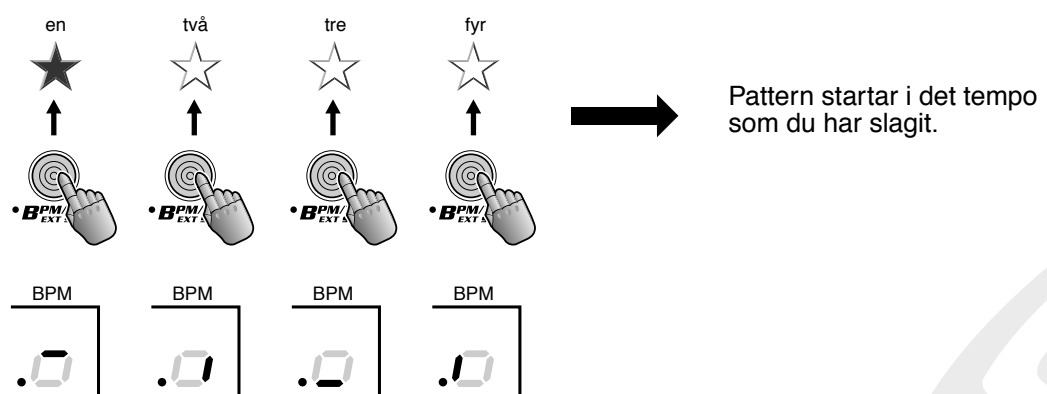


Du kan också få ett Pattern att gå i önskat tempo genom att helt enkelt slå in tempot. Välj ett Pattern, men i stället för att starta med en Pattern Player-tangent slår du på BPM/TAP-knappen — fyra gånger i önskat tempo — varvid Pattern automatiskt startar i det tempo du har slagit.

När du slår tempot visar datafönstret först vart och ett av dina fyra slag enligt bilden nedan, och därefter det resulterande tempot.

◆ **Teknisk notis:**

Endast två slag behövs för att starta Pattern 42 eftersom detta Pattern går i 2/4-takt.

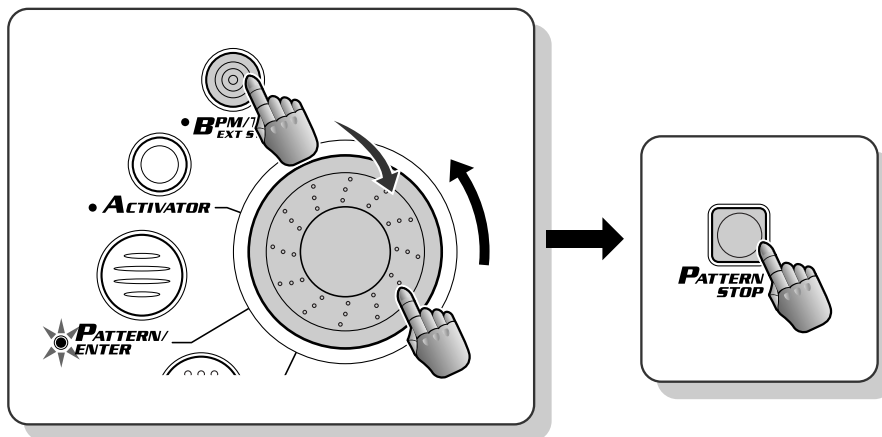




## Tips 80 Down and out!

I Tips 42 fick du lära dig hur man simulerar soundet av en skivspelare som stängs av. Här är en variant på det tricket, som saktar ner Pattern-tempot utan att tonhöjden ändras.

Med Pattern igång och med BPM-visningen uppe (tryck på BPM/TAP om den inte är det), vrid dataratten moturs för att gradvis sakta ner tempot. När tempot är så långsamt som du vill ha det väntar du in nästa "etta" och trycker på PATTERN STOP för att stoppa Pattern.



## Tips 81 Kolla tempot

Vill du veta vad tempot är för ett spår på CD eller vinyl? Här har du ett bekvämt sätt att göra det på! Slå helt enkelt på BPM/TAP-knappen i takt med musiken under det att du lyssnar, så visar DJX-II automatiskt tempot. Se bara till att dra ner MASTER VOLUME så att inte DJX-II:s Pattern hörs samtidigt!

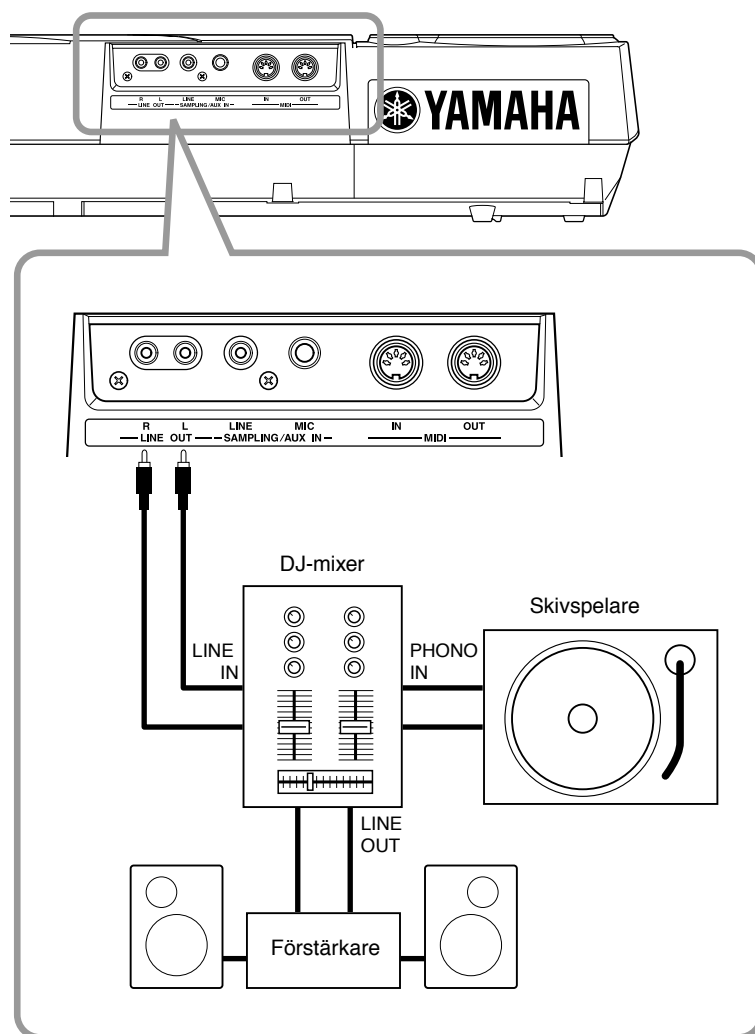




## **Tips 82** Bygg ut din DJ-anläggning



DJX-II kan lätt anslutas till en större DJ-anläggning. Du kan t ex ansluta LINE OUT-uttagen till en linjeingång i en DJ-mixer. Häng på en skivspelare till en annan ingång i mixern, så har du direkt en anläggning som du kan göra mycket med.



Du kan förstås också koppla upp din DJX-II mot en MD-spelare eller ett kassettdäck och spela in dina mixar på disk eller band.

## Tips 83 Stäng av högtalarna

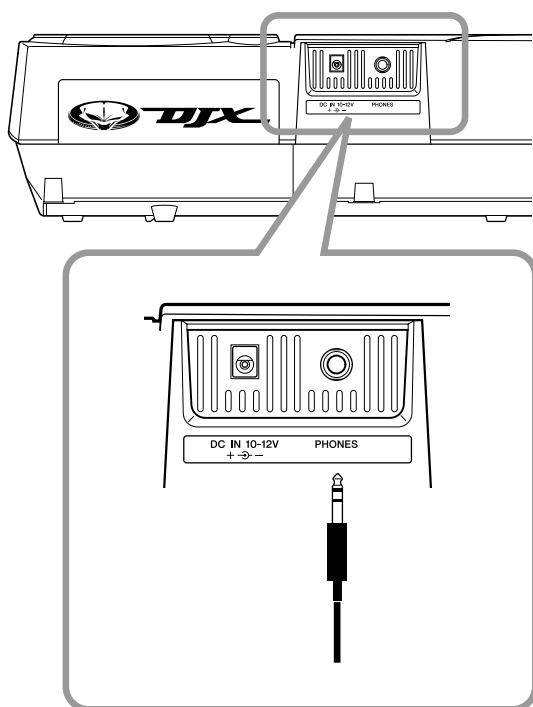


Om du skickar DJX-II:s ljud till en DJ-mixer eller en extern ljudanläggning med förstärkare och högtalare kommer du förmodligen att vilja stänga av DJX-II:s inbyggda högtalare.

Enkelt! Anslut bara ett par hörlurar till PHONES-uttaget, vilket automatiskt stänger av DJX-II:s högtalare. När högtalarna stängs av skickas ljudet givetvis fortfarande ut via LINE OUT.

◆ **Anm:**

För att stänga av högtalarna måste du inte ansluta just hörlurar till PHONES-uttaget — du kan använda en lös stereotelepropp om du vill.



# Kapitel 20

## DJ Performance

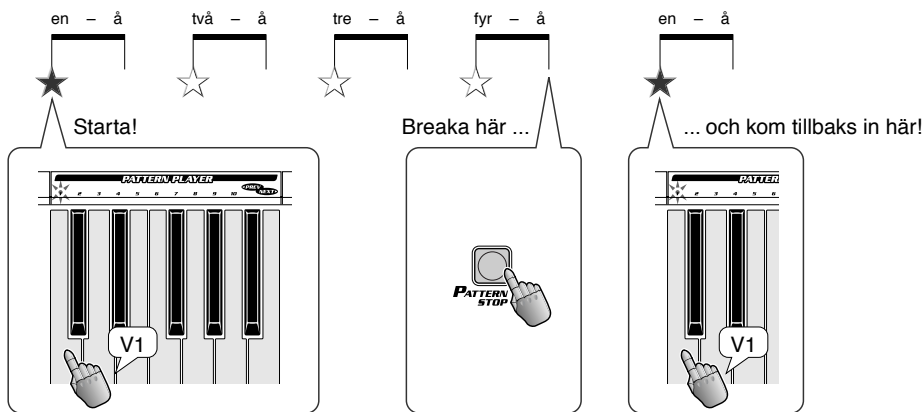
### Master Class

I detta avslutande kapitel skall vi gå igenom en dussintal tips i den högre skolan som visar vad DJX-II verkligen går för!

#### Tips 84 Kreativt Fill-in 3



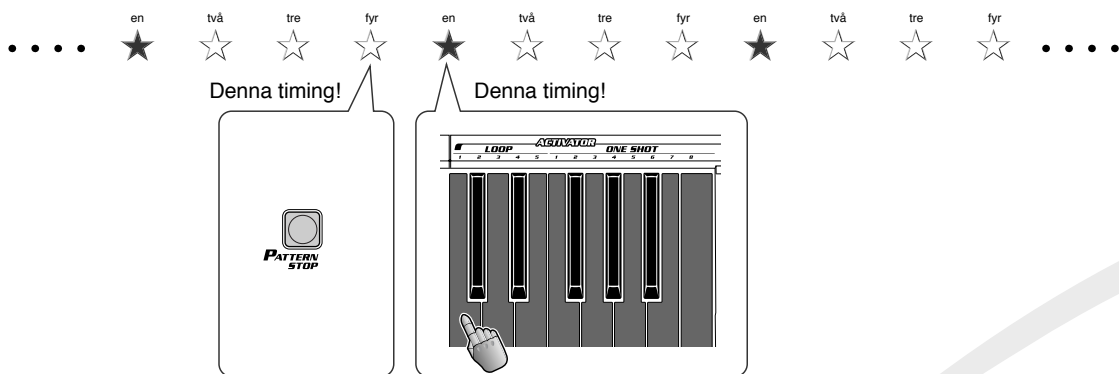
Här är en cool teknik för att stoppa Pattern och komma tillbaka igen i takt med rytmen. Välj P14 och starta med V1. Slå sedan PATTERN/STOP och samma Variation enligt nedan. Du kanske behöver sänka tempot för att bättre höra var du skall spela bytena.



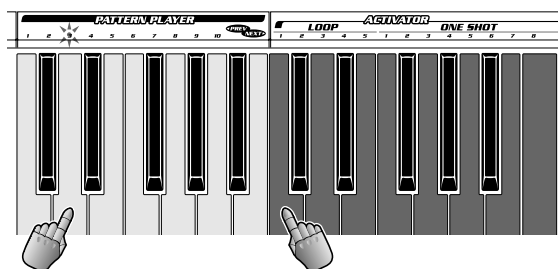
#### Tips 85 Breaka till en ny rytm



Här är ett trick som låter dig växla mellan två olika rytmer. Välj P16 och A02, och starta V1. Låt Pattern spela ett par vändor och stoppa sedan genom att trycka på PATTERN STOP precis innan "ettan" (i den takt där du vill göra bytet). Ögonblicket efter, precis på "ettan", trycker du på Loop1. Om du gör detta på rätt sätt kommer det att bli ett kort break i rytmen, alldeles innan loopen drar igång, på exakt rätt ställe — som när man växlar mellan två skivspelare.



