



**PSR-D1**



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



# SPECIAL MESSAGE SECTION (U.S.A.)

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

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

## **SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:**

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

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

## **NOTICE:**

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

## **ENVIRONMENTAL ISSUES:**

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

## **Battery Notice:**

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

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

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

## **Warning:**

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

## **Disposal Notice:**

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

## **NAME PLATE LOCATION:**

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

Model \_\_\_\_\_

Serial No. \_\_\_\_\_

Purchase Date \_\_\_\_\_

# PLEASE KEEP THIS MANUAL

# VORSICHTSMASSNAHMEN

## BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

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



### WARNUNG

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

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



### VORSICHT

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

- Verlegen Sie das Kabel des Adapters niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.
- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.
- Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
- Achten Sie darauf, daß Sie alle Batterien so einlegen, daß die Polarität den + und - Markierungen am Instrument entsprechen. Bei falscher Polung können sich die Batterien überhitzen, ein Brand entstehen oder Batteriesäure auslaufen.
- Wechseln Sie stets alle Batterien gleichzeitig aus. Verwenden Sie niemals alte und neue Batterien zusammen. Mischen Sie auch verschiedene Batterietypen nicht miteinander, etwa Alkali- mit Mangan-Batterien, sowie Batterien verschiedener Hersteller oder verschiedene Typen desselben Herstellers, da sich die Batterien überhitzen können und ein Brand entstehen oder Batteriesäure auslaufen kann.
- Werfen Sie die Batterien nicht ins Feuer.
- Versuchen Sie niemals Batterien aufzuladen, die nicht zum mehrfachen Gebrauch und Nachladen vorgesehen sind.
- Wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt wird, nehmen Sie die Batterien heraus, damit diese nicht auslaufen und das Instrument beschädigen können.
- Halten Sie Batterien stets aus der Reichweite von Kindern.
- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein.
- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Verwenden Sie das Instrument nicht in der Nähe anderer elektrischer Produkte, etwa von Fernsehgeräten, Radios oder Lautsprechern, da es hierdurch zu Störeinstrahlungen kommen kann, die die einwandfreie Funktion der anderen Geräte beeinträchtigen können.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher. Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Verwenden Sie nur den Ständer/das Regal, der bzw. das für dieses Instrument vorgeschrieben ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Andernfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

#### ■ SPEICHERN VON USER-DATEN

- Stellen Sie wichtige Daten auf einem externen MIDI-Datenspeichergerät (z. B. Yamaha MIDI Data Filer MDF3) sicher, damit Sie im Falle einer Störung oder eines Bedienungsfehlers gegen Datenverlust geschützt sind.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie bei der Entsorgung der Batterien die örtlichen Vorschriften beachten.

Die in dieser Anleitung abgedruckten Display-Darstellungen dienen lediglich zur Veranschaulichung und können von denen des Instruments abweichen.

## Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des Yamaha DJX!

**Sie sind nun stolze/r Besitzer/in eines tragbaren Keyboards, das fortschrittliche Funktionen, hervorragenden Klang und außergewöhnliche Bedienbarkeit in einer äußerst kompakten Form kombiniert. Dank seiner überdurchschnittlichen Ausstattungsmerkmale ist das DJX ein erstaunlich expressives und vielseitiges Instrument.**

**Lesen Sie diese Bedienungsanleitung bei den ersten Spielsessions auf Ihrem DJX aufmerksam durch, damit Sie das Potential des Instruments voll ausschöpfen können.**

### Wichtigste Merkmale

#### Echtzeit-Steuerfunktionen

Das DJX ist mit einer erstaunlichen Palette von Performance-Steuerfunktionen ausgestattet, mit dem der Sound verschiedener Instrumentparts beeinflusst werden kann — in Echtzeit, während Sie spielen!

- **Drehknöpfe**  
Mit Hilfe von fünf Drehknöpfen kann der Sound von Voices und Patterns dynamisch variiert werden.
- **ASSIGN-Knopf**  
Diesem speziellen Drehknopf können Sie eine mehrerer Steuerfunktionen zuordnen.
- **RIBBON CONTROLLER**  
Dieser expressive "Bandregler" kann ebenfalls mit einer von mehreren Funktionen belegt werden.
- **Part-Auswahl (PART CONTROL)**  
Über diese Funktion wird der Part ausgewählt, dessen Klang mit den Drehknöpfen oder per RIBBON CONTROLLER variiert werden soll.
- **Part EIN/AUS (PART CONTROL)**  
Mit dieser Funktion können spezifische Instrumentalparts des Patterns stummgeschaltet und wieder eingeleuchtet werden, während das Pattern spielt.
- **PITCH BEND-Rad**  
Mit diesem Rad kann die Tonhöhe der aktiven Voice beim Spielen auf der Tastatur nach oben bzw. unten "gezogen" werden.

#### Digital Sampling

Mit dieser Funktion können Sie Sounds aufnehmen und dann durch Tastenanschläge wiedergeben. Bis zu zwölf Samples sind speicherbar. Es gibt auch einige ein Poche Bearbeitungsfunktionen, die das Setzen des Endpunkts sowie das Einrichten eines Loops ermöglichen.

#### Andere nützliche Merkmale sind unter anderem:

- Außergewöhnlich realistische und dynamische Sounds mit 284 Stimmen (Voices), die auf dem digital aufgezeichneten Ton wirklicher Instrumente basieren.
- Dual Voice-Modus zum Überlagern zweier Stimmen und Split Voice-Modus zum Spielen zweier Stimmen in separaten Tastaturabschnitten.
- Vier qualitativ hochwertige Effekte (Reverb, Chorus, DSP und Arpeggiator), für die jeweils eine Reihe unterschiedlicher Effektypen zur Wahl stehen.
- 100 Pattern-Styles (Rhythmen), jeder davon mit eigenen Lead In/Out- und Beat A/B-Sektionen. Alle Styles bieten darüber hinaus vier eigene Break Out-Patterns. Das DJX erlaubt Ihnen eine bequeme Steuerung der Pattern-Styles, einschließlich BPM-Einstellmöglichkeit (Tempo) und eine unabhängige Pattern-Lautstärkeregelung.
- Leistungsstarke Song-Aufnahmefunktionen zum Aufnehmen und Wiedergeben kompletter Kompositionen (drei Song-Speicherplätze). Für jeden Song gibt es sechs Spuren, einschließlich einer speziellen Akkordspur für Style-Pattern.
- Performance Setup, eine Einstellautomatik, mit der eine zum gewählten Style passende Voice auf Tastendruck abgerufen werden kann. Darüber hinaus 16 Performance Setup-Speicherplätze zum Festhalten von Bedienfeld-Einstellungen für späteren Abruf auf Tastendruck.
- Anschlagdynamik für volle expressive Kontrolle über die gespielte(n) Stimme(n).
- Bequeme Fußschalter-Steuerungsmöglichkeit für verschiedene Funktionen, wie beispielsweise Sustain, Start/Stop usw.
- Kompatilität zu GM (General MIDI) mit dem vollen GM-Voice-Set.
- Das große und übersichtliche Flüssigkristall-Display (LCD) informiert auf einen Blick über alle wichtigen Einstellungen und zeigt Akkorde und Noten an.
- Umfassende MIDI-Funktionen zur Eingliederung des DJX in ein MIDI-System für Sequenzaufnahme und andere fortschrittliche Anwendungen.
- Hochwertiges eingebautes Stereo-Verstärker/Lautsprecher-System.

## **BEDIENELEMENTE UND ANSCHLUSSBUCHSEN 6**

- Frontplatte ..... 6
- Rückwand ..... 7

## **SPIELVORBEREITUNGEN 8**

- STROMVERSORGUNG ..... 8
- EINSCHALTEN DES INSTRUMENTS ..... 8
- ANSCHLUSS VON ZUBEHÖR/EXTERNEN GERÄTEN ..... 9

### **Kurz-anleitung 10**

- Schritt 1 Ihr DJX — Machen Sie eine Probefahrt! ..... 10
- Schritt 2 Gebrauch der Tastatur ... 12
- Schritt 3 Demo-Song/Voice/Style .. 14
- Schritt 4 Digital Sampling ..... 16
- Schritt 5 FUNCTION-Parameter ... 18
- Schritt 6 Belegen des ASSIGN-Knopfes, RIBBON CONTROLLERS und Fußschalters mit gewünschten Funktionen ..... 20

## **DISPLAYANZEIGEN 22**

## **SPIELEN VON STIMMEN — DER VOICE-MODUS 24**

- SPIELEN MIT EINER STIMME — MAIN VOICE ..... 25
  - Über die Bedienfeld-Voices und die GM-Voices ..... 26
  - Drum Kit-Voice-Übersicht (Nr. 141 bis 155) ..... 26
- FUNCTION-Parameter — Main Voice ... 27
- TRANSPONIERUNG UND STIMMUNG ... 28
  - Transponierung ..... 28
  - Stimmung ..... 29

- SPIELEN MIT ZWEI STIMMEN — DUAL VOICE ..... 29
  - FUNCTION-Parameter — Dual Voice .... 30

- SPIELEN MIT ZWEI STIMMEN — SPLIT VOICE ..... 31
  - FUNCTION-Parameter — Split Voice .. 32

## **ZUSÄTZLICHE VOICE-FUNKTIONEN — STIMMEN-VOREINSTELLUNG, ANSCHLAGDYNAMIK UND PITCH-BEND-BEREICH 33**

- FUNCTION-Parameter — Stimmen-Voreinstellung, Anschlagempfindlichkeit und Pitch-Bend-Bereich ..... 33

## **EFFEKTE 34**

- REVERB ..... 34
- CHORUS ..... 35
- DSP ..... 36
- ARPEGGIATOR ..... 37
  - FUNCTION-Parameter — Effekte ..... 37
  - Effekt-Typen ..... 38

## **SONG-WIEDERGABE — DER SONG-MODUS 40**

- AUSWÄHLEN UND ABSPIELEN EINES SONGS ..... 40
- ÄNDERN DER BPM-EINSTELLUNG (TEMPO) ..... 41
- ÜBER DIE TAKTSCHLAGANZEIGE ..... 42
- EINSTELLEN DER SONGLAUTSTÄRKE ... 43

## **PATTERNS — DER STYLE-MODUS 44**

- AUSWÄHLEN EINES STYLES UND SPIELEN DER PATTERNS ..... 44
- PATTERN-STEUERFUNKTIONEN ..... 47
- PATTERN-SEKTIONEN (BEAT A, BEAT B UND BREAK OUTS) .. 48
- BPM-WERTS (TEMPO) ..... 48
- EINSTELLEN DER PATTERN-LAUTSTÄRKE ..... 49
- FINGERSATZ ..... 50
- BEAT REVERSE ..... 52
- PART ON/OFF ..... 52
  - Anmerkungen zu den Parts ..... 53
- EINSTELLEN DES PATTERN-SPLITPUNKTS . 54
  - FUNCTION-Parameter — Pattern-Splitpunkt ..... 55

## **PERFORMANCE SETUP 56**

- PERFORMANCE SETUP — USER ..... 56
  - Speichern eines User Performance Setups ..... 56
  - Abrufen eines User Performance Setups ..... 57
    - Auswählen einer anderen User-Bank .. 57
- PERFORMANCE SETUP — PRESET ..... 58
  - Auswählen eines Preset Performance Setups ..... 58

## **DIE DREHKNÖPFE 59**

- GEBRAUCH DER DREHKNÖPFE ..... 59
  - CUTOFF und RESONANCE ..... 62
  - GROOVE ..... 62
- ASSIGN-KNOPF ..... 63
  - ASSIGN-Parameter ..... 64

## **RIBBON CONTROLLER 66**

- GEBRAUCH DES RIBBON CONTROLLERS ..... 66
  - RIBBON CONTROLLER-Parameter ..... 67
    - Wie der RIBBON CONTROLLER arbeitet ..... 68

## **DIGITAL SAMPLING 69**

- ÜBER DIGITAL SAMPLING ..... 69
- AUFZEICHNEN EINES SAMPLES ..... 70
  - Sampling-Richtlinien ..... 71
  - Triggerpegel ..... 71
  - Sample-Speicherkapazität ..... 73
  - Löschen eines Samples ..... 74
  - Aufzeichnen zusätzlicher Samples .. 74
- SAMPLE-EDITIERFUNKTIONEN ..... 75
  - Setzen des Endpunkts ..... 75
  - Einrichten eines Loops ..... 78
    - Die drei Sample-Auflösungen ..... 79

## **SONG-AUFNAHME 80**

- AUFNHMEN EINES USER-SONGS — REALTIME-AUFNAHME ..... 81
  - Zusätzliche Bedienvorgänge ..... 84
- AUFNEHMEN EINES USER-SONGS — STEP-AUFNAHME ..... 85
  - Programmieren von Noten ..... 86
    - Zusätzliche Bedienvorgänge ..... 88
  - Ändern einer gesetzten Note bzw. Pause ..... 89
  - Eingeben von Dynamikkurven ..... 90
  - Übersicht über die wählbaren Dynamikkurven ..... 90
- LÖSCHEN EINES SONGS ..... 91

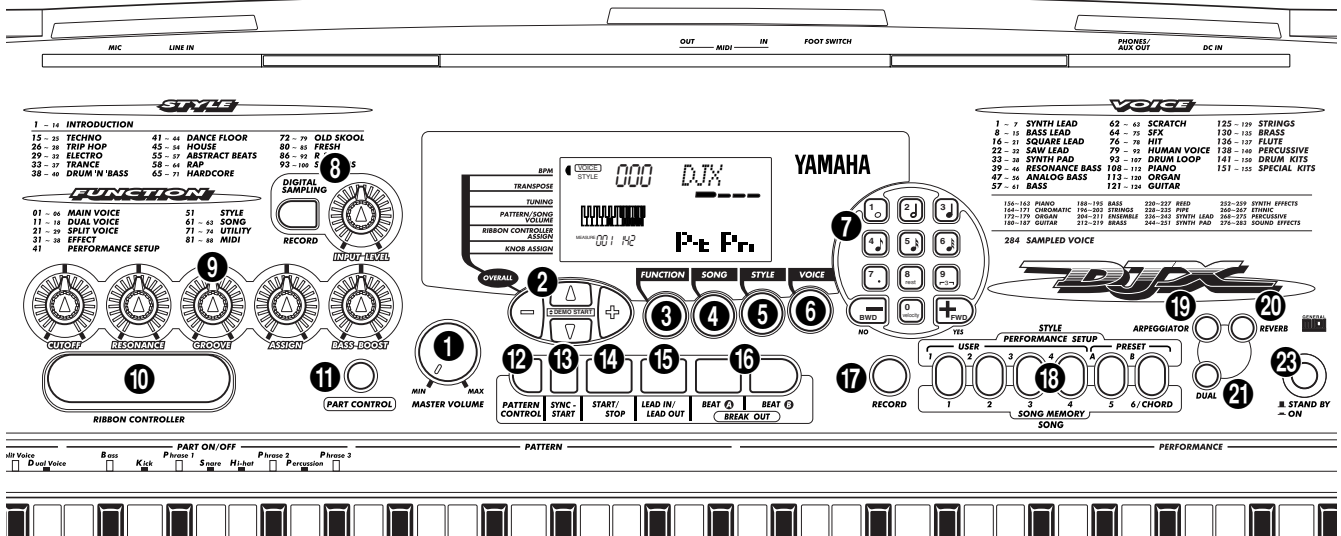
## **MIDI-FUNKTIONEN 92**

- WAS IST MIDI? ..... 92
  - Kanal-Nachrichten ..... 93
  - System-Nachrichten ..... 93
- ANSCHLUSS AN EINEN PERSONAL-COMPUTER ..... 94
  - MIDI-Buchsen ..... 94
- FUNCTION-PARAMETER — MIDI ..... 95
- GEBRAUCH DER BULK DUMP-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION/SAMPLE-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION ZUM SICHERSTELLEN VON DATEN ..... 97
  - Senden und Sicherstellen von Bulk Dump-Daten/Sample-Daten ..... 97
  - Laden extern abgespeicherter Bulk-Daten/Sample-Daten ..... 99
- GEBRAUCH DER ANFANGSDATENÜBERTRAGUNGSFUNKTION MIT EINEM SEQUENZER ..... 100
  - Senden der Anfangsdaten ..... 100

- FEHLERSUCHE ..... 102
- DATENERHALT UND INITIALISIERUNG ... 103
- STICHWORTVERZEICHNIS ..... 104
- TECHNISCHE DATEN ..... 105
- VOICE-VERZEICHNIS ..... 106
- DRUM KIT-VERZEICHNIS ..... 110
- STYLE-VERZEICHNIS ..... 113
- MIDI-IMPLEMENTIERUNGSTABELLE . 114

# BEDIENELEMENTE UND ANSCHLUSSBUCHSEN

## Frontplatte



### 1 MASTER VOLUME-Regler

Mit diesem Regler wird die Gesamtlautstärke des DJX eingestellt.

### 2 OVERALL-, DEMO START-Tasten (▲, ▼, +, -)

Diese Tasten dienen zum Auswählen und Einstellen der OVERALL-Funktionen. (Siehe Seite 22.) Sie werden außerdem beim Abspielen der Demo-Songs gebraucht. (Siehe Seiten 14, 40.) Im Digital Sampling-Modus dienen diese Tasten zum Auswählen und Einstellen der Sample-Bearbeitungsparameter. (Siehe Seite 75.)

### 3 FUNCTION-Taste

Diese Taste dient zum Aufrufen des FUNCTION-Modus. (Siehe Seite 18.)

### 4 SONG-Taste

Zum Aufrufen des SONG-Modus. (Siehe Seite 40.)

### 5 STYLE-Taste

Zum Aufrufen des STYLE-Modus. (Siehe Seiten 15, 44.)

### 6 VOICE-Taste

Zum Aufrufen des VOICE-Modus. (Siehe Seiten 14, 25.)

### 7 Zifferntastensfeld, Tasten + und -

Zum Auswählen von Songs, Voices (Stimmen) und Styles. (Siehe Seiten 40, 25 und 44.) Die Tasten werden auch für verschiedene Einstellungen gebraucht, unter anderem:

- zum Auswählen und Einstellen der FUNCTION-Parameter (Seite 18).
- zum Eingeben von Notenwerten und für andere Einstellungen der Step-Aufnahmefunktion (Seite 86).

### 8 DIGITAL SAMPLING-Feld — RECORD-Taste und INPUT LEVEL-Regler

Diese beiden Bedienelemente werden beim Digital-Sampling gebraucht. (Siehe Seite 69.)

### 9 Drehknöpfe — CUTOFF, RESONANCE, GROOVE, ASSIGN, BASS BOOST

Mit diesen Knöpfen kann der Sound von Voices und Styles auf verschiedene Weise dynamisch in Echtzeit verändert werden. (Siehe Seite 59.)

### 10 RIBBON CONTROLLER

Dieser Regler kann für dynamische, expressive Voice- und Style-Soundvariationen in Echtzeit mit einer spezifischen Funktion belegt werden. (Siehe Seite 66.)

### 11 PART CONTROL-Taste

Zum Ein- und Ausschalten der Part-Steuerfunktion. (Siehe Seite 59.)

### 12 PATTERN CONTROL-Taste

Im Style-Modus kann mit dieser Taste die Steuerung von Pattern-Akkorden über die Tastatur je nach Bedarf freigegeben bzw. gesperrt werden. (Siehe Seite 45.)

### 13 SYNC-START-Taste

Diese Taste dient zum Ein- und Ausschalten der Synchronstartfunktion. (Siehe Seite 46.)

### 14 START/STOP-Taste

Im Style-Modus dient diese Taste zum Starten und Stoppen des Patterns. (Siehe Seiten 45, 47.) Im Song-Modus kann mit dieser Taste die Song-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt werden. (Siehe Seite 41.)

**15 LEAD IN/LEAD OUT-Taste**

Im Style-Modus werden mit dieser Taste die Funktionen "Lead In" und "Lead Out" gesteuert. (Siehe Seiten 46, 47.)

**16 BEAT A/B (BREAK OUT)-Tasten**

Im Style-Modus wird mit diesen Tasten die Pattern-Sektion gewechselt und die Break Out-Funktion gesteuert. (Siehe Seite 48.)

**17 RECORD-Taste**

Mit dieser Taste wird der Aufnahmemodus aktiviert und die gewünschte Funktion ausgewählt: "Song" (Seiten 82, 85) oder "Performance Setup" (Seite 56).

**18 PERFORMANCE SETUP/SONG MEMORY-Tasten**

Im Style-Modus dienen diese Taste zum Auswählen von Performance Setups (Seiten 57, 58). Im Song-Modus dienen die Tasten beim Aufnehmen zum Auswählen spezifischer Spuren (Seiten 82, 86).

**19 ARPEGGIATOR-Taste**

Zum Ein- und Ausschalten des Arpeggiator-Effekts. (Siehe Seite 37.)

**20 REVERB-Taste**

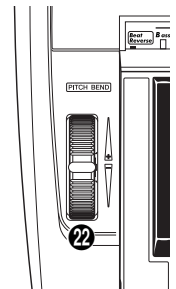
Zum Ein- und Ausschalten des Reverb-Effekts. (Siehe Seite 34.)

**21 DUAL-Taste**

Zum Ein- und Ausschalten des Dual Voice-Modus. (Siehe Seite 29.)

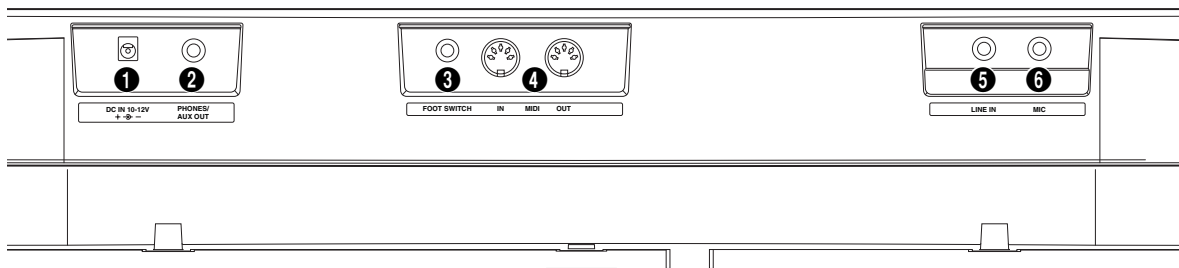
**22 PITCH BEND-Rad**

Mit diesem Rad kann die Tonhöhe der gespielten Stimme(n) in Echtzeit gehoben bzw. gesenkt werden. Das Pitch-Bend wirkt nur auf die im PERFORMANCE-Abschnitt der Tastatur gespielten Stimmen. Der Pitch-Bend-Variationsbereich kann je nach Bedarf passend eingestellt werden (siehe Seite 33).



**23 STAND BY/ON-Schalter**

**Rückwand**



**1 DC IN 10-12V-Buchse**

Für den Anschluß eines Netzadapters (Yamaha PA-5B/5C). (Siehe Seite 8.)

**2 PHONES/AUX OUT-Buchse**

An diese Buchse kann ein Paar Stereokopfhörer oder ein externes Verstärker/Lautsprecher-System angeschlossen werden. (Siehe Seite 9.)

**3 FOOT SWITCH-Buchse**

Hier kann ein als Sonderzubehör erhältlicher Fußschalter (Yamaha FC4 oder FC5) angeschlossen werden. Der Fußschalter dient gewöhnlich zum Aushalten von Noten (Sustain-Funktion), kann jedoch auch mit einer von mehreren Alternativfunktionen belegt werden. (Siehe Seiten 9, 21.)

**4 MIDI-Buchsen IN und OUT**

Diese Buchsen sind für den Anschluß an andere MIDI-Instrumente und -Geräte vorgesehen. (Siehe Seite 94.)

**5 LINE IN-Buchse**

Hier kann eine externe Tonquelle (CD-Player, Cassettendeck oder andere Line- bzw. Hochpegelquelle) angeschlossen werden, um Sounds mit der Digital Sampling-Funktion aufzunehmen. (Siehe Seiten 9, 70.) (Buchse: 1/4-Zoll Klinke, mono)

**6 MIC-Buchse**

Hier kann ein Mikrofon angeschlossen werden, um akustische Klänge per Digital Sampling aufzuzeichnen. (Siehe Seiten 9, 70.) (Buchse: 1/4-Zoll Klinke, mono)

# SPIELVORBEREITUNGEN

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihr DJX spielbereit machen. Lesen Sie den Abschnitt daher vor Gebrauch des Instruments bitte aufmerksam durch.

## STROMVERSORGUNG

Das DJX kann über einen Netzadapter oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Yamaha empfiehlt den umweltschonenderen Netzbetrieb mit einem Netzadapter. Befolgen Sie bitte die nachfolgenden Anweisungen für die jeweils verwendete Stromquelle.

### **VORSICHT** ⚠

Keinesfalls während eines Aufnahmevorgangs mit dem DJX die Stromversorgung unterbrechen (z.B. Batterien herausnehmen oder den Netzadapter abtrennen)! Dies kann Datenverlust zur Folge haben.

### **Netzbetrieb**

Um das DJX an eine Steckdose anschließen zu können, müssen Sie sich zunächst den als Sonderzubehör erhältlichen Yamaha-Netzadapter PA-5B/5C beschaffen. Andere Netzadapter können das Instrument beschädigen, weshalb Sie beim Kauf unbedingt darauf achten müssen, daß Sie einen geeigneten Netzadapertyp erwerben. Verbinden Sie den Netzadapter mit der DC IN 10-12V-Buchse des DJX, und schließen Sie ihn dann in eine geeignete Steckdose an.

### **WARNUNG** ⚠

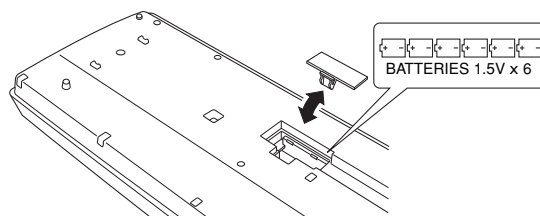
• NUR einen Yamaha Netzadapter PA-5B/5C (oder einen anderen von Yamaha ausdrücklich empfohlenen Netzadapter) für den Netzbetrieb verwenden. Bei Gebrauch eines anderen Netzadapters kann der Adapter selbst sowie auch das DJX irreparabel beschädigt werden.

• Ziehen Sie den Netzstecker, wenn das DJX nicht gebraucht wird oder ein Gewitter aufzieht.

### **Batteriebetrieb**

#### ■ Einlegen der Batterien

Drehen Sie das Instrument um, und entfernen Sie dann den Batteriefachdeckel an seiner Unterseite. Legen Sie sechs 1,5-V-Batterien (R-20, SUM-1 bzw. Größe "D") gemäß der Abbildung mit korrekt ausgerichteten Plus- und Minuspole ein, und bringen Sie den Batteriefachdeckel dann wieder an.



#### ■ Bei verbrauchten Batterien

Wenn die Batteriespannung bis unter einen gewissen Mindestwert sinkt, klingt oder arbeitet das DJX unter Umständen nicht mehr einwandfrei. Sobald derartige Probleme auftreten, ersetzen Sie die verbrauchten Batterien durch sechs frische.

### **VORSICHT** ⚠

• Alte und neue Batterien oder Batterien verschiedenen Typs (z. B. Alkali- und Manganbatterien) dürfen nicht gemischt werden!

• Damit keine Schäden durch auslaufende Batterien entstehen können, nehmen Sie die Batterien aus dem Instrument, wenn dieses voraussichtlich lange Zeit nicht gebraucht wird.

## EINSCHALTEN DES INSTRUMENTS

Zum Einschalten drücken Sie nach dem Anschließen des Netzadapters (bzw. Einlegen der Batterien) den STAND BY/ON-Schalter, so daß er in der ON-Position einrastet. Vergessen Sie nach Gebrauch nicht, das Instrument wieder auszuschalten. (Drücken Sie den Schalter hierzu erneut, so daß er wieder ausrastet.)



■ STAND BY  
- ON

### **VORSICHT** ⚠

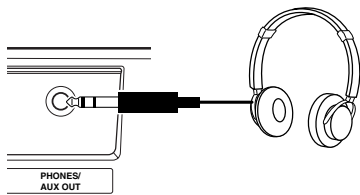
Auch wenn der Schalter auf "STAND BY" gestellt ist, fließt eine gewisse Mindestmenge an Strom in das Instrument. Wenn das DJX voraussichtlich längere Zeit nicht gebraucht wird, sollten Sie daher nicht versäumen, den Netzadapter aus der Steckdose zu ziehen und/oder die Batterien herauszunehmen.



## ANSCHLUSS VON ZUBEHÖR/EXTERNEN GERÄTEN

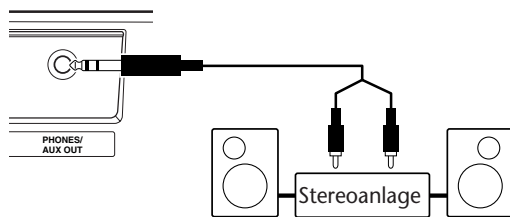
### ■ Gebrauch von Kopfhörern

Wenn Sie im stillen üben oder andere beim Spielen nicht stören möchten, können Sie ein Paar Stereokopfhörer an die PHONES/AUX OUT-Buchse auf der Rückseite anschließen. Die eingebauten Lautsprecher werden beim Beschalten dieser Buchse automatisch vom Signalweg getrennt.



### ■ Anschluß eines Keyboard-Verstärkers oder einer Stereoanlage

Obwohl das DJX selbst mit einem hochwertigen Lautsprechersystem ausgestattet ist, kann der Ton bei Bedarf über ein externes Verstärker/Lautsprecher-System wiedergegeben werden. Vergewissern Sie sich vor dem Anschluß davon, daß das DJX und die anderen Geräte ausgeschaltet sind, und schließen Sie dann das eine Ende des Stereokabels an die Eingangsbuchse(n) (LINE IN oder AUX IN) des anderen Geräts an, und das andere Ende an die PHONES/AUX OUT-Buchse an der Rückwand des DJX.



### **VORSICHT** ⚠

Um eine Beschädigung der Lautsprecher zu vermeiden, sollten Sie zusätzlich auch alle Lautstärkereglern an externen Geräten auf Minimum stellen. Nichtbeachtung dieser Vorsichtsmaßregel kann elektrische Schläge und Geräteschäden zur Folge haben.