När du vill gå tillbaka från loopen till Pattern och en ny Variation trycker du bara samtidigt på V2 och Loop1 — exakt på "ettan".



Starta ny Variation.

Stoppa Loop 1.

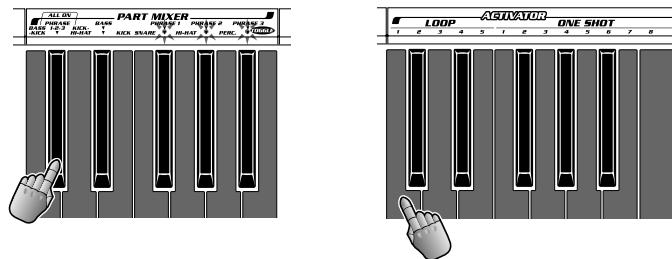
## Tips 86 Byt trumkomp!



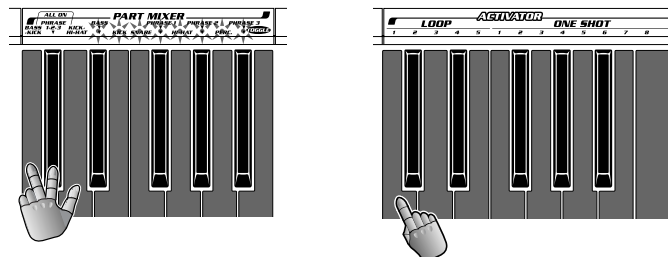
Pröva detta eleganta trick! Här skall du hålla Phrase Parts i ett Pattern igång samtidigt som du smyger in en annan rytm. Det här är en teknik som proffsen använder sig av för att "skruva till" rytmen utan att tappa pulsen!

Välj P17 och A02, och starta V8. Tryck därefter, precis på "ettan", på PHRASE1+2+3 i Part Mixer och Activator Loop1 samtidigt. Det får Pattern-trummorna att försvinna och Activator-loopen att dra igång, och allt detta på samma taktslag! När du vill få tillbaka det som det var trycker du på ALL ON i Part Mixer alldeles innan "ettan", och på Activator Loop1 precis på "ettan".

Konsten är att byta trumkompet så att växlingen inte märks. Med andra ord — att byta groove utan att tappa pulsen!



Phrase Parts i Pattern + Activator-trummor



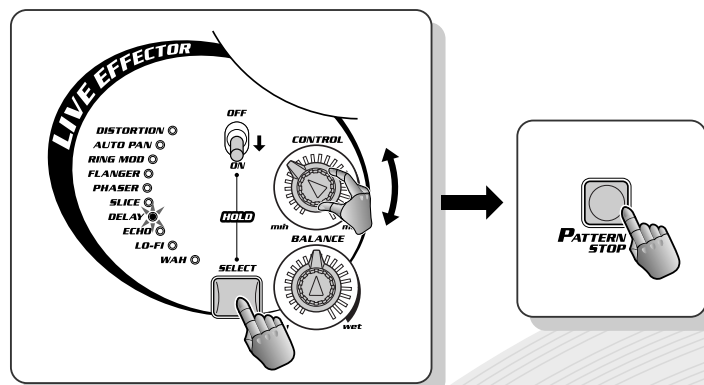
ALL ON = alla Parts i Pattern    Activator stoppar

## Tips 87 Utro -tro -tro -tro



Här är ännu en populär teknik — avsluta med ett eko!

Välj Delay- eller Echo-effekten. På det allra sista taktslaget (eller näst sista) i sista takten i Pattern, koppla in effekten och håll kvar omkopplaren. Tryck därefter på PATTERN STOP precis innan "ettan" i nästa takt för att stoppa Pattern. Glöm inte att hålla kvar effektomkopplaren i ON-läge! Delay eller Echo kommer nu in på de sista tonerna i rytmen och fadar ut dem i en fördröjd repetering.

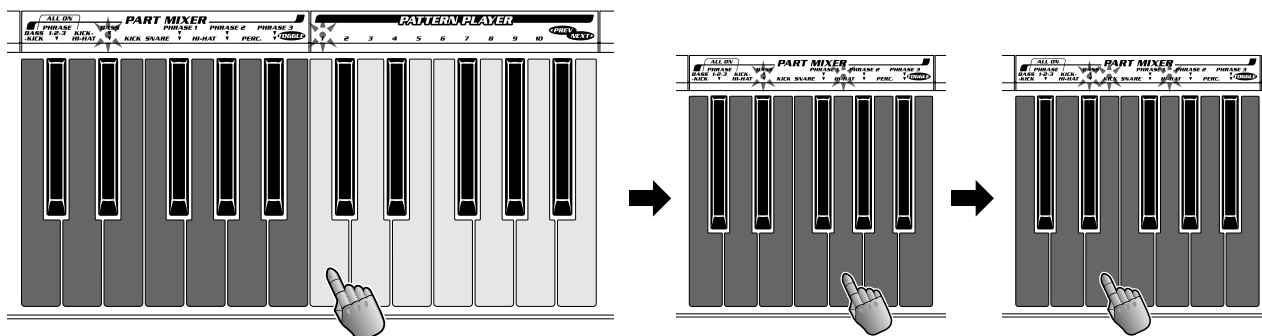


## Tips 88 Upp-och-ner, in-och-ut!



När du spelar ett Pattern med bara vissa Parts kvar i mixen är det ibland svårt att höra var takten börjar, speciellt i en intro. Du kan luras att tro, att du hör ett helt annat förstaslag än vad som egentligen spelas. När sedan resten av rytmen kickar in känns allting bakvänt. Som i den knepiga intro vi nu skall beskriva!

Välj P18 och koppla bort alla Parts utom Bass (i Part Mixer). Starta sedan V1. Låt basen spela själv ett par takter och försök känna in pulsen. Bekymra dig inte om du har svårt att göra det — övriga Parts kommer att leda dig rätt. Koppla in Hi-hat, låt den spela en stund och ta därefter in Kick. Så fort Kick börjar spela stabiliserar det hela och du "hör" nu rytmen!

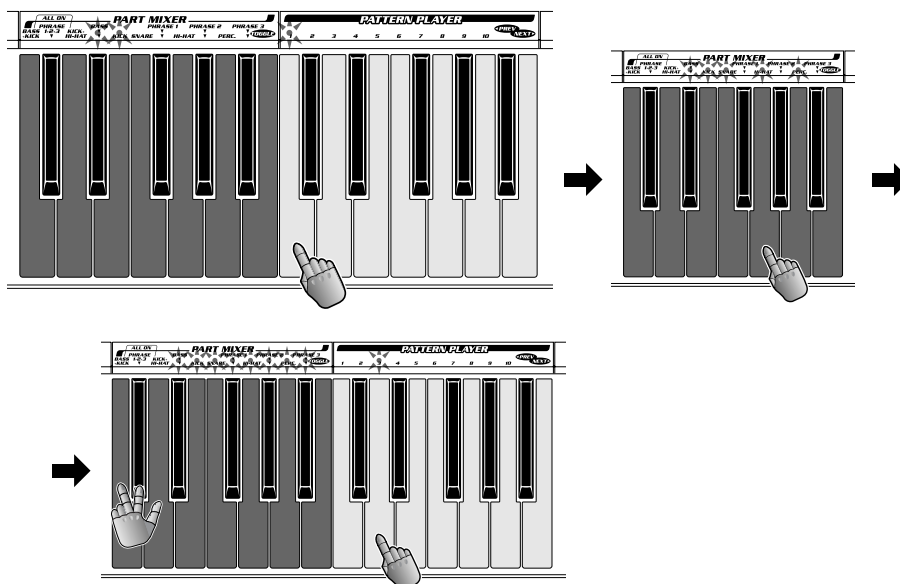


## Tips 89 Bygg upp för ett Variation-byte



Kommer du ihåg Tips 64, där vi Part för Part byggde upp en intro tills hela rytmen var igång? Här är en något mer avancerad variant av den tekniken, där vi gör en brygga till en annan Variation.

Välj P20 och koppla bort alla Parts utom Bass och Kick (tryck på BASS+KICK). Starta sedan V1. Låt basen spela själv i fyra takter, och ta därefter på samma gång in Snare, Hi-hat och Percussion. Låt dessa fyra Parts spela i ytterligare fyra takter. Koppla nu in alla Parts (med ALL ON) samtidigt som du trycker på V3, och gör detta exakt på "ettan". Ett elegant sätt att variera instrumentationen och bygga upp soundet — för att plötsligt låta det explodera i en ny rytm!



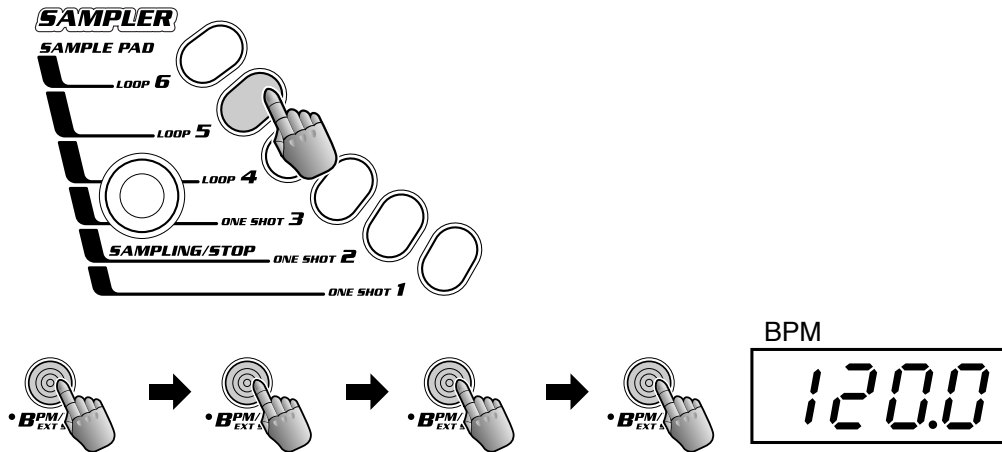


## 90 Synka dina samplingar till Pattern

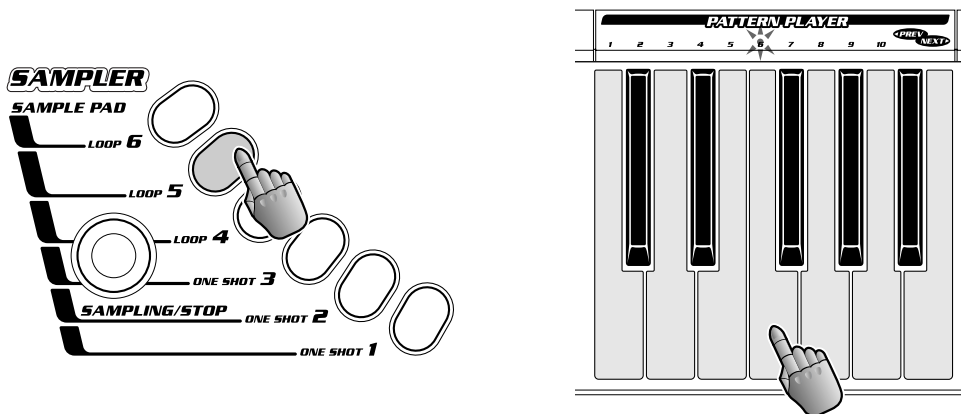


Du har antagligen redan provat på att spela in egna samplingar i DJX-II, och i så fall kliar det säkert i fingrarna på dig att också använda dem med Patterns. Vi skall nu visa dig hur du gör det — och håller allting i perfekt synk!

Spela en av dina Sample-loopar, lyssna noga in grundrytmen och slå den på BPM/TAP-knappen.



Pattern startar nu automatiskt i samma tempo som din Sample-loop. Om Loop och Pattern driver ur synk, justera då tempot och starta Pattern igen exakt på "ettan" i loopen. En annan variant är att starta om loopen var fjärde takt (eller vad som nu passar) genom att "dubbelklicka" på Loop-knappen. Se bara till att göra det på "ettan"!



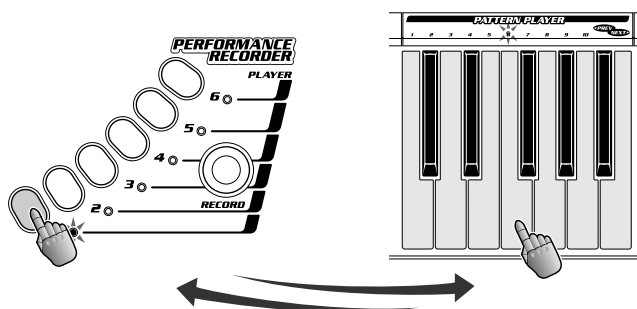
## Tips 91 Spela Pattern och trigga Performance



Jobba på att använda både Pattern Player och Performance Player tillsammans i dina mixar — du kan göra så mycket mer med dem ihop än med bara den ena eller den andra.

När du spelar ett Pattern, tryck på en av Performance Player-knapparna för att direkt dra igång en inspelad Performance. Du växlar lika snabbt tillbaka till Pattern igen genom att bara trycka på en av Pattern Player-tangenterna.

Det är aldrig fel att ha en bank med egna, specialinspelade Performances laddade och startklara! Dra igång dem när du behöver dem och hotta till dem med Pattern Player och/eller Activator.

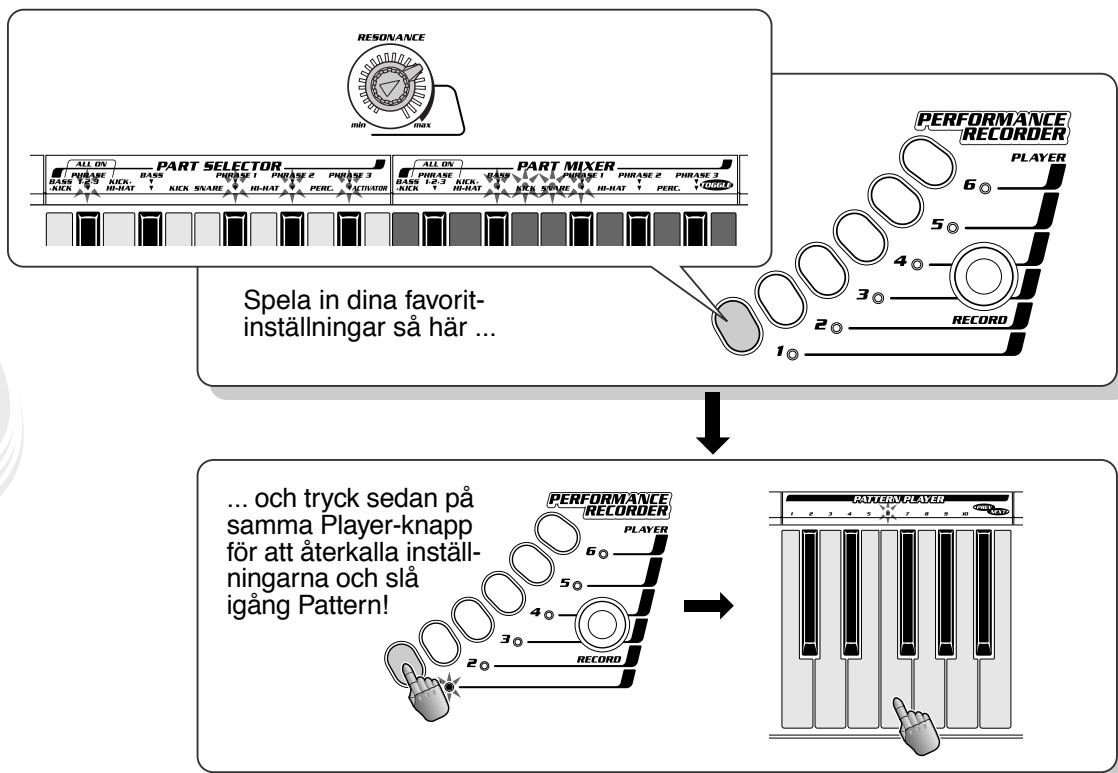


## Tips 92 Återställ dina inställningar på direkten



Performance Recorder kan också tjänstgöra som en "återställare" för panelkontrollerna — ett minne för dina favoritinställningar, vilka du tack vare detta kan återställa på ett ögonblick.

Starta inspelning till en av Player-knapparna och gör alla önskade inställningar — ställ t ex in Part Controller- och Isolator-rattarna i vissa positioner, koppla in önskad Part i Part Selector-sektionen och välj Parts i Part Mixer. När du sedan vill använda dig av dessa inställningar behöver du bara trycka på den knapp där du spelat in dem och slå en av Pattern Player-tangenterna!

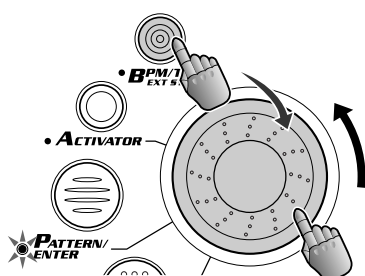


## Tips 93 Ta pulsen



DJX-II har ett antal temporelaterade verktyg som hjälper dig att hitta rätt tempo — t ex att slå in en tempoändring (Tips 78), eller hämta tempot från en extern ljudkälla (Tips 94 nedan). Ibland kan det dock vara svårt eller rentav omöjligt att få en korrekt visning. Då är det dina öron som trots allt kan visa sig vara det bästa verktyget!

Använd funktionerna AUDIO BPM COUNTER eller Tap för att så nära som möjligt ringa in tempot från en extern källa. Finjustera sedan tempovisningen på följande sätt: Starta Pattern Player exakt på källmusikens "etta". Om tempot håller sig i synk under flera takter har du hittat rätt tempo. Om beatsen börjar driva isär prövar du att justera tempot manuellt under det att du gång på gång startar Pattern på "ettan". Till slut bör du kunna hitta rätt tempo.



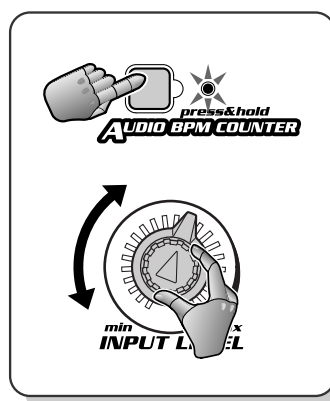
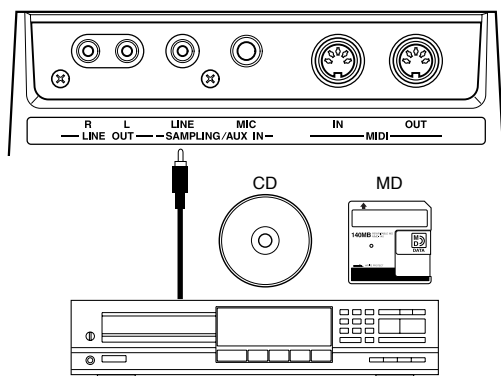
## Tips 94 Automatisk tempojustering



Har du en favorit på CD eller vinyl som du vill synka DJX-II till? Det kan du göra med den här sofistikerade funktionen! DJX-II kan "höra" tempot från en ansluten extern ljudkälla och låsa sig på inkommande rytm genom att auto-justera tempot för spelande Pattern.

Så här går det till: Anslut en CD-spelare eller en skivspelare (enligt bilden nedan) och spela upp musiken från den anslutna ljudkällan. Tryck därefter på AUDIO BPM COUNTER-knappen, håll den intryckt och justera INPUT LEVEL-ratten tills indikatorn börjar blinka. Optimal inställning är när indikatorn blinkar exakt på varje taktslag i musiken från ljudkällan. För bästa resultat bör du först försöka känna in tempot genom att slå det (se Tips 78), och därefter använda Auto Adjust-funktionen.

Denna funktion fungerar bäst med dansmusikstilar som techno eller house, vilka brukar ha ett markerat bas- och basstrummesound på betonade taktslag. Tänk bara på att vissa typer av musik kanske inte är så lätta för DJX-II att läsa av automatiskt, och då får du använda Tap-funktionen (Tips 78) i stället för att låsa DJX-II till inkommande tempo.





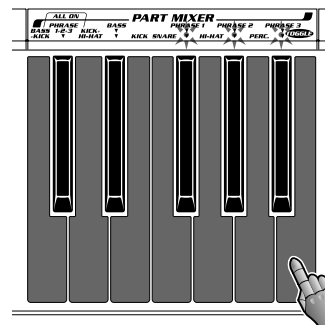


## 95 Jobba med TOGGLE-tangenten i takt

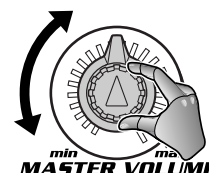


Nu har du övat så pass mycket på din timing att det är dags för lite mer komplicerade manövrar!

Det här tipset handlar om att jobba rytmiskt med TOGGLE-tangenten i Part Mixer. Ställ in Part Mixer så att bara Phrase 1, 2 och 3 spelar. Spela sedan med TOGGLE-tangenten på varje taktslag i Pattern för rytmiska Part-växlingar. Prova även andra rytmiska mönster — t ex att slå TOGGLE-tangenten två gånger för varje taktslag (i åttondelsrytm), eller att prova ännu mer komplicerade, synkoperade rytmer.



För en plötslig dropout i slutet av en takt, dra blixtsnabbt ner MASTER VOLUME-ratten på fjärde taktslaget och dra lika snabbt upp ratten på (eller precis innan) "ettan".



## 96 Synk-applikationer – DJX-II som master



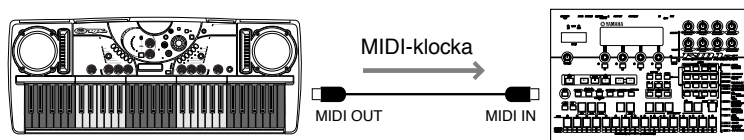
Med de avancerade synkfunktionerna i DJX-II kan du låsa den till rytm och tempo i en extern apparat, som t ex en DJX-II B, en annan DJX-II eller en extern sequencer. Ingen avdrift, ingen osynk — de två instrumenten spelar samma groove i perfekt synk! Detta är en av de verkligt stora fördelarna med digitalbaserad musik. Försök att synka två vanliga skivspelare, så förstår du vad vi menar!

Även om detta egentligen är en och samma funktion, har vi delat upp synkfunktionen i två separata tips: DJX-II som masterenhet och DJX-II som slav (Tips 97 på nästa sida).

När DJX-II används som master kan du spela DJX-II:s Patterns och få de instrument som en extern sequencer styr att gå i synk med DJX-II.

### 1 Koppla upp DJX-II och den externa apparaten.

Använd en MIDI-kabel av standardtyp för att ansluta de två apparaterna till varandra enligt följande:



Extern sequencer (t ex RM1x)

### 2 Sätt den externa apparaten till "external sync".

För närmare instruktioner om hur du ändrar synkinställningar i den externa apparaten, se dess bruksanvisning.

### 3 Spela den externa apparaten från DJX-II.

När du startar och stoppar Pattern i DJX-II, startas och stoppas också sånger och mönster i den externa apparaten. Om du ändrar tempo i DJX-II ändras också tempot i den externa apparaten. Alla uppspelningsoperationer fungerar med andra ord i perfekt synk mellan de två apparaterna, med DJX-II som master.



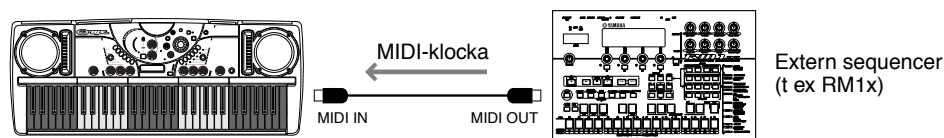
## 97 Synk-applikationer – DJX-II som slav



Här gör vi tvärtom jämfört med Tips 96. I denna sofistikerade tillämpning spelar en extern sequencer mönster- och sångdata vars tempo DJX-II:s Patterns låses till.

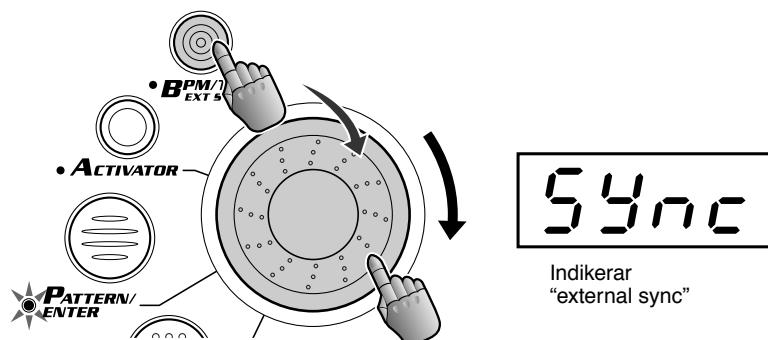
### 1 Koppla upp DJX-II och den externa apparaten.

Använd en MIDI-kabel av standardtyp för att ansluta de två apparaterna till varandra enligt följande:



### 2 Sätt DJX-II till "external sync".

Håll BPM/TAP-knappen intryckt och vrid dataratten medurs ett par varv, förbi maxvärdet 280,0, tills "Sync" visas i datafönstret.



### 3 Spela DJX-II från den externa apparaten.

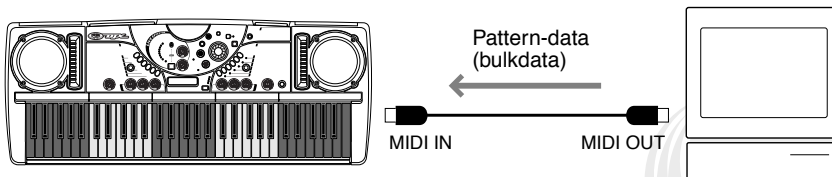
När du startar och stoppar sång eller mönster i den externa apparaten, startar och stoppar också Pattern i DJX-II. Om du ändrar tempo i den externa apparaten ändras också tempot i DJX-II. Alla uppspelningsoperationer fungerar med andra ord i perfekt synk mellan de två apparaterna, med den externa apparaten som master och DJX-II som slav.