### ■ Gebrauch eines Fußschalters

An die FOOT SWITCH-Buchse kann zum fußbetätigten Steuern einer von mehreren Funktionen ein als Sonderzubehör erhältlicher Fußschalter (Yamaha FC4 oder FC5) angeschlossen werden. (Siehe Seite 21.)

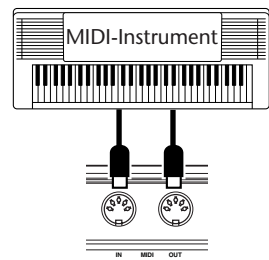


### **NOTIZ**

- Vergewissern Sie sich vor dem Einschalten davon, daß der Stecker des Fußschalters fest in der FOOT SWITCH-Buchse sitzt.
- Vermeiden Sie eine Betätigung des Fußschalters beim Einschalten, da hierdurch seine Polarität (EIN/AUS-Schaltfunktion) umgekehrt wird.

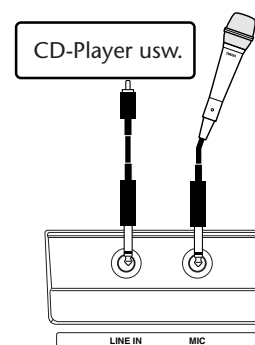
### ■ Gebrauch der MIDI-Buchsen

Das DJX ist auch mit MIDI-Buchsen ausgestattet, über die es mit anderen MIDI-Instrumenten und -Geräten verbunden werden kann. (Mehr hierzu erfahren Sie auf Seite 94.)



### ■ Gebrauch der MIC- bzw. LINE IN-Buchse

Diese beiden Buchsen dienen zum Aufnehmen von Sounds mit der Digital Sampling-Funktion (Seite 70). Die MIC-Buchse kann zum Aufnehmen von akustisch erzeugten Klängen (menschliche Stimme oder Musikinstrument) mit einem Mikrofon beschaltet werden. Über die LINE IN-Buchse kann ein Hochpegelsignal (CD-Player oder Cassettendeck) angelegt und aufgenommen werden.



### **VORSICHT** ⚠

Beschalten Sie die MIC-Buchse niemals mit einem Hochpegelsignal (Line-Quelle wie CD-Player, Cassettendeck, Audio-Ausgänge eines elektronischen Instruments usw.)! Dies kann den DJX bzw. seine Digital Sampling-Funktion beschädigen.

# Kurz- anleitung

## Sie sind keine Leseratte und möchten Ihr neues DJX sofort ausprobieren? Dann ist dieses Kapitel genau das richtige für Sie!

Das DJX ist nach dem Auspacken natürlich sofort spielbereit — wir raten Ihnen jedoch unbedingt, sich die Zeit zu nehmen, dieses kurze und leicht verständliche Kapitel zu lesen. Wenn Sie noch neu in der Welt der elektronischen Keyboards sind, können Sie sich beim Durchgehen dieses Kapitels im Handumdrehen mit Ihrem DJX anfreunden! Sie erfahren dabei gleichzeitig einiges über die Werkzeuge, mit denen die fortschrittlichen Fähigkeiten des Instruments erschlossen werden, damit Sie später voll aus diesem Potential schöpfen können.

**Wir wünschen Ihnen viel Spaß!**

## Schritt 1 Ihr DJX – Machen Sie eine Probefahrt!

Sie können es nicht abwarten? Im folgenden erfahren Sie, wie Sie das DJX starten und sofort darauf spielen können! Folgen Sie einfach den nummerierten Abschnitten der vorgegebenen Reihenfolge ...

### Zunächst einmal anlassen ...

- 1 Schließen Sie den Netzadapter an, und schalten Sie das DJX dann ein.



### Losfahren!

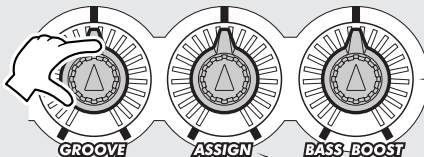
- 2 Starten Sie das Pattern durch einen Druck auf die START/STOP-Taste. Sie können zum Starten des Patterns alternativ auch eine Taste im PATTERN-Abschnitt der Tastatur anschlagen.

• Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 45.

### Die Drehknöpfe ausprobieren!

- 3 Die drei unten abgebildeten Drehknöpfe geben Ihnen dynamische Echtzeitkontrolle über den Pattern-Sound. Probieren Sie sie aus!

• Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 59.



#### GROOVE

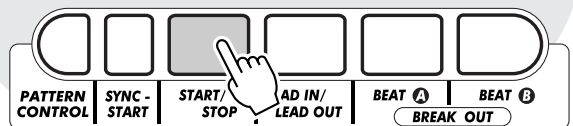
Dieser Drehknopf ändert das Timing des Patterns und damit sein "Feel". Sie können dem Pattern mit diesem Knopf zu mehr Schwung verhelfen, es gemächlicher machen ... oder es einfach normal spielen lassen.

#### BASS BOOST

Mit diesem Drehknopf können Sie mehr Baß in den DJX-Sound pumpen.

#### ASSIGN

Diesem Drehknopf können Sie eine spezifische Funktion zuordnen: Dynamik, Tempo/Tonhöhe oder einen der anderen wählbaren ASSIGN-Parameter.



### Den "Gleitregler" ausprobieren!

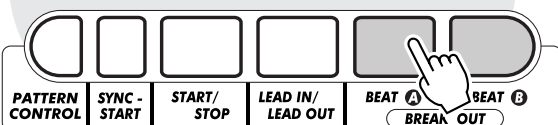
- 4 Fahren Sie mit dem Finger über den RIBBON CONTROLLER — der Klang ändert sich dabei! Sie können auch für diesen Regler zwischen mehreren Funktionen wählen.

• Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 66.



### Zwischen den Beat-Sektionen umschalten!

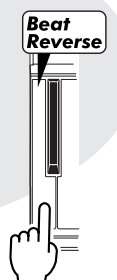
- 5 Drücken Sie abwechselnd die Tasten BEAT A und BEAT B, um den Rhythmus zu variieren.

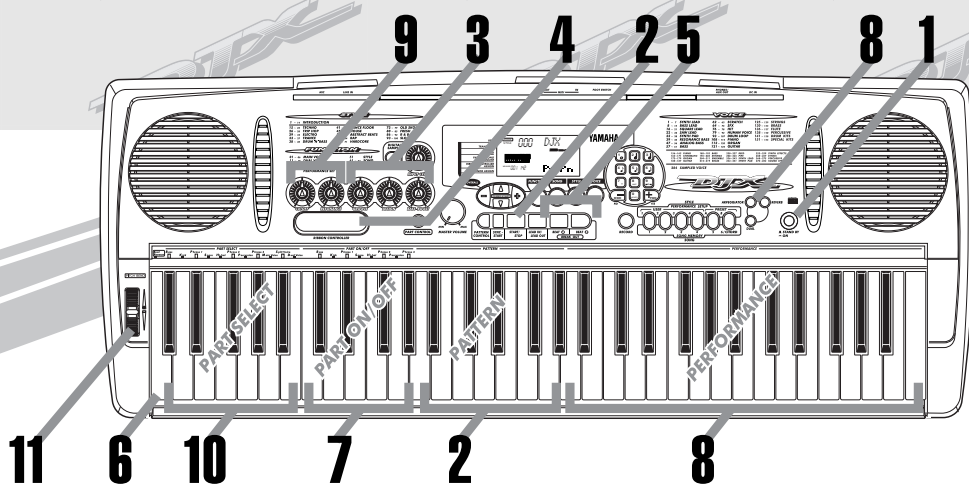


### Den Beat aufrütteln und auf den Kopf stellen!

- 6 Mit der speziellen Beat Reverse-Taste können Sie den Beat an den Taktanfang springen lassen. Ein paar schnell aufeinanderfolgende Tastenanschläge, und der Rhythmus stottert!

• Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 52.



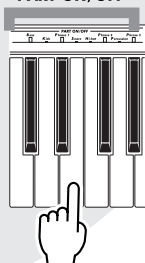


## Parts stummschalten und wieder einblenden!

**7** Mit den PART ON/OFF-Tasten avancieren Sie zum Tonmeister! Suchen Sie über den PART ON/OFF-Tasten nach dem Namen des auszublendenden Parts (Instruments), und schalten Sie den Part dann mit der betreffenden Taste aus und wieder ein. Die jeweils spielenden Parts werden in der Tastaturgrafik des Displays durch dunkle Tasten identifiziert.



— PART ON/OFF —

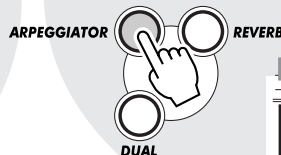


- Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 52.

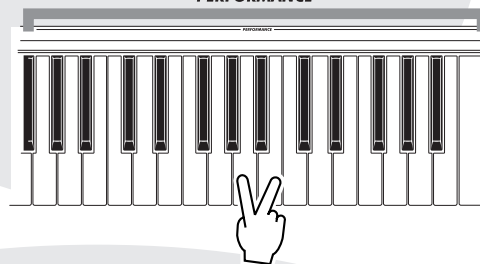
## Arpeggiator Magic!

**8** Drücken Sie zunächst die ARPEGGIATOR-Taste, um die Funktion einzuschalten. Halten Sie dann im PERFORMANCE-Abschnitt der Tastatur zwei oder drei Tasten gleichzeitig — der Arpeggiator erledigt den Rest!

- Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 37.



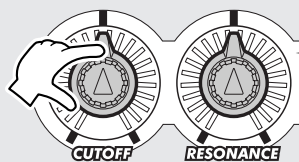
— PERFORMANCE —



## Den Klang der Voice beim Spielen verändern!

**9** Drehen Sie, während Sie die Voice (Stimme) im PERFORMANCE-Abschnitt der Tastatur spielen, an den beiden unten gezeigten Drehknöpfen, um ein paar wilde Stimmeneffekte zu erzeugen.

- Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 59.



### RESONANCE

Die Einstellung dieses Drehknopfes bestimmt, wie stark sich ein Verstellen des CUTOFF-Knopfes auf den Sound auswirkt. Für mehr Filterwirkung drehen Sie den Knopf nach rechts, für weniger Effekt nach links.

### CUTOFF

Mit diesem Drehknopf können Sie, wie bei einem Vintage-Analogsynthesizer, die Cutoff-Frequenz (d. h. den Filter-Durchlaßbereich) verschieben, während Sie auf der Tastatur spielen. Beim Drehen nach rechts wird der Sound heller, beim Drehen nach links dunkler und "bassiger".

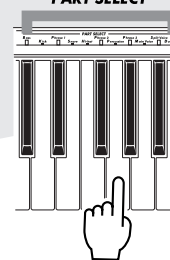
## Wählen Sie eigene Parts!

**10** Über die PART SELECT-Tasten können Sie andere Parts wählen, die Sie mit den Drehknöpfen (Schritt 9) regeln möchten. Der jeweils gewählte Part wird auf der Tastaturgrafik des Displays durch eine dunkle Taste identifiziert.

- Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 60.



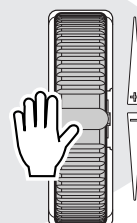
— PART SELECT —



## Am PITCH BEND-Rad drehen!

**11** Das äußerst expressive PITCH BEND-Rad rundet die die DJX-Werkzeugpalette ab. Spielen Sie auf der Tastatur, und drehen Sie das Rad dabei mit dem Daumen der linken Hand vor, um die Tonhöhe zu heben, oder zurück, um sie zu senken. Beim Loslassen springt das Rad zur Mittelstellung zurück, und der Sound ist wieder in der normalen Tonhöhe zu hören!

PITCH BEND



- Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 7.

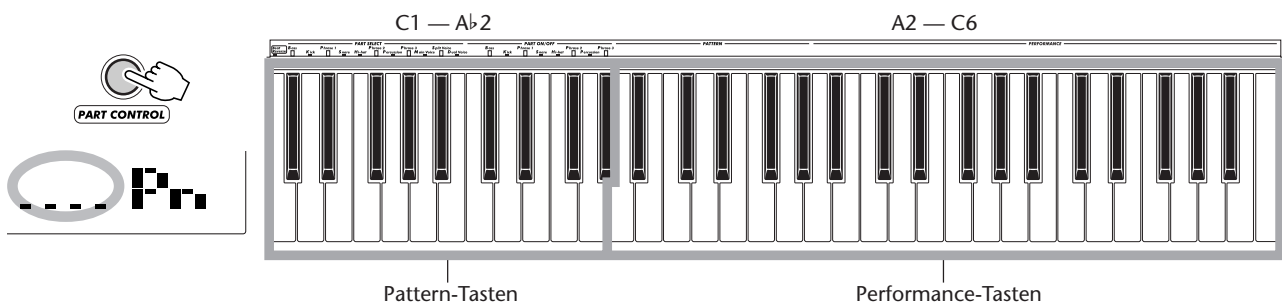


### Andere Tastatur-Konfigurationen

Durch Ein-/Ausschalten der Funktionen PART CONTROL und PATTERN CONTROL können Sie unterschiedliche Tastatur-Konfigurationen nutzen. (Die beiden Funktionen werden mit den entsprechend benannten Tasten ein- und ausgeschaltet.)

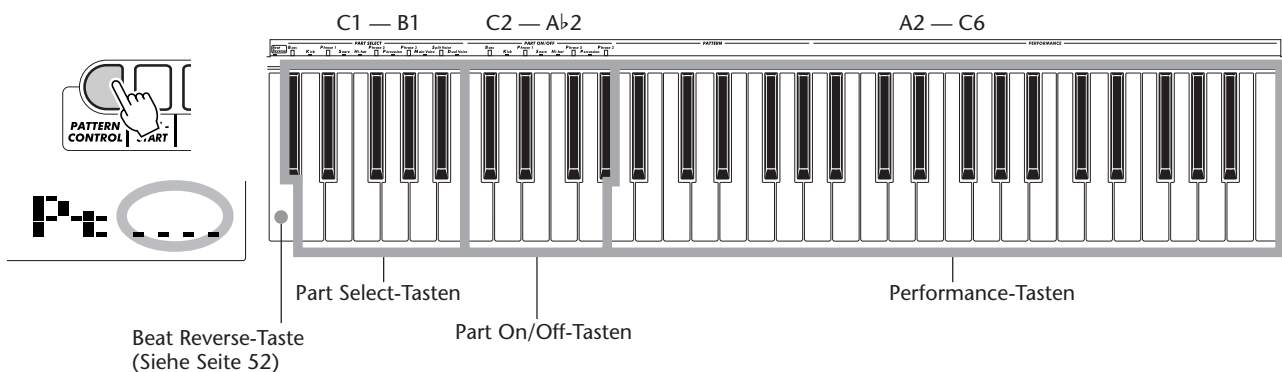
#### Wenn PART CONTROL nicht gebraucht wird:

Schalten Sie die Funktion mit der PART CONTROL-Taste aus.



#### Wenn PATTERN CONTROL nicht gebraucht wird:

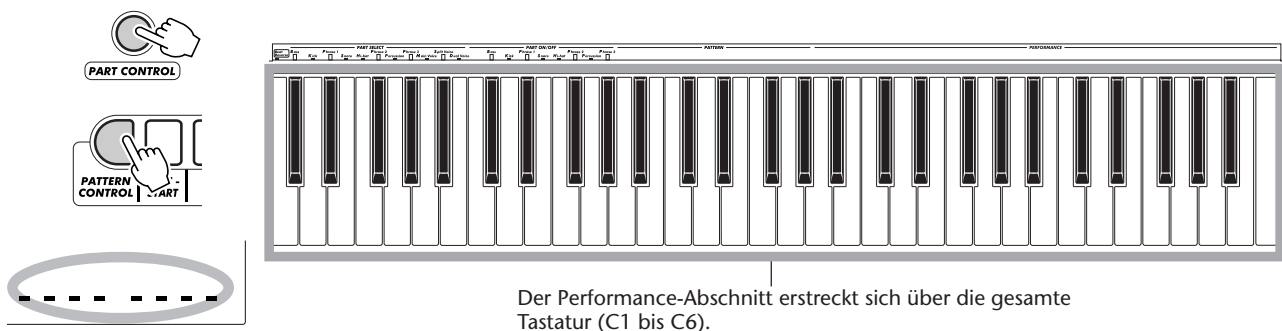
Schalten Sie die Funktion mit der PATTERN CONTROL-Taste aus.



Beat Reverse-Taste  
(Siehe Seite 52)

#### Wenn weder PART CONTROL noch PATTERN CONTROL gebraucht wird:

Schalten Sie die Funktionen mit der PATTERN CONTROL-Taste und der PART CONTROL-Taste aus. Bei dieser Konfiguration können Sie auf der ganzen Tastatur normal spielen.



Der Performance-Abschnitt erstreckt sich über die gesamte Tastatur (C1 bis C6).

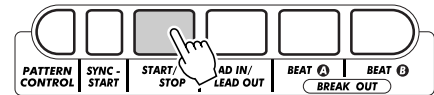
## Abspielen aller drei Songs

Im DJX sind drei Demo-Songs vorprogrammiert, die Ihnen die authentischen Voices und die dynamischen Patterns des Instruments vorführen.

- 1 Drücken Sie die OVERALL-Tasten ▲ und ▼ gleichzeitig.



- 2 Stoppen Sie die Song-Wiedergabe.



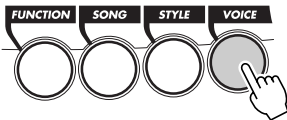
Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 41.

## Auswählen einer Voice (Stimme)

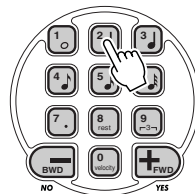
Das DJX bietet insgesamt 284 hochwertige Voices. Probieren Sie einfach einmal ein paar davon aus ...

Bedienfeld-Voces .. 1 bis 140 (140 Voices)  
 141 bis 155 (15 Drum-Kit-Voces)  
 GM-Voces ..... 156 bis 283 (128 Voices)  
 Sampled Voice ..... 284

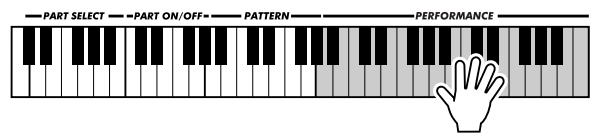
- 1 Rufen Sie den Voice-Modus auf.



- 2 Wählen Sie eine Voice.



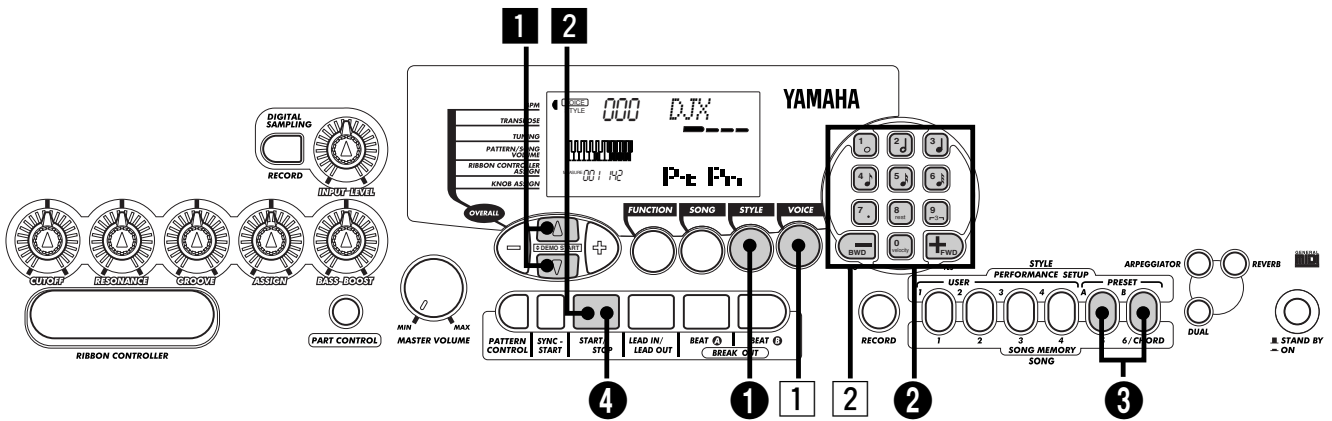
- 3 Spielen Sie auf der Tastatur.



Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 25.

## Verzeichnis der Bedienfeld-Voces

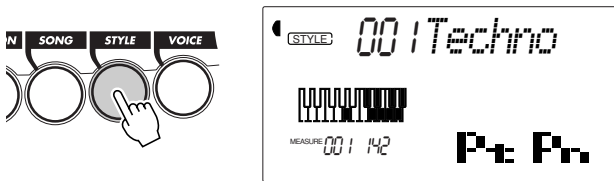
Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name
0	DJX			45	Nu Swing	67	Rave Pipe 1	91	Uhh+Hit	114	Jazz Organ 2
	<b>SYNTH LEAD</b>	22	SAW LEAD	46	Synth Bass	68	Rave Pipe 2	92	Yeah...	115	Rock Organ
1	Fuzzline	23	Scary		<b>ANALOG BASS</b>	69	FMTB 2		<b>DRUM LOOP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



## Auswählen eines Styles

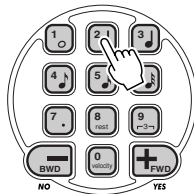
Das DJX bietet 100 unterschiedliche Styles für verschiedene Musikgenres. Mit der Performance Setup-Funktion können Sie optimal zum gewählten Style passende Voice-Einstellungen und andere Parameter abrufen. Jeder Style ist mit zwei Preset Performance Setups programmiert.

### 1 Den Style-Modus aufrufen.

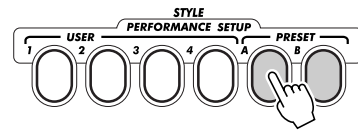


### 2 Einen Style wählen.

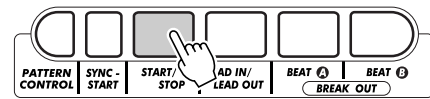
Ein Verzeichnis der wählbaren Styles ist unten abgedruckt.



### 3 Eine der Performance Setup-Tasten drücken: Preset A oder Preset B.



### 4 Das Pattern starten und auf der Tastatur spielen.



Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 44.

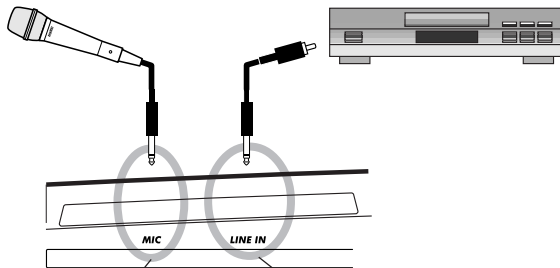
## Style-Verzeichnis

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

## Machen Sie mit bei der Sampling-Revolution!

Als besonderes Plus ist das DJX mit einer Digital Sampling-Funktion ausgestattet, die einfach in der Bedienung und flexibel im Einsatz ist. Probieren Sie sie aus!

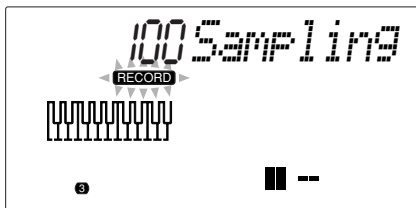
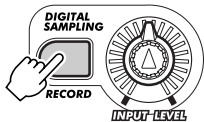
- 1 Das DJX samplingbereit machen.**  
Schließen Sie die Sampling-Quelle folgendermaßen an:



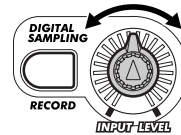
Wenn Sie ein Mikrofon verwenden, schließen Sie dieses an die MIC-Buchse an der Rückwand an.

Wenn Sie einen CD-Player verwenden, schließen Sie ihn an die LINE IN-Buchse an der Rückwand an. (NICHT an die MIC-Buchse anschließen! Hierdurch kann das DJX beschädigt werden!.)

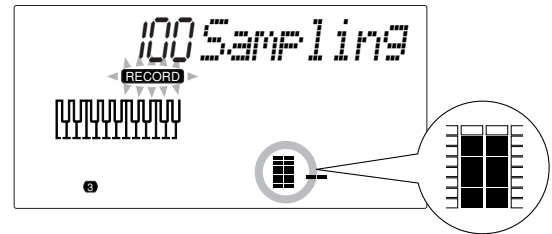
- 2 Den Sampling-Modus aufrufen.**  
Drücken Sie die RECORD-Taste im DIGITAL SAMPLING-Feld.



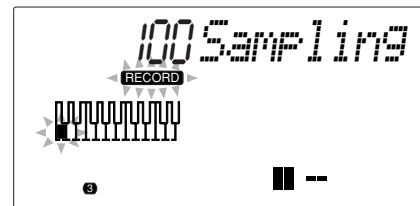
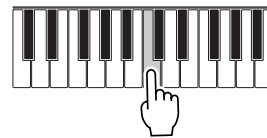
- 3 Den Sampling-Pegel aussteuern.**  
Justieren Sie den INPUT LEVEL-Regler (während Sie in das Mikrofon singen oder die CD abspielen).



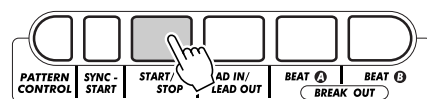
Achten Sie darauf, daß die "Pegelanzeige" auf dem Display den folgenden Pegel nicht überschreitet:



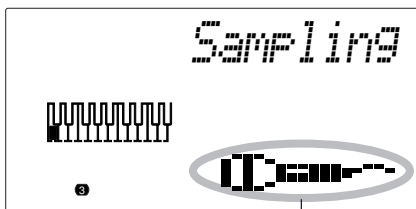
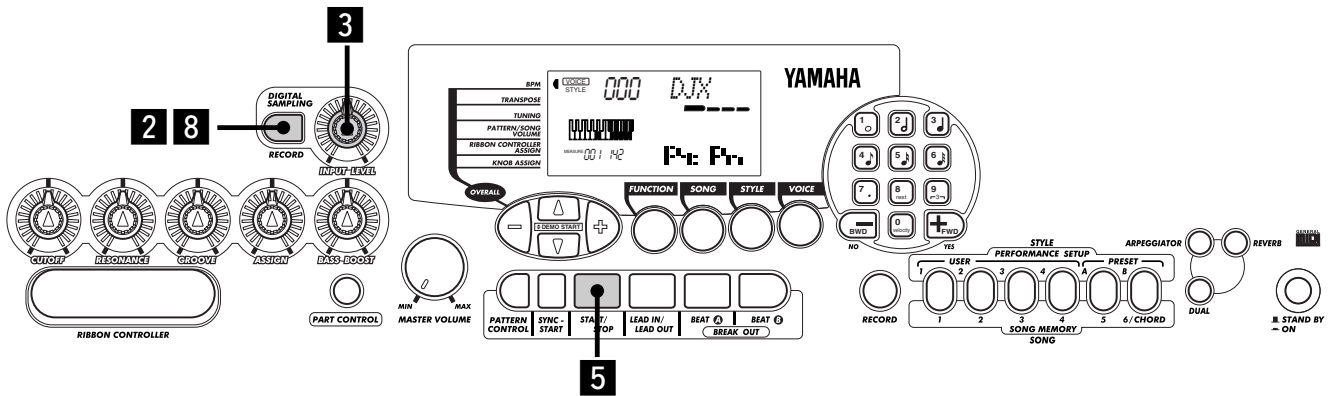
- 4 Eine Taste auf der Tastatur anschlagen.**  
Schlagen Sie beispielsweise, wie in diesem Beispiel, das eingestrichene C (C3) an. Der Sound, den Sie danach als Sample aufzeichnen, wird dieser Taste zugeordnet.



- 5 Auf Sampling-Bereitschaft schalten.**  
Drücken Sie die START/STOP-Taste.





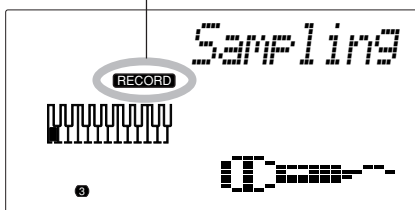


Das Mikrofon-Piktogramm bestätigt, daß die Sample-Aufnahmefunktion aktiviert ist.

**6 Das Sample aufnehmen.**

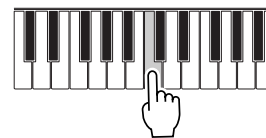
Singen Sie in das Mikrofon, oder lassen Sie die CD spielen. Der Sampling-Vorgang startet automatisch, sobald das DJX das Signal empfängt. Nach etwa drei Sekunden wird der Sampling-Vorgang automatisch gestoppt.

Die RECORD-Anzeige leuchtet während des Sampling-Vorgangs kontinuierlich.



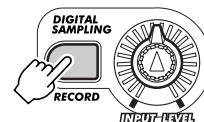
**7 Das Sample auf der Tastatur spielen.**

Drücken und halten Sie verschiedene Tasten auf der Tastatur, um sich das Sample anzuhören.



**8 Den Sampling-Modus verlassen.**

Drücken Sie die RECORD-Taste (im DIGITAL SAMPLING-Feld) ein weiteres Mal. Voice Nr. 284 ("Sampled") wird automatisch zum Spielen gewählt.

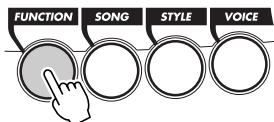


Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf Seite 69.

## Gebrauch der FUNCTION-Parameter

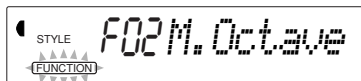
Viele der Funktionen Ihres DJX werden über die FUNCTION-Parameter eingestellt. Diese Parameter erlauben eine flexible Konfigurierung vieler DJX-Funktionen. Die Parameter werden folgendermaßen aufgerufen und eingestellt:

### 1 Die FUNCTION-Taste.

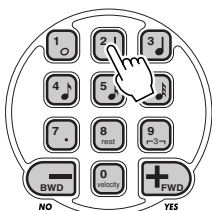


### 2 Die Nummer des FUNCTION-Parameters wählen.

Ein Verzeichnis der FUNCTION-Parameter finden Sie auf Seite 19.



Die Parameternummer kann gewählt werden, solange "FUNCTION" auf dem Display blinkt.



Geben Sie die Nummer des FUNCTION-Parameters über die Zifferntasten ein.