## Tips 98 Hämta fler Patterns



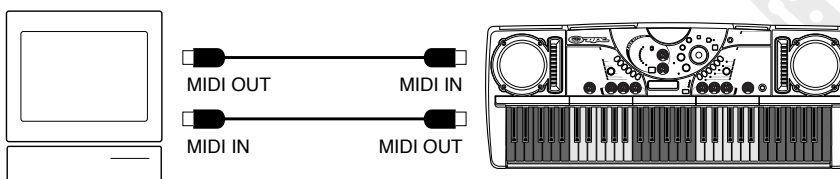
En av de stora fördelarna med DJX-II är hur öppet systemet är. Du kan hämta ytterligare Patterns från DJX Internet Site ([www.yamahadjx.com](http://www.yamahadjx.com)), och ladda ner dessa Pattern-data till din DJX-II. För att kunna göra det behöver du den speciella **Pattern Launcher**-mjukvaran, som du hämtar även den från DJX-siten.

När ny Pattern-data laddats väljer du en av Patterns U1-U5 (=User 1-5) och spelar önskat Pattern (U1-U5 visas bara när User Pattern har laddats till DJX-II). Upp till fem Patterns kan laddas samtidigt.

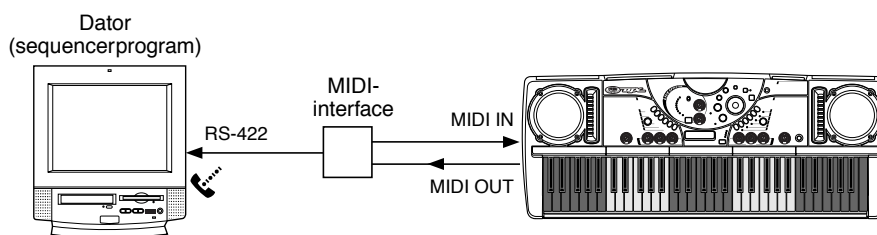


### ■ Anslutning till en persondator .....

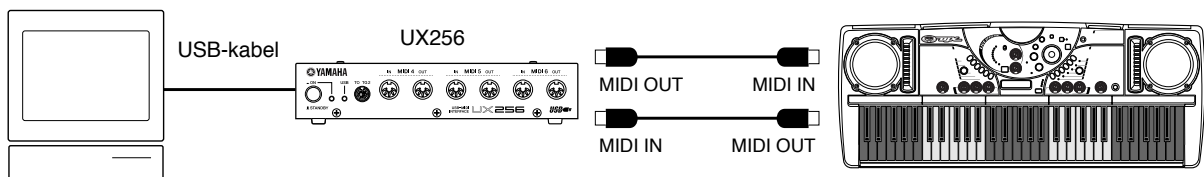
- Om datorn har inbyggt MIDI-interface, anslut MIDI OUT i datorns interface till MIDI IN på DJX-II.



- Om separat MIDI-interface används med en Macintosh-dator, anslut först MIDI-interfacet till Mac:ens RS-422-port. Anslut därefter MIDI OUT på interfacet till MIDI IN på DJX-II, allt enligt följande.



- Om datorn är försedd med USB interface, använd Yamaha UX256.



För detaljer om hur du använder **Pattern Launcher**-mjukvaran, se dess online-hjälp.

## Tips 99 Bulksändning via MIDI



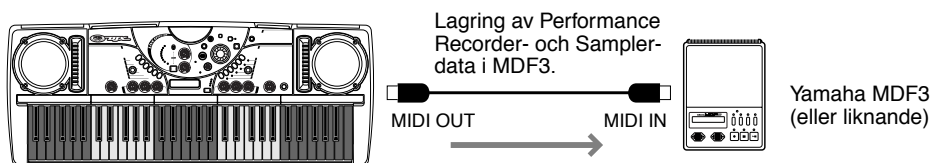
Med hjälp av en enhet för lagring av MIDI-data, t ex Yamaha MDF3, kan du spara och lagra de data du skapat med Performance Recorder och Samplern. Det fina med detta är inte bara att du bevarar det du gjort — du frigör också plats i minnet för nya Performance-inspelningar och samplingsar!

Bulk Send-funktionen används också för överföring av Pattern-data till DJX-II (med hjälp av **Pattern Launcher**-mjukvaran) från en Mac eller en Windows-kompatibel dator. Se Tips 98 på föregående sida.

### ■ Sändning av data .....

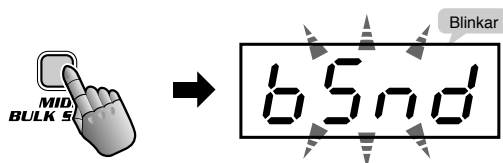
#### 1 Koppla upp datalagringsenheten för mottagning av data.

Använd en MIDI-kabel av standardtyp för att ansluta de två apparaterna till varandra enligt följande:



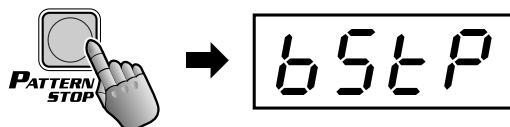
När du väl har anslutit DJX-II till den andra enheten kan du behöva göra ytterligare inställningar i den enheten. Se dess bruksanvisning för mer information om detta.

#### 2 Tryck på MIDI BULK SEND-knappen för att aktivera bulksändningsläge.



#### 3 Tryck på MIDI BULK SEND-knappen igen för att starta bulksändningen.

Om lagringsenheten av någon anledning inte skulle vara redo att ta emot data kan du avbryta operationen genom att trycka på PATTERN STOP.

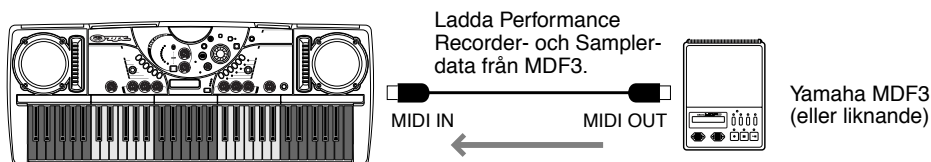


### ■ Mottagning av data .....

När du väl har sparat dina data är det bara att ladda tillbaka dem till DJX-II när du vill.

#### 1 Koppla upp datalagringsenheten för att sända lagrade data.

Använd en MIDI-kabel av standardtyp för att ansluta de två apparaterna till varandra enligt följande:



Se till att anslutningarna är korrekt gjorda och sätt i disketten med lagrade data i datalagringsenheten (se dess bruksanvisning för mer information om det behövs).

Se till att DJX-II inte är mitt i någon operation som t ex Performance-inspelning, sampling, etc.

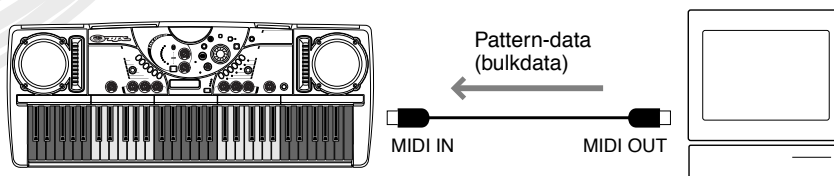
#### 2 Starta bulksändningen från den anslutna enheten.

Se lagringsenhetens bruksanvisning för hur det går till. DJX-II tar automatiskt emot datan och lägger in den i sitt minne.

# Tips 100 Skapa dina egna Patterns



Med DJX-II kan du till och med skapa dina egna Patterns. Du använder då helt enkelt ett vanligt sequencerprogram (som t ex XG Works) för att spela in dina Patterns som MIDI-data. Importera sedan dessa data till DJX-II med hjälp av **Pattern Launcher**-mjukvaran. Du kan ladda data för upp till fem Patterns (maximalt 85 kB) till DJX-II.

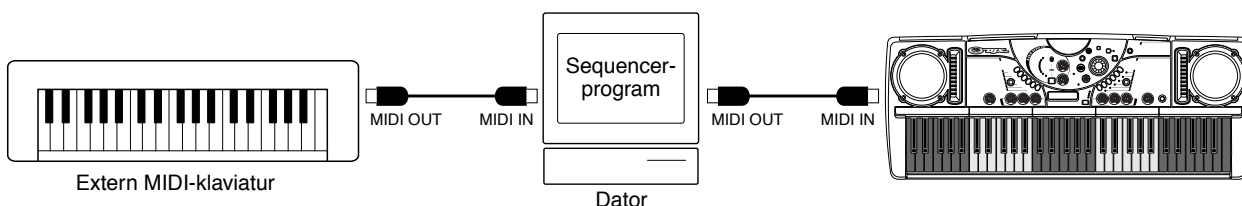


## Så här skapar du dina egna Pattern-data

Som vi redan har nämnt kan du skapa dina egna Pattern-data (med en extern MIDI-sequencer eller en dator med sequencerprogram) och ladda ner dessa data till DJX-II med **Pattern Launcher**-mjukvaran.

### ■ Anslutningar

Anslut en MIDI-klavatur och DJX-II till datorn (eller sequencern) enligt nedan. MIDI-klavaturen kommer du att använda för att mata in data i datorn/sequencern, och för att spela DJX-II:s ljud.



### ■ Skapa data

- Att skapa data är en ganska enkel procedur. Men du måste följa instruktionerna mycket noga för att data skall skapas och laddas korrekt.

#### ● Spela in Parts

- Spela in varje Part via dess egen MIDI-kanal enligt nedanstående tabell (DJX-II:s interna ljudgenerator svarar på just dessa kanalutläggningar). För att bestämma vilket specifikt ljud som skall användas infogar du programbyten för varje Part (se Ljudlista på sidan 84 för ljudens Program Change-nummer).

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

#### ● Spela in Variations

- Se till att spela in Variations i den ordning som visas nedan. Du måste också lägga in en "Marker Meta-Event" i början av varje Variation, exakt så som visas.

#### ◆ ANM:

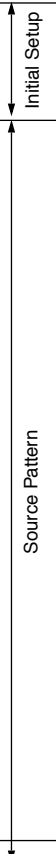
*Timing-visningar i dessa instruktioner är baserade på upplösningen 480 PPQ (Pulses Per Quarter Note, dvs antal klockpulser per fjärdedel), och de visas i formatet takt/taktslag/klockpuls.*

*Exempel: 1/1/000 betyder första taktens första taktslag, klockpuls 000.*

- Mata in följande System Exclusive-meddelande omedelbart i början av sekvensen (1/1/000), före någon annan data:  
F0, 43, 73, 6F, 30, 00, F7 (TG Reset)
- Första takten (1/1/000 – 1/4/479) är reserverad för Initial Setup-data. Andra takten (2/1/000) fram till slutet av Variation 10 används till den faktiska Pattern-datan (se tabell på nästa sida).

- De timing-värden som visas i nedanstående tabell är bara exempel. Den faktiska timingen för Variations och Marker Meta-Events (med början i Variation 2) beror på hur långa inspelade Patterns är (varje Pattern kan vara upp till 256 takter).

Timing	Marker Meta-Event	Innehåll
1111000 1111000 1121000 ⋮ 1141479		TG Reset Initial Setup Events
2111000 ⋮ 3141479	1	Variation 1 2-takters Pattern (upp till 256 takter)
4111000 ⋮ 4141479	2	Variation 2 1-takts Pattern (upp till 256 takter)
5111000 ⋮ 5141479	3	Variation 3 1-takts Pattern (upp till 256 takter)
6111000 ⋮ 7141479	4	Variation 4 2-takters Pattern (upp till 256 takter)
8111000 ⋮ 9141479	5	Variation 5 2-takters Pattern (upp till 256 takter)
10111000 ⋮ 11141479	6	Variation 6 2-takters Pattern (upp till 256 takter)
12111000 ⋮ 12141479	7	Variation 7 1-takts Pattern (upp till 256 takter)
13111000 ⋮ 13141479	8	Variation 8 1-takts Pattern (upp till 256 takter)
14111000 ⋮ 15141479	9	Variation 9 2-takters Pattern (upp till 256 takter)
16111000 ⋮ 17141479	10	Variation 10 2-takters Pattern (upp till 256 takter)



- Mata in samtliga Voice- och Effect-inställningar i de sista tre taktslagen i Initial Setup-arean (1/2/000 – 1/4/479). Lägg inte in några tondata här.
- Spela in Variation 1-data från och med den andra takten (2/1/000). Datalängden kan vara från 1 till 256 takter. Samtliga takter måste ha någon av följande taktarter: 2/4, 3/4, 4/4 eller 5/4.

- Variation 2 börjar från och med början av den takt som direkt följer på den sista takten i Variation 1. I tabellen visas detta som 4/1/000. Den faktiska timingen beror dock på den längd Variation 1 har.
- Följande tabeller visar giltiga MIDI-händelser för både Initial Setup-data och Pattern-data. Se till att **INTE** mata in händelser som är markerade med ett streck (–), ej heller händelser som inte är listade här.