Alternativ drücken Sie die FUNCTION-Taste: Bei jeder Tastenbetätigung wird zum jeweils nächsten Parameter weitergeschaltet. Bei gedrückt gehaltener Taste erfolgt die Weiterschaltung übergangslos.

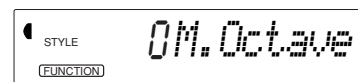
#### WICHTIG

- Da "FUNCTION" nur ein paar Sekunden lang blinkt, dürfen Sie nach Schritt 1 bis zur Auswahl des Parameters nicht zu viel Zeit verstreichen lassen.

### 3 Wenn "FUNCTION" nicht mehr blinkt, kann der Wert bzw. die Einstellung des Parameters geändert werden.

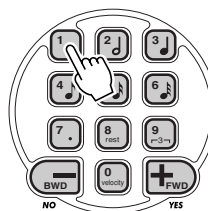
"FUNCTION" blinkt nur ein paar Sekunden lang und wird dann kontinuierlich angezeigt. Dabei

erscheint anstelle der Parameternummer ("F02" im vorangehenden Beispiel) die aktuelle Einstellung des betreffenden Parameters auf dem Display.



Aktuelle Einstellung des gewählten FUNCTION-Parameters

### 4 Die Einstellung mit den Zifferntasten ändern. EIN/AUS-Einstellungen werden mit den Tasten + und - geändert.



#### Rücksetzung auf den Vorgabewert

Nach Ändern einer Parametereinstellung können Sie den Parameter direkt wieder auf seinen Vorgabewert rücksetzen, indem Sie die Tasten + und - gleichzeitig drücken.

#### Negative Werte

Zum direkten Eingeben eines negativen Werts (bei Parametern, die solche Werte zulassen) halten Sie beim Betätigen der betreffenden Zifferntaste die Taste - gedrückt.

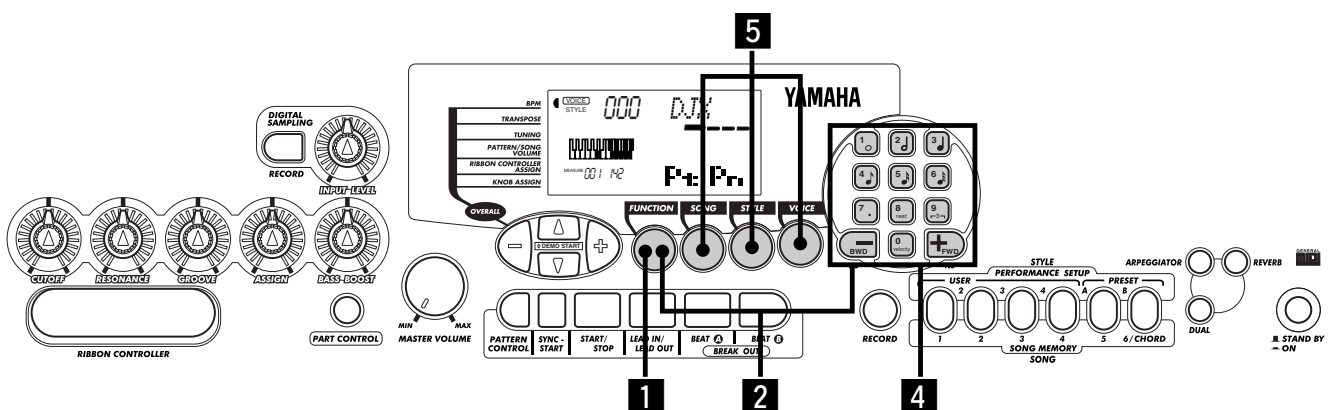
### 5 Den FUNCTION-Modus verlassen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen gemacht haben, drücken Sie einfach eine der anderen Modus-Tasten (SONG, STYLE oder VOICE).

Verzeichnis der FUNCTION-Parameter

Parameter		Seite	
F01	M. Volume	Main Voice-Lautstärke	27
F02	M. Octave	Main Voice-Oktavlage	27
F03	M. Pan	Main Voice-Panorama	27
F04	M. RevLvl	Main Voice-Reverb-Sendepegel	27
F05	M. ChoLvl	Main Voice-Chorus-Sendepegel	27
F06	M. DspLvl	Main Voice-DSP-Sendepegel	27
F11	D. Volume	Dual Voice-Lautstärke	30
F12	D. Octave	Dual Voice-Oktavlage	30
F13	D. Pan	Dual Voice-Panorama	30
F14	D. RevLvl	Dual Voice-Reverb-Sendepegel	30
F15	D. ChoLvl	Dual Voice-Chorus-Sendepegel	30
F16	D. DspLvl	Dual Voice-DSP-Sendepegel	30
F17	D. Voice	Dual Voice-Auswahl	30
F18	Dual	Dual Voice-Modus EIN/AUS	30
F21	S. Volume	Split Voice-Lautstärke	32
F22	S. Octave	Split Voice-Oktavlage	32
F23	S. Pan	Split Voice-Panorama	32
F24	S. RevLvl	Split Voice-Reverb-Sendepegel	32
F25	S. ChoLvl	Split Voice-Chorus-Sendepegel	32
F26	S. DspLvl	Split Voice-DSP-Sendepegel	32
F27	S. Voice	Split Voice-Auswahl	32
F28	Split	Split Voice-Modus EIN/AUS	32
F29	SplitPnt	Splitpunkt	32
F31	Reverb	Reverb-Effekt EIN/AUS	38

Parameter		Seite	
F32	RevType	Reverb-Typ	38
F33	Chorus	Chorus-Effekt EIN/AUS	38
F34	ChoType	Chorus-Typ	38
F35	Dsp	DSP-Effekt EIN/AUS	38
F36	DspType	DSP-Typ	38
F37	Arpeggiator	Arpeggiator-Effekt EIN/AUS	38
F38	ArpegType	Arpeggiator-Typ	38
F41	UserBank	Performance Setup User-Bank	57
F51	PtrnSPnt	Pattern-Splitpunkt	55
F61	USng1Clr	User-Song 1 löschen	91
F62	USng2Clr	User-Song 2 löschen	91
F63	USng3Clr	User-Song 3 löschen	91
F71	FootSw	Fußschalterfunktion	21
F72	VoiceSet	Stimmen-Voreinstellung	33
F73	TouchSns	Anschlagempfindlichkeit	33
F74	PBRange	Pitch-Bend-Range	33
F81	RemoteCh	Kanal für externes Keyboard	95
F82	KbdOut	Tastaturdatenübertragung	95
F83	PtrnOut	Pattern-Daten-Übertragung	95
F84	Local	Local-Steuerung	96
F85	ExtClock	Externer Taktgeber	96
F86	BulkSend	Bulk Dump-Übertragung	96,97
F87	InitSend	Anfangsdatenübertragung	96,100
F88	Smp1Send	Sample-Übertragungsfunktion	96,97



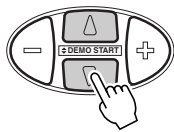
# Schritt 6 Belegen des ASSIGN-Knopfes, RIBBON CONTROLLERS

## ASSIGN-Knopf und RIBBON CONTROLLER – Wählen einer anderen Funktion

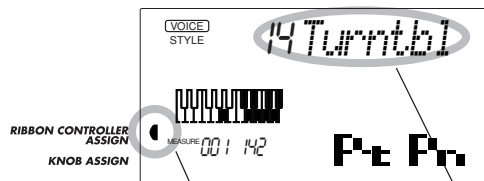


**1** Die OVERALL-Taste ▲ oder ▼ wiederholt drücken, bis der Funktionszeiger am linken Displayrand auf "KNOB ASSIGN" oder "RIBBON CONTROLLER ASSIGN" weist.

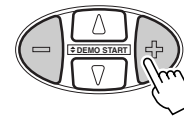
**2** Die gewünschte Regelfunktion mit den OVERALL-Tasten + und - auswählen.



Mehr über den ASSIGN-Knopf/  
RIBBON CONTROLLER erfahren Sie  
auf Seiten 63, 66.



Gewählte Funktion.



Gewählte OVERALL-Funktion

### Verzeichnis der wählbaren ASSIGN/RIBBON CONTROLLER-Funktionen

Funktion	Name	Beschreibung
Cutoff-Frequenz*	Cutoff	Dies ist derselbe Parameter, der auch mit dem CUTOFF-Knopf (Seite 61) geregelt wird.
Resonance*	Resonanc	Dies ist derselbe Parameter, der auch mit dem RESONANCE-Knopf (Seite 61) geregelt wird.
Reverb-Sendepegel	RevLevel	Zum Regeln der Reverb-Effektiefe. (Siehe Seite 34.) Wenn Reverb ausgeschaltet ist, wird der Effekt beim Verstellen des Drehknopfes automatisch eingeschaltet.
Chorus-Sendepegel	ChoLevel	Zum Regeln der Chorus-Effektiefe. (Siehe Seite 35.) Wenn Chorus ausgeschaltet ist, wird der Effekt beim Verstellen des Drehknopfes automatisch eingeschaltet.
DSP-Sendepegel	DspLevel	Zum Regeln der DSP-Effektiefe. (Siehe Seite 36.) Wenn der DSP-Effekt ausgeschaltet ist, wird er beim Verstellen des Drehknopfes automatisch eingeschaltet.
Modulation	Mod	Bewirkt eine vibratoähnliche Tonhöhenmodulation.
Einschwingzeit	Attack	Bestimmt das "Einschwingverhalten" des Tons, d. h. die Zeit, die beim Spielen eines Tons bis zum Erreichen seiner vollen Lautstärke verstreicht. Bei gewissen Percussion-Sounds hat dieser Parameter keine oder nur eine kaum hörbare Wirkung.
Aushaltezeit	Release	Bestimmt, wie lange der Ton nach dem Freigeben einer Taste ausgehalten wird. Bei gewissen Percussion-Sounds hat dieser Parameter keine oder nur eine kaum hörbare Wirkung.
Panorama	Pan	Bestimmt die Position des Sounds im Stereo-Panorama (links, Mitte, rechts).
Lautstärke	Volume	Bestimmt die Lautstärke (d. h. den Pegel) des Tons.
Groove* **	Groove	Dies ist derselbe Parameter, der auch mit dem GROOVE-Knopf (Seite 61) geregelt wird.
Dynamik**	Dynamics	Dieser Parameter erlaubt sowohl nuancierte als auch dramatische Pattern-Klangänderungen durch Variieren der Pegel bestimmter Noten. "Dynamics" beeinflusst den Sound des kompletten Patterns.
Dynamik-Stärke**	Strength	Bestimmt den Grad oder die Stärke der mit dem Dynamik-Parameter ("Dynamics", Nr. 09) bewirkten Pegeländerungen. "Strength" beeinflusst den Sound des kompletten Patterns.
Plattenteller**	Turntbl	Mit diesem Parameter werden das Tempo und die Tonhöhe des DJX-Sounds zusammen verändert. Der Effekt wirkt auf alle Pattern-Parts und alle Voices.
Arpeggiator-Geschwindigkeit***	ArpSpeed	Zum Regeln der Geschwindigkeit der Arpeggiator-Funktion. (Siehe Seite 37.)

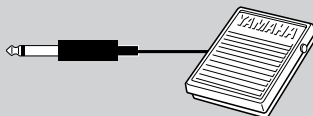
\* Diese Funktionen können nur dem RIBBON CONTROLLER zugeordnet werden.

\*\* Diese Funktionen arbeiten unabhängig von der Part-Einstellung. (Siehe Seite 60.)

\*\*\* Diese Funktion wirkt, unabhängig von den PART SELECT-Einstellungen, nur auf die Main Voice.

# und Fußschalters mit gewünschten Funktionen

## Fußschalter – Wählen einer anderen Funktion



Das DJX kann mit einem Fußschalter beschaltet werden, dem Sie bei Bedarf eine bestimmte Steuerfunktion zuordnen können. Sie können diese Funktion dann bequem mit dem Fuß steuern und haben auf diese Weise beide Hände zum Spielen auf der Tastatur und für andere Bedienungen frei.

Die gewünschte Fußschalterfunktion wird über FUNCTION-Parameter Nr. 71 gewählt. (Wie FUNCTION-Parameter ausgewählt und eingestellt werden, ist auf Seite 18 beschrieben.) Die Vorgabe-Fußschalterfunktion ist Nr. 13 ("Tap").

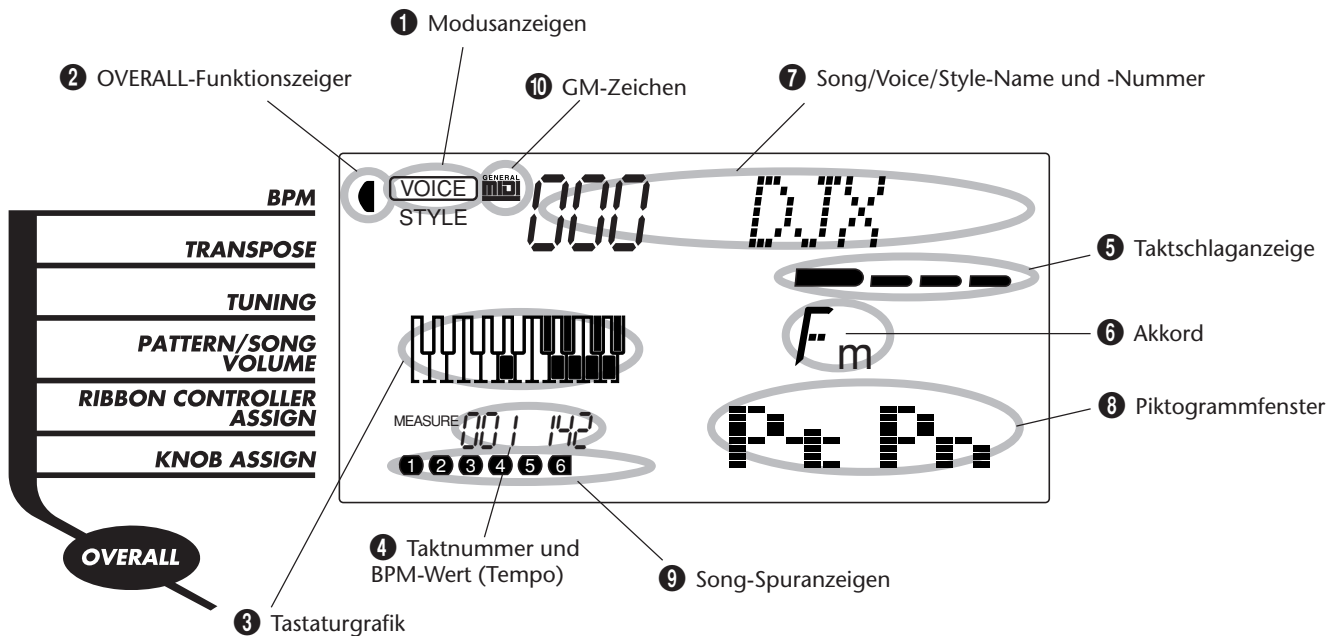


### Verzeichnis der wählbaren Fußschalterfunktionen

Funktion	Name	Beschreibung
Sustain	Sustain	Dämpferpedal- bzw. Sustain-Funktion. Beim Betätigen des Fußschalters wird die auf der Tastatur gespielte Stimme natürlich ausgehalten.
Arpeggiator Hold	ArpgHold	Ermöglicht bei eingeschaltetem Arpeggiator-Effekt (Seite 37) fußbetätigtes Halten des Effekts, so daß der Arpeggiator auch nach Freigeben der Tasten und Anschlagen neuer weiterläuft. Betätigen Sie den Fußschalter für die gewünschte Arpeggiator-Dauer.
START/STOP	StartStp	Der Fußschalter hat im Song- oder Style-Modus dieselbe Funktion wie die START/STOP-Taste (siehe Seiten 41, 45). Bei jeder Betätigung des Fußschalters wird die Song- bzw. Pattern-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt.
LEAD IN/LEAD OUT	Ld InOut	Der Fußschalter hat im Style-Modus dieselbe Funktion wie die LEAD IN/LEAD OUT-Taste (siehe Seiten 46, 47). Wenn der Fußschalter bei spielendem Pattern zweimal hintereinander betätigt wird, endet die Lead Out-Sektion mit einem allmählich langsamer werdenden Tempo (siehe Seite 47).
BEAT A	Beat A	Der Fußschalter hat im Style-Modus dieselbe Funktion wie die Taste BEAT A (BREAK OUT) (siehe Seite 48).
BEAT B	Beat B	Der Fußschalter hat im Style-Modus dieselbe Funktion wie die Taste BEAT B (BREAK OUT) (siehe Seite 48).
Arpeggiator-Effekt EIN/AUS	Arpgator	Der Fußschalter hat im Style-Modus dieselbe Funktion wie die ARPEGGIATOR-Taste (bzw. der Parameter "Arpgator on/off", Nr. 37) (siehe Seite 37).
Dual Voice-Modus EIN/AUS	Dual	Der Fußschalter hat dieselbe Funktion wie die DUAL-Taste (bzw. der Parameter "Dual on/off", Nr. 18) (siehe Seite 29).
Split Voice-Modus EIN/AUS	Split	Der Fußschalter dieselbe Funktion wie der Parameter "Split on/off", Nr. 28 (siehe Seite 31).
Reverb-Effekt EIN/AUS	Reverb	Der Fußschalter hat dieselbe Funktion wie die REVERB-Taste (bzw. der Parameter "Reverb on/off", 31) (siehe Seite 34).
Chorus-Effekt EIN/AUS	Chorus	Der Fußschalter hat dieselbe Funktion wie der Parameter "Chorus on/off", Nr. 33 (siehe Seite 35).
DSP-Effekt EIN/AUS	Dsp	Der Fußschalter hat dieselbe Funktion wie der Parameter "Dsp on/off", Nr. 35 (siehe Seite 36).
Tempovorgabe	Tap	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie das Tempo (BPM) mit dem Fuß vorgeben und dabei gleichzeitig automatisch die Song- oder Patternwiedergabe in diesem Tempo starten. Hierzu wird der Fußschalter einfach wiederholt im gewünschten Tempo "angetippt" (kurz betätigt und wieder freigegeben — viermal bei einem 4/4-Takt), worauf der Song oder das Pattern automatisch mit dem vorgegebenen Tempo anläuft. Sie können den BPM-Wert kann auch während der Wiedergabe ändern, indem Sie den Fußschalter einfach im gewünschten Tempo "antippen".

# DISPLAYANZEIGEN

Ihr DJX ist mit einem großen Mehrfunktionsdisplay ausgestattet, das alle wichtigen Einstellungen des Instruments auf einen Blick anzeigt. Im folgenden Abschnitt wird kurz erklärt, welche Bedeutung die einzelnen Symbole und Anzeigen des Displays haben.



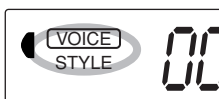
## 1 Modusanzeigen

Diese Anzeigen informieren über den gegenwärtig gewählten Modus, dessen Name (VOICE, STYLE, SONG oder FUNCTION) in einem Rahmen mit abgerundeten Ecken steht. Wenn "STYLE" oder "SONG" ohne Umrahmung angezeigt wird, bedeutet dies, daß der betreffende Modus im Hintergrund aktiv ist.

Im folgenden Beispiel ist der Style-Modus gewählt.



Im nachfolgend abgebildeten zweiten Beispiel ist der Voice-Modus gewählt, wobei jedoch der Style-Modus weiterhin im Hintergrund aktiv ist. (Dies bedeutet, daß die Style-Steuerfunktionen aktiv sind und zum Spielen des gegenwärtig gewählten Styles verwendet werden können.)



## 2 OVERALL-Funktionszeiger

Das DJX hat fünf grundlegende Einstellfunktionen. Die gegenwärtig gewählte OVERALL-Funktion wird durch einen dunklen Zeiger neben ihrem Namen (am Bedienfeld aufgedruckt) identifiziert.

## 3 Tastaturgrafik

Wenn PART CONTROL (Seite 59) eingeschaltet ist, wird hier der Status der PART SELECT- und PART ON/OFF-Tasten angezeigt. Die untere Oktave der Tastaturgrafik entspricht dabei den PART SELECT-Tasten; die Taste des gewählten Parts ist dunkel. Die obere Oktave der Tastaturgrafik informiert über die PART ON/OFF-Tasten; eine dunkel dargestellte Taste bedeutet, daß der zugehörige Part eingeschaltet ist.

## 4 Taktzahl und BPM-Wert (Tempo)

Hier können Sie, während ein Song bzw. Style spielt, die Nummer des aktuellen Taktes sowie den gegenwärtig eingestellten BPM- bzw. Tempo-Wert (BPM: "Beats Per Minute" = "Schläge pro Minute") ablesen.

**5 Taktschlaganzeige**

Diese dunklen Balken (ein großer und drei kleine) blinken im Song- bzw. Style-Takt aufeinanderfolgend auf. Der große Balken zeigt den ersten Schlag des jeweiligen Taktes an. (Siehe Seite 42.)

**6 Akkord**

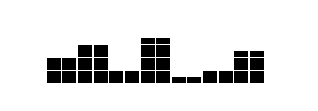
Beim Abspielen eines User-Songs (mit Akkorden) wird hier der Grundton und Typ des aktuellen Akkords angezeigt. Wenn im Style-Modus mit eingeschalteter PATTERN CONTROL-Funktion gespielt wird, werden hier außerdem die im PATTERN-Abschnitt der Tastatur gespielten Akkorde angezeigt.

**7 Song/Voice/Style-Name und -Nummer**

Dieses Displayfeld zeigt die Nummer und den Namen des Songs, der Stimme (Voice) oder des Styles an, der/die gegenwärtig gewählt ist. Hier werden auch die Namen und der aktuelle Einstellwert von OVERALL-Funktionen oder FUNCTION-Parametern des DJX sowie für den Betrieb wichtige Meldungen angezeigt.

**8 Piktogrammfenster**

In diesem Fenster werden modus- bzw. funktions-spezifische Symbole (Piktogramme) und Meldungen angezeigt, die auf einen Blick über den Betriebszustand des DJX informieren. Beispiel: Wenn ein Song oder Pattern spielt, wird hier der Pegel (d. h. die Lautstärke) der einzelnen Instrumentalspuren angezeigt.



**9 Song-Spuranzeigen**

Diese Anzeigen informieren bei Song-Aufnahme und -Wiedergabe über den Status der Spuren. (Siehe Seiten 82, 86.)

**10 GM-Zeichen**

Dieses Zeichen wird angezeigt, wenn eine GM-Voice (General MIDI) gewählt ist. (Siehe Seite 26.)

**GENERAL MIDI GM System Level 1**

“GM System Level 1” ist eine Hinzufügung zum MIDI-Standard, die sicherstellt, daß beliebige GM-kompatible Musikdaten originalgetreu auf GM-Tongeneratoren verschiedener Hersteller abgespielt werden können. Alle Software- und Hardware-Produkte, die “GM System Level 1” unterstützen, tragen das GM-Zeichen. Das DJX unterstützt “GM System Level 1”.

# SPIELEN VON STIMMEN – DER VOICE-MODUS

**Der Voice-Modus bietet 270 authentische Stimmen (einschließlich 128 General MIDI Voices) plus 15 Drum-Kits, die alle mit Yamahas fortschrittlichem AWM-Tonerzeugungssystem (Advanced Wave Memory) erstellt wurden. Sie finden im Voice-Modus außerdem auch eine Reihe leistungsstarker und vielseitiger Funktionen zum Spielen und Bearbeiten dieser Stimmen.**

Die Stimmen sind gemäß ihrer Instrument-Zugehörigkeit in verschiedenen Voice-Kategorien gruppiert, die in Übersichtsform am Bedienfeld aufgedruckt sind. Ein komplettes Verzeichnis der zur Verfügung stehenden Stimmen (Voices) finden Sie auf Seite 106.

Der Voice-Modus ist tatsächlich in drei separate Modi unterteilt: Main Voice, Dual Voice und Split Voice. Im **Main Voice**-Modus (Siehe Seite 25.) können Sie eine "Hauptstimme" (Main Voice) im gesamten Umfang der Tastatur spielen. Der **Dual Voice**-Modus (Seite 29) erlaubt das Kombinieren (Überlagern) der Main Voice mit einer zweiten Stimme (Dual Voice), wodurch ein vollerer Klang erzielt wird. Im **Split Voice**-Modus (Seite 31) werden die PERFORMANCE-Tasten in zwei Abschnitte unterteilt, denen jeweils eine Voice zugeordnet ist (Main Voice rechts, Split Voice links).

Das DJX bietet auch spezielle Drum Kit-Voices (Nr. 141 bis Nr. 155), mit denen Sie Schlagzeug- und Percussion-Instrumente auf der Tastatur spielen können. (Siehe Drum Kit-Voice-Übersicht auf Seite 26.) Die einzelnen Drum-Sounds werden durch Symbole über der Tastatur identifiziert, so daß Sie sofort sehen können, mit welcher Taste welcher Klang erzeugt wird.

Das DJX bietet außerdem eine spezielle "Sampled"-Voice (Nr. 284) zum Aufzeichnen und Wiedergeben eigener Sound-Samples. (Siehe Seite 69.)

## **SCHNELL** **▶▶▶ KURS**

- 1 Auf Voice-Modus schalten.** (Die VOICE-Taste drücken.)
- 2 Eine Voice wählen** (über die Zifferntasten).

**Sie können auch eine Dual Voice und/oder Split Voice wählen:**

### **Dual Voice**

- 1 Den Dual Voice-Modus aktivieren.** (Die DUAL-Taste drücken.)
- 2 Die Dual Voice wählen** (im FUNCTION-Modus).

### **Split Voice**

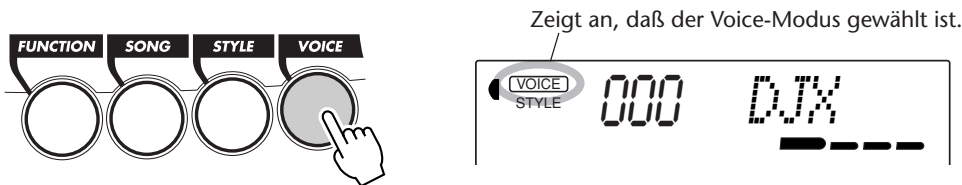
- 1 Den Split Voice-Modus aktivieren** (im FUNCTION-Modus).
- 2 Die Split Voice wählen** (im FUNCTION-Modus).



## SPIELEN MIT EINER STIMME – MAIN VOICE

### 1 Auf Voice-Modus schalten.

Drücken Sie die VOICE-Taste.



### 2 Die Nummer der gewünschten Stimme auswählen.

Geben Sie die Voice-Nummer über das Zifferntastenfeld ein. Die Grundkategorien der Stimmen und die entsprechenden Nummern sind rechts am Bedienfeld aufgedruckt. Ein komplettes Verzeichnis der wählbaren Stimmen finden Sie auf Seite 106.

Stimmen können auf drei verschiedene Weisen ausgewählt werden: 1) durch direkte Eingabe ihrer Nummer über das Zifferntastenfeld, 2) durch schrittweises Weiterschalten aufwärts/abwärts mit den Tasten + und -, oder 3) durch Weiterschalten aufwärts mit der VOICE-Taste.

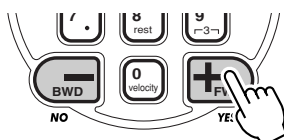
#### Auswahl mit dem Zifferntastenfeld

Geben Sie die Stellen der Voice-Nummer so ein, wie am Bedienfeld aufgedruckt. Beispiel: Zum Auswählen von Stimme Nr. 42 drücken Sie nacheinander die Zifferntasten "4" und "2".



#### Auswahl mit den Tasten + und -

Mit der Taste + können Sie zur jeweils nächsthöheren Voice-Nummer weiterschalten, mit der Taste - zur jeweils nächsttieferen. Bei gedrückt gehaltener Taste wird übergangslos weitergeschaltet. Die Tasten + und - haben eine "Umlauf"-Funktion: Wenn Sie beispielsweise bei Voice Nr. 284 die Taste + drücken, wird zu Voice Nr. 0 gewechselt.



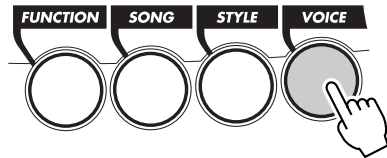
#### NOTIZ

Alle ein- und zweistelligen Voice-Nummern können ohne vorgestellte Null(en) eingegeben werden. Beim Auswählen einer der Voices Nr. 0 bis 28 wird die betreffende Stimme in diesem Fall jedoch erst nach einer kurzen Pause aufgerufen. (Diese zeitliche Verzögerung ermöglicht bei längeren Nummern die Eingabe der anderen Stellen, wenn beispielsweise eine Voice-Nummer wie "235" gewählt werden soll. Die Eingabe der Ziffern "2" und "9" bewirkt jedoch einen sofortigen Abruf der betreffenden Stimme, da es keine Voice-Nr. 290 oder darüber gibt und die Eingabe daher eindeutig ist.)

Zum direkt Aufrufen einer der Stimmen Nr. 0 bis 28 geben Sie die Voice-Nummer mit ein oder zwei vorgestellten Nullen dreistellig ein. Beispiel: Zum Auswählen von Voice-Nr. 9 drücken Sie "0", erneut "0" und dann "9". Wenn nur "0" gedrückt wird, ändert sich die Stimme nicht.

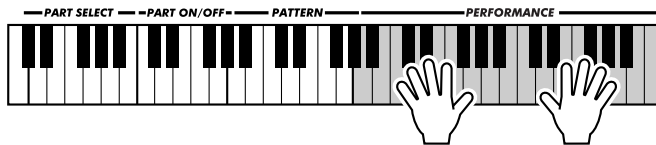
### Auswahl mit der VOICE-Taste

Mit der VOICE-Taste können Sie zur jeweils nächsthöheren Stimmnummer weiterschalten (genau so wie mit der Taste +).



### 3 Die gewählte Stimme auf der Tastatur spielen.

Zum Auswählen einer anderen Stimme wiederholen Sie Schritt 2.



#### Über die Bedienfeld-Voices und die GM-Voices

Beachten Sie bitte, daß das DJX zwei unterschiedliche Stimmensets bietet: Bedienfeld-Voices und GM-Voices (General MIDI). Die GM-Voices sorgen für optimale Klangtreue beim Abspielen von GM-kompatiblen Songdaten. Dies bedeutet, daß jeder GM-Song so wiedergegeben werden kann, wie der Komponist bzw. Programmierer ihn geschrieben hat (GM-Songdaten können über einen Sequenzer oder ein anderes MIDI-Gerät wiedergegeben werden).

Wenn eine GM-Voice gewählt ist, wird das GENERAL MIDI-Zeichen oben links auf dem Display angezeigt.



#### NOTIZ

Beim Aufrufen einer Stimme wird automatisch deren optimale Tonumfangseinstellung (Oktavlage) vorgegeben. Die Taste für das eingestrichene C erzeugt daher bei gewissen Stimmen einen höheren oder tieferen Ton als bei anderen.

#### HESSER TIP

Wenn Sie eine neue Voice auswählen, ruft das DJX automatisch eine Reihe passender Voreinstellungen ab. [Dies gilt nur dann, wenn die Stimmen-Voreinstellung "VoiceSet" (FUNCTION-Parameter Nr. 72, siehe Seite 33) eingeschaltet ist. Die Vorgabeeinstellung dieser Funktion ist "EIN".]

#### Drum Kit-Voice-Übersicht (Nr. 141 bis 155)

Wenn eine der 15 Bedienfeld-DRUM KIT-Voices gewählt ist, können Sie verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Sounds auf der Tastatur spielen.



Nr.	Name	Displayname
<b>DRUM KITS</b>		
141	Standard Kit 1	Std.Kit1
142	Standard Kit 2	Std.Kit2
143	Room Kit	Room Kit
144	Rock Kit	Rock Kit
145	Electronic Kit 1	ElctKit1
146	Analog Kit 1	AnlgKit1
147	Dance Kit	DanceKit
148	Jazz Kit	Jazz Kit
149	Brush Kit	BrushKit
150	Symphony Kit	SymphKit
<b>SPECIAL KITS</b>		
151	Analog Kit 2	AnlgKit2
152	Analog Kit 3	AnlgKit3
153	Electronic Kit 2	ElctKit2
154	B900 Kit	B900 Kit
155	DJX Kit	DJX Kit

## FUNCTION-Parameter — Main Voice

Mit den FUNCTION-Parametern für die Main Voice können Sie den Klang der Hauptstimme verändern. Diese Einstellungen wirken stimmenspezifisch und sind daher insbesondere dann nützlich, wenn die Main Voice im Dual- oder Split-Modus mit einer zweiten Stimme kombiniert eingesetzt wird und separat bearbeitet werden soll. Die Parameter erlauben die folgenden Einstellungen:

- Lautstärke
- Oktavlage
- Panorama-Position
- Reverb-Sendepegel
- Chorus-Sendepegel
- DSP-Sendepegel

**NOTIZ**

*Diese Einstellungen bleiben beim Ausschalten des Instruments nicht gespeichert. Für dauerhaften Datenerhalt müssen Sie sie in einer User-Bank der Performance Setup-Funktion abspeichern (Seite 56).*

### Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

### FUNCTION-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich	Beschreibung
F01	Main Voice-Lautstärke	M.Volume	0 bis 127	Bestimmt die Lautstärke der Hauptstimme, so daß eine optimale Mischung mit der Dual- oder Split-Stimme eingestellt werden kann.
F02	Main Voice-Oktavlage	M.Octave	-2 bis 2 (Oktaven)	Bestimmt die Oktavlage (d. h. den Tonumfang) der Hauptstimme. Mit diesem Parameter können Sie im Split-Modus die Hauptstimme in eine passende Oktavlage versetzen oder im Dual Voice-Modus die Stimmen um eine oder mehrere Oktaven voneinander abgesetzt überlagern.
F03	Main Voice-Panorama	M.Pan	-7 (ganz links) bis 0 (Mitte) bis 7 (ganz rechts)	Bestimmt die Position der Hauptstimme im Stereo-Panorama.
F04	Main Voice-Reverb-Sendepegel	M.RevLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Main Voice-Signals, der dem Reverb-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 34.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren Halleffekt.
F05	Main Voice-Chorus-Sendepegel	M.ChoLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Main Voice-Signals, der dem Chorus-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 35.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren Chorus-Effekt.
F06	Main Voice-DSP-Sendepegel	M.DspLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Main Voice-Signals, der dem DSP-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 36.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren DSP-Effekt.

## TRANSPONIERUNG UND STIMMUNG

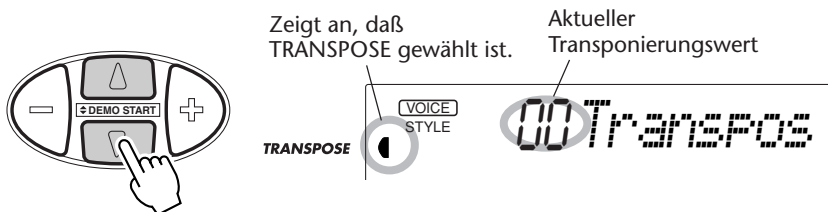
Bei Bedarf können Sie das DJX anders stimmen (TUNING-Funktion) oder in eine andere Tonart versetzen (TRANSPOSE-Funktion).

### Transponierung

Die Einstellung der TRANSPOSE-Funktion bestimmt die Tonlage/Tonart, in der die gewählte Stimme sowie das Pattern des gewählten Styles gespielt wird. So können Sie das Instrument auf einfache Weise an die Tonlage anderer Instrumente oder eines Sängers anpassen oder mit gewohnten Griffen in einer anderen Tonart spielen. Die Transponierungseinstellung kann innerhalb des Bereichs von  $\pm 12$  Halbtönen ( $\pm 1$  Oktave) geändert werden.

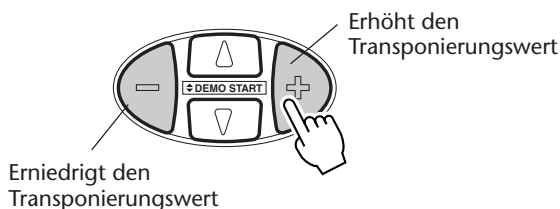
#### 1 Die TRANSPOSE-Funktion des OVERALL-Menüs auswählen.

Drücken Sie die OVERALL-Taste  $\blacktriangle$  oder  $\blacktriangledown$ , ggf. wiederholt, bis "Transpos" auf dem Display erscheint.



#### 2 Den Wert ändern.

Stellen Sie nun mit den OVERALL-Tasten + und - den gewünschten Transponierungswert ein. Zum übergangslosen Erhöhen/Erniedrigen des Werts können Sie die Taste auch gedrückt halten.



#### HEISSER TIP

**Rücksetzung auf den Vorgabe-Transponierungswert**  
Nach Ändern des Transponierungswerts können Sie die Funktion direkt wieder auf den Vorgabewert "00" rücksetzen, indem Sie die OVERALL-Tasten + und - gleichzeitig drücken (wenn TRANSPOSE im OVERALL-Menü gewählt ist).

### Stimmung

Die Einstellung der TUNING-Funktion bestimmt die Tonhöhe, in der die gewählte Stimme sowie das Pattern des gewählten Styles gespielt wird. Die TUNING-Einstellung bestimmt außerdem auch die Tonhöhe der Songs. So können Sie das Instrument auf einfache Weise exakt an die Tonhöhe anderer Instrumente anpassen. Die Tonhöhe kann innerhalb des Bereichs von  $\pm 100$  (etwa  $\pm 1$  Halbton) verändert werden.

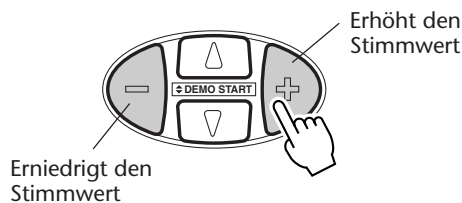
#### 1 Die TUNING-Funktion des OVERALL-Menüs (links vom Display) auswählen.

Drücken Sie die OVERALL-Taste  $\blacktriangle$  oder  $\blacktriangledown$ , ggf. wiederholt, bis "Tuning" auf dem Display erscheint.



#### 2 Den Wert ändern.

Stellen Sie nun mit den OVERALL-Tasten + und - den gewünschten Stimmwert ein. Zum übergangslosen Erhöhen/Erniedrigen des Werts können Sie die Taste auch gedrückt halten.



#### HEISSER TIP

##### Rücksetzung auf den Vorgabestimmwert

Nach Ändern der Stimmung können Sie die Funktion direkt wieder auf den Vorgabewert "00" rücksetzen, indem Sie die OVERALL-Tasten + und - gleichzeitig drücken (wenn TUNING im OVERALL-Menü gewählt ist).

## SPIELEN MIT ZWEI STIMMEN – DUAL VOICE

Im Dual Voice-Modus können Sie volltönige Klangstrukturen erstellen, indem Sie zwei verschiedene Stimmen "aufeinanderlegen" — die erste Stimme ist die auf normale Weise gewählte Main Voice (Hauptstimme) (Seite 25), die zweite die Dual Voice, die Sie gemäß den folgenden Beschreibungen auswählen und einstellen.

#### 1 Den Dual Voice-Modus aktivieren.

Drücken Sie die DUAL-Taste.



Wenn Sie nun Tasten auf der Tastatur anschlagen, ist die Main Voice zusammen mit der gegenwärtigen Dual Voice zu hören.

Zum Abschalten des Dual Voice-Modus drücken Sie die DUAL-Taste ein weiteres Mal.



#### HEISSER TIP

Der Dual Voice-Modus kann bei Bedarf auch über einen angeschlossenen Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden. (Siehe Seite 21.)

## 2 Im FUNCTION-Modus die gewünschte Dual Voice wählen und ggf. bearbeiten.

### Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

## 3 Den FUNCTION-Modus verlassen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen gemacht haben, drücken Sie einfach eine der anderen Modus-Tasten (SONG, STYLE oder VOICE).

### WICHTIG

- Damit die Dual Voice gut hörbar wird, müssen Sie:
  - \* eine zweite Stimme wählen (Parameter Nr. 17, "D.Voice").
  - \* die Dual Voice-Lautstärke entsprechend einstellen (Parameter Nr. 11, "D.Volume").

### NOTIZ

Diese Einstellungen bleiben beim Ausschalten des Instruments nicht gespeichert. Für dauerhaften Datenerhalt müssen Sie sie in einer User-Bank der Performance Setup-Funktion abspeichern (Seite 56).

## FUNCTION-Parameter — Dual Voice

Mit den FUNCTION-Parametern für die Dual Voice können Sie den Klangcharakter der zweiten Stimme verändern. Diese Einstellungen entsprechen den Main Voice-Parametern und erlauben eine separate Bearbeitung der Dual Voice. Die Parameter ermöglichen die folgenden Einstellungen:

- Lautstärke
- Oktavlage
- Panorama-Position
- Reverb-Sendepegel
- Chorus-Sendepegel
- DSP-Sendepegel
- Dual Voice-Auswahl
- Dual Voice-Modus EIN/AUS

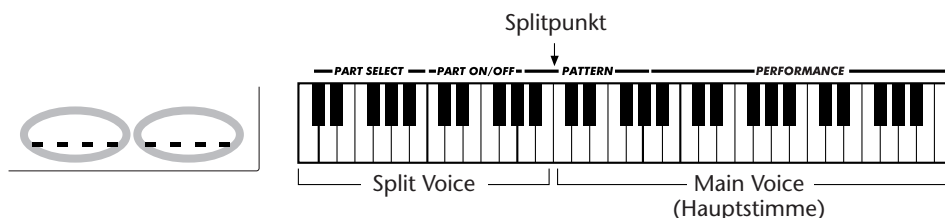
### FUNCTION-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich	Beschreibung
F11	Dual Voice-Lautstärke	D.Volume	0 bis 127	Bestimmt die Lautstärke der Dual Voice, so daß eine optimale Mischung mit der Hauptstimme (Main Voice) eingestellt werden kann.
F12	Dual Voice-Oktavlage	D.Octave	-2 bis 2 (Oktaven)	Bestimmt die Oktavlage (d. h. den Tonumfang) der Dual Voice. Mit diesem Parameter können Sie die Dual Voice um eine oder mehrere Oktaven von der Hauptstimme abgesetzt überlagern.
F13	Dual Voice-Panorama	D.Pan	-7 (ganz links) bis 0 (Mitte) bis 7 (ganz rechts)	Bestimmt die Position der Dual Voice im Stereo-Panorama. Damit ein möglichst räumlicher Effekt erzielt wird, wählen Sie hier den Wert "-7" oder einen annähernden Wert und bei "M.Pan" (Seite 27) einen entgegengesetzten positiven Wert.
F14	Dual Voice-Reverb-Sendepegel	D.RevLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Dual Voice-Signals, der dem Reverb-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 34.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren Halleffekt für die Dual Voice.
F15	Dual Voice-Chorus-Sendepegel	D.ChoLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Dual Voice-Signals, der dem Chorus-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 35.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren Chorus-Effekt für die Dual Voice.
F16	Dual Voice-DSP-Sendepegel	D.DspLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Dual Voice-Signals, der dem DSP-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 36.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren DSP-Effekt für die Dual Voice.
F17	Dual Voice-Auswahl	D.Voice	0 bis 284	Bestimmt die zweite Stimme, die als Dual Voice eingesetzt wird. (Siehe Stimmenverzeichnis auf Seite 106.)
F18	Dual Voice-Modus EIN/AUS	Dual	on, off	Zum Ein- oder Ausschalten des Dual Voice-Modus. (Dieselbe Funktion wie die DUAL-Taste. Diese Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden; siehe Seite 21.)

## SPIELEN MIT ZWEI STIMMEN – SPLIT VOICE

Im Split Voice-Modus können Sie die PERFORMANCE-Tasten in zwei Abschnitte aufteilen und diesen unterschiedliche Stimmen zuordnen, um die eine Stimme mit der linken und die andere mit der rechten Hand zu spielen. So können Sie beispielsweise mit der linken Hand Baß spielen und mit der rechten Piano. Die rechte (oder obere) Stimme wird im Main Voice-Modus gewählt (Seite 25), und die linke (oder untere) Stimme im Split Voice-Modus, wie im folgenden beschrieben.

Der Umfang des Split Voice-Tastaturabschnitts hängt davon ab, ob PART CONTROL bzw. PATTERN CONTROL eingeschaltet ist. Wenn beide Funktionen ausgeschaltet sind, steht für die Main Voice- und Split Voice-Abschnitte die komplette Tastatur zur Verfügung. (Einzelheiten siehe Seite 13.)



### WICHTIG

- Damit die Split Voice gut hörbar wird, müssen Sie:
  - \* die Split Voice-Lautstärke entsprechend einstellen (Parameter Nr. 21, "S.Volume").
  - \* Die folgenden Funktionen ausschalten: PART CONTROL (Seite 59) und PATTERN CONTROL (Seite 45).
  - \* eine musikalisch richtige Oktavlage wählen (Parameter Nr. 22, "S.Octave"). Eine Baßstimme wird beispielsweise am besten mit der Einstellung "-1" gespielt, eine Streicherstimme mit der Einstellung "1".
  - \* den Splitpunkt passend einstellen (Parameter Nr. 29, "SplitPnt"). In den meisten Fällen kann jedoch der Vorgabe-Splitpunkt "071" (Hauptstimme ab dem eingestrichenen C) übernommen werden. (Einzelheiten siehe Parameterübersicht am Ende dieses Abschnitts.)

### NOTIZ

Diese Einstellungen bleiben beim Ausschalten des Instruments nicht gespeichert. Für dauerhaften Datenerhalt müssen Sie sie in einer User-Bank der Performance Setup-Funktion abspeichern (Seite 56).

### 1 Im FUNCTION-Modus den Split-Parameter (Nr. 28) auf "on" setzen.

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Parameternummer "28" über das Zifferntastensfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

### 2 Ggf. andere Split Voice-Einstellungen im FUNCTION-Modus vornehmen.

### 3 Den FUNCTION-Modus verlassen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen gemacht haben, drücken Sie einfach eine der anderen Modus-Tasten (SONG, STYLE oder VOICE).

## FUNCTION-Parameter — Split Voice

Mit den FUNCTION-Parametern für die Split Voice können Sie den Klangcharakter der zweiten Stimme verändern. Diese Einstellungen entsprechen den Main Voice-Parametern und ermöglichen eine separate Bearbeitung der Split Voice. Die Parameter erlauben die folgenden Einstellungen:

- Lautstärke
- Oktavlage
- Panorama-Position
- Reverb-Sendepegel
- Chorus-Sendepegel
- DSP-Sendepegel
- Split Voice-Auswahl
- Split Voice-Modus EIN/AUS
- Splitpunkt

### FUNCTION-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich	Beschreibung
F21	Split Voice-Lautstärke	S.Volume	0 bis 127	Bestimmt die Lautstärke der Split Voice, so daß eine optimale Mischung mit der Hauptstimme (Main Voice) eingestellt werden kann.
F22	Split Voice-Oktavlage	S.Octave	-2 bis 2 (Oktaven)	Bestimmt die Oktavlage (d. h. den Tonumfang) der Split Voice. Mit diesem Parameter können Sie die Split Voice in einen passenden (tieferen) Oktavenbereich versetzen.
F23	Split Voice-Panorama	S.Pan	-7 (ganz links) bis 0 (Mitte) bis 7 (ganz rechts)	Bestimmt die Position der Split Voice im Stereo-Panorama. Damit ein möglichst räumlicher Effekt erzielt wird, wählen Sie hier den Wert "-7" oder einen annähernden Wert und bei "M.Pan" (Seite 27) einen entgegengesetzten positiven Wert.
F24	Split Voice-Reverb-Sendepegel	S.RevLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Split Voice-Signals, der dem Reverb-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 34.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren Halleffekt für die Split Voice.
F25	Split Voice-Chorus-Sendepegel	S.ChoLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Split Voice-Signals, der dem Chorus-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 35.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren Chorus-Effekt für die Split Voice.
F26	Split Voice-DSP-Sendepegel	S.DspLvl	0 bis 127	Bestimmt den Anteil des Split Voice-Signals, der dem DSP-Effekt zugeführt wird. (Siehe Seite 36.) Höhere Werte bewirken einen stärkeren DSP-Effekt für die Split Voice.
F27	Split Voice-Auswahl	S.Voice	0 bis 284	Bestimmt die Stimme, die als Split Voice eingesetzt wird. (Siehe Stimmenverzeichnis auf Seite 106.)
F28	Split EIN/AUS	Split	on, off	Zum Ein- oder Ausschalten des Split Voice-Modus. Diese Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)
F29	Splitpunkt	SplitPnt	000 bis 127	Bestimmt den Splitpunkt (die höchste Taste der Split Voice) und teilt die PERFORMANCE-Tasten dadurch in zwei Abschnitte auf: einen linken (unteren) für die Split Voice und einen rechten (oberen) für die Main Voice. (Die Splitpunkt-Taste gehört zum Split Voice-Abschnitt.) Der Vorgabe-Splitpunkt ist 071 (B3). Sie können zum Setzen des Splitpunkts auch einfach die betreffende Taste anschlagen, während dieser Parameter gewählt ist. Während der Splitpunkt-Einstellung wird beim Anschlagen von Tasten kein Ton erzeugt. Vergessen Sie nach der Einstellung des Splitpunkts nicht, einen anderen Parameter zu wählen oder den FUNCTION-Modus zu verlassen, bevor Sie auf der Tastatur spielen!

**NOTIZ**

- Der Split Voice-Splitpunkt sollte unter Berücksichtigung der Pattern-Splitpunkteinstellung gesetzt werden. (Siehe Seite 54.)
- Wenn die komplette Tastatur für die Split Voice und die Main Voice genutzt werden soll, schalten Sie die folgenden Funktionen aus: PART CONTROL (Seite 59) und PATTERN CONTROL (Seite 45).



## ZUSÄTZLICHE VOICE-FUNKTIONEN – STIMMEN-VOREINSTELLUNG, ANSCHLAGDYNAMIK UND PITCH-BEND-BEREICH

“VoiceSet”, “TouchSns” und “PbRange” sind drei wichtige stimmenspezifische Parameter, auf die Sie im FUNCTION-Modus zugreifen können.

Wenn die Stimmen-Voreinstellung “VoiceSet” (an späterer Stelle näher beschrieben) eingeschaltet ist, werden beim Auswählen einer Voice eine Reihe von Voreinstellungen mit abgerufen, die optimal zur gewählten Stimme passen.

Die Anschlagdynamik erlaubt dynamisches Spiel mit expressiver Nuancierung und kann über den Parameter “TouchSns” passend eingestellt werden (siehe Beschreibung an späterer Stelle).

Mit “PbRange” können Sie den Tonhöhenvariationsbereich für das PITCH BEND-Rad einstellen. (Siehe Seite 7.)

### FUNCTION-Parameter — Stimmen-Voreinstellung, Anschlagempfindlichkeit und Pitch-Bend-Bereich

#### Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald “FUNCTION” nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

#### FUNCTION-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich	Beschreibung
F72	Stimmen-Voreinstellung	VoiceSet	on, off	<p>Wenn dieser Parameter auf “on” (EIN) gestellt ist, werden beim Auswählen einer Voice automatisch passende Parameter und andere Voreinstellungen aufgerufen. VoiceSet bietet Voreinstellungen für die folgenden Parameter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Main Voice — Lautstärke, Oktavlage, Panorama</li> <li>• Dual Voice — Nummer, Lautstärke, Oktavlage, Panorama, Reverb-Sendepegel, Chorus-Sendepegel, DSP-Sendepegel</li> <li>• Arpeggiator — Typ, EIN/AUS</li> </ul> <p>Mit den Bedienfeld-Tasten ARPEGGIATOR und DUAL werden die betreffenden Funktionen ein- und ausgeschaltet.</p>
F73	Anschlagempfindlichkeit	TouchSns	1 bis 3	<p>Bei der Einstellung “1” ist der Empfindlichkeitsbereich begrenzt, so daß der Dynamikspielraum relativ klein ist und Anschlagstärkevariationen eine kaum wahrnehmbare Lautstärkeänderung bewirken. “2” entspricht einem normalen Dynamikumfang (leise bis laut), während “3” zum Spielen extrem “leiser” Passagen vorgesehen ist, für die Sie eine gezieltere Nuancierung im unteren Lautstärkebereich wünschen.</p>
F74	Pitch-Bend-Bereich	PbRange	1 - 12 (Halbtöne)	<p>Die Einstellung dieses Parameters gibt den Bereich (Umfang) vor, innerhalb dessen die Tonhöhe mit dem PITCH BEND-Rad variiert werden kann. Beim kleinsten Einstellwert “1” kann die Tonhöhe maximal um einen Halbton (bzw. Halbschritt) gehoben bzw. gesenkt werden. Beim größten Einstellwert “12” umfaßt der Variationsbereich ±1 Oktave (12 Halbtöne). Das PITCH BEND-Rad wirkt nur auf die Stimmen, die Sie im PERFORMANCE-Abschnitt der Tastatur spielen.</p>

**Das DJX ist mit einer Vielzahl an Effekten ausgestattet, die verwendet werden können, um gewählten Voices eine größere Klangfülle zu verleihen. Es gibt vier grundlegende Effektkategorien: Reverb, Chorus, DSP und Arpeggiator. Jede dieser Kategorien stellt eine Reihe von Effekttypen zur Wahl.**

Der Einsatz der Effekte ist ebenfalls äußerst flexibel. Alle vier Effekte können gleichzeitig zugeschaltet werden, und die Tiefe des Reverb-, Chorus- bzw. DSP-Effekts ist für jede der Stimmen (Main Voice, Dual Voice und Split Voice) individuell einstellbar.

## SCHNELL KURS

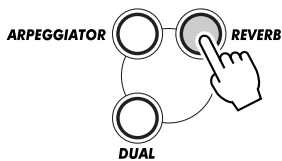
- 1 Den Effekt einschalten.
- 2 Den Effekt-Typ einstellen (im FUNCTION-Modus).
- 3 Den Effekt-Sendepiegel für die jeweilige Stimme (Main/Dual/Split Voice) einstellen (im FUNCTION-Modus). (Bei Arpeggiator nicht erforderlich.)

## REVERB

Der Reverb-Effekt erzeugt das "Umgebungsgeräusch" (Hall), das beim Spielen eines Instrument in einem Zimmer oder Konzertsaal zu vernehmen ist. Es stehen insgesamt acht verschiedene Reverb-Typen zur Wahl, mit denen unterschiedliche Räumlichkeiten simuliert werden können.

### 1 Den Reverb-Effekt einschalten.

Drücken Sie die REVERB-Taste.



Zeigt an, daß der Reverb-Effekt eingeschaltet ist.

### 2 Den gewünschten Reverb-Typ (Nr. 32) im FUNCTION-Modus einstellen.

**Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:**

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

Eine Liste der Reverb-Typen finden Sie auf Seite 39.

## HINWEIS TIP

Der Reverb-Effekt kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter (Seite 21) oder über den FUNCTION-Parameter Nr. 31 (Seite 38) ein- und ausgeschaltet werden.

## NOTIZ

- Die REVERB-Taste am Bedienfeld wirkt nur auf die Tastatur-Stimme(n). Wenn der Reverb-Effekt für den gesamten DJX-Sound ausgeschaltet werden soll (einschließlich Patterns und Songs), müssen Sie am Parameter "RevType" (Nr. 9, Seite 39) die Einstellung "off" wählen.

- Diese Einstellungen bleiben beim Ausschalten des Instruments nicht gespeichert. Für dauerhaften Datenerhalt müssen Sie sie in einer User-Bank der Performance Setup-Funktion abspeichern (Seite 56).

- Wenn das DJX von einem anderen MIDI-Gerät gesteuert wird, gibt es drei zusätzliche Reverb-Typen. (Einzelheiten siehe Seite 117.)

### 3 Den Reverb-Sendepegel für die gewünschte(n) Stimme(n) einstellen.

Für die Stimmen "Main Voice", "Dual Voice" und "Split Voice" können individuelle Reverb-Effektstärken eingestellt werden. Stellen Sie den betreffenden Reverb-Sendepegelparameter im FUNCTION-Modus entsprechend ein (Main Voice: Nr. 04, Dual Voice: Nr. 14, Split Voice: Nr. 24). (Siehe Seiten 27, 30, 32.)

### 4 Den FUNCTION-Modus verlassen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen gemacht haben, drücken Sie einfach eine der anderen Modus-Tasten (SONG, STYLE oder VOICE).

#### NOTIZ

Wenn der Reverb-Sendepegel auf "000" oder einen extrem kleinen Wert eingestellt wird, ist der Halleffekt unter Umständen nicht zu hören.

## CHORUS

Mit dem Chorus-Effekt können Sie die Klangfülle einer Stimme durch Tonhöhenmodulation verstärken. Es gibt zwei Effektarten: Chorus und Flanger. Chorus erzeugt einen volleren, wärmeren und lebendigeren Klang, während Flanger einen wirbelnden, metallischen Effekt bewirkt. Insgesamt vier Chorus-Typen stehen zur Wahl.

### 1 Im FUNCTION-Modus den Chorus-Effekt einschalten (Nr. 33) und den gewünschten Chorus-Typ einstellen (Nr. 34).

**Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:**

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

Eine Liste der Chorus-Typen finden Sie auf Seite 39.

### 2 Den Chorus-Sendepegel für die gewünschte(n) Stimme(n) einstellen.

Für die Stimmen "Main Voice", "Dual Voice" und "Split Voice" können individuelle Chorus-Effektstärken eingestellt werden. Stellen Sie den betreffenden Chorus-Sendepegelparameter im FUNCTION-Modus entsprechend ein (Main Voice: Nr. 05, Dual Voice: Nr. 15, Split Voice: Nr. 25). (Siehe Seiten 27, 30, 32.)

### 3 Den FUNCTION-Modus verlassen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen gemacht haben, drücken Sie einfach eine der anderen Modus-Tasten (SONG, STYLE oder VOICE).

#### HEISSER TIP

Der Chorus-Effekt kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden. (Siehe Seite 21.)

#### NOTIZ

- Der Chorus-Effekt wirkt nur auf die Tastatur-Stimme(n).
- Diese Einstellungen bleiben beim Ausschalten des Instruments nicht gespeichert. Für dauerhaften Datenerhalt müssen Sie sie in einer User-Bank der Performance Setup-Funktion abspeichern (Seite 56).
- Wenn das DJX von einem anderen MIDI-Gerät gesteuert wird, gibt es drei zusätzliche Chorus-Typen. (Einzelheiten siehe Seite 117.)

#### NOTIZ

Wenn der Chorus-Sendepegel auf "000" oder einen extrem kleinen Wert eingestellt wird, ist der Chorus-Effekt unter Umständen nicht zu hören.

## DSP

Die DSP-Effektstufe bietet viele Reverb- und Chorus-Effekte sowie eine Vielzahl anderer nützlicher und dynamische Effekte zum Vertiefen und Variieren des Klangs aktiver Stimmen. Als zusätzliche Effekte stehen unter anderem Reverse Gate, Phaser, Rotary Speaker, Tremolo, Echo, Delay, Distortion, Equalization und Wah zur Verfügung. Es gibt insgesamt 33 DSP-Typen.

### 1 Im FUNCTION-Modus den DSP-Effekt einschalten (Nr. 35) und den gewünschten DSP-Typ einstellen (Nr. 36).

#### Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

Eine Liste der DSP-Typen finden Sie auf Seite 39.

### 2 Den DSP-Sendepegel für die gewünschte(n) Stimme(n) einstellen.

Für die Stimmen "Main Voice", "Dual Voice" und "Split Voice" können individuelle DSP-Effektstärken eingestellt werden. Stellen Sie den betreffenden DSP-Sendepegelparameter im FUNCTION-Modus entsprechend ein (Main Voice: Nr. 06, Dual Voice: Nr. 16, Split Voice: Nr. 26). (Siehe Seiten 27, 30, 32.)

### 3 Den FUNCTION-Modus verlassen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen gemacht haben, drücken Sie einfach eine der anderen Modus-Tasten (SONG, STYLE oder VOICE).

#### HEISSER TIP

*Der DSP-Effekt kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden. (Siehe Seite 21.)*

#### NOTIZ

- Der DSP-Effekt wirkt nur auf die Tastatur-Stimme(n).
- Diese Einstellungen bleiben beim Ausschalten des Instruments nicht gespeichert. Für dauerhaften Datenerhalt müssen Sie sie in einer User-Bank der Performance Setup-Funktion abspeichern (Seite 56).
- Wenn das DJX von einem anderen MIDI-Gerät gesteuert wird, gibt es achtzehn zusätzliche DSP-Typen. (Einzelheiten siehe Seite 117.)