**Channel Message**

Händelse	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**

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

**System Exclusive**

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

■ **Spara och ladda sequence-data** .....

- Spara all sequence-data i datorn.
- Spara filen i formatet Standard MIDI File Format 0 och se till att filtillägget ".mid" avslutar filnamnet.
- Ladda Pattern-filen till DJX-II med hjälp av **Pattern Launcher**-mjukvaran (se dess online-hjälp för närmare instruktioner).

■ **Angående User Pattern-data** .....

Eftersom du kan skapa dina egna Patterns och använda dem i DJX-II måste du tänka på att dessa User Patterns skiljer sig från de förprogrammerade på följande sätt:

- Auto-kit (00) i Activator kan inte användas med User Patterns. Välj från något av de andra kiten (01-51) när du vill använda Activator med ett User Pattern.
- Det faktiska antalet slag som krävs för att starta ett User Pattern genom att slå tempot (Tips 79) beror på taktarten. Om du t ex vill starta ett Pattern som du skapat i 3/4-takt skall du slå BPM/TAP-knappen tre gånger för att starta Pattern.

PROBLEM	MÖJLIG ORSAK/LÖSNING
Ett "poppande" ljud hörs i högtalarna när strömmen stängs av.	Detta är normalt och inget att oroa sig för.
När mobiltelefon används hörs brus i DJX-II.	Användning av mobiltelefon i omedelbar närhet av elektroniska apparater som DJX-II medför i regel störningar. Stäng helt enkelt av mobiltelefonen eller använd den på längre avstånd från DJX-II.
DJX-II spelar med lägre volym än normalt eller med distorderat ljud.	DJX-II får för lite ström, vilket vid batteridrift betyder att batterierna behöver bytas. Byt alla sex batterier, eller använd nätadapter.
Ljudkvaliteten blir gradvis sämre.	
Performance Recorder- och/eller Sampler-data spelas inte upp korrekt.	
Datafönstret visar inga data och alla panelkontroller nollställs.	
Valt ljud kan inte spelas på klaviaturen.	Kontrollera att DJX-II inte är satt till Pattern-läge (sidan 10). När DJX-II befinner sig i Pattern-läge fungerar inte dess klaviatur som en vanlig klaviatur.
Alla ljud klingar inte, eller så låter det som om de klipps av.	DJX-II:s polyfoni klarar upp till 32 toner totalt. Om Sample- och Activator-fraser spelas samtidigt som Pattern spelar, kan det hända att alla toner inte räcker till och blir "stulna" från en eller fler av dessa sektioner.
Det hörs inget ljud när man spelar på klaviaturen eller när ett Pattern spelas.	Kontrollera att inget är anslutet till PHONES-uttaget på baksidan. När hörlurar ansluts till detta uttag stängs DJX-II:s högtalare av.
Panelknapparna fungerar inte.	Kontrollera att MIDI-bulkdata inte just sänds eller tas emot. När MIDI-bulkdata sänds eller tas emot fungerar inga andra panelknappar än PATTERN STOP.
Pattern startar inte fastän en Pattern Player-tangent trycks ner.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrollera att DJX-II inte är satt till Keyboard-läge (sidan 10). När DJX-II befinner sig i Keyboard-läge fungerar dess klaviatur som en vanlig sådan och kan då inte starta Pattern eller Activator.</li> <li>• Kontrollera om BPM är satt till "Sync" eller ej genom att trycka på BPM/TAP-knappen. I läge "Sync" är det en ansluten extern MIDI-enhet som startar Pattern i DJX-II, dvs då kan inte DJX-II själv starta Pattern.</li> </ul>
Activator startar inte fastän en Activator-tangent trycks ner.	
Vissa Parts i Pattern hörs inte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrollera inställningarna i Part Mixer.</li> <li>• Volymen i en tystad Part kan ha satts till 0 med VOLUME-ratten i Part Controller-sektionen.</li> </ul>

PROBLEM	MÖJLIG ORSAK/LÖSNING
Ljudet är distorderat eller brusigt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Många av DJX-II:s ljud har avsiktligt processats eller skapats med ett "dåligt" eller "smutsigt" ljud för att passa vissa musikstilar.</li> <li>• Om man sätter CUTOFF- och RESONANCE-rattarna vid eller nära maxläget kan det resultera i distorsion (speciellt när även MASTER VOLUME är satt till maxläget).</li> <li>• Om detta gäller ett samplat ljud kan det bero på att samplingen har blivit inspelad med för hög nivå.</li> </ul>
Sample-inspelning startar för tidigt eller för sent.	Se till att INPUT LEVEL-ratten är korrekt inställd. Ju lägre ingångsnivån är, desto högre måste signalen vara för att samplingen skall starta. Lika viktigt är det att ingångsnivån inte är för högt ställd: vid höga nivåer kan inspelningen triggas igång för tidigt av oönskade ljud (rumsatmosfär eller andra ovidkommande störljud).
Sample- eller Performance-inspelning fungerar inte alls.	Om inspelad data nått maxgränsen för vad som kan spelas in visas meddelandet "Full", och då kan inget mer spelas in. Radera all onödig data och försök igen.



FELMEDDELANDE	BESKRIVNING
<i>Err 1</i>	Detta meddelande visas när DJX-II:s buffertminne för MIDI-mottagning är fullt och inte kan ta emot mer data. Prova att minska datamängden eller öka tidsintervallet mellan sändningar och gör ett nytt försök att sända data.
<i>Err 2</i>	Detta meddelande visas när ett fel uppstår vid mottagning av MIDI-data, t ex på grund av dålig anslutning eller för att en alltför lång MIDI-kabel används.
<i>Err 3</i>	Detta meddelande visas när mottagna bulkdata innehåller ogiltig data. Sådana data avvisas automatiskt av DJX-II.
<i>Full</i>	Detta meddelande visas när internminnet är fullt och inte kan ta emot mer data. Ett försök att spela in data till Sampler eller Performance Recorder när internminnet är fullt får detta meddelande att visas, och då stoppar DJX-II automatiskt inspelningen. Radera all onödig data och försök spela in igen.
<i>Clr</i>	Detta meddelande visas för ett ögonblick när DJX-II återställs till fabriksinställningarna, vilket den gör när man håller den översta tangenten i klaviaturen nertryckt samtidigt som strömmen slås på. Se sidan 13 för närmare detaljer.

# Specifikationer

- **KLAVIATUR** 61 tangenter (C1~C6), ingen anslagskänslighet

- **PATTERNS (mönster)**

Totalt 700 Preset Patterns och Variations

**Preset** 70 Patterns

**User** 5 Patterns ..... Upp till 85 KB för samtliga User Patterns

**Variation** 10

- **ACTIVATOR**

**Preset** 52 Kit ..... Inklusive Auto-funktion (00)

**Variation** 13 ..... Loop: 5, One Shot: 8

- **VOICES (ljud)**

**Preset** 203 ..... 180 Voices + 23 Drum Kits

**User Sampled** 1

- **POLYFONI** 32 toner maximalt

- **EFFECTS (effekter)**

**Live Effector** 10 Presets ..... Distortion, Auto Pan, Ring Modulator, Flanger, Phaser, Slice, Delay, Echo, Lo-Fi, Wah

**Reverb** 11 Presets ..... Endast åtkomligt via MIDI

**Chorus** 7 Presets ..... Endast åtkomligt via MIDI

**3 Bands Isolator**  
-12dB~+12dB

**Key Shifter (transponering)**  
-5~0~+6

**BPM (tempo)** 32~280

**Audio BPM Counter**

- **CONTROLLERS (kontrollorgan)**

**Ribbon Controller**  
Scratch 1, Scratch 2, Pitch Bend, Pitch & BPM

**Part Controller-rattar**  
Volume, Cutoff, Resonance

**Isolator-rattar**  
Low, Mid, High

**Live Effector-rattar**  
Control, Balance

**Andra rattar** Input Volume, Master Volume

**Part Mixer**

**Part Selector**

- **SAMPLER**

6 Pads (knappar) .. Loop: 3, One Shot: 3

**Kvalitet** 22kHz / 8bit

**RAM-minne** 128 KB ..... Cirka sex sekunder för samtliga 6 knappar (maximalt tre sekunder för en knapp)

- **PERFORMANCE RECORDER**

6 Pads (knappar)

**RAM-minne** 18 KB ..... Cirka 2.500 händelser för samtliga 6 knappar

- **DATAVISNING**

**Datafönster** 7-segments lysdiod x 4 tecken

**Klaviaturindikatorer**  
Lysdiod x 27

**Panelindikatorer**  
Lysdiod x 23

- **DEMONSTRATION**

3 sånger

- **ANSLUTNINGAR OCH UTTAG**

**MIDI** MIDI IN ..... MIDI Clock In, Remote Control, Tone Generator, Bulk Receive

MIDI OUT ..... MIDI Clock Out, Bulk Send

**Audio** PHONES ..... 6.25 mm tele (stereo)

LINE OUT (L, R) ... RCA x 2

MIC IN ..... 6.25 mm tele (mono)

LINE IN ..... RCA x 1

- **FÖRSTÄRKARE**

6W + 6W ..... (vid bruk av nätadapter typ Yamaha PA-5)

- **HÖGTALARE**

12 cm x 2 ..... Basreflex, 4.5-liters kammare x 2

- **STRÖMFÖRSÖRJNING**

**Nätadapter** Yamaha PA-5

**Batterier** 6 x "D" storlek eller SUM-1 eller R-20

- **STRÖMFÖRBRUKNING**

20 W

- **DIMENSIONER (B x D x H)**

933 x 370 x 129 mm

- **VIKT**

6.7 kg (utan batterier)

- **MEDFÖLJANDE TILLBEHÖR**

Nätadapter typ Yamaha PA-5  
Bruksanvisning (flerspråkig + svensk)

- **EXTRA TILLBEHÖR**

**Hörlurar** Yamaha RH-5MA

\* Specifikationer, utrustning och extra tillbehör är i skrivande stund (oktober 2000) giltiga för den svenska marknaden. Yamaha Corporation reserverar sig rätten att när som helst ändra eller modifiera denna produkt eller dess specifikationer utan föregående meddelande.

## A

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

I DJX-II kontrollerar Activator-sektionen diverse rytmer och ljud. Du kan använda dessa för att breaka i Patterns, eller för att lägga till instrumentala strukturer och accenter.

**Audio BPM Counter** ..... Tips 94

Denna sofistikerade funktion låter dig synkronisera en extern ljudenhet (som t ex en CD-spelare, en MD-spelare eller en vanlig skivspelare) med DJX-II:s Patterns. DJX-II känner av tempo/rytm i inkommande ljudsignal och justerar automatiskt tempot för DJX-II:s Pattern.

## B

**BPM** .....Tips 6, 43, 44, 78 - 81

BPM är en förkortning för Beats Per Minute (slag per minut). BPM är funktionellt sett samma sak som den klassiska musikens term för tempoangivelse — MM (Mälzer Metronom), uppkallat efter *metronomens* uppfinnare Johann Nepomuk Mälzer (1772-1838). En rytm som spelas med tempot 120 BPM har två taktslag per sekund. BPM-värdet bestämmer hastigheten på rytmen — ju högre BPM-värde, desto snabbare rytm, dvs desto snabbare tempo.

**Bulk Send, bulksändning** ..... Tips 99

Bulk Send, eller bulksändning, är en MIDI-funktion för överföring av data MIDI-enheter emellan. Med hjälp av en enhet för lagring av MIDI-data som t ex Yamaha MDF3 kan du spara och lagra de data du skapat med Performance Recorder och Samplern. Det fina med detta är inte bara att du bevarar det du gjort — du frigör också plats i minnet för nya Performance-inspelningar och samplingar! Bulk Send-funktionen används också för överföring av Pattern-data till DJX-II (med hjälp av *Pattern Launcher*-mjukvaran) från en Mac eller en Windows-kompatibel dator.

## F

**filter** ..... Tips 36, 38, 69

Filter användes ursprungligen för att processa ljudet i analoga synthesizers. DJX-II använder sig av i princip samma typ av filter för att processa sitt sound. I DJX-II är filtren kapabla att radikalt förändra ljudkaraktären. Filtren kontrolleras av CUTOFF- och RESONANCE-rattarna i **Filter**-sektionen.

## I

**Isolator** ..... Tips 24, 62

Isolator-sektionen har tre separata kontroller — Low, Mid och High — för kontroll av ljudets klangfärg i tre frekvensband (bas, mellanregister och diskant).

## K

**Key, Key Shifter** — se *tonart*

## L

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

Effekter används för att processa soundet och för att förändra det på diverse sätt. I moderna inspelningsstudior är praktiskt taget varenda enskild tagning processad på ett eller annat sätt. DJX-II:s Live Effector-sektion har tio olika, högkvalitativa effekter — samma slags effekter som används av proffsen när de skapar sina hits.

Alla DJX-II:s ljud — **Pattern, Activator** och **Sampler** — processas genom dessa effekter. Med en vippomkopplare kan du koppla in och koppla bort effekten i takt med rytmen, och med CONTROL- och BALANCE-rattarna kan du modifiera effekterna under det att du spelar.