#### NOTIZ

*Wenn der DSP-Sendepegel auf "000" oder einen extrem kleinen Wert eingestellt wird, ist der DSP-Effekt unter Umständen nicht zu hören.*

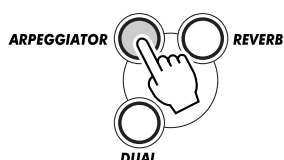
## ARPEGGIATOR

Mit dem Arpeggiator-Effekt können Sie mit der Main Voice automatisch vielfältige Patterns und Arpeggios erzeugen, indem Sie einfach eine oder mehrere Tasten im PERFORMANCE-Abschnitt der Tastatur anschlagen. Es gibt insgesamt sechzehn unterschiedliche Arpeggiator-Typen.

Die Arpeggiator-Geschwindigkeit hängt von der BPM-Einstellung ab (Seite 41). Die Geschwindigkeit kann beim Spielen auch per ASSIGN-Drehknopf oder RIBBON CONTROLLER variiert werden (wenn einem dieser beiden Regler mit dem Parameter "ArpSpeed" die entsprechende Steuerfunktion zugeordnet ist; siehe Seiten 64 und 67).

### 1 Den Arpeggiator-Effekt einschalten.

Drücken Sie die ARPEGGIATOR-Taste.



Zeigt an, daß der Arpeggiator-Effekt eingeschaltet ist.

### HEISSER TIP

• Das DJX hat zusätzlich eine Arpeggiator Hold-Funktion, die einem angeschlossenen Fußschalter zugeordnet werden kann, um den Arpeggiator auch dann weiterlaufen zu lassen, wenn keine Tasten angeschlagen werden. (Siehe Seite 21.)

• Der Arpeggiator-Effekt kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter (Seite 21) oder über den FUNCTION-Parameter Nr. 37 (Seite 38) ein- und ausgeschaltet werden.

### 2 Im FUNCTION-Modus den Arpeggiator-Typ auswählen (Nr. 38)

**Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:**

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

Eine Liste der Arpeggiator-Typen finden Sie auf Seite 38.

### 3 Den FUNCTION-Modus verlassen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen gemacht haben, drücken Sie einfach eine der anderen Modus-Tasten (SONG, STYLE oder VOICE).

### NOTIZ

• Diese Einstellungen bleiben beim Ausschalten des Instruments nicht gespeichert. Für dauerhaften Datenerhalt müssen Sie sie in einer User-Bank der Performance Setup-Funktion abspeichern (Seite 56).

• Wenn beim Einschalten des Arpeggiator-Effekts Tasten gehalten werden, setzt der Effekt erst beim darauffolgenden Tastenanschlag ein. Sollte der Arpeggiator-Effekt ausgeschaltet werden, während Tasten noch gehalten werden, läuft der Effekt weiter, bis man die gehaltenen Tasten freigibt.

## FUNCTION-Parameter — Effekte

Mit den Effektparametern des FUNCTION-Modus können Sie alle erforderlichen Effekteinstellungen vornehmen (mit Ausnahme der Sendepiegel, die mit den entsprechenden Main Voice-, Dual Voice- bzw. Split Voice-Parametern eingestellt werden). Die Effektparameter erlauben die folgenden Einstellungen:

- Reverb-Effekt EIN/AUS
- Reverb-Typ
- Chorus-Effekt EIN/AUS
- Chorus-Typ
- DSP-Effekt EIN/AUS
- DSP-Typ
- Arpeggiator-Effekt EIN/AUS
- Arpeggiator-Typ

## FUNCTION-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich	Beschreibung
F31	Reverb-Effekt EIN/AUS	Reverb	on, off	Zum Ein- und Ausschalten des Reverb-Effekts. (Dieselbe Funktion wie die REVERB-Taste. Kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden; siehe Seite 21.)
F32	Reverb-Typ	RevType	(Siehe Liste "Reverb-Typen" weiter unten.)	(Siehe Liste "Reverb-Typen" weiter unten.)
F33	Chorus-Effekt EIN/AUS	Chorus	on, off	Zum Ein- und Ausschalten des Chorus-Effekts. Diese Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)
F34	Chorus-Typ	ChoType	(Siehe Liste "Chorus-Typen" weiter unten.)	(Siehe Liste "Chorus-Typen" weiter unten.)
F35	DSP-Effekt EIN/AUS	Dsp	on, off	Zum Ein- und Ausschalten des DSP-Effekts. Diese Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)
F36	DSP-Typ	DspType	(Siehe Liste "DSP-Typen" weiter unten.)	(Siehe Liste "DSP-Typen" weiter unten.)
F37	Arpeggiator-Effekt EIN/AUS	Arpgator	on, off	Zum Ein- und Ausschalten des Arpeggiator-Effekts. (Dieselbe Funktion wie die ARPEGGIATOR-Taste. Kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden; siehe Seite 21.)
F38	Arpeggiator-Typ	ArpgType	(Siehe Liste "Arpeggiator-Typen" weiter unten.)	(Siehe Liste "Arpeggiator-Typen" weiter unten.)

## ■ Effekt-Typen

### Arpeggiator-Typen

Nr.	Name	Displayname	Beschreibung
1	Techno-A	Techno-A	Typisches Eurobeat-Techno-Pattern.
2	Techno-B	Techno-B	Typisches UK-Techno-Pattern.
3	Techno-C	Techno-C	Typisches japanisches Techno-Pattern.
4	Techno-D	Techno-D	Typisches deutsches Techno-Pattern.
5	Dance/House	DAHouse	Synkopiertes Dance- oder House-Music-Pattern.
6	Syncopation	Syncopa	Synkopiertes Pattern mit extremen Oktavensprüngen.
7	BaseLine	BaseLine	Arpeggio-Pattern speziell für Baß. (Am besten mit nur einer oder zwei Noten.)
8	Echo	Echo	Zwei Takte langes Pattern mit Echoeffekt.
9	Techno Echo	TekkEcho	Techno-Pattern mit Echo-Effekt
10	Sweep	Sweep	Zwei Takte langes Pattern mit extremen Oktavensprüngen.
11	Pulse	Pulse	Zwei Takte langes Pattern mit extremen Oktavensprüngen; wirkungsvoll mit einer in der unteren Oktave gehaltenen Note (für Baßimpuls).
12	Up	Up	Arpeggio-Pattern aufwärts (alle gehaltenen Noten).
13	Down	Down	Arpeggio-Pattern mit Notenfolge abwärts (alle gehaltenen Noten).
14	Up & Down (A)	UpDownA	Arpeggio-Pattern (Version A) mit Notenfolge aufwärts und abwärts (alle gehaltenen Noten).
15	Up & Down (B)	UpDownB	Arpeggio-Pattern (Version B) mit Notenfolge aufwärts und abwärts (alle gehaltenen Noten).
16	Random	Randm	Arpeggio-Pattern mit zufälligem Verlauf (alle gehaltenen Noten).

### Reverb-Typen

Nr.	Typ	Display-name	Beschreibung
1	Hall 1	Hall1	Nachhall in einem Konzertsaal.
2	Hall 2	Hall2	
3	Room 1	Room1	Nachhall in einem kleineren Raum.
4	Room 2	Room2	
5	Stage 1	Stage1	Halleffekte für Soloinstrumente.
6	Stage 2	Stage2	
7	Plate 1	Plate1	Hallplatten-Simulationen.
8	Plate 2	Plate2	
9	Off	Off	Kein Effekt.

### Chorus-Typen

Nr.	Typ	Display-name	Beschreibung
1	Chorus 1	Chorus1	Traditionelle Programme mit reichem, warmem Chorus-Effekt.
2	Chorus 2	Chorus2	
3	Flanger 1	Flanger1	Betonte Dreiphasenmodulation mit leicht metallischem Klang.
4	Flanger 2	Flanger2	
5	Off	Off	Kein Effekt.

### DSP-Typen

Nr.	Typ	Display-name	Beschreibung
1	Hall 1	Hall1	Nachhall in einem Konzertsaal.
2	Hall 2	Hall2	
3	Room 1	Room1	Nachhall in einem kleineren Raum.
4	Room 2	Room2	
5	Stage 1	Stage1	Halleffekte für Soloinstrumente.
6	Stage 2	Stage2	
7	Plate 1	Plate1	Hallplatten-Simulationen.
8	Plate 2	Plate2	
9	Early Reflection 1	ER1	Nur frühe Reflexionen.
10	Early Reflection 2	ER2	
11	Gate Reverb	Gate1	Halleffekt mit Torschaltung, bei dem der Nachhall zur Erzielung eines Spezialeffekts nach kurzer Zeit unterdrückt wird.
12	Reverse Gate	Gate2	Wie Gate Reverb, jedoch mit zunehmendem Nachhallpegel.
13	Chorus 1	Chorus1	Traditionelle Chorus-Programme mit vollem, warmem Chorus-Effekt.
14	Chorus 2	Chorus2	
15	Flanger 1	Flanger1	Betonte Dreiphasenmodulation mit leicht metallischem Klang.
16	Flanger 2	Flanger2	
17	Symphonic	Symphony	Außergewöhnlich reicher und tiefer Chorus-Effekt.
18	Phaser	Phaser	Betont metallische Modulation mit periodischer Phasenumkehr.
19	Rotary Speaker 1	Rotary1	Rotorbox-Simulationen.
20	Rotary Speaker 2	Rotary2	
21	Tremolo 1	Tremolo1	Satter Tremoloeffekt mit Lautstärke- und Tonhöhenmodulation.
22	Tremolo 2	Tremolo2	
23	Guitar Tremolo	Tremolo3	Simuliertes E-Gitarren-Tremolo.
24	Auto Pan	AutoPan	Panoramaeffekt, der den Ton automatisch wandern läßt (nach links, rechts, vorne und hinten).
25	Auto Wah	AutoWah	Wiederholer, filtergesteuerter Wah-Wah-Effekt.
26	Delay Left - Center - Right	DelayLCR	Unabhängige Verzögerungseffekte für Panorama-Positionen Links, Rechts und Mitte.
27	Delay Left - Right	DelayLR	Anfängliche Verzögerung auf beiden Kanälen mit zwei unabhängigen Feedback-Delays.
28	Echo	Echo	Stereo-Delay mit unabhängiger Feedback-Pegeleinstellung für beide Kanäle.
29	Cross Delay	CrossDly	Komplexer Effekt, bei dem die wiederholten Verzögerungen sprunghaft zwischen dem linken und rechten Kanal wechseln.
30	Distortion Hard	D Hard	Harter Verzerrungsklang.
31	Distortion Soft	D Soft	Leiser, warmer Verzerrungsklang.
32	EQ Disco	EQ Disco	Equalizer-Effekt zur Verstärkung der hohen und tiefen Frequenzen, was einen für Disco-Musik typischen Klang ergibt.
33	EQ Telephone	EQ Tel	Equalizer-Effekt zur Abschwächung der hohen und tiefen Frequenzen, wodurch der Eindruck vermittelt wird, daß man den Ton durch einen Telefonhörer hört.
34	Off	Off	Kein Effekt.

# SONG-WIEDERGABE – DER SONG-MODUS

**Der Song-Modus bietet sechs Songs: drei Demo-Songs, die mit den vollen und dynamischen Sounds des DJX erstellt wurden, und drei User-Songs, die Sie zum Aufnehmen eigener Stücke verwenden können.**

Die Demo-Songs sind generell zum Anhören gedacht — Sie können jedoch, wenn Sie möchten, auf der Tastatur dazuspielen.

Die User-Songs sind anfänglich noch "leer" und können nur abgespielt werden, nachdem Sie etwas aufgenommen haben. (Wie Sie eigene Songs aufnehmen, erfahren Sie auf Seite 80.)

## Displayanzeigen bei Songwiedergabe

Wenn PART CONTROL eingeschaltet ist, wird hier der Status der PART SELECT- und PART ON/OFF-Tasten angezeigt. (Siehe Seite 60.)

Nummer des aktuellen Taktes

Songnummer; "All" bedeutet, daß alle Songs in chronologischer Reihenfolge gespielt werden.

Songname

Beim Abspielen eines User-Songs (mit bespielter Akkordspur) wird hier der Name des aktuellen Akkords angezeigt.



Diese "Pegelanzeigen" informieren über die auf den einzelnen Spuren aufgezeichneten Spieldaten.

Hier werden die gegenwärtig spielenden Spuren angezeigt. (Die Spuren können während der Wiedergabe mit der entsprechenden SONG MEMORY-Taste individuell stummgeschaltet und wieder zugeschaltet werden.)

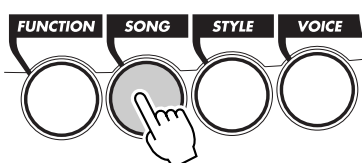
### SCHELL >>> KURS

- 1 **Auf Song-Modus schalten.** (Die SONG-Taste drücken.)
- 2 **Einen Song wählen** (über die Zifferntasten.)
- 3 **Die Song-Wiedergabe** (mit der START/STOP-Taste) **starten und stoppen.**

## AUSWÄHLEN UND ABSPIELEN EINES SONGS

### 1 Auf Song-Modus schalten.

Drücken Sie die SONG-Taste.



Zeigt an, daß der Song-Modus gewählt ist.

Songname und -nummer

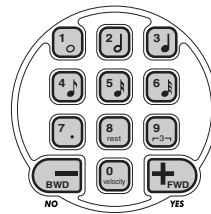




**2 Die Nummer des gewünschten Songs auswählen.**

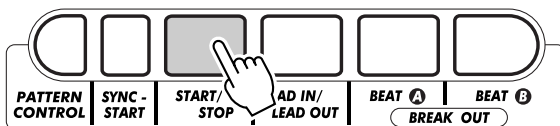
Geben Sie die Nummer über das Zifferntastenfeld ein.

Songnummern werden genau so angewählt wie Stimmnummern (siehe Seite 25). Sie können die Nummer entweder über die Zifferntasten direkt eingeben oder durch Weiterschalten mit den Tasten + und - (aufwärts/abwärts) bzw. mit der SONG-Taste (aufwärts) anwählen.



**3 Den gewählten Song abspielen lassen.**

Drücken Sie die START/STOP-Taste. Während der Song spielt, werden die Nummer des aktuellen Taktes und Akkorde auf dem Display angezeigt.



**4 Zum Hören eines anderen Songs Schritt 2 erneut ausführen.**

**5 Den Song stoppen.**

Drücken Sie die START/STOP-Taste. Wenn die Wiedergabe mit der START/STOP-Taste gestartet wurde, stoppt sie am Ende des Songs automatisch.

**HEISSER TIP**

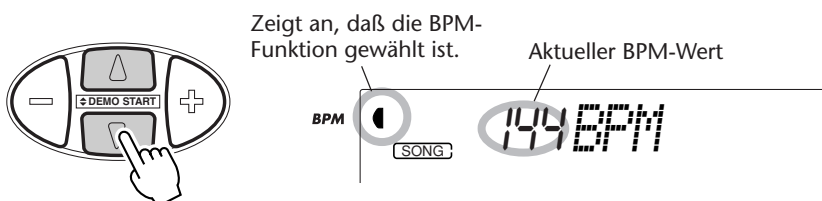
- Sie können mit der gegenwärtig gewählten Stimme (Voice) zum Song dazuspielen und bei Bedarf eine andere Stimme für Ihr Tastaturspiel auswählen. Hierzu schalten Sie während der Songwiedergabe einfach in den Voice-Modus, um dort die gewünschte Stimme zu wählen.
- Die START/STOP-Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)

**ÄNDERN DER BPM-EINSTELLUNG (TEMPO)**

Das Tempo für Song- bzw. Pattern-Wiedergabe kann innerhalb des Bereichs von 32 bis 280 BPM (Schläge pro Minute) beliebig eingestellt werden.

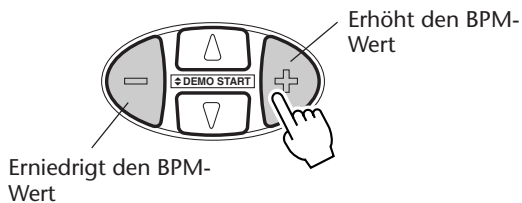
**1 Die BPM-Funktion des OVERALL-Menüs auswählen.**

Drücken Sie die OVERALL-Taste ▲ oder ▼, ggf. wiederholt, bis "BPM" auf dem Display erscheint.



## 2 Den Wert ändern.

Stellen Sie nun mit den OVERALL-Tasten + und - den gewünschten BPM-Wert ein. Zum übergangslosen Erhöhen/Erniedrigen des Werts können Sie die Taste auch gedrückt halten.



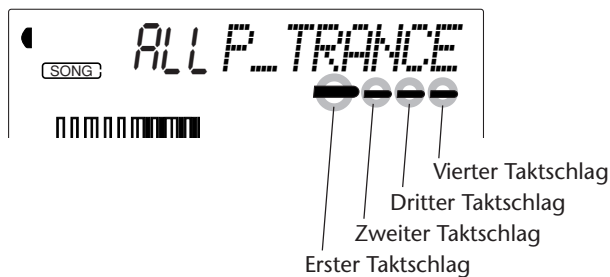
### Rücksetzung auf den Vorgabe-BPM-Wert

Für jeden Song und jeden Style gibt es eine eigene BPM-Vorgabeeinstellung. Nach Ändern des BPM-Werts können Sie die anfängliche Vorgabeeinstellung direkt wieder aufrufen, indem Sie die OVERALL-Tasten + und - gleichzeitig drücken (wenn BPM im OVERALL-Menü gewählt ist).

Beim Auswählen eines anderen Songs bzw. Styles wird der BPM-Wert automatisch auf den entsprechenden Vorgabewert rückgesetzt. (Wenn Sie jedoch während der Wiedergabe einen anderen Style wählen, wird der eingestellte BPM-Wert beibehalten.) Beim Einschalten des DJX wird als Tempo automatisch 142 BPM vorgegeben.

## ÜBER DIE TAKTSCHLAGANZEIGE

Dieses Displayfeld gibt eine bequeme, leicht zu verstehende Rhythmusanzeige bei Song- bzw. Style-Wiedergabe. Die dunklen Balken unter dem Namensfeld des Displays blinken synchron zum jeweiligen Taktschlag auf. Der erste dunkle Balken zeigt den ersten Schlag des jeweiligen Taktes an, und die anderen Balken blinken bei den folgenden Schlägen der Reihe nach auf.

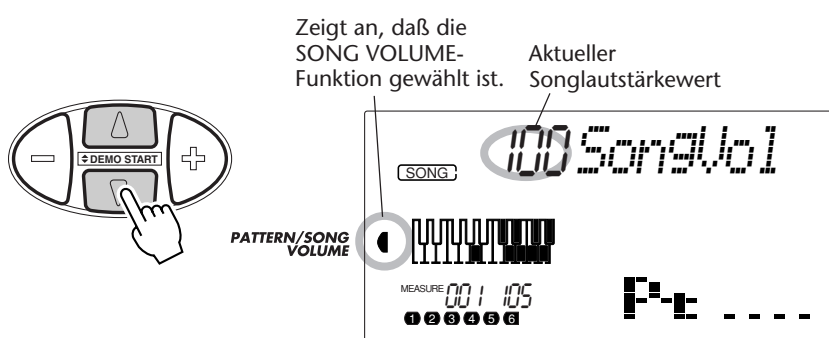


## EINSTELLEN DER SONGLAUTSTÄRKE

Die Wiedergabelautstärke des Songs kann bei Bedarf geändert werden. Diese Regelfunktion wirkt nur auf die Songlautstärke. Der Einstellbereich geht von 000 bis 127.

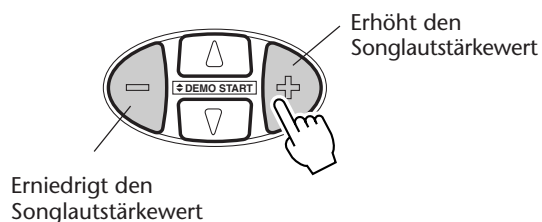
### 1 Die SONG VOLUME-Funktion des OVERALL-Menüs auswählen.

Drücken Sie die OVERALL-Taste ▲ oder ▼, ggf. wiederholt, bis "SongVol" auf dem Display erscheint.



### 2 Den Wert ändern.

Stellen Sie nun mit den OVERALL-Tasten + und - den gewünschten Songlautstärkewert ein. Zum übergangslosen Erhöhen/Erniedrigen des Werts können Sie die Taste auch gedrückt halten.



#### Rücksetzung auf den Vorgabewert

Nach Ändern der Songlautstärke können Sie die Funktion direkt wieder auf den Vorgabewert rücksetzen, indem Sie die OVERALL-Tasten + und - gleichzeitig drücken (wenn SONG VOLUME im OVERALL-Menü gewählt ist).

#### NOTIZ

Die Songlautstärke kann nur im Song-Modus geändert werden. (Im Style-Modus dient diese Funktion zum Einstellen der Pattern-Lautstärke.)

# PATTERNS – DER STYLE-MODUS

**Der Style-Modus bietet eine Vielfalt aufregender, dynamischer Patterns, einschließlich Rhythmen, Beats und Instrumentalparts, die praktisch das komplette Spektrum von Dance und anderen neuen Musikgenres abdecken.**

Insgesamt 100 verschiedene Styles stehen in unterschiedlichen Kategorien zur Wahl. Jeder Style bietet verschiedene "Sektionen" — Lead In, Beat A und B (mit Break Outs) und Lead Out —, die Sie beim Spielen je nach Bedarf abrufen können. Jeder Style ist darüber hinaus mit seiner eigenen "Companion Voice" programmiert, so daß beim Auswählen eines Styles automatisch eine optimal dazu passende Stimme mit abgerufen wird.

Die Pattern-Funktionen, die in den Styles integriert sind, untermalen Ihr Spiel durch aufregende Instrumentalbegleitung. Sie erlauben außerdem eine einfache Kontrolle über Baßbegleitung, Akkorde und andere Phrasen — Sie schlagen hierfür einfach einzelne Tasten im PATTERN-Abschnitt der Tastatur an. (Siehe Seite 50.)

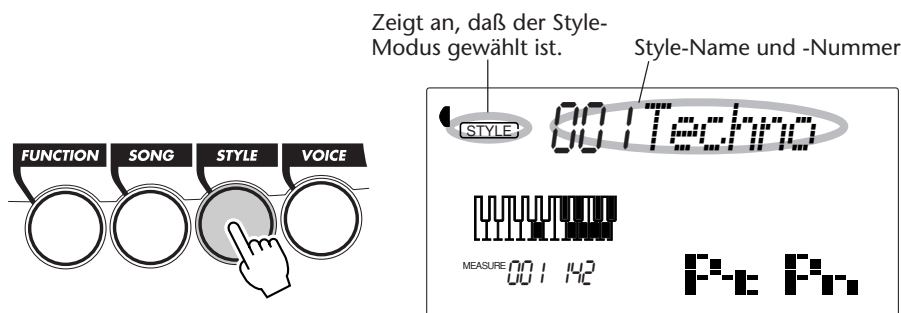
## SCHELL ▶ ▶▶ KURS

- 1 **Auf Style-Modus schalten.** (Die die STYLE-Taste drücken.)
- 2 **Einen Style wählen** (mit den Zifferntasten).
- 3 **PATTERN CONTROL einschalten** (wenn die Funktion noch nicht eingeschaltet war).
- 4 **Das Pattern starten.** (Die START/STOP-Taste drücken oder die SYNC-START-Funktion verwenden.)
- 5 **Das Pattern stoppen.** (Eine der folgenden Tasten drücken: START/STOP, LEAD IN/LEAD OUT, SYNC-START.)

## AUSWÄHLEN EINES STYLES UND SPIELEN DER PATTERNS

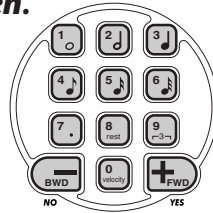
### 1 ▶ **Auf Style-Modus schalten.**

Drücken Sie die STYLE-Taste.



## 2 Die Nummer des gewünschten Styles wählen.

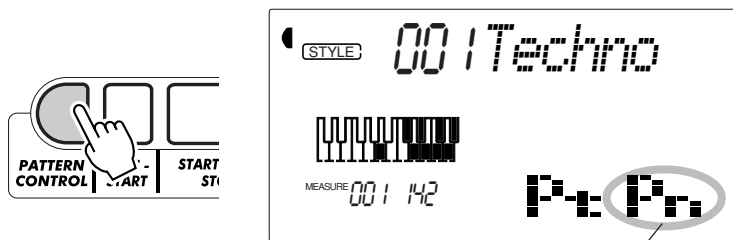
Geben Sie die Nummer über das Zifferntastenfeld ein. Die Style-Kategorien und -Nummern sind am Bedienfeld aufgedruckt. Ein komplettes Verzeichnis der wählbaren Styles finden Sie auf Seite 113.



Für die Auswahl der Style-Nummer gibt es dieselben Möglichkeiten wie bei den Stimmnummern (siehe Seite 25). Sie können die Nummer entweder über die Zifferntasten direkt eingeben oder durch Weiterschalten mit den Tasten + und - (aufwärts/abwärts) bzw. mit der STYLE-Taste (aufwärts) anwählen.

## 3 PATTERN CONTROL einschalten (falls die Funktion noch nicht eingeschaltet war).

Wenn PATTERN CONTROL momentan ausgeschaltet ist ("---" wird im PATTERN CONTROL-Feld des Piktogrammfensters angezeigt), schalten Sie die Funktion durch einen Druck auf die PATTERN CONTROL-Taste ein.



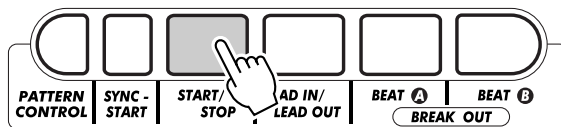
Zeigt an, daß PATTERN CONTROL eingeschaltet ist.

## 4 Die Pattern-Wiedergabe starten.

Zum Starten der Pattern-Wiedergabe gibt es mehrere Möglichkeiten:

### Drücken der START/STOP-Taste

Die Pattern-Wiedergabe setzt dabei direkt ein, und die gegenwärtig gewählte Beat-Sektion (A oder B) spielt.



Sie können die Beat-Sektion A bzw. B vor Betätigen der START/STOP-Taste durch einen Druck auf die entsprechende Taste (BEAT A oder BEAT B) vorwählen. (Im Piktogramm-Feld des Displays erscheint zur Bestätigung kurz der Buchstabe der gewählten Sektion: "A" oder "B".)

Zeigt die gewählte Sektion (Beat A oder B).

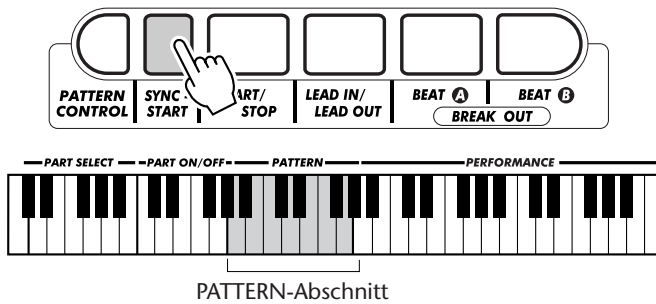


### HEISSER TIP

Die START/STOP-Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)

### Synchronisierter Start

Das DJX bietet eine "Synchronstartfunktion", die es Ihnen ermöglicht, den Pattern-Einsatz mit dem ersten Tastenanschlag zu synchronisieren. Drücken Sie hierzu zunächst die SYNC-START-Taste (die Taktschlagbalken unter dem Style-Namen signalisieren durch Blinken die SYNC-START-Bereitschaft), und schlagen Sie dann auf der Tastatur im PATTERN-Abschnitt eine Taste an.

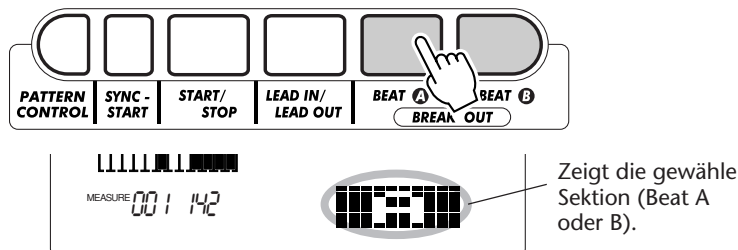


### Start mit einer Lead In-Sektion

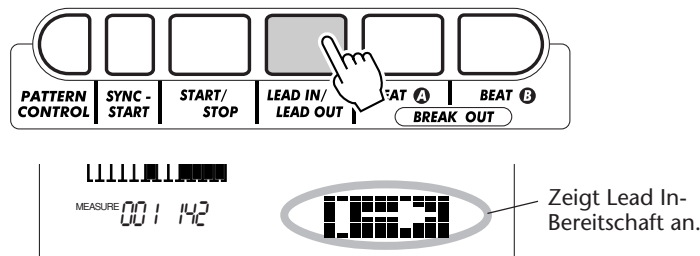
Jeder Style hat eine eigene Lead In-Sektion, die zwei oder vier Takte lang ist. Viele der Lead In-Sektionen warten auch mit speziellen Akkordwechseln und Verzerrungen auf, die Ihre Darbietungen ausschmücken.

Zum Starten mit einer Lead In-Sektion:

- 1) Die Taste BEAT A oder BEAT B drücken, um die Beat-Sektion (A oder B) vorzuwählen, die nach dem Lead In spielen soll.



- 2) Die LEAD IN-Taste drücken.



Zum Starten der Lead In-Sektion und des Patterns drücken Sie die START/STOP-Taste.

Nachdem die Lead In-Sektion bis zu ihrem Ende gespielt wurde, zeigt der im Piktogramm-Feld des Displays kurz erscheinende Buchstabe "A" oder "B" an, daß die gewählte Beat-Sektion gegenwärtig spielt.

**NOTIZ**

Das Instrument schaltet automatisch auf SYNC-START-Bereitschaft, wenn:  
 \* es eingeschaltet wird.  
 \* PART CONTROL (Seite 59) eingeschaltet wird.

**HEISSER TIP**

Die LEAD IN-Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)

**Über die Taktschlaganzeige**  
 Die dunklen Balken unter dem Style-Namen blinken während der Wiedergabe des Patterns (oder im SYNC-START-Bereitschaftszustand) im Rhythmus des aktuellen Tempos auf. Die blinkenden Balken geben eine visuelle Anzeige von sowohl dem Tempo als auch der Taktart des Patterns. (Einzelheiten siehe Seite 42.)

## 5 Das Pattern stoppen.

Zum Beenden der Pattern-Wiedergabe gibt es drei Möglichkeiten:

### Drücken der START/STOP-Taste

Das Pattern stoppt sofort

### Ausklang mit einer Lead Out-Sektion

Drücken Sie die LEAD IN/LEAD OUT-Taste. Die Pattern-Wiedergabe stoppt dann am Ende der Lead Out-Sektion.

### Drücken der SYNC-START-Taste

Hierdurch wird das Pattern sofort gestoppt und wieder auf SYNC-START-Bereitschaft geschaltet, so daß Sie das Pattern durch Spielen eines Akkords oder Anschlagen einer Taste im PATTERN-Abschnitt der Tastatur erneut starten können.

**HEISSER TIP**

- Die *START/STOP-* oder die *LEAD OUT-* Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)
- Wenn die *Lead Out-Sektion* allmählich langsamer werdend (*ritardando*) ausklingen soll, drücken Sie die *LEAD IN/LEAD OUT-* Taste zweimal schnell aufeinanderfolgend.

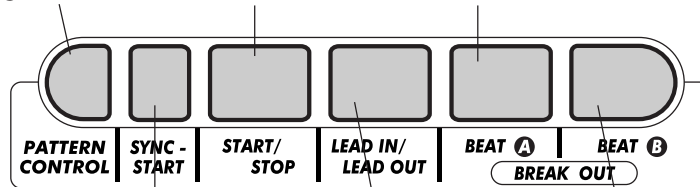
# PATTERN-STEUERFUNKTIONEN

Im Style-Modus kann die Pattern-Wiedergabe mit den Tasten unter dem Display gesteuert werden.

Mit dieser Taste wird der PATTERN-Abschnitt der Tastatur abwechselnd aktiviert und deaktiviert. Wenn PATTERN CONTROL ausgeschaltet (deaktiviert) ist, können die Akkorde des Patterns nicht durch Tastenanschläge geändert werden.

Mit dieser Taste wird die Pattern-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt.

Diese Taste dient zum Wählen der Beat-Sektion A bzw. zum Einfügen der Break Out-Sektion A. (Siehe Seite 48.)



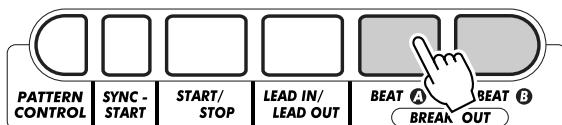
Mit dieser Taste wird die Synchronstartfunktion abwechselnd ein- und ausgeschaltet. (Siehe Seite 46.)

Diese Taste dient zum Wählen der Lead In- bzw. Lead Out-Sektion. (Siehe Seiten 46, 47.)

Diese Taste dient zum Wählen der Beat-Sektion B bzw. zum Einfügen der Break Out-Sektion B. (Siehe Seite 48.)

## PATTERN-SEKTIONEN (BEAT A, BEAT B UND BREAK OUTS)

Während das Pattern spielt, können Sie es mit den Tasten BEAT A/B (BREAK OUT) durch Variationen auflockern. Dabei wird automatisch eine von vier Break Out-Sektionen gespielt, die sauber in die nächste Beat-Sektion überleitet — auch dann, wenn es sich um dieselbe Sektion handelt.



Wird angezeigt, während die Break Out-Sektion spielt.

Jeder Style hat vier unterschiedliche Break Out-Sektionen, die je nach Sektionsübergang gespielt werden:

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

### HEISSER TIP

Diese Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)

### NOTIZ

Beim Drücken der BEAT A- oder BEAT B-Taste setzt das Break Out sofort ein, wonach am Anfang des nächsten Taktes die neu gewählte Sektion (A oder B) spielt. Wenn Sie die BEAT A- oder BEAT B-Taste jedoch am letzten Schlag eines Taktes drücken, setzt das Break Out am ersten Schlag des nächsten Taktes ein.

## BPM-WERTS (TEMPO)

Das Tempo der Song/Pattern-Wiedergabe kann innerhalb des Bereichs von 32 bis 280 BPM (Schläge pro Minute) eingestellt werden. Die BPM-Einstellung ist auf Seite 41 beschrieben.

### NOTIZ

Jeder Style hat seine eigene Vorgabe- bzw. Standard-BPM-Einstellung (Tempo). (Wie Sie das Tempo auf den BPM-Vorgabewert rücksetzen, ist auf Seite 42 beschrieben.) Wenn Sie bei gestoppter Pattern-Wiedergabe einen anderen Style wählen, wird BPM automatisch auf den Vorgabewert des neuen Styles rückgesetzt. Falls Sie jedoch während der Wiedergabe einen anderen Style wählen, wird der aktuelle BPM-Wert beibehalten. (Auf diese Weise können Sie die Styles wechseln, ohne daß der BPM-Wert sich dabei ändert.)

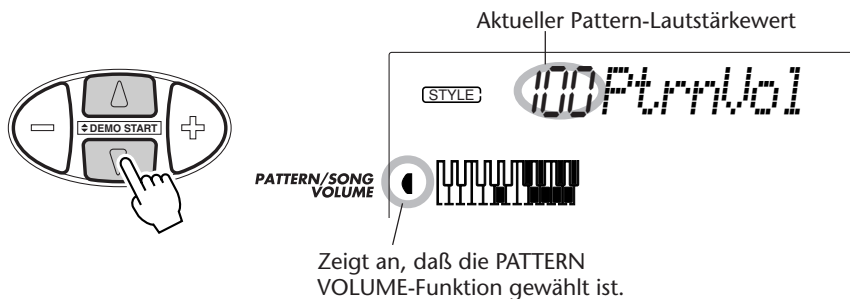


## EINSTELLEN DER PATTERN-LAUTSTÄRKE

Die Lautstärke für Pattern-Wiedergabe kann bei Bedarf geändert werden. Diese Regelfunktion bewirkt nur eine Veränderung der Pattern-Lautstärke. Der Einstellbereich geht von 000 bis 127.

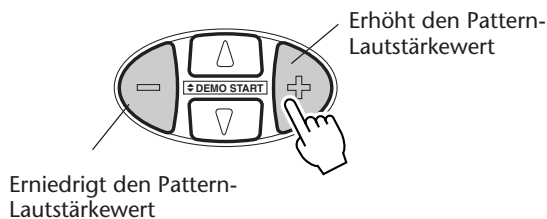
### 1 Die PATTERN VOLUME-Funktion des OVERALL-Menüs auswählen.

Drücken Sie die OVERALL-Taste ▲ oder ▼, ggf. wiederholt, bis "PtrnVol" auf dem Display erscheint.



### 2 Den Wert ändern.

Stellen Sie nun mit den OVERALL-Tasten + und - den gewünschten Pattern-Lautstärkewert ein. Zum übergangslosen Erhöhen/Erniedrigen des Werts können Sie die Taste auch gedrückt halten.



#### Rücksetzung auf den Vorgabewert

Nach Ändern der Pattern-Lautstärke können Sie die Funktion direkt wieder auf den Vorgabewert rücksetzen, indem Sie die OVERALL-Tasten + und - gleichzeitig drücken (wenn PATTERN VOLUME im OVERALL-Menü gewählt ist).

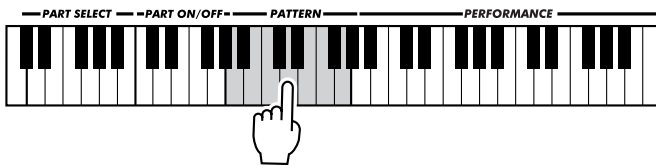
#### NOTIZ

Die Pattern-Lautstärke kann nur geändert werden, wenn der Style-Modus aktiv ist.

# FINGERSATZ

Wenn PATTERN CONTROL eingeschaltet ist (Seite 45), erzeugt das DJX automatisch die Begleitspuren — Drums, Percussion, Baß, Akkorde, Hits und andere Phrasen — und paßt Akkordwechsel an Ihr Spiel an. Sie brauchen nur einzelne Töne oder Akkorde im PATTERN-Abschnitt der Tastatur zu spielen — das DJX begleitet Sie dabei vollautomatisch!

Sie können Akkorde selbstverständlich voll greifen (wie in der unten abgedruckten Übersicht dargestellt), um entsprechende harmonische Pattern-Variationen zu bewirken. Wenn Sie lediglich einzelne Tasten anschlagen, erzeugt das DJX automatisch passende Akkorde, die auf dem jeweiligen Grundton basieren.



So werden beispielsweise beim Techno-Style (Nr. 001) durch Anschlagen einzelner Tasten ausschließlich Moll-Akkorde erzeugt und bei Trip Hop (Nr. 002) ausschließlich Moll-Septakkorde mit Unidezime usw. Hierdurch können Sie die musikalisch und stilistisch am besten passenden Akkorde schnell und einfach spielen — mit einem Finger!

Die folgende Übersicht zeigt, basierend auf der Tonart C-Dur, die Akkordgriffe, die erkannt und umgesetzt werden. Bei eingeschalteter PART CONTROL-Funktion reicht der PATTERN-Abschnitt unter Umständen nicht zum vollen Greifen von Akkorde aus, da er in diesem Fall nur zwölf Tasten umfaßt. Wenn Sie die Akkorde im PATTERN-Abschnitt voll greifen möchten, sollten Sie PART CONTROL ausschalten. (Siehe Seite 59.)

**NOTIZ**

- Beim Greifen von vollen Akkorden ändert sich der Pattern-Akkord unter Umständen nicht wie erwartet. Beispiel: Greifen eines Dur-Akkord mit großer Septime bewirkt keinen Akkordwechsel, wenn das Pattern auf Moll- und Dominant-Septakkordphrasen basiert.
- Akkorde, die Sie im PATTERN-Abschnitt der Tastatur greifen, werden auch bei gestoppter Pattern-Wiedergabe erkannt und umgesetzt. Sie spielen dann auf einer "Split-Tastatur", mit Baß und Akkorden im linken Abschnitt und der normal gewählten Voice im rechten.

**Erkannte Akkordgriffe (Grundton: C)**

<b>C</b> 	<b>C(9)</b> 	<b>C6</b> 	<b>C6(9)</b> 	<b>CM7</b> 	<b>CM7(9)</b> 	<b>CM7(#11)</b> 	<b>C(b5)</b> 	<b>CM7b5</b> 
<b>Csus4</b> 	<b>Caug</b> 	<b>CM7aug</b> 	<b>Cm</b> 	<b>Cm(9)</b> 	<b>Cm6</b> 	<b>Cm7</b> 	<b>Cm7(9)</b> 	<b>Cm7(11)</b> 
<b>CmM7</b> 	<b>CmM7(9)</b> 	<b>Cm7b5</b> 	<b>CmM7b5</b> 	<b>Cdim</b> 	<b>Cdim7</b> 	<b>C7</b> 	<b>C7(b9)</b> 	<b>C7(b13)</b> 
<b>C7(9)</b> 	<b>C7(#11)</b> 	<b>C7(13)</b> 	<b>C7(#9)</b> 	<b>C7b5</b> 	<b>C7aug</b> 	<b>C7sus4</b> 	<b>C1+2+5</b> 	

\* Noten in Klammern brauchen nicht gegriffen zu werden; die Akkorde werden auch ohne sie erkannt.

Akkordname/[Abkürzung]	Normaler Griff	Akkord (C)	Displayname
Dur [M]	1 - 3 - 5	C	C
Dur-Akkord mit hinzugefügter None [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C(9)	C(9)
Dur-Akkord mit Sexte [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6	C6
Dur-Akkord mit Sexte und None [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C6(9)	C6(9)
Dur-Akkord mit großer Septime [M7]	1 - 3 - (5) - 7 oder 1 - (3) - 5 - 7	CM7	CM7
Dur-Akkord mit großer Septime und None [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7(9)	CM7(9)
Dur-Akkord mit hinzugefügter großer Septime und übermäßiger Undezime [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 oder 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7(#11)	CM7(#11)
Dur-Akkord mit verminderter Quinte [(b5)]	1 - 3 - b5	C(b5)	Cb5
Dur-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	CM7b5	CM7b5
Vorgehaltene Quarte [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4	Csus4
Übermäßig [aug]	1 - 3 - #5	Caug	Caug
Übermäßiger Dur-Akkord mit großer Septime [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug	CM7aug
Moll [m]	1 - b3 - 5	Cm	Cm
Moll-Akkord mit hinzugefügter None [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	Cm(9)	Cm(9)
Moll-Akkord mit Sexte [m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6	Cm6
Moll-Septakkord [m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7	Cm7
Moll-Septakkord mit None [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	Cm7(9)	Cm7(9)
Moll-Septakkord mit hinzugefügter Undezime [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7(11)	Cm7(11)
Moll-Septakkord mit großer Septime [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7	CmM7
Moll-Septakkord mit großer Septime und None [mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7(9)	CmM7(9)
Moll-Septakkord mit verminderter Quinte [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	Cm7b5	Cm7b5
Moll-Septakkord mit großer Septime und verminderter Quinte [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7b5	CmM7b5
Vermindert [dim]	1 - b3 - b5	Cdim	Cdim
Verminderter Septakkord [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7	Cdim7
Dur-Septakkord [7]	1 - 3 - (5) - b7 oder 1 - (3) - 5 - b7	C7	C7
Dur-Septakkord mit kleiner None [7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7(b9)	C7(b9)
Dur-Septakkord mit hinzugefügter verminderter Tredezime [7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7(b13)	C7(b13)
Dur-Septakkord mit hinzugefügter None [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C7(9)	C7(9)
Dur-Septakkord mit hinzugefügter übermäßiger Undezime [7#11]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 oder 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C7(#11)	C7(#11)
Dur-Septakkord mit hinzugefügter Tredezime [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C7(13)	C7(13)
Dur-Septakkord mit großer None [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7(#9)	C7(#9)
Dur-Septakkord mit verminderter Quinte [7b5]	1 - 3 - b5 - b7	C7b5	C7b5
Übermäßiger Dur-Septakkord [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C7aug	C7aug
Dur-Septakkord mit vorgehaltener Quarte [7sus4]	1 - 4 - (5) - b7	C7sus4	C7sus4
Eines plus Zwei plus Fünf [1+2+5]	1 - 2 - 5	C1+2+5	C

**NOTIZ**

- Noten in Klammern brauchen nicht gegriffen zu werden.
- Wenn Sie drei nebeneinanderliegende Tasten (weiße und schwarze) anschlagen, wird die Akkordwiedergabe stummgeschaltet, so daß nur die Rhythmusinstrumente weiterspielen (CHORD CANCEL-Funktion).
- Beim gleichzeitigen Anschlagen desselben Grundtons in zwei benachbarten Oktaven wird ein Pattern erzeugt, das lediglich auf dem Grundton basiert.
- Eine reine Quinte (1+5) erzeugt ein nur auf Grundton und Quinte basierendes Pattern, das sich für viele Dur- und Mollakkorde eignet.
- Die Akkorde sind alle in "Grundtonposition" aufgelistet, es können mit folgenden Ausnahmen jedoch auch andere Umkehrungen verwendet werden:  
 m7, m7b5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), m7(11), 1+2+5.
- Die Umkehrung des Akkords 7sus4 wird nur mit gegriffener Quinte erkannt.
- Das Pattern erzeugt unter Umständen keine Variationen, wenn engverwandte Akkorde aufeinanderfolgend gespielt werden (z. B. einige Moll-Akkorde gefolgt von einem Moll-Septakkord).
- Zwei-Noten-Griffe erzeugen einen Akkord, der auf dem zuvor gespielten basiert.

## BEAT REVERSE

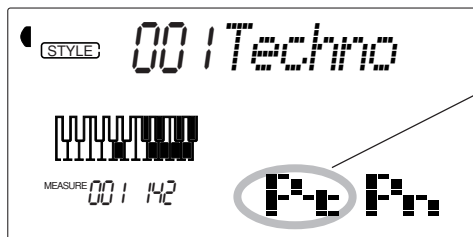
Das DJX ist mit einer speziellen Beat Reverse-Taste ausgestattet, mit der die Pattern-Wiedergabe zur Erzeugung rhythmischer Stottereffekte und ungewöhnlicher Synkopierungen "zerstückelt" werden kann. Beim Betätigen dieser Taste wird das Pattern automatisch an den Taktanfang (ersten Schlag) rückgesetzt.

### 1 Einen Style wählen und die Pattern-Wiedergabe starten.

Gehen Sie hierzu wie gewohnt vor. (Zur Auffrischung lesen Sie bitte auf Seite 44 nach.)

### 2 PART CONTROL einschalten (wenn die Funktion noch ausgeschaltet ist).

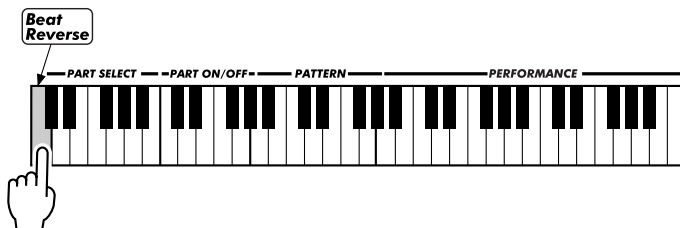
Drücken Sie die PART CONTROL-Taste.



Zeigt an, daß PART CONTROL eingeschaltet ist.

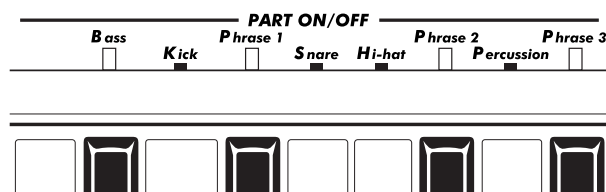
### 3 Die Beat Reverse-Taste (C1) betätigen.

Jedesmal, wenn Sie die Pattern-Wiedergabe an den Taktanfang rücksetzen möchten, schlagen Sie nun einfach die Taste ganz links (C1) an. Durch wiederholtes Anschlagen lassen sich interessante Stottereffekte und rhythmische Hits erzeugen.



## PART ON/OFF

Diese aufregende Funktion gibt Ihnen volle Kontrolle über die "Pattern-Instrumentierung" — durch einfaches Anschlagen von Tasten im PART ON/OFF-Abschnitt der Tastatur können Sie die entsprechenden Pattern-Parts je nach Bedarf stummschalten und wieder zuschalten.



**1** *Einen Style wählen und die Pattern-Wiedergabe starten.*

Gehen Sie hierzu wie gewohnt vor. (Zur Auffrischung lesen Sie bitte auf Seiten 44-46 nach.)

**2** *PART CONTROL einschalten (wenn die Funktion noch ausgeschaltet ist).*

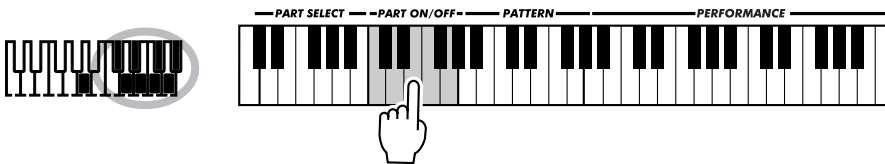
Drücken Sie die PART CONTROL-Taste.



Zeigt an, daß PART CONTROL eingeschaltet ist.

**3** *Zum Ein-/Ausschalten von Parts die entsprechenden Tasten betätigen.*

Drücken Sie während der Pattern-Wiedergabe im PART ON/OFF-Abschnitt der Tastatur die Taste des jeweils stumm- bzw. einzuschaltenden Parts. (Sie können zum gleichzeitigen Ein-/Ausschalten mehrerer Parts auch mehrere Tasten gleichzeitig betätigen.)



Zum Ausschalten der PART ON/OFF-Funktion drücken Sie die PART CONTROL-Taste ein weiteres Mal. (Wenn PART CONTROL ausgeschaltet ist, wird "- - -" im PART CONTROL-Feld des Piktogrammfensters angezeigt.)



Zeigt an, daß PART CONTROL (und PART ON/OFF) ausgeschaltet ist.

**NOTIZ**

Bei jedem Aus- und Wiedereinschalten der PART CONTROL-Funktion werden die PART ON/OFF-Tasten auf ihre Vorgabe-einstellung rückgesetzt (alle Parts EIN).

**NOTIZ**

• Gewisse Patterns und Sektionen sind nicht mit allen Parts programmiert, und diese "leeren" Parts erzeugen dann keinen Ton. Beim Acid-Style (Nr. 009) sind beispielsweise in Beat A die Parts Percussion, Phrase 2 und Phrase 3 leer, weshalb Betätigen der entsprechenden Tasten keine Wirkung hat — die Sektion Beat B dagegen ist jedoch voll belegt und erlaubt Ein- und Ausschalten der Parts Percussion, Phrase 2 und Phrase 3.

• Wenn Sie ein Pattern auf der Akkordspur eines User-Songs aufgenommen haben (siehe Seite 80), können Sie mit der PART ON/OFF-Funktion gezielt bestimmte Instrumente ausblenden bzw. wieder einblenden, während das Pattern spielt.

**Anmerkungen zu den Parts**

Die Instrumentierung und musikalische Begleitung der Parts Phrase 1, 2 und 3 kann je nach Style sehr unterschiedlich sein. Dasselbe gilt auch für einige der anderen Parts. So klingt beispielsweise der Snare-Part

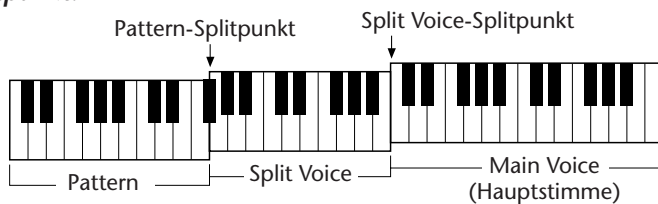
einiger Patterns nicht wie eine Snare-Drum! (Insbesondere "Kick", "Snare" und "Hi-hat" stehen global stellvertretend für das jeweilige Rhythmus-element und nicht für den Instrumentenklang.)

# EINSTELLEN DES PATTERN-SPLITPUNKTS

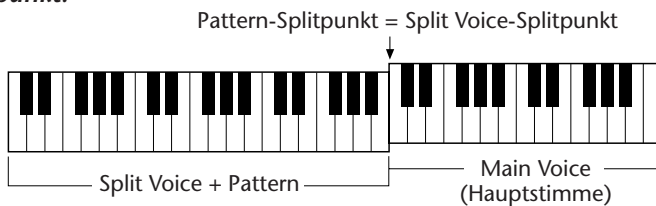
Der Pattern-Splitpunkt definiert die höchste Taste, die noch zum PATTERN-Abschnitt der Tastatur gehört. Das Pattern kann im linken Abschnitt mit den Tasten bis zur (und einschließlich der) Pattern-Splitpunkt-Taste gespielt werden.

Dieser Parameter kann auf einen niedrigeren Wert eingestellt werden als der Splitpunkt im Split Voice-Modus, jedoch nicht auf einen höheren Wert. Je nach den Parametereinstellungen wird die Tastatur folgendermaßen aufgeteilt:

- Wenn der Splitpunkt des Split Voice-Modus auf einer höheren Taste liegt als der Pattern-Splitpunkt:

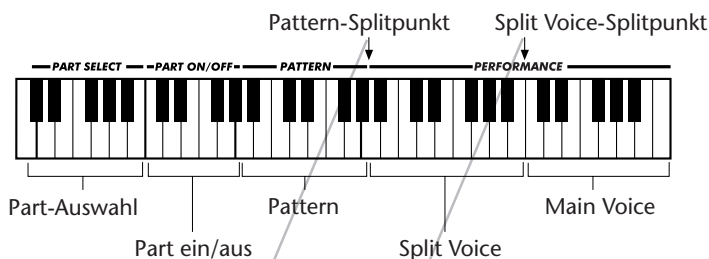


- Wenn der Splitpunkt des Split Voice-Modus auf derselben Taste liegt wie der Pattern-Splitpunkt:

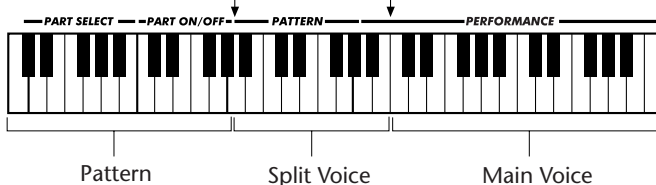


Die tatsächlichen Splitpunkte (für sowohl Split Voice- als auch Pattern-Abschnitt) hängen davon ab, ob PART CONTROL ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn PART CONTROL eingeschaltet ist, stimmen die Splitpunkte mit der jeweiligen Einstellung überein. Sobald Sie PART CONTROL jedoch ausschalten, wandern die Splitpunkte um eine Oktave nach unten (links), wobei der Tonumfang des PERFORMANCE-Abschnitts sich entsprechend erweitert. Die folgenden Beispiele veranschaulichen, wie die Splitpunkte sich verlagern.

- Wenn PART CONTROL eingeschaltet ist:



- Wenn PART CONTROL ausgeschaltet ist:



## FUNCTION-Parameter — Pattern-Splitpunkt

### Ändern des Pattern-Splitpunkts:

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, und geben Sie dann die Parameter-Nummer 51 über die Zifferntasten ein. Sobald "FUNCTION" nicht mehr blinkt, können Sie die Einstellung über die Zifferntasten oder mit den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

Sie können zum Setzen des Splitpunkts auch einfach die betreffende Taste anschlagen, während dieser Parameter gewählt ist. Vergessen Sie nach der Einstellung des Splitpunkts nicht, einen anderen Parameter zu wählen oder den FUNCTION-Modus zu verlassen, bevor Sie auf der Tastatur spielen!

### FUNCTION-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich	Beschreibung
F51	Pattern-Splitpunkt	PtrnSPnt	000 bis 127	Bestimmt die höchste Taste des PATTERN-Abschnitts und definiert den Pattern-Splitpunkt, d. h. die Taste, durch die der PATTERN-Abschnitt und der PERFORMANCE-Abschnitt voneinander getrennt sind. (Wenn PATTERN CONTROL eingeschaltet ist, kann das Pattern im PATTERN-Abschnitt bis zu dieser Splitpunkt-Taste gesteuert werden.) Der Vorgabe-Pattern-Splitpunkt ist 068 (G#3). Der Pattern-Splitpunkt kann nicht auf eine höhere Taste gelegt werden als der Splitpunkt des Split Voice-Modus (Seite 32). Während dieser Einstellung wird beim Anschlagen von Tasten kein Ton erzeugt. Vergessen Sie daher nach der Einstellung des Splitpunkts nicht, einen anderen Parameter zu wählen oder den FUNCTION-Modus zu verlassen, bevor Sie auf der Tastatur spielen.

# PERFORMANCE SETUP

**Performance Setup ist eine leistungsstarke und bequeme Funktion des Style-Modus, mit der Sie praktisch alle Einstellungen des DJX auf Tastendruck umkonfigurieren können. Es gibt zwei Arten von Performance Setups: User und Preset.**

## PERFORMANCE SETUP – USER

Für Ihre eigenen Performance Setups stehen vier User-Banken für jeweils vier unterschiedliche Einstellungen (d. h. insgesamt 16 User-Setups) zur Verfügung. In jedem dieser 16 User-Speicherplätze können Sie unterschiedliche Einstellungen für die folgenden Parameter festhalten:

- Main Voice-Nummer (Hauptstimme)
- Alle Main Voice-Einstellungen (Lautstärke\*\*, Oktavlage, Panorama\*\*, Reverb-Sendepegel\*\*, Chorus-Sendepegel\*\*, DSP-Sendepegel\*\*, Cutoff\*, Resonance\*, Attack\*, Release\* und Modulation\*)
- Dual Voice-Nummer
- Alle Dual Voice-Einstellungen (EIN/AUS, Lautstärke\*\*, Oktavlage, Panorama\*\*, Reverb-Sendepegel\*\*, Chorus-Sendepegel\*\*, DSP-Sendepegel\*\*, Cutoff\*, Resonance\*, Attack\*, Release\* und Modulation\*)
- Split Voice-Nummer
- Alle Split Voice-Einstellungen (EIN/AUS, Splitpunkt, Lautstärke\*\*, Oktavlage, Panorama\*\*, Reverb-Sendepegel\*\*, Chorus-Sendepegel\*\*, DSP-Sendepegel\*\*, Cutoff\*, Resonance\*, Attack\*, Release\* und Modulation\*)
- Reverb-Typ und EIN/AUS
- Chorus-Typ und EIN/AUS
- DSP-Typ und EIN/AUS
- Arpeggiator-Typ, EIN/AUS und Geschwindigkeit\*
- Style-Nummer und style-spezifische Einstellungen: PATTERN CONTROL EIN/AUS, Sektion (Beat A oder Beat B), Pattern-Splitpunkt, Spureinstellungen (Part EIN/AUS, Lautstärke\*, Panorama\*, Cutoff\*, Resonance\*, Reverb-Sendepegel\*, Chorus-Sendepegel\*, DSP-Sendepegel\*, Attack\*, Release\* und Modulation\*), Groove\*, Dynamik\* und Dynamik-Stärke
- PART SELECT-Einstellungen (für Drehknöpfe und RIBBON CONTROLLER)
- Overall-Menüeinstellungen: BPM (Tempo), Transponierung, Stimmung, Pattern-Lautstärke, RIBBON CONTROLLER-Funktion und ASSIGN-Drehknopf-Funktion
- Fußschalterfunktion
- Anschlagempfindlichkeit
- Pitch-Bend-Bereich

\* Die letzten mit den Drehknöpfen und dem RIBBON CONTROLLER gemachten Einstellungen werden gespeichert.  
\*\* Die letzten im FUNCTION-Modus und mit den Drehknöpfen sowie dem RIBBON CONTROLLER gemachten Einstellungen werden gespeichert.

## Speichern eines User Performance Setups

### 1 Das DJX wunschgemäß einstellen.

Sie können praktisch alle DJX-Einstellungen als User Performance Setup abspeichern. Welche Einstellungen gespeichert werden, entnehmen Sie bitte der obigen Übersicht.