**ljud** — se *Voice*

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

En loop är (vanligtvis) en kort passage eller fras som repeteras oändligt, dvs loopas. Termen kommer från äldre tiders bandspelarteknologi, där en bandstump klipptes ihop i en slinga. Loop-tekniken är ett fundament för den moderna musikindustrin och dess samplers och sequencers. Ibland används loopar för att skapa liggande klanger, men oftast (som i DJX-II) används loopar för rytmiska fraser — trum- och percussionrytmer, arpeggio-fraser, etc. Vid sampling är begreppet Loop motsatsen till **One Shot**.

DJX-II:s Patterns är alla uppbyggda av loopar. **Activator** och **Sampler** har båda speciella Loop-tangenter och knappar med vilken du kan loopa vissa rytmiska fraser och på så vis skapa ett slags kontinuerligt spelande mönster.

## M

**MIDI**.....Tips 96 - 100

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) är en världsomspännande standard för kommunikation mellan elektroniska och elektriska musikinstrument, oavsett fabrikat. I sin mest elementära tillämpning används MIDI för att spela ett instruments ljud från klaviaturen på ett annat instrument. Mer avancerade tillämpningar är t ex att synkronisera två eller fler instrument med varandra, att utväxla data mellan sinsemellan kompatibla apparater, eller att styra en hel studio med keyboards, syntar, samplers och trummaskiner från en enda dator. DJX-II är förstås utrustad med MIDI, och den kan i princip användas i alla ovanstående scenarier. Du kan t ex synkronisera två DJX-II (eller en DJX-IIB och en DJX-II) och få båda att gå i samma tempo. Med den speciella *Pattern Launcher*-mjukvaran och en dator kan du även ladda ner nya Patterns till DJX-II.

**mönster** — se *Pattern*

## O

**One Shot** ..... **Tips 8, 74**

One Shots är samlingar som är avsedda att spelas upp bara en gång och sedan stoppas. I DJX-II har både **Activator** och **Sampler** speciella One Shot-tangenter och knappar med vilka du kan spela korta ljudsnuttar — t ex ljudeffekter, sk hits (som cymbalslag, orchestra hits, etc) och diverse korta röstljud. Vid sampling är begreppet One Shot motsatsen till **Loop**.

## P

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

DJX-II:s Patterns innehåller upp till åtta separata instrumentstämmor — Parts — vilka var och en har sin egen speciella funktion och sitt eget sound. DJX-II:s olika Parts är: Kick (bastrumma), Snare (virveltrumma), Hi-Hat, Percussion (diverse slagverksinstrument), Bass (bas) och Phrases 1-3 (diverse musikaliska fraser).

Beroende på vilket Pattern det är, kan en Part i ett Pattern ha ett helt annat ljud än samma Part i ett annat Pattern. En Bass Part i ett Pattern kan t ex vara en mjuk kontrabas, medan samma Part i ett annat Pattern kan vara en surrande syntbas.

DJX-II:s kraftfulla Part Mixer-funktion ger enorma möjligheter att kontrollera soundet. Varje Part kan spela ensam eller (med hjälp av **Part Mixer**) i kombination med andra. Du kan välja ut en viss Part med **Part Selector** och med hjälp av **Part Controller**-rattarna förändra ljudet under det att den spelar.

**Pattern** ..... **Tips 1 - 6, 45 - 50**

Patterns — mönster — är grunden i DJX-II:s sound. Varje Pattern är en musikalisk/rytmisk fras som loopas, dvs repeteras kontinuerligt. DJX-II:s Patterns består av olika Parts, instrumentala stämmor: bas, bastrumma, virveltrumma, hi-hat, percussion, och (beroende på vilket Pattern det är) andra, tonala instrument som t ex gitarr, orgel, stråkar, etc. Varje Main Pattern (grundmönster) har tio **Variations** (variationer) som används för att variera rytm och klangbild.

DJX-II:s Patterns har olika längd, men alla är baserade på 4/4-takt. Ett Pattern kan vara 8 taktslag långt (=två takter) eller 16 taktslag långt (=fyra takter), men bygger fortfarande på den grundläggande takträknningen "1-2-3-4". Nyckeln till bra timing och ett musikaliskt bruk av DJX-II:s Patterns är att verkligen ha detta 4/4-beat i kroppen!

## S

**Sampler** ..... **Tips 72 - 75**

*Sampling* är en av de viktigaste teknikerna i modern musikproduktion med vilken korta, inspelade ljudavsnitt spelas upp från en klaviatur eller något annat styrorgan. Med Sampler-funktionen i DJX-II kan du spela in vilken ljudkälla som helst — ljud från en CD, ett kassettdäck eller en mikrofon — och spela upp det som en **Loop** eller **One Shot**.

**scratch, scratching** ..... **Tips 41**

Termen *scratching* kommer från tekniken att spela med en vanlig skivspelare där skivan rycks fram och tillbaks med pick-upnålen nere i skivspåret, vilket skapar det typiska "scratch"-ljudet. På DJX-II är det **Ribbon Controller** du scratchar med.

**stämma** — se *Part*

## T

**Tap** ..... **Tips 78, 79, 81, 93**

DJX-II har en Tap-funktion med vilken du kan ändra eller sätta tempot genom att helt enkelt slå (=tap) en stadig rytm på BPM/TAP-knappen. Du kan använda dig av detta för att automatiskt starta ett Pattern i det tempo du slår med, eller för att ögonblickligen ändra tempot för spelande Pattern.

**tonart** ..... **Tips 39, 40**

Termen *tonart* avser det grundläggande tonläge som ett musikstycke spelas i. Västerländsk musik har tolv tonarter: C, D $\flat$  (eller C $\sharp$ ), D, E $\flat$  (eller F $\sharp$ ), E, F, F $\sharp$  (eller G $\flat$ ), G, A $\flat$  (eller G $\sharp$ ), A, B $\flat$  (eller A $\sharp$ ), och B (med svensk notering H).

Du kan byta tonart i DJX-II med **Key Shifter**-funktionen, och du behöver egentligen inte kunna tonarternas namn — här ändrar du bara numret, dvs det antal halvtonssteg som du höjer eller sänker tonarten med.

Att ändra tonart — vilket också kallas *transponering* — är ett fundamentalt verktyg för variation inom alla musikgenrer. Transponering förändrar inte bara karaktär och stämningläge på ett musikstycke — det förändrar även klangfärgen.

## V

**Variation** ..... **Tips 2, 45, 46, 50, 89**

Vart och ett av DJX-II:s 70 Patterns består i själva verket av tio separata Patterns, vilka kallas Variations. Varje Variation är, som redan namnet säger, en variation av den grundläggande Pattern-rytmen. Det finns två slags Variations: Main och Fill-in. Main Variations används för grundrytmen i musiken, medan Fill-in Variations i första hand används för dynamiska break och övergångar. I regel betyder högre Variation-nummer också mer energiska och komplexa rytmer.

**Voice** ..... **Tips 25, 26**

När DJX-II sätts i Keyboard-läge kan dess tangenter användas som tangenterna en vanlig klaviatur, dvs för att spela ett ensamt instrumentljud över hela klaviaturens omfång. Dessa instrumentljud kallas på engelska *Voices*. Du kan visserligen bara spela med ett ljud i taget på DJX-II (fast med upp till 32 toner samtidigt!), men det finns massvis av ljudkategorier och ljud att välja på — piano, orgel, gitarr, stråkar, synthesizer och mycket, mycket annat.

- A**
- Activator ..... 8, 10, 18, 33, 51, 78
  - Activator-lista ..... 83
  - AUDIO BPM COUNTER ..... 9, 67, 78
  - Auto (Activator) ..... 19
  - Auto Pan ..... 23, 44
- B**
- Balance (Live Effector) ..... 22, 44, 45
  - Bass (Part) ..... 29, 32, 49
  - bastrumma, se *Kick*
  - BPM (tempo) ..... 17, 21, 39, 59, 78
  - BPM, Auto-adjust (auto-justering) ..... 67
  - BPM, slå in tempoändring ..... 58
  - Bulk (data), bulksändning ..... 71, 72, 78
- C**
- Combination-tangenter ..... 30, 32
  - Control (Live Effector) ..... 22, 44, 45
  - Cutoff ..... 32, 34, 35, 51, 78
- D**
- databackup ..... 13
  - Datafönster ..... 9, 13
  - Dataratt ..... 8
  - Delay ..... 24, 45
  - Demo ..... 8
  - Display, se *Datafönster*
  - Distortion ..... 23, 43
  - Drum Kit-lista ..... 86
- E**
- Echo ..... 25, 46
  - Effect, se *effekter*
  - effekter ..... 5, 22, 43, 78
  - Ending, se *"utro"*
- F**
- Felmeddelanden ..... 76
  - Felsökning ..... 74
  - Fill-in ..... 15, 42, 62, 79
  - filter ..... 34, 51, 78
  - Flanger ..... 23, 44
- H**
- High (Isolator) ..... 9, 26, 48
  - Hi-Hat (Part) ..... 29, 32, 49, 72, 79
  - Hold (-läge) ..... 22
- I**
- initialisering ..... 13
  - INPUT LEVEL, ratt ..... 9, 53, 67
  - inspelning ..... 53, 56, 71
  - intro ..... 20, 49
  - Isolator ..... 9, 26, 48
- K**
- Key, se *tonart*
  - Key Shifter ..... 10, 36
  - Keyboard-läge ..... 10
  - Kick (Part) ..... 29, 32, 49, 79
  - klaviatur ..... 8, 9, 10, 27, 52, 55
- L**
- LINE (SAMPLING/AUX IN), uttag ..... 11, 53
  - LINE OUT, uttag ..... 11, 60, 61
  - Live Effector ..... 8, 22, 43, 78
  - ljud (Voice) ..... 27, 28, 52, 79
  - ljudlista ..... 84
  - Lo-Fi ..... 25, 46
  - Loop ..... 18, 21, 54, 78
  - Low (Isolator) ..... 9, 26, 48
- M**
- MASTER VOLUME, ratt ..... 8, 13, 35, 68
  - MIC (SAMPLING/AUX IN), uttag ..... 11, 53
  - Mid (Isolator) ..... 9, 26, 48
  - MIDI ..... 5, 9, 11, 68, 69, 70, 72, 78
  - MIDI Bulk Send ..... 9, 71
  - MIDI Data Format ..... 89
  - MIDI Implementation Chart ..... 96
  - mönster, se *Pattern*
- N**
- NEXT, tangent ..... 17, 41
  - nätadapter ..... 12
- O**
- One Shot ..... 18, 54, 79
  - Ordförklaringar ..... 78
  - Outro, se *"utro"*
- P**
- Part ..... 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-lista .....	82
Pattern-läge .....	10
Pattern Player .....	5, 14, 40
PATTERN STOP, knapp .....	9, 14, 18, 41, 59
PATTERN/ENTER, knapp .....	8, 10, 16, 27, 40, 52
Patterns, skapa egna .....	72
Percussion (Part) .....	29, 72
Performance Recorder .....	5, 9, 13, 56, 66
Phaser .....	24, 45
PHONES, uttag .....	11, 61
Phrase (Part) .....	29, 49
Pitch Bend .....	52, 73
Pitch & bpm (i Ribbon Controller) .....	38
PREV, tangent .....	17, 41

**R**

ratt .....	8, 9, 13, 22, 26, 32, 34
RECORD, knapp .....	9
Recording, se <i>inspelning</i>	
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, uttag .....	11
SAMPLING/STOP, knapp .....	9, 53
scratch, scratching .....	38, 79
sequencer .....	68, 69, 70, 72
Slice .....	24, 45
Snare (Part) .....	29, 32, 49, 72
Specifikationer .....	77
STANDBY/ON, omkopplare .....	8, 12, 13
stämma, se <i>Part</i>	
Sync .....	39, 65, 69
synkronisera, se <i>Sync</i>	

**T**

tempo, se <i>BPM</i>	
TOGGLE, tangent .....	49, 50, 68
tonart .....	30, 32, 36, 50
transponera .....	10, 36
trumset, se <i>Drum Kit-lista</i>	

**U**

"utro" .....	41, 63
--------------	--------

**V**

Variation .....	14, 15, 19, 31, 40, 79
virveltrumma, se <i>Snare</i>	
Voice, se <i>ljud</i>	
Voice List, se <i>ljudlista</i>	
VOICE/KEYBOARD, knapp .....	8, 10, 27, 28
Volume, se <i>MASTER VOLUME</i>	

**W**

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

# Pattern-lista

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

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

# Activator-lista

Activator-nr	Kategori	Activator-namn
0	<b>AUTO</b>	Auto
1	<b>TECHNO X-TRA</b>	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	<b>BASIC DJ TOOLS</b>	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	<b>ROBOTS E-WERK</b>	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	<b>IN DA HOUSE</b>	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	<b>MYSTIC HORIZONS</b>	Mystic Horizons 1
22		Mystic Horizons 2
23	<b>ACID VIBES</b>	Acid Vibes 1
24		Acid Vibes 2
25		Acid Vibes 3
26		Acid Vibes 4
27		Acid Vibes 5