### 2 Den PSU-Speichermodus aufrufen.

Drücken Sie die RECORD-Taste, ggf. wiederholt, bis "PSU User" oben auf dem Display erscheint.



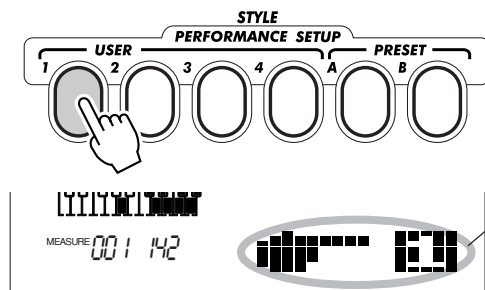
### 3 Die gewünschte Bank wählen.

Wählen Sie die Nummer der gewünschten User-Bank (1 bis 4) mit den Tasten + und - oder über die Zifferntasten aus.



#### 4 Die User-Speicherplatznummer wählen.

Drücken Sie die betreffende PERFORMANCE SETUP USER-Taste (1 bis 4). Hierbei werden die aktuellen Einstellungen in den Speicherplatz dieser Taste eingegeben.



Kurzes Erscheinen dieser Anzeige bestätigt, daß die Einstellungen im User Performance Setup-Speicher Nr. 1 abgelegt wurden.

#### 5 Den Speichermodus verlassen.

Drücken Sie die RECORD-Taste.

### Abrufen eines User Performance Setups

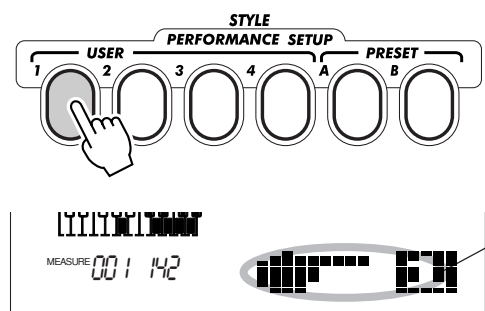
Wenn Sie Einstellungen an einer User-Nummer gespeichert haben, können Sie diese jederzeit sofort wieder abrufen.

#### 1 Den Style-Modus aufrufen.

Drücken Sie die STYLE-Taste.

#### 2 Die betreffende PERFORMANCE SETUP USER-Taste drücken.

Drücken Sie die USER-Taste mit der entsprechenden Nummer (1 bis 4).



Erscheint kurz, um anzuzeigen, daß das User Performance Setup Nr. 1 aktiv ist.

#### Auswählen einer anderen User-Bank

Bevor Sie ein User Performance Setup wählen (in Schritt 2), können Sie bei Bedarf die Bank wechseln. Gehen Sie hierfür folgendermaßen vor:

- 1) Wählen Sie den FUNCTION-Parameter Nr. 41. (Drücken Sie die FUNCTION-Taste, und wählen Sie dann mit den Tasten + und - oder den Zifferntasten Nr. 41.)
- 2) Sobald "FUNCTION" nicht mehr blinkt, wählen Sie die Nummer der gewünschten Bank mit den Tasten + und - oder den Zifferntasten aus.

## PERFORMANCE SETUP – PRESET

Der Gebrauch der Preset Performance Setups weicht ein wenig von dem eigener User-Einstellungen ab. Wählen Sie zunächst einen Style, um dann eines der Preset Performance Setups aufzurufen. Die Presets A und B wurden werkseitig passend zum gewählten Style vorprogrammiert. Dies bedeutet, daß Sie einen gewünschten Style auswählen und dann das Preset wählen können, dessen Stimme(n), Effekte und anderen Einstellungen am besten zu diesem Style passen.

- Main Voice-Nummer (Hauptstimme)
- Alle Main Voice-Einstellungen (Lautstärke, Oktavlage, Panorama, Reverb-Sendepegel, Chorus-Sendepegel und DSP-Sendepegel)
- Dual Voice-Nummer
- Alle Dual Voice-Einstellungen (EIN/AUS, Lautstärke, Oktavlage, Panorama, Reverb-Sendepegel, Chorus-Sendepegel und DSP-Sendepegel)
- Split Voice-Nummer
- Alle Split Voice-Einstellungen (Lautstärke, Oktavlage, Panorama, Reverb-Sendepegel, Chorus-Sendepegel und DSP-Sendepegel)
- Reverb-Typ und EIN/AUS
- Chorus-Typ und EIN/AUS
- DSP EIN/AUS
- Arpeggiator-Typ, EIN/AUS und Geschwindigkeit
- Style-spezifische Einstellungen: PATTERN CONTROL EIN\*, SYNC-START EIN\*, Sektion (Beat A oder Beat B)\*, Pattern-Splitpunkt\*, Part EIN/AUS, Groove, Dynamik und Dynamik-Stärke
- PART SELECT-Einstellungen (für Drehknöpfe und RIBBON CONTROLLER)
- Overall-Menüeinstellungen: RIBBON CONTROLLER-Funktion und ASSIGN-Drehknopf-Funktion
- Pitch-Bend-Bereich

\* Wird nur bei gestoppter Pattern-Wiedergabe eingestellt.

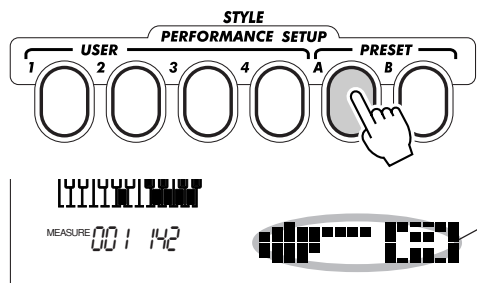
### Auswählen eines Preset Performance Setups

#### 1 Einen Style auswählen.

Wählen Sie einen der Styles, wie auf Seite 47 in Schritten 1 und 2 beschrieben auf Seite 44.

#### 2 Die betreffende PERFORMANCE SETUP PRESET-Taste drücken.

Drücken Sie die PRESET-Taste (A oder B) mit den gewünschten Einstellungen.



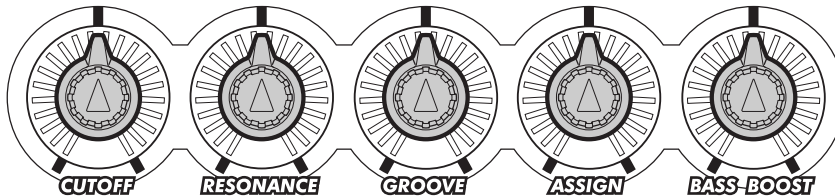
Kurzes Erscheinen dieser Anzeige bestätigt, daß das Preset Performance Setup A abgerufen wurde.

#### 3 Das Pattern spielen lassen.

Da beim Abrufen eines Preset Performance Setups SYNC-START und PATTERN CONTROL automatisch eingeschaltet werden, startet die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie eine Note bzw. einen Akkord im PATTERN-Abschnitt der Tastatur spielen.

# DIE DREHKNÖPFE

Die Drehknöpfe des DJX geben Ihnen enorme expressive Regelmöglichkeiten für die verschiedenen Aspekte des Sounds. Sie können diese Knöpfe verwenden, um den Sound einer der Voices (Main, Dual oder Split) beim Spielen in Echtzeit zu variieren. Alternativ können Sie sie jedoch auch zum Verändern des Sounds individueller Pattern-Parts verwenden — in Echtzeit, während das Pattern spielt!



## GEBRAUCH DER DREHKNÖPFE

### SCHELL ▶▶▶ KURS

- 1 **PART CONTROL einschalten.** (Die PART CONTROL-Taste drücken.)
- 2 **Den zu regelnden Part wählen.** (Die betreffende PART SELECT-Taste am linken Ende der Tastatur betätigen.)
- 3 **Das Pattern starten. / Den Song starten.**
- 4 **Beim Spielen den Sound mit den Drehknöpfen variieren.**

### 1 Wenn PART CONTROL ausgeschaltet ist, die PART CONTROL-Taste drücken, um die Funktion einzuschalten.

Beim Einschalten des DJX wird PART CONTROL automatisch aktiviert — dieser Schritt ist daher unter Umständen nicht erforderlich.

Sie können die PART CONTROL-Einstellung im Piktogrammfenster des Displays kontrollieren. Wenn PART CONTROL eingeschaltet ist, sieht das betreffende Piktogramm folgendermaßen aus:



Wenn PART CONTROL ausgeschaltet ist, sieht das Piktogramm so aus:



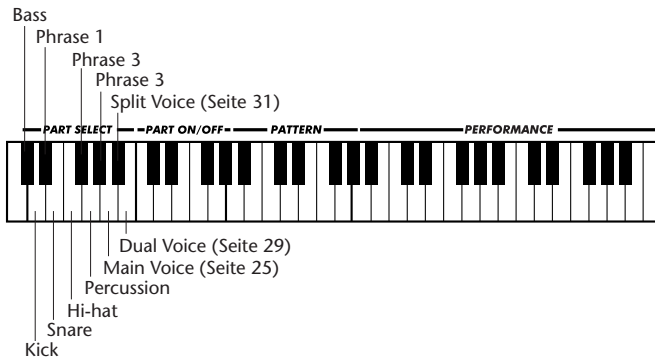
Zum Ein-/Ausschalten der PART CONTROL-Funktion drücken Sie die PART CONTROL-Taste.



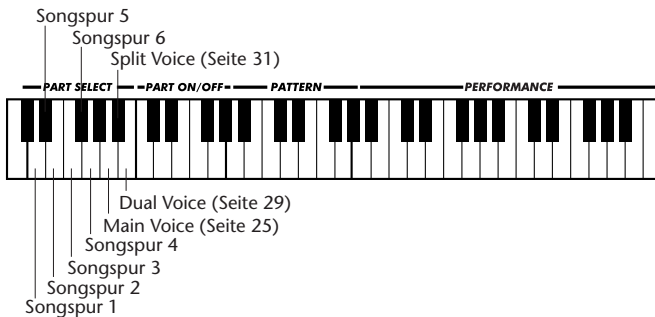
## 2 Den zu regelnden Part wählen.

Drücken Sie die entsprechende PART SELECT-Taste am linken Ende der Tastatur (C#1 bis B1). Jede dieser Tasten ist einer spezifischen Voice (Stimme) oder einem Pattern-Part zugeordnet, so daß Sie Instrumentalsounds individuell auswählen und mit den Drehknöpfen regeln können.

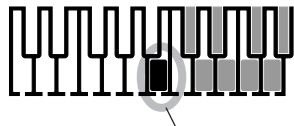
Über jeder Taste ist der Name des jeweils zugeordneten Parts aufgedruckt:



Im Song-Modus sind die PART SELECT-Tasten jedoch folgendermaßen belegt:



Die in der Tastaturgrafik des Displays dunkel dargestellte Taste identifiziert den gewählten Part.



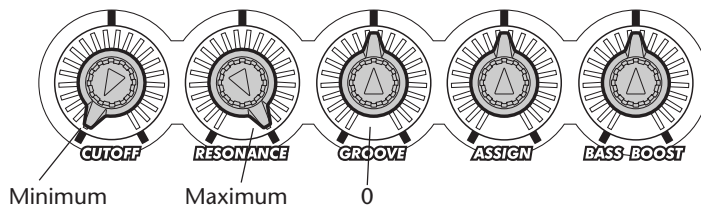
Identifiziert den gewählten Part (in diesem Beispiel "Dual Voice").

## 3 Das Pattern starten. / Den Song starten.

Drücken Sie die START/STOP-Taste. Die alternativen Startmöglichkeiten sind auf Seite 46 beschrieben.

#### 4 Den Sound durch Verstellen der Drehknöpfe verändern.

Den jeweiligen Knopf für minimalen (oder negativen) Effekt nach links drehen, für maximalen (oder positiven) Effekt nach rechts. Jeder der Drehknöpfe hat in "12-Uhr-Stellung" eine mittlere Rastposition, so daß die Nullstellung "fühlbar" ist.



Die Drehknöpfe haben folgende Funktionen:

##### CUTOFF

Mit diesem Drehknopf können für den Part bzw. die Stimme "wischende" Filtereffekte erzeugt werden. (Mehr hierzu finden Sie im umrahmten Text auf Seite 62.)

##### RESONANCE

Dieser Drehknopf dient zum Einstellen des Pegels für den CUTOFF-Knopf. Der Knopf wird gewöhnlich auf einen festen Punkt eingestellt, um den gewünschten Effekt dann durch Drehen des CUTOFF-Knopfes zu bewirken. (Mehr hierzu finden Sie im umrahmten Text auf Seite 62.)

##### GROOVE

Dieser Drehknopf verändert das "Groove" oder "Feel" des gesamten Patterns. Der Effekt wirkt nur auf die Pattern-Parts (Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion und Phrase 3) und nicht auf die Voices. (Mehr hierzu finden Sie im umrahmten Text auf Seite 62.)

##### ASSIGN

Diesen Drehknopf können Sie mit einer von 12 unterschiedlichen Funktionen belegen. Wie Sie eine Funktion zuordnen und den ASSIGN-Knopf verwenden, ist auf Seite 63 beschrieben.

##### BASS BOOST

Dieser Drehknopf arbeitet ähnlich wie der Tiefenregler an einem Stereoverstärker und wirkt auf alle Parts und Voices. Für einen satteren Sound mit mehr Bässen und größerer Tiefe drehen Sie den Knopf nach rechts. Wenn Sie den Drehknopf nach links verstellen, wird der Baßklang beschnitten, wodurch der Sound insgesamt einen helleren, sanfteren Klangcharakter annimmt. Die Einstellung des BASS BOOST-Knopfes beeinflusst außerdem auch den Wirkungsbereich und -grad der Drehknöpfe CUTOFF und RESONANCE. (Dies gilt insbesondere für den Bass-Part und für andere Sounds mit viel Baß.)

##### NOTIZ

Verstellen der Drehknöpfe beeinflusst nur den vom Instrument beim Spielen erzeugten Klang — diese "Daten" werden weder über MIDI gesendet noch als Teil eines User-Songs aufgezeichnet.

##### HESSER TIP

##### • Sie brauchen mehr Tasten im PERFORMANCE-Abschnitt der Tastatur?

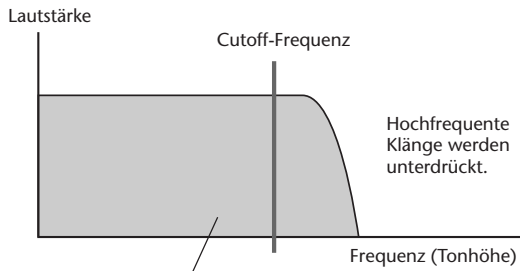
Probieren Sie einen niedrigeren Pattern-Splitpunkt-Wert. Beispiel: Wenn Sie den Pattern-Splitpunkt auf "47" setzen, können Sie zum Spielen der Voices alle Tasten ab C2 verwenden. (Siehe Seite 54.)

##### • Sie möchten bevorzugte Einstellungen abrufbereit haben?

Viele der obengenannten Einstellungen (sogar die Position des GROOVE-Knopfes) können als Teil der Performance Setup-Parameter gespeichert werden. Wenn Sie die Einstellungen in einem User Performance Setup festhalten, können Sie sie später jederzeit durch einen Druck auf die entsprechende PERFORMANCE SETUP-Taste wieder abrufen. (Eine Auflistung der gespeicherten Einstellungen und eine Beschreibung dieser Funktion finden Sie auf Seite 56.)

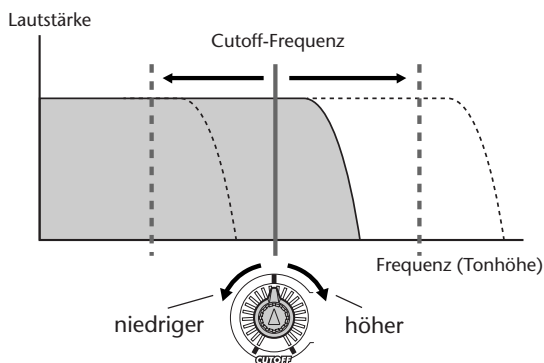
### CUTOFF und RESONANCE

Diese beiden Filterregler sind auch bei vielen Analogsynthesizern zu finden. Das Filter läßt den Teil (Frequenzbereich) des Tonsignals durch, der hörbar bleiben soll, und unterdrückt alle darüberliegenden Tonfrequenzen. Die folgende Darstellung verdeutlicht die Arbeitsweise des Filters:



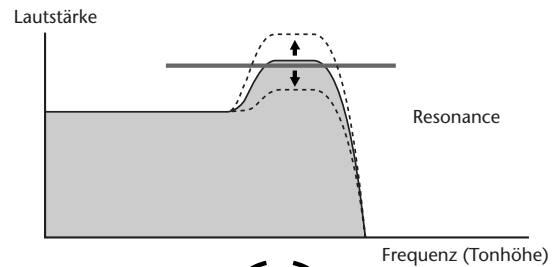
Diese Frequenzen werden vom Filter "durchgelassen".

Die Cutoff-Frequenz bestimmt den Frequenzbereich, der vom Filter durchgelassen wird, d. h. den Anteil des Tonsignals, der hörbar wird. Alle höheren Frequenzen werden "stummgeschaltet". Mit dem CUTOFF-Knopf können Sie die Cutoff-Frequenz innerhalb des Tonfrequenzspektrums verschieben, wie in der folgenden Darstellung verdeutlicht:



niedriger höher

Mit dem RESONANCE-Knopf können Sie den "Pegel" oder den Betonungsgrad des Filters verändern. Wenn Sie den Drehknopf nach rechts verstellen, wird die Lautstärke der "Resonanzspitze" an der Cutoff-Frequenz angehoben, und wenn Sie den Knopf nach links drehen, wird die Lautstärke abgesenkt:



Senkt die Lautstärke der durchgelassenen Frequenzen.

Hebt die Lautstärke der durchgelassenen Frequenzen.

Was bedeutet dies hinsichtlich des Klangs? Wenn der RESONANCE-Knopf nach rechts gedreht wird, verstärkt dies den Cutoff-Effekt, der durch Verstellen des CUTOFF-Knopfes erzielt wird. Bei einer Einstellung des RESONANCE-Knopfes links von der Mittelstellung wird der Cutoff-Effekt "weicher", da sein Wirkungsgrad abnimmt.

Beachten Sie bitte, daß der Effekt des CUTOFF- und des RESONANCE-Reglers sowohl von den gegenseitigen Einstellungen als auch dem Tonfrequenzumfang des zu regelnden Sounds abhängen. Bei gewissen RESONANCE-Einstellungen hat der CUTOFF-Knopf keinen Einfluß auf den Klang. Dasselbe gilt auch im umgekehrten Fall.

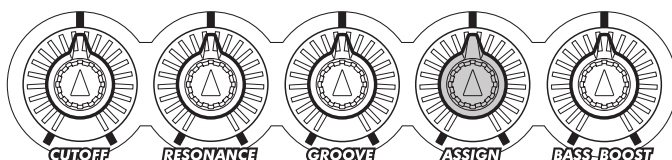
### GROOVE

Groove bestimmt, musikalisch gesehen, den Grad an "Swing"-Gefühl, das ein Pattern vermittelt. Technisch wird dieser Effekt durch Verschieben des Pattern-Timings erzielt, was unterschiedliche rhythmische Stimmungen erzeugt.

Bei bestimmten GROOVE-Einstellungen erzeugen manche Parts (z. B. Phrase 1, 2 und 3) keinen Ton.

## ASSIGN-KNOPF

Der ASSIGN-Knopf kann je nach Bedarf mit einer von zwölf speziellen Funktionen belegt werden, die bei den anderen Drehknöpfen nicht zur Verfügung stehen.



### SCHELL KURS

- 1 **Im OVERALL-Menü die Funktion KNOB ASSIGN wählen** (mit der OVERALL-Taste ▲ oder ▼).
- 2 **Den gewünschten ASSIGN-Parameter wählen** (mit der OVERALL-Taste + oder -).
- 3 **Den ASSIGN-Knopf wie die anderen Drehknöpfe verwenden.** (Zur Auffrischung lesen Sie bitte den Abschnitt "FAST TRACK" auf Seite 59.)

### 1 Im OVERALL-Menü die Funktion KNOB ASSIGN wählen.

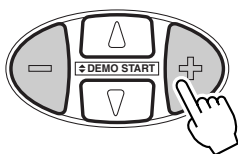
Drücken Sie die OVERALL-Taste ▲ oder ▼, ggf. wiederholt, bis KNOB ASSIGN gewählt ist. (Der dunkle Funktionszeiger am linken Displayrand sollte auf "KNOB ASSIGN" weisen.)



Zeigt an, daß KNOB ASSIGN gewählt ist.

### 2 Den gewünschten ASSIGN-Parameter wählen.

Wählen Sie mit den OVERALL-Tasten + und - den Parameter, der mit dem ASSIGN-Knopf gesteuert werden soll.



VOICE  
STYLE

09 Dynamics

#### NOTIZ

- Die Vorgabeeinstellung für den ASSIGN-Knopf ist Parameter Nr. 09 (Dynamik).

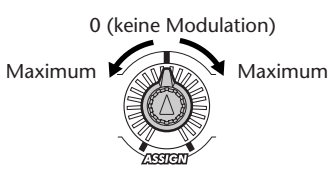


- Bei den folgenden Parametern hat Auswählen eines Parts keine Wirkung und ist daher nicht erforderlich:

- Dynamik
- Dynamik-Stärke
- Plattenteller
- Arpeggiator-Geschwindigkeit

Diese Parameter sind bereits für die Steuerung eines oder mehrerer spezifischer Parts voreingestellt.

Die folgende Übersicht listet die wählbaren Parameter und beschreibt ihre Funktionen.

ASSIGN-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Beschreibung
01	Reverb-Sendepegel	RevLevel	Zum Regeln der Reverb-Effektiefe. (Siehe Seite 34.) Wenn Reverb ausgeschaltet ist, wird der Effekt beim Verstellen des Drehknopfes automatisch eingeschaltet.
02	Chorus-Sendepegel	ChoLevel	Zum Regeln der Chorus-Effektiefe. (Siehe Seite 35.) Wenn Chorus ausgeschaltet ist, wird der Effekt beim Verstellen des Drehknopfes automatisch eingeschaltet.
03	DSP-Sendepegel	DspLevel	Zum Regeln der DSP-Effektiefe. (Siehe Seite 36.) Wenn der DSP-Effekt ausgeschaltet ist, wird er beim Verstellen des Drehknopfes automatisch eingeschaltet.
04	Modulation	Mod	Bewirkt eine vibratoähnliche Tonhöhenmodulation. Wenn der Drehknopf in Mittelstellung (12-Uhr-Position) steht, ändert sich der Klang nicht. Beim Verstellen des Knopfes nach links oder rechts wird zunehmend Modulation erzeugt.
			
05	Einschwingzeit	Attack	Bestimmt das "Einschwingverhalten" des Tons, d. h. die Zeit, die beim Spielen eines Tons bis zum Erreichen seiner vollen Lautstärke verstreicht. Bei gewissen Percussion-Sounds hat dieser Parameter keine oder nur eine kaum hörbare Wirkung. Verstellen des Drehknopfes nach rechts verlängert die Zeit (langsames Einschwingen) und Verstellen nach links verkürzt sie (schnelleres Einschwingen).
06	Aushaltezeit	Release	Bestimmt, wie lange der Ton nach dem Freigeben einer Taste ausgehalten wird. Bei gewissen Percussion-Sounds hat dieser Parameter keine oder nur eine kaum hörbare Wirkung. Verstellen des Drehknopfes nach rechts verlängert die Zeit (Ton wird länger ausgehalten); Verstellen nach links verkürzt die Zeit (Ton wird weniger lange ausgehalten), wodurch der Ton "beschnitten" wird.
07	Panorama	Pan	Bestimmt die Position des Sounds im Stereo-Panorama (links, Mitte, rechts). (Die "12-Uhr-Position" entspricht der Mitte, beim Verstellen des Knopfes nach links oder rechts wandert der Sound in die entsprechende Richtung.)
08	Lautstärke	Volume	Bestimmt die Lautstärke (d. h. den Pegel) des Tons. Am Linksanschlag des Drehknopfes (7-Uhr-Position) ist die Lautstärke "0". Der Rechtsanschlag entspricht der Maximallautstärke.
09	Dynamik	Dynamics	Dieser Parameter erlaubt sowohl nuancierte als auch dramatische Pattern-Klangänderungen durch Variieren der Pegel bestimmter Noten. Beim Drehen des ASSIGN-Knopfes wird schrittweise durch verschiedene vorprogrammierte Dynamikeinstellungen ("Muster") geschaltet. Jedes Muster ist so programmiert, daß es gewisse Noten in einem Pattern betont, andere wiederum abschwächt. Der Wirkungsgrad dieses Parameters hängt außerdem auch von der Einstellung im folgenden beschriebenen Parameters "Strength" (Dynamik-Stärke, Nr. 10) ab. "Dynamics" beeinflusst den Sound des kompletten Patterns — eine PART SELECT-Einstellung bleibt ohne Wirkung.
			
<p>In Mittelstellung (12-Uhr-Position) des Knopfes bleibt der Sound unverändert. Beim Drehen nach links oder rechts wird zum jeweils nächsten Dynamikmuster weiterschaltet.</p>			
10	Dynamik-Stärke	Strength	Bestimmt den Grad oder die Stärke der mit dem Dynamik-Parameter ("Dynamics", Nr. 09) bewirkten Pegeländerungen. "Strength" beeinflusst den Sound des kompletten Patterns — eine PART SELECT-Einstellung bleibt ohne Wirkung.
11	Plattenteller	Turntbl	Mit diesem Parameter werden das Tempo und die Tonhöhe des DJX-Sounds zusammen verändert. Der Effekt wirkt auf alle Pattern-Parts und alle Voices. Die Wirkung ist mit einer stufenlosen Drehzahlregelung eines Schallplattenspielers vergleichbar. Am Linksanschlag des Drehknopfes stoppt die Pattern-Wiedergabe (Minimum). Der Effekt-Änderungsbereich geht von -59 % bis 41,4 %. Die absolute untere Tempowerdgrenze ist 32 BPM und die obere ist 280 BPM. Die Tonhöhe wird im Bereich -800 bis +600 Cents variiert. Bei gewissen Voices sind die Tonhöhenvariationen minimal.
 <p>Zeigt den aktuellen "Turntbl"-Tempowerdg (in BPM)</p>			
<p>Beim Verstellen des Drehknopfes verändert sich der auf dem Display angezeigte BPM- bzw. Tempowerdg entsprechend (siehe Abbildung).</p>			
12	Arpeggiator-Geschwindigkeit	ArpSpeed	Zum Regeln der Geschwindigkeit der Arpeggiator-Funktion. (Siehe Seite 37.)

**NOTIZ**

Beachten Sie bitte, daß der zugeordnete Effekt je nach Song, Style oder Voice keine oder eine kaum merkbare Wirkung haben kann.



**HEISSER TIP**

- **Sie möchten gleichzeitig einen weiteren der Parameter steuern?**

Vergessen Sie nicht, daß dieselben Parameter auch dem RIBBON CONTROLLER zugeordnet werden können. So können Sie den RIBBON CONTROLLER einfach mit dem zweiten zu steuernden Parameter belegen. (Siehe Seite 66.)

- **Sie möchten schnell zwischen mehreren ASSIGN-Parametern wechseln?**

Speichern Sie die gewünschten ASSIGN-Zuordnungen einfach in unterschiedlichen PERFORMANCE SETUP-Tasten. Sie können daneben auch andere wichtige Drehknopfeinstellungen in diesen Speichern festhalten. (Siehe Seite 56.)

**Probieren Sie ...**

- **Rufen Sie Voice Nr. 136 ("EthnicFl") auf. Wählen Sie dann (mit den PART SELECT-Tasten) den Part "Main Voice", und probieren Sie dann folgendes:**

- Ordnen Sie dem ASSIGN-Knopf zunächst den Einschwingzeit-Parameter ("Attack") zu, und drehen Sie ihn etwa bis zur 2-Uhr-Position. Der anfänglich stoßartige Sound-Einsatz ist nun wesentlich sanfter.
- Ordnen Sie dem ASSIGN-Knopf dann den Aushaltezeit-Parameter ("Release") zu, und drehen Sie ihn etwa bis zur 3-Uhr-Position. Die Querflöte hat nun einen weit entfernt schallenden Nachhall — auch ohne Reverb-Effekt.

- **Rufen Sie Style Nr. 002 (TripHop) auf, und lassen Sie ihn spielen. Wählen Sie dann (mit den PART SELECT-Tasten) den Part "Percussion", belegen Sie den ASSIGN-Knopf mit dem Aushaltezeit-Parameter ("Release"), und probieren Sie folgendes:**

- Drehen Sie den Regler etwa bis zur 4-Uhr-Position, bis ein ausgehaltener elektronischer Triangel-Sound zu hören ist.

- **Das folgende Beispiel zeigt, wie Sie die Dynamik ("Dynamics") und die Dynamik-Stärke ("Strength") gleichzeitig regeln können.**

- Ordnen Sie dem ASSIGN-Knopf den Parameter "Strength" (Nr. 10) zu. Wählen Sie dann für den RIBBON CONTROLLER den Parameter "Dynamics" (siehe Seite 67). Sie können nun mit dem RIBBON CONTROLLER zwischen den "Dynamikmustern" wechseln und mit dem ASSIGN-Knopf die Stärke des Effekts variieren.

# RIBBON CONTROLLER

Der **RIBBON CONTROLLER** ist eine herrliche expressive und einfach zu bedienende Spielhilfe. Ehemals ein sehr begehrtes Merkmal von Analogsynthesizern, findet man diesen Regler kaum noch an modernen Instrumenten — beim DJX haben wir ihn wieder eingeführt!



RIBBON CONTROLLER

Dem RIBBON CONTROLLER kann einer von fünfzehn Parametern zugeordnet werden. Das Parameterangebot schließt alle ASSIGN-Parameter mit ein, plus die Parameter der Drehknöpfe CUTOFF, RESONANCE und GROOVE.

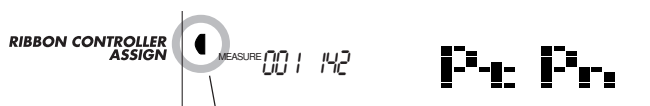
## GEBRAUCH DES RIBBON CONTROLLERS

### SCHELL KURS

- 1 Im **OVERALL-Menü** die Funktion **RIBBON CONTROLLER ASSIGN** wählen (mit der **OVERALL-Taste** ▲ oder ▼).
- 2 Den gewünschten **RIBBON CONTROLLER-Parameter** wählen (mit der **OVERALL-Taste** + oder -).
- 3 **Einen Part** wählen (mit den **PART SELECT-Tasten**) und das **Pattern** starten (mit der **START/STOP-Taste**).
- 4 Den **RIBBON CONTROLLER** zum Variieren des Sounds verwenden.

### 1 Im **OVERALL-Menü** die Funktion **RIBBON CONTROLLER ASSIGN** wählen.

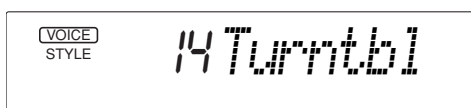
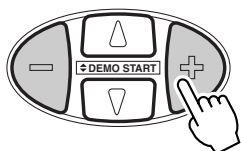
Drücken Sie die **OVERALL-Taste** ▲ oder ▼, ggf. wiederholt, bis **RIBBON CONTROLLER ASSIGN** gewählt ist. (Der dunkle Funktionszeiger am linken Displayrand sollte auf "RIBBON CONTROLLER ASSIGN" weisen.)



Zeigt an, daß RIBBON CONTROLLER ASSIGN gewählt ist.

### 2 Den gewünschten **RIBBON CONTROLLER-Parameter** wählen.

Wählen Sie mit den **OVERALL-Tasten** + und - den Parameter, der mit dem **RIBBON CONTROLLER** gesteuert werden soll.



### NOTIZ

• Die Vorgabeeinstellung für den **RIBBON CONTROLLER** ist Parameter Nr. 14 (Plattenteller).

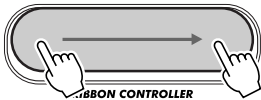
• Bei den folgenden Parametern hat Auswählen eines Parts keine Wirkung und ist daher nicht erforderlich:

- Dynamik
- Dynamik-Stärke
- Plattenteller
- Arpeggiator-Geschwindigkeit

Diese Parameter sind bereits für die Steuerung eines oder mehrerer spezifischer Parts voreingestellt.

Die folgende Übersicht listet die wählbaren Parameter und beschreibt ihre Funktionen. Wie der RIBBON CONTROLLER arbeitet, ist im umrahmten Text auf Seite 68 beschrieben.

**RIBBON CONTROLLER-Parameter**

Nr.	Parameter	Parametername	Beschreibung
01	Cutoff-Frequenz	Cutoff	Dies ist derselbe Parameter, der auch mit dem CUTOFF-Knopf (Seite 61) geregelt wird. Die Mitte des RIBBON CONTROLLERS entspricht der mittleren Raststellung (12-Uhr-Position) des CUTOFF-Knopfes.
02	Resonance	Resonanc	Dies ist derselbe Parameter, der auch mit dem RESONANCE-Knopf (Seite 61) geregelt wird. Die Mitte des RIBBON CONTROLLERS entspricht der mittleren Raststellung (12-Uhr-Position) des RESONANCE-Knopfes.
03	Reverb-Sendepegel	RevLevel	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 01. (Siehe Seiten 34, 64.)
04	Chorus-Sendepegel	ChoLevel	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 02. (Siehe Seiten 35, 64.)
05	DSP-Sendepegel	DspLevel	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 03. (Siehe Seiten 36, 64.)
06	Modulation 0 (keine Modulation)	Mod Maximum	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 04. (Siehe Seite 64.) Im Gegensatz zum ASSIGN-Knopf (bei dem in der 12-Uhr-Position keine Modulation erzeugt wird) regelt der RIBBON CONTROLLER die Modulation nach dem folgenden Schema:
			
07	Einschwingzeit	Attack	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 05. (Siehe Seite 64.)
08	Aushaltezeit	Release	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 06. (Siehe Seite 64.)
09	Panorama	Pan	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 07. (Siehe Seite 64.) Die Mitte des RIBBON CONTROLLERS entspricht der Sound-Position "Mitte des Stereo-Panoramas".
10	Lautstärke	Volume	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 08. (Siehe Seite 64.)
11	Groove	Groove	Dies ist derselbe Parameter, der auch mit dem GROOVE-Knopf (Seite 61) geregelt wird. Die Mitte des RIBBON CONTROLLERS entspricht der mittleren Raststellung (12-Uhr-Position) des GROOVE-Knopfes.
12	Dynamik	Dynamics	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 09. (Siehe Seite 64.)
13	Dynamik-Stärke	Strength	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 10. (Siehe Seite 64.)
14	Plattenteller	Turntbl	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 11. (Siehe Seite 64.) Wenn Sie den RIBBON CONTROLLER am linken Ende (Minimum) gedrückt halten, stoppt das Pattern.
15	Arpeggiator-Geschwindigkeit	ArpSpeed	Dies ist derselbe Parameter wie der ASSIGN-Parameter Nr. 12. (Siehe Seite 64.)

**NOTIZ**

Beachten Sie bitte, daß der zugeordnete Effekt je nach Song, Style oder Voice keine oder eine kaum merkliche Wirkung haben kann.

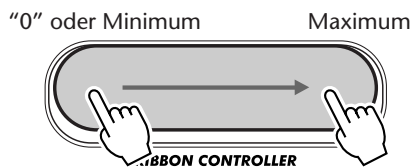
### 3 Einen Part wählen und das Pattern/den Song starten.

Dies erfolgt auf dieselbe Weise wie bei den Drehknöpfen:

- 1) Sicherstellen, daß PART CONTROL eingeschaltet ist. (Ggf. die PART CONTROL-Taste drücken.)
- 2) Einen Part wählen (mit den PART SELECT-Tasten am linken Ende der Tastatur).
- 3) PART CONTROL ausschalten (um mehr Tastatur zum Spielen zu haben).
- 4) Das Pattern/den Song starten. (Die START/STOP-Taste drücken.)

### 4 Den RIBBON CONTROLLER zum Variieren des Sounds verwenden.

Fahren Sie mit dem Finger der Länge nach über den RIBBON CONTROLLER, um den Sound des gewählten Parts mit dem zugeordneten Parameter zu ändern.



Das linke Ende des RIBBON CONTROLLERS entspricht "0" oder Minimum (kleinster Wert), das rechte Maximum (größter Wert).

#### HEISSER TIP

• **Sie möchten gleichzeitig einen weiteren der Parameter steuern?**

Vergessen Sie nicht, daß manche dieser Parameter auch dem ASSIGN-Knopf zugeordnet werden können. So können Sie den ASSIGN-Knopf einfach mit dem zweiten zu steuernden Parameter belegen. (Siehe Seite 63.)

• **Sie möchten schnell zwischen mehreren RIBBON CONTROLLER-Parametern wechseln?**

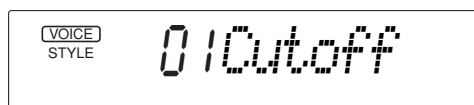
Speichern Sie die gewünschten RIBBON CONTROLLER-Zuordnungen einfach in unterschiedlichen PERFORMANCE SETUP-Tasten. Sie können daneben auch andere wichtige Einstellungen in diesen Speichern festhalten. (Siehe Seite 56.)

#### Wie der RIBBON CONTROLLER arbeitet

Der RIBBON CONTROLLER wirkt auf den Klang, sobald Sie ihn berühren, und ändert den Sound je nach der aktuellen Position Ihres Fingers. Wenn ein Drehknopf-Parameter zugeordnet ist, wird dabei die Einstellung des betreffenden Drehknopfes außer Kraft gesetzt. Sobald Sie den Finger vom RIBBON CONTROLLER nehmen, wird der zugeordnete Parameter sofort wieder auf seine Standardeinstellung gesetzt.

Wie der RIBBON CONTROLLER arbeitet und mit den anderen Drehknöpfen zusammenwirkt, läßt sich am besten durch ein Beispiel erklären:

Angenommen, Sie würden dem RIBBON CONTROLLER den Parameter "Cutoff" zuordnen.



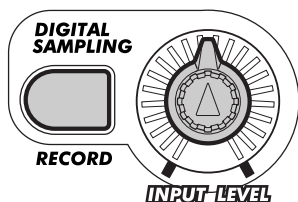
Wenn Sie nun den CUTOFF-Knopf bis zur 3- oder 4-Uhr-Position drehen, wird der Klang heller. Lassen Sie den Knopf hier stehen, so daß der helle Klangcharakter beibehalten wird.



Sobald Sie dann den RIBBON CONTROLLER berühren, ändert sich der Sound sofort gemäß der Stelle, an der Sie Ihren Finger auflegen — der Drehknopf wird dabei außer Kraft gesetzt.



Lassen Sie den Finger auf dem RIBBON CONTROLLER, und fahren Sie versuchsweise einige Male hin und her — dabei erfolgt eine übergangslose Klangänderung. Wenn Sie den Finger vom RIBBON CONTROLLER nehmen, liegt wieder der Klang vor, der der 12-Uhr-Position (Mittelstellung) des CUTOFF-Knopfes entspricht.



## ÜBER DIGITAL SAMPLING

**Was ist "Sampling"?** Der Ausdruck Sampling (engl. für "Probe nehmen") bezeichnet im technischen Bereich die digitale Aufzeichnung eines Klangs. Als Klangquelle kann dabei die menschliche Stimme oder ein akustisches Musikinstrument dienen (Tonaufnahme über ein Mikrofon), oder aber ein bereits aufgezeichnetes Tonsignal (z. B. von einer CD oder einem Cassettendeck). Nach der digitalen Aufzeichnung kann das erhaltene "Sample" bearbeitet (z. B. getrimmt oder geloopt) und auf einer Tastatur in verschiedenen Tonhöhen gespielt (wiedergegeben) werden.



Sampling ist natürlich eine revolutionäre neue Technik. Aber für den Anwender ist es viel mehr als das. Im heutigen Musikgeschehen ist Sampling ein integraler Bestandteil der meisten modernen Musikgenres. Es ist darüber hinaus ein revolutionäres Werkzeug beim Erstellen neuer Musik — weil man praktisch jeden Sound damit aufzeichnen und auf digitalem Wege umformen kann, um neue musikalische Dimensionen zu eröffnen.

Mit seinen eingebauten Sampling-Funktionen macht Ihnen das DJX die Nutzung dieser neuen Technik für Ihre eigene Musik besonders leicht! Die aufgezeichneten Samples werden automatisch in Voice Nr. 284 ("Sampled") gespeichert und können dann, wie jede andere Voice, durch Tastenschläge wiedergegeben und mit den Drehknöpfen, dem RIBBON CONTROLLER und dem PITCH BEND-Rad klanglich weiter variiert werden.

### NOTIZ

In diesem Kapitel werden die Wörter "Sampling", "Aufzeichnung" und "Aufnahme" abwechselnd verwendet, bezeichnen jedoch denselben Vorgang.

### NOTIZ

Beachten Sie bitte, daß die Qualität des Samples vom Originalklang abweichen kann. Insbesondere bei Verwendung des CUTOFF- und RESONANCE-Knopfes können (je nach Tonhöhenumfang) Rauschen und Verzerrungen auftreten.

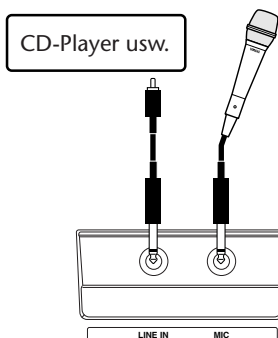
### SCHNELL ▶▶▶ KURS

- 1 Das DJX samplingbereit machen.** (Ein Mikrofon oder eine Line-Quelle anschließen.)
- 2 Den Sampling-Modus aufrufen** (durch einen Druck auf die RECORD-Taste im DIGITAL SAMPLING-Feld).
- 3 Den Sampling-Pegel aussteuern** (mit dem INPUT LEVEL-Regler).
- 4 Die Taste anschlagen, der das neue Sample zugeordnet werden soll.**
- 5 Auf Sampling-Bereitschaft schalten.** (Die START/STOP-Taste drücken; der Sampling-Vorgang läuft an, sobald ein ausreichend hoher Signaleingangspegel vorliegt.)
- 6 Den Sampling-Vorgang stoppen** (durch einen Druck auf die START/STOP-Taste).
- 7 Den Sampling-Modus verlassen** (durch einen weiteren Druck auf die RECORD-Taste).

# AUFZEICHNEN EINES SAMPLES

## 1 Das DJX samplingbereit machen.

Wenn Sie ein Sample Ihrer Stimme oder eines akustischen Instruments aufzeichnen möchten, schließen Sie ein Mikrophon an die MIC-Buchse an der Rückwand an. Für Sampling von einer Line-Quelle (CD-Spieler, Cassettendeck, elektronisches Musikinstrument u. dgl.) schließen Sie das betreffende Gerät an die LINE IN-Buchse an.



**VORSICHT**

Beschalten Sie die MIC-Buchse niemals mit einem Hochpegel-signal (Line-Quelle wie CD-Player, Cassettendeck, Audio-Ausgänge eines elektronischen Instruments usw.)! Dies kann den DJX bzw. seine Digital Sampling-Funktion beschädigen.

## 2 Den Sampling-Modus aufrufen.

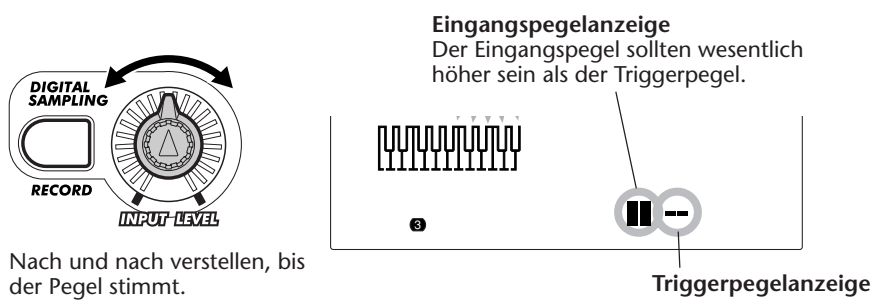
Drücken Sie die RECORD-Taste im DIGITAL SAMPLING-Feld.



Hierdurch werden alle anderen DJX-Operationen oder -Funktionen automatisch aufgehoben, und das Instrument schaltet auf Sampling-Betrieb. Der MASTER VOLUME-Regler hat in diesem Modus keine Funktion — der Tonsignalpegel wird mit dem INPUT LEVEL-Regler angesteuert.

## 3 Den Sampling-Pegel aussteuern.

Sprechen oder singen Sie in das Mikrophon (bei einer angeschlossenen Line-Quelle schalten Sie diese auf Wiedergabe). Während das Tonsignal anliegt, steuern Sie den Sampling-Pegel mit dem INPUT LEVEL-Regler aus. Drehen Sie den Regler langsam nach rechts, bis der Pegel stimmt. Die "Pegelanzeige" auf dem Display informiert über den aktuellen Pegel.



Nach und nach verstellen, bis der Pegel stimmt.

**NOTIZ**

Wenn der Triggerpegel höher ist als der Eingangssignalpegel, kann das Signal nicht aufgezeichnet werden. (Einzelheiten finden Sie im umrahmten Abschnitt "Triggerpegel" auf Seite 71.)

Der (oben gezeigte) Triggerpegel braucht im Normalfall nicht geändert zu werden. Sie können bei Bedarf jedoch auch einen anderen Triggerpegel einstellen. Mehr hierüber finden Sie im umrahmten Abschnitt "Triggerpegel" an späterer Stelle.



## Sampling-Richtlinien

### • Anschlüsse:

Wenn Sie ein Mikrofon verwenden, schließen Sie dieses an die MIC-Buchse an (und nicht an LINE IN). Beim Anschluß eines Mikrofons an die LINE IN-Buchse wird das DJX zwar nicht beschädigt, der Eingangsspegel ist in diesem Fall jedoch für Sampling nicht ausreichend (Mikrofone arbeiten mit niedrigem Signalpegel).

### • Vermeiden Sie Rückkopplungen:

Damit keine Rückkopplungen auftreten, achten Sie darauf, daß das Mikrofon nicht auf die Lautsprecher gerichtet und in ausreichender Entfernung zu diesen aufgestellt ist.

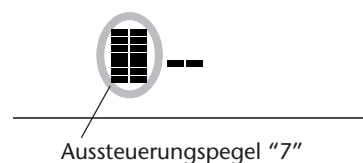
### • Sampling-Startpunkt:

Achten Sie bei der Aufzeichnung von Samples darauf, daß der Sampling-Vorgang so dicht wie möglich am gewünschten Sample-Anfangspunkt gestartet wird, da dieser nachträglich nicht geändert werden kann. Wenn Sie beispielsweise eine aus vier Schlägen bestehende rhythmische Phrase von einer CD aufzeichnen, fahren Sie dort den Anfangspunkt so präzise wie möglich an (Pause), damit dann beim Drücken der PLAY-Taste (zum Fortsetzen der Wiedergabe) die Phrase vom Taktanfang an gespielt wird.

Eine weitere Möglichkeit zur Optimierung des Sampling-Starts ist eine entsprechende Einstellung des Triggerpegels, da der Sampling-Vorgang erst dann ausgelöst wird, wenn das Eingangssignal diesen Pegel überschreitet (z. B. am ersten Taktschlag der aufzuzeichnenden Phrase). (Siehe folgenden Abschnitt, "Triggerpegel".)

### • Aussteuerung:

Im Normalfall ist eine optimale Sampling-Aussteuerung wünschenswert: Das Eingangssignal sollte laut genug sein, um die Aufnahme auszulösen und ein gut vernehmbares Sample zu erzeugen, sein Pegel darf jedoch nicht zu hoch sein, da dies zu Verstümmelung und Verzerrung des Tons führen kann. Die Pegelanzeige des Displays besteht aus 8 turmförmig angeordneten Segmenten; steuern Sie das Signal so aus, daß maximal 7 dieser Segmente aufblinken.



Signalspitzen, die von Zeit zu Zeit den Aussteuerungspegel auf "8" hochtreiben, sind gewöhnlich unbedenklich. Sie sollten jedoch darauf achten, daß das achte Segment nicht kontinuierlich leuchtet (sofern die Aufnahme nicht gezielt übersteuert und verzerrt klingen soll). Beurteilen Sie auch nach Gehör — wenn das Signal verzerrt klingt, reduzieren Sie den Eingangsspegel entsprechend.

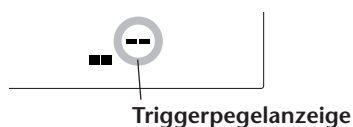
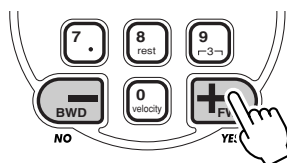
### • Gleichzeitiger Gebrauch von MIC und LINE IN:

Sie können über MIC und LINE IN auch zwei Signale gleichzeitig sampeln. Hierfür benötigen Sie jedoch eine Line-Quelle (z. B. CD-Player) mit Ausgangspegel-Einstellmöglichkeit: Auf diese Weise können Sie die Line-Quelle an das Mikrofon-Eingangssignal angleichen, um dann beides mit dem INPUT LEVEL-Regler des DJX gemeinsam auszusteuern.

## Triggerpegel

Das DJX löst beim Betätigen der START/STOP-Taste (in Schritt 5) den Sampling-Vorgang nicht sofort aus, sondern wartet zunächst in Sampling-Bereitschaft, bis das Eingangssignal einen ausreichend hohen Pegel (Triggerpegel) erreicht. Sobald dieser Pegel überschritten wird, startet das Instrument den Sampling-Vorgang.

Der Triggerpegel kann bei Bedarf mit den Tasten + und - am Zifferntastenfeld geändert werden. Zum Erhöhen des Triggerpegels drücken Sie Taste +, zum Erniedrigen Taste -.

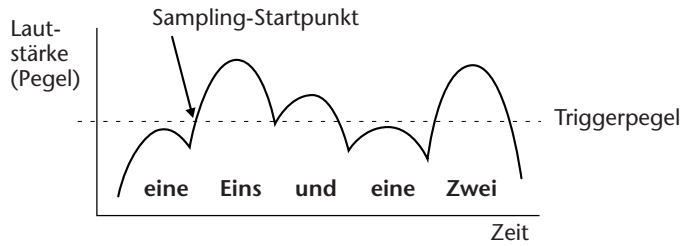


Je höher der Triggerpegel, um so lauter muß das den Sampling-Vorgang auslösende Eingangssignal sein.

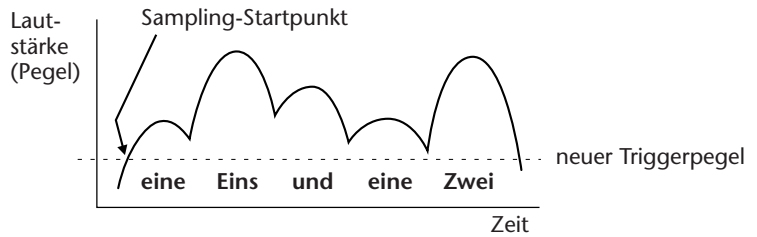
### NOTIZ

Sie können des Vorgabe-Triggerpegel direkt wieder aufrufen, indem Sie die Tasten + und - gleichzeitig drücken.

Zur Verdeutlichen der Triggerpegelfunktion mag ein spezifisches Beispiel dienen: das Sampling der gesprochenen Phrase "eine Eins und eine Zwei". In dieser Phrase werden "Eins" und "Zwei" mehr betont als die anderen Wörter.



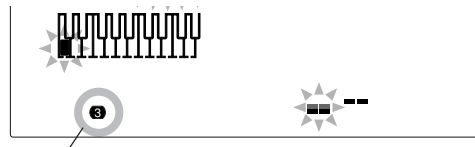
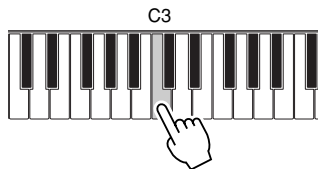
Da das erste "eine" den Triggerpegel (in der oberen Abbildung) nicht erreicht, startet das DJX den Sampling-Vorgang erst bei "Eins". Wenn die komplette Phrase aufgezeichnet werden soll, muß der Triggerpegel entsprechend niedriger eingestellt werden.



Mit dem neuen Triggerpegel wird die komplette Phrase aufgezeichnet. Achten Sie jedoch unbedingt darauf, daß der Triggerpegel nicht zu niedrig wird, da in diesem Fall ein "zufälliges" Geräusch (Atem, Mikrofonberührung u. dgl.) den Sampling-Vorgang auslösen kann.

#### 4 Die Taste anschlagen, der das neue Sample zugeordnet werden soll.

Schlagen Sie die gewünschte Taste an.



Die Nummer unten links auf dem Display zeigt an, in welcher Oktave die angeschlagene Taste liegt.

**NOTIZ**

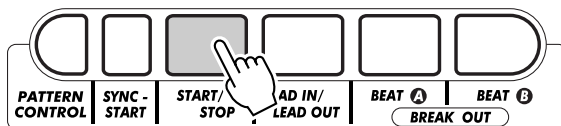
Wenn Sie die START/STOP-Taste (für Sampling-Bereitschaft) drücken, ohne zuvor eine Taste anzuschlagen, erscheint die Aufforderung "Sel. Key" (Taste wählen!) kurz auf dem Display.

**NOTIZ**

Wenn Sie den Sampling-Vorgang nicht (wie in Schritt 6 beschrieben) manuell stoppen, beendet das DJX das Sampling nach etwa drei Sekunden automatisch (sobald die Hälfte des Sampling-Speichers belegt ist).

#### 5 Auf Sampling-Bereitschaft schalten.

Drücken Sie die START/STOP-Taste. Der Sampling-Vorgang wird hierdurch noch nicht gestartet, sondern läuft erst an, sobald ein ausreichend hoher Signaleingangspegel vorliegt.

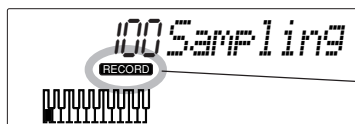


Sampling-Bereitschaft:



Das Mikrofon-Piktogramm zeigt die Sampling-Bereitschaft an.

Während des Sampling-Vorgangs:



Während der Aufzeichnung leuchtet die RECORD-Anzeige kontinuierlich.



## 6 Den Sampling-Vorgang stoppen.

Drücken Sie die START/STOP-Taste am Ende des aufzunehmenden Sounds. Der noch freie Sampling-Speicher (verbleibende Aufnahmezeit) wird auf dem Display in Form eines Prozentwerts angezeigt ("100" = kompletter Speicher frei).



### NOTIZ

Stoppen Sie den Sampling-Vorgang am Ende des gewünschten Sounds! Nicht gebrauchte Sample-Reste reduzieren die Speicherkapazität für weitere Samples.

### Sample-Speicherkapazität

Das DJX bietet Speicherplatz für insgesamt 6 Sekunden Sampling. Bis zu zwölf Samples können gespeichert werden. (Wie Sie weitere Samples aufnehmen, ist auf Seite 74 beschrieben.)

Die nebenstehende Übersicht führt einige Prozentangaben und die entsprechenden Zeitwerte (verbleibende Aufnahmezeit in Sekunden) an.

% freier Speicher	Verbleibende Aufnahmezeit (ungefährer Wert)
100	6 Sekunden
80	4.8 "
75	4.5 "
50	3.0 "
25	1.5 "
10	0.6 "

Beachten Sie bitte, daß die Gesamtspeicherkapazität zwar sechs Sekunden beträgt, jedes einzelne Sample jedoch nicht länger als drei Sekunden sein kann. (Nach drei Sekunden Sampling stoppt das DJX automatisch.)

Wenn die Aufnahmezeit voll genutzt wurde, erscheint die folgende Anzeige:

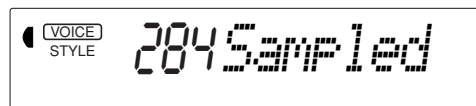
Mem Full

Wenn alle zwölf Sample-Speicher belegt sind, erscheint die folgende Anzeige (auch dann, wenn die Aufnahmezeit nicht voll genutzt wurde):

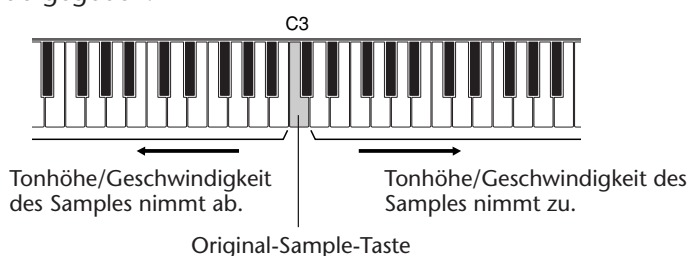
Bank Full

## 7 Den Sampling-Modus verlassen.

Drücken Sie die RECORD-Taste (im DIGITAL SAMPLING-Feld) ein weiteres Mal. Voice Nr. 284 ("Sampled") wird dabei automatisch aufgerufen, so daß Sie die Sample-Stimme auf der Tastatur spielen können.



Stellen Sie den INPUT LEVEL-Regler auf Minimum (oder stöpseln Sie das Mikrofon bzw. die Line-Quelle aus), um dann mit dem MASTER VOLUME-Regler die gewünschte Lautstärke zum Spielen der Stimme einzustellen. Die Tonhöhe und die Abspielgeschwindigkeit des Samples ändert sich beim Spielen tastenspezifisch: Je höher die angeschlagene Taste, um so höher und schneller wird der Ton des Samples wiedergegeben.



### VORSICHT

Beim Unterbrechen der Spannungsversorgung gehen die gespeicherten Samples verloren!

Solange das Instrument über den Netzadapter an einer Steckdose angeschlossen ist (oder ausreichend starke Batterien eingelegt sind), erhält das DJX die Sample-Daten auch dann, wenn es mit dem STAND BY/ON-Schalter ausgeschaltet wird. Wenn die Spannungsversorgung jedoch unterbrochen wird (Stromausfall ohne eingelegte Batterien oder Entfernen der Batterien ohne Netzadapter-Anschluß), gehen die Sample-Daten verloren. (In diesem Fall werden die werkseitig vorprogrammierten Samples automatisch in Voice Nr. 284 zurückgeladen.) Um einen permanenten Datenverlust zu vermeiden, sollten Sie wichtige Sample-Daten per Bulk Dump-Funktion (Seite 97) auf einem externen Speichermedium sicherstellen.

### Löschen eines Samples

Gespeicherte Samples können auf einfache Weise wieder gelöscht werden. Hierzu gehen Sie wie folgt vor:

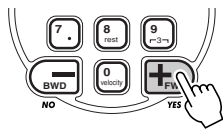
**1 Den Sampling-Modus aufrufen.**

Drücken Sie die RECORD-Taste (im DIGITAL SAMPLING-Feld).

**2 Drücken Sie die betreffende Original-Sample-Taste.**

**3 Drücken Sie dann die Taste +/FWD.**

Sobald die Bestätigungsaufforderung "Delete?" auf dem Display erscheint, drücken Sie zum Löschen des Samples die Taste +/FWD.



Danach erscheint "End" kurz auf dem Display, bevor das DJX wieder auf Normalbetrieb schaltet.

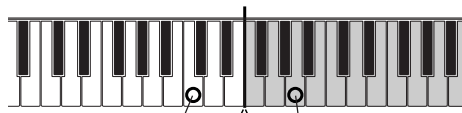
Wenn Sie versehentlich die Taste eines Samples angeschlagen haben, das nicht gelöscht werden soll, drücken Sie die Taste -/BWD, um den Löschvorgang abzubrechen.

### Aufzeichnen zusätzlicher Samples

Das DJX bietet insgesamt zwölf Sample-Speicher. Das Aufzeichnen weiterer Samples ist daher kein Problem. Befolgen Sie die zuvor gegebenen Anweisungen zum Aufnehmen eines Samples, und schlagen Sie dabei in Schritt 4 einfach eine andere Taste an als beim ersten Sample.

**NOTIZ**

Wenn Sie die Tastatur mit mehreren Samples belegen, wird als Trennlinie jeweils die Mitte zwischen zwei Original-Sample-Tasten angenommen. Beispiel: Wenn Sie ein Sample auf Taste C3 legen und dann ein weiteres auf Taste A3, sind die Sample-Klänge der Tastatur nach folgendem Schema zugeordnet:



Abschnitt für erstes Sample

Abschnitt