Activator-nr	Kategori	Activator-namn
28	<b>HIP HOP X-TRA</b>	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	<b>GROOVE ELEMENTS</b>	Groove Elements 1
34		Groove Elements 2
35		Groove Elements 3
36		Groove Elements 4
37		Groove Elements 5
38	<b>VINYL LAB</b>	Vinyl Lab 1
39		Vinyl Lab 2
40		Vinyl Lab 3
41		Vinyl Lab 4
42		Vinyl Lab 5
43		Vinyl Lab 6
44	<b>JAZZY ZONE</b>	Jazzy Zone 1
45		Jazzy Zone 2
46	<b>SCRATCH MASTERS</b>	Scratch Masters 1
47		Scratch Masters 2
48	<b>FREESTYLERS ERA</b>	Freestylers Era 1
49		Freestylers Era 2
50		Freestylers Era 3
51		Freestylers Era 4



Ljud #	Bank Select		MIDI Program Change#	Ljudnamn
	MSB	LSB		
<b>HYPER MIX</b>				
000	0	123	96	DJX-II
<b>KEYBOARD</b>				
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
<b>ELECTRIC PAD</b>				
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
<b>SYNTH PAD</b>				
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
<b>ACOUSTIC PAD</b>				
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
<b>GIUITAR</b>				
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
<b>SYNTH LEAD</b>				
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
<b>BASS LEAD</b>				
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

Ljud #	Bank Select		MIDI Program Change#	Ljudnamn
	MSB	LSB		
<b>SQUARE LEAD</b>				
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
<b>SAW LEAD</b>				
056	0	122	81	Breaklt
057	0	117	80	MC-Line
058	0	117	81	Scary
059	0	120	81	Movelt
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
<b>ACOUSTIC LEAD</b>				
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
<b>RESONANCE BASS</b>				
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
<b>ANALOG BASS</b>				
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
<b>BASIC BASS</b>				
102	0	112	33	Finger Bass
103	0	112	34	Pick Bass

Ljud #	Bank Select		MIDI Program Change#	Ljudnamn
	MSB	LSB		
104	0	112	35	Fretless
105	0	0	32	Aco. Bass
106	0	0	35	Fretless
<b>SCRATCH</b>				
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
<b>SFX</b>				
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
<b>HIT</b>				
120	0	113	55	Sharp Hit
121	0	113	115	Claps-X
122	0	0	113	Agogo
<b>HUMAN VOICE</b>				
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	Movelt
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)

Ljud #	Bank Select		MIDI Program Change#	Ljudnamn
	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)
<b>DRUM LOOP</b>				
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
<b>HOP LOOP</b>				
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
<b>HYPER DRUM KIT</b>				
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
<b>BASIC DRUM KIT</b>				
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
<b>SAMPLER</b>				
203	-	-	-	Sampler

# Drum Kit-lista

- : Samma som Standard Kit1.
- : Samma som kitet omedelbart till vänster.
- De tonnummer (#) och tonnamn som visas i denna lista är tillämpbara på alla kit med undantag av #190 (Electronic Kit2), #191 (B900 Kit), #192 (DJX Kit), #196 (Human Kit) och #197 (Scratch Kit).
- För att #190 (Electronic Kit2), #191 (B900 Kit) och #192 (DJX Kit) skall klinga korrekt, spela toner på klaviaturen en oktav lägre än vad som visas.
- För att #196 (Human Kit) och #197 (Scratch Kit) skall klinga korrekt, spela toner på klaviaturen en oktav högre än vad som visas.
- Key Off & Alternate Assign: Dessa är enbart applicerbara på kit vars Bank MSB# är 127.

Voice #					198	199	200	201	189	180	188	202	181	186
Bank MSB#					127	127	127	127	127	127	127	127	127	127
Bank LSB#					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Program #					0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Keyboard	MIDI		Key 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									
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											
37	C# 1	25	C# 0											
38	D 1	26	D 0	O										
39	D# 1	27	D# 0	O										
40	E 1	28	E 0	O										
41	F 1	29	F 0	O										
42	F# 1	30	F# 0						Hi Q					
43	G 1	31	G 0					SD Elec M	Snare L	SD Elec H2	SD Analog 2		SD T8 1	SD Hard 1
44	G# 1	32	G# 0											
45	A 1	33	A 0											
46	A# 1	34	A# 0											
47	B 1	35	B 0											
48	C 2	36	C 1											
49	C# 2	37	C# 1											
50	D 2	38	D 1											
51	D# 2	39	D# 1											
52	E 2	40	E 1											
53	F 2	41	F 1											
54	F# 2	42	F# 1	1										
55	G 2	43	G 1											
56	G# 2	44	G# 1	1										
57	A 2	45	A 1											
58	A# 2	46	A# 1	1										
59	B 2	47	B 1											
60	C 3	48	C 2											
61	C# 3	49	C# 2											
62	D 3	50	D 2											
63	D# 3	51	D# 2											
64	E 3	52	E 2											
65	F 3	53	F 2											
66	F# 3	54	F# 2											
67	G 3	55	G 2											
68	G# 3	56	G# 2											
69	A 3	57	A 2											
70	A# 3	58	A# 2											
71	B 3	59	B 2											
72	C 4	60	C 3											
73	C# 4	61	C# 3											
74	D 4	62	D 3											
75	D# 4	63	D# 3											
76	E 4	64	E 3											
77	F 4	65	F 3											
78	F# 4	66	F# 3											
79	G 4	67	G 3											
80	G# 4	68	G# 3											
81	A 4	69	A 3											
82	A# 4	70	A# 3											
83	B 4	71	B 3	O										
84	C 5	72	C 4	O										
85	C# 5	73	C# 4											
86	D 5	74	D 4	O										
87	D# 5	75	D# 4											
88	E 5	76	E 4											
89	F 5	77	F 4											
90	F# 5	78	F# 4											
91	G 5	79	G 4											
92	G# 5	80	G# 4											
93	A 5	81	A 4											
94	A# 5	82	A# 4											
95	B 5	83	B 4											
96	C 6	84	C 5											
97	C# 6	85	C# 5											
98	D 6	86	D 5											
99	D# 6	87	D# 5											
100	E 6	88	E 5											
101	F 6	89	F 5											
102	F# 6	90	F# 5											
103	G 6	91	G 5											
104	G# 6	92	G# 5											
105	A 6	93	A 5											
106	A# 6	94	A# 5											
107	B 6	95	B 5											
108	C 7	96	C 6											

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-O					
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 O		
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
49	C# 2	37	C# 1		Side Stick	T9 Side Stick	Analog Side Stick 1		Analog Side Stick 1	T9 Side Stick
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
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
53	F 2	41	F 1		Floor Tom L	T9 Tom 1	Analog Tom 1		Hard Tom 1	Hard Tom 1
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
55	G 2	43	G 1		Floor Tom H	T9 Tom 2	Analog Tom 2		Hard Tom 2	Hard Tom 2
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
57	A 2	45	A 1		Low Tom	T9 Tom 3	Analog Tom 3		Hard Tom 3	Hard Tom 3
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
59	B 2	47	B 1		Mid Tom L	T9 Tom 4	Analog Tom 4		Hard Tom 4	Hard Tom 4
60	C 3	48	C 2		Mid Tom H	T9 Tom 5	Analog Tom 5		Hard Tom 5	Hard Tom 5
61	C# 3	49	C# 2		Crash Cymbal 1			Rh Box Cymbal	Analog Cymbal	
62	D 3	50	D 2		High Tom	T9 Tom 6	Analog Tom 6		Hard Tom 6	Hard Tom 6
63	D# 3	51	D# 2		Ride Cymbal 1					
64	E 3	52	E 2		Chinese Cymbal	T9 HH Half Open				
65	F 3	53	F 2		Ride Cymbal Cup					T8 Tom 1
66	F# 3	54	F# 2		Tambourine					T8 HH 1 Closed1
67	G 3	55	G 2		Splash Cymbal					T8 Tom 2
68	G# 3	56	G# 2		Cowbell			Analog Cowbell		T8 HH 1 Closed2
69	A 3	57	A 2		Crash Cymbal 2					T8 Tom 3
70	A# 3	58	A# 2		Hand Clap 1					T8 HH 1 Open
71	B 3	59	B 2		Ride Cymbal 2					T8 Tom 4
72	C 4	60	C 3		Bongo H					Analog Cymbal
73	C# 4	61	C# 3		Bongo L					
74	D 4	62	D 3		Conga H Mute			Analog Conga H		
75	D# 4	63	D# 3		Conga H Open			Analog Conga M		BD T9 1
76	E 4	64	E 3		Conga L			Analog Conga L		BD T9 3n
77	F 4	65	F 3		Timbale H					BD Jungle 4
78	F# 4	66	F# 3		Timbale L					T9 HH 1 Open 2
79	G 4	67	G 3		Agogo H					SD T9 1L
80	G# 4	68	G# 3		Agogo L					SD T9 2
81	A 4	69	A 3		Cabasa					SD T9 1M
82	A# 4	70	A# 3		Maracas			Analog Maracas		SD T9 3
83	B 4	71	B 3	O	Samba Whistle H					SD T9 1H
84	C 5	72	C 4	O	Samba Whistle L					SD T9 4L
85	C# 5	73	C# 4		Guiro Short					T9 Side Stick
86	D 5	74	D 4	O	Guiro Long					SD T9 4M
87	D# 5	75	D# 4		Claves			Analog Claves		T9 Clap
88	E 5	76	E 4		Wood Block H					SD T9 4H
89	F 5	77	F 4		Wood Block L					T9 Tom 1
90	F# 5	78	F# 4		Scratch Push					T9 HH 1 Closed1
91	G 5	79	G 4		Scratch Pull					T9 Tom 2
92	G# 5	80	G# 4	2	Triangle Mute					T9 HH 1 Closed2
93	A 5	81	A 4	2	Triangle Open					T9 Tom 3
94	A# 5	82	A# 4		Shaker					T9 HH 1 Open 2
95	B 5	83	B 4		Hand Clap 2					T9 Tom 4
96	C 6	84	C 5		Hand Clap 3					T9 Crash 1
97	C# 6	85	C# 5			Bell Tree 2			Bell Tree 2	T9 Ride
98	D 6	86	D 5			Bell Tree 3			Bell Tree 3	T9 Crash 2
99	D# 6	87	D# 5			BD T8 2				BD T8 2
100	E 6	88	E 5			SD T8 4				SD T8 4
101	F 6	89	F 5			SD T8 3H				SD T8 3H
102	F# 6	90	F# 5			T8 HH 2 Closed1				T8 HH 2 Closed1
103	G 6	91	G 5			T8 Cowbell				T8 Cowbell
104	G# 6	92	G# 5			T8 HH 2 Closed2				T8 HH 2 Closed2
105	A 6	93	A 5			T8 Tambourine				T8 Tambourine
106	A# 6	94	A# 5			T8 HH 2 Open				T8 HH 2 Open
107	B 6	95	B 5			T8 Guiro				T8 Guiro
108	C 7	96	C 6			Metal				Metal

Drum Kit-lista

Voice #		191	192	193	194	195	196	197			
Bank MSB#		126	126	126	126	126	126	126			
Bank LSB#		0	0	0	0	0	0	0			
Program #		1	2	3	4	5	6	7			
Keyboard	MIDI	Key	Alternate	B900 Kit	DJX Kit	BD Kit	SD Kit	HH Kit	Human Kit	Scratch Kit	
Note#	Note	Note#	Note								
25	C# 0	13	C# -1								
26	D 0	14	D -1								
27	D# 0	15	D# -1								
28	E 0	16	E -1								
29	F 0	17	F -1								
30	F# 0	18	F# -1								
31	G 0	19	G -1								
32	G# 0	20	G# -1								
33	A 0	21	A -1								
34	A# 0	22	A# -1								
35	B 0	23	B -1								
36	C 1	24	C 0			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	O		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'lt		
48	C 2	36	C 1		BD Jungle 4	BD00 T9 Distortion	BD13	SD13	HH13	Massive	Scratch1-F
49	C# 2	37	C# 1		BD T8 2Long	BD04 T9	BD14	SD14	HH14	MoveIt	Scratch1-R
50	D 2	38	D 1		BD Jungle 1	BD09 T8 Low Long	BD15	SD15	HH15	MyFlowsTight(1)	Scratch2-F
51	D# 2	39	D# 1		BD Jungle 2	BD28 T8	BD16	SD16	HH16	MyFlowsTight(2)	Scratch2-R
52	E 2	40	E 1		BD T8 2Cont	BD47 Hard Distortion	BD17	SD17	HH17	MyFlowsTight(3)	Scratch3-F
53	F 2	41	F 1		BD Jungle 5	BD55 Jungle	BD18	SD18	HH18	OK	Scratch3-R
54	F# 2	42	F# 1	1	BD HipHop1	SD00 T8	BD19	SD19	HH19	Peace	Scratch4-F
55	G 2	43	G 1		BD HipHop2	SD03 higher	BD20	SD20	HH20	PlayThatBeat(1)	Scratch4-R
56	G# 2	44	G# 1	1	SD Jungle 1	SD12 T9 4	BD21	SD21	HH21	PlayThatBeat(2)	Scratch L
57	A 2	45	A 1		SD Jungle 2	SD23 brutal	BD22	SD22	HH22	PlayThatBeat(3)	SCR 1M
58	A# 2	46	A# 1	1	SD Jungle 3	SD24 high metal	BD23	SD23	HH23	RespectsDue(1)	SCR 2M
59	B 2	47	B 1		SD Jungle 4	SD31 Elect.2	BD24	SD24	HH24	RespectsDue(2)	SCR 3M
60	C 3	48	C 2		SD HipHop1	SD43 T9 4	BD25	SD25	HH25	RespectsDue(3)	SCR 4M
61	C# 3	49	C# 2		SD HipHop2	SD47 noisy scratch	BD26	SD26	HH26	Scratchin'	SCR 6ML
62	D 3	50	D 2		SD HipHop3	SD49 T8 3	BD27	SD27	HH27	TheHouse	SCR 7ML
63	D# 3	51	D# 2		SD Elect.1	HH00 MS Closed	BD28	SD28	HH28	Uuuuuh	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		SCR 2H	PC02F# Pulse&Noise		SD57			
93	A 5	81	A 4	2	SCR 3L	PC02G Pulse&Noise		SD58			
94	A# 5	82	A# 4		SCR 3M	PC02G# Snaps		SD59			
95	B 5	83	B 4		SCR 3H	PC02A Noise Echo		SD60			
96	C 6	84	C 5		SCR 4L	PP Perc.C3		SD61			
97	C# 6	85	C# 5		SCR 4M	PP Perc.F3		SD62			
98	D 6	86	D 5		SCR 4H	PP Snaps		SD63			
99	D# 6	87	D# 5		SCR 6L	PP Claps Bb2		SD64			
100	E 6	88	E 5		SCR 6ML	PP Claps C3		SD65			
101	F 6	89	F 5		SCR 6MH			SD66			
102	F# 6	90	F# 5		SCR 6H			SD67			
103	G 6	91	G 5		SCR 7L			SD68			
104	G# 6	92	G# 5		SCR 7ML			SD69			
105	A 6	93	A 5		SCR 7MH			SD70			
106	A# 6	94	A# 5		SCR 7H			SD71			
107	B 6	95	B 5		Hit Brass 2						
108	C 7	96	C 6		Analog Cymbal						

# MIDI Data Format

Many MIDI messages listed in the MIDI Data Format are expressed as decimal numbers, binary numbers or hexadecimal numbers.

Hexadecimal numbers may include the letter "H" as a suffix. Also, "n" can freely be defined as any whole number.

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

Decimal	Hexadecimal	Binary	Decimal	Hexadecimal	Binary	Decimal	Hexadecimal	Binary	Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000	32	20	0010 0000	64	40	0100 0000	96	60	0110 0000
1	01	0000 0001	33	21	0010 0001	65	41	0100 0001	97	61	0110 0001
2	02	0000 0010	34	22	0010 0010	66	42	0100 0010	98	62	0110 0010
3	03	0000 0011	35	23	0010 0011	67	43	0100 0011	99	63	0110 0011
4	04	0000 0100	36	24	0010 0100	68	44	0100 0100	100	64	0110 0100
5	05	0000 0101	37	25	0010 0101	69	45	0100 0101	101	65	0110 0101
6	06	0000 0110	38	26	0010 0110	70	46	0100 0110	102	66	0110 0110
7	07	0000 0111	39	27	0010 0111	71	47	0100 0111	103	67	0110 0111
8	08	0000 1000	40	28	0010 1000	72	48	0100 1000	104	68	0110 1000
9	09	0000 1001	41	29	0010 1001	73	49	0100 1001	105	69	0110 1001
10	0A	0000 1010	42	2A	0010 1010	74	4A	0100 1010	106	6A	0110 1010
11	0B	0000 1011	43	2B	0010 1011	75	4B	0100 1011	107	6B	0110 1011
12	0C	0000 1100	44	2C	0010 1100	76	4C	0100 1100	108	6C	0110 1100
13	0D	0000 1101	45	2D	0010 1101	77	4D	0100 1101	109	6D	0110 1101
14	0E	0000 1110	46	2E	0010 1110	78	4E	0100 1110	110	6E	0110 1110
15	0F	0000 1111	47	2F	0010 1111	79	4F	0100 1111	111	6F	0110 1111
16	10	0001 0000	48	30	0011 0000	80	50	0101 0000	112	70	0111 0000
17	11	0001 0001	49	31	0011 0001	81	51	0101 0001	113	71	0111 0001
18	12	0001 0010	50	32	0011 0010	82	52	0101 0010	114	72	0111 0010
19	13	0001 0011	51	33	0011 0011	83	53	0101 0011	115	73	0111 0011
20	14	0001 0100	52	34	0011 0100	84	54	0101 0100	116	74	0111 0100
21	15	0001 0101	53	35	0011 0101	85	55	0101 0101	117	75	0111 0101
22	16	0001 0110	54	36	0011 0110	86	56	0101 0110	118	76	0111 0110
23	17	0001 0111	55	37	0011 0111	87	57	0101 0111	119	77	0111 0111
24	18	0001 1000	56	38	0011 1000	88	58	0101 1000	120	78	0111 1000
25	19	0001 1001	57	39	0011 1001	89	59	0101 1001	121	79	0111 1001
26	1A	0001 1010	58	3A	0011 1010	90	5A	0101 1010	122	7A	0111 1010
27	1B	0001 1011	59	3B	0011 1011	91	5B	0101 1011	123	7B	0111 1011
28	1C	0001 1100	60	3C	0011 1100	92	5C	0101 1100	124	7C	0111 1100
29	1D	0001 1101	61	3D	0011 1101	93	5D	0101 1101	125	7D	0111 1101
30	1E	0001 1110	62	3E	0011 1110	94	5E	0101 1110	126	7E	0111 1110
31	1F	0001 1111	63	3F	0011 1111	95	5F	0101 1111	127	7F	0111 1111

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

# MIDI Data Format

## ■ Channel/Mode/Realtime Messages

o : available

MIDI Events	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		MIDI	
	Status		Data (HEX)	Parameter	Data (HEX)	Parameter	Transmitted	Recognized
Key Off	8nH	(n:channel no.)	kk	Key no. (0 - 127)	vv	Velocity (0 - 127)	x	o
Key On	9nH		kk	Key no. (0 - 127)	vv	Key On :vv=1 - 127 Key Off :vv=0	x	o
Control Change	BnH		0 (00H)	Bank Select MSB	0 (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

## ■ System Exclusive Messages

### Universal System Exclusive

o : available

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

### XG standard

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

### Bulk dump

MIDI Event	Data Format	Transmitted	Recognized
Performance Recorder data Bulk Dump	F0H 43H 73H 6FH 06H 0AH aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H 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)	o	o
User Pattern Data Bulk Dump	F0H 43H 73H 6FH 06H 07H aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H 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)	x	o
Sampling data Bulk Dump	F0H 43H 73H 6FH 06H 0DH aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H 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)	o	o

### Others

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



# MIDI Data Format

## ■ MIDI Parameter Change Table

### MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (EFFECT)

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

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

## ■ Effect Map

### REVERB BLOCK

Type MSB	Type 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				

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

### CHORUS BLOCK

Type MSB	Type 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			

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

### VARIATION BLOCK

Type MSB	Type 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

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

## ■ About MIDI remote control

### About MIDI IN channel and DJX-II parts

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

#### MIDI IN channel

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

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

### About MIDI remote control

#### Remote Control Data

Functions	Panel Operation	MIDI Data Format
Activator	ACTIVATOR LOOP1 LOOP2 LOOP3 LOOP4 LOOP5 ONE SHOT1 ONE SHOT2 ONE SHOT3 ONE SHOT4 ONE SHOT5 ONE SHOT6 ONE SHOT7 ONE SHOT8	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 54H, **H) Note (93H, 55H, **H) Note (93H, 56H, **H) Note (93H, 57H, **H) Note (93H, 58H, **H) Note (93H, 59H, **H) Note (93H, 5AH, **H) Note (93H, 5BH, **H) Note (93H, 5CH, **H) Note (93H, 5DH, **H) Note (93H, 5EH, **H) Note (93H, 5FH, **H) Note (93H, 60H, **H)
	Activator Kit number selection	** = Activator Kit Number (00H - 33H) Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 02H) Program Change (C3H, **H)

**MIDI Data Format**

Functions	Panel Operation	MIDI Data Format
Pattern	Pattern Player Pattern Player 1 Pattern Player 2 Pattern Player 3 Pattern Player 4 Pattern Player 5 Pattern Player 6 Pattern Player 7 Pattern Player 8 Pattern Player 9 Pattern Player 10 PREV NEXT	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 48H, **H) Note (93H, 49H, **H) Note (93H, 4AH, **H) Note (93H, 4BH, **H) Note (93H, 4CH, **H) Note (93H, 4DH, **H) Note (93H, 4EH, **H) Note (93H, 4FH, **H) Note (93H, 50H, **H) Note (93H, 51H, **H) Note (93H, 52H, **H) Note (93H, 53H, **H)
	Pattern number selection	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 01H) Program Change (C3H, **H) <p style="text-align: right;">** = Pattern Number Preset: 00H - 45H User: 46H - 4AH</p>
	PART MIXER setting BASS+KICK PHRASE1+2+3 KICK+HI-HAT BASS KICK SNARE PHRASE1 HI-HAT PHRASE2 PERC PHRASE3 TOGGLE	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 3CH, **H) Note (93H, 3DH, **H) Note (93H, 3EH, **H) Note (93H, 3FH, **H) Note (93H, 40H, **H) Note (93H, 41H, **H) Note (93H, 42H, **H) Note (93H, 43H, **H) Note (93H, 44H, **H) Note (93H, 45H, **H) Note (93H, 46H, **H) Note (93H, 47H, **H)
	PART SELECTOR setting BASS+KICK PHRASE1+2+3 KICK+HI-HAT BASS KICK SNARE PHRASE1 HI-HAT PHRASE2 PERC PHRASE3 ACTIVATOR	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 30H, **H) Note (93H, 31H, **H) Note (93H, 32H, **H) Note (93H, 33H, **H) Note (93H, 34H, **H) Note (93H, 35H, **H) Note (93H, 36H, **H) Note (93H, 37H, **H) Note (93H, 38H, **H) Note (93H, 39H, **H) Note (93H, 3AH, **H) Note (93H, 3BH, **H)
Part Controller Knobs	CUTOFF knob RESONANCE knob VOLUME knob	Brightness (B3H, 4AH, **H) Harmonic Content (B3H, 47H, **H) Volume (B3H, 07H, **H) <p style="text-align: right;">** = 00H - 7FH</p>
Ribbon Controller	TYPE Select Switch  SCRATCH1 SCRATCH2 PITCH BEND PITCH&BPM	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 03H)  Program Change (C3H, 00H) Program Change (C3H, 01H) Program Change (C3H, 02H) Program Change (C3H, 03H)
	Ribbon Controller operation Overall pitch control (Pitch&BPM)	Breath Controller MSB (B3H, 02H, mmH) Breath Controller LSB (B3H, 22H, llH) <p style="text-align: right;">mm, ll: 00H - 7FH</p>

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

# MIDI Implementation Chart

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

Date :17-MAR-2000  
Version : 1.0

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



För information om Yamaha's produkter kontakta närmaste  
Yamaha-handlare eller Yamaha Scandinavia AB (se adress nedan).

För information vid utlandsvistelse, kontakta närmaste landskontor  
eller distributör (se nedanstående adresslista).

## NORTH AMERICA

### CANADA

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

### U.S.A.

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

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

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

### BRAZIL

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

### ARGENTINA

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

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

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

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

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

### IRELAND

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

### GERMANY/SWITZERLAND

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

### AUSTRIA

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

### THE NETHERLANDS

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

### BELGIUM

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

### FRANCE

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

## ITALY

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

## SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

## GREECE

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

## SWEDEN

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

## DENMARK

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

## FINLAND

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

## NORWAY

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

## ICELAND

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

## OTHER EUROPEAN COUNTRIES

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

## AFRICA

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

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

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

### OTHER COUNTRIES

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

## ASIA

### HONG KONG

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

### INDONESIA

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

### KOREA

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

### MALAYSIA

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

### PHILIPPINES

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

### SINGAPORE

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

### TAIWAN

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

### THAILAND

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

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

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

## OCEANIA

### AUSTRALIA

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

### NEW ZEALAND

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

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

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

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-3273

Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page)  
<http://www.yamaha.co.jp/english/product/pk/>



översättning och svensk bearbetning  
**Johannes Leyman**

© **2000 YAMAHA CORPORATION**

för ytterligare information, kontakta  
**Yamaha Scandinavia AB**  
**Box 30053**  
**400 43 Göteborg**

telefon  
**031 – 89 34 00**

e-post  
**info@yamaha.se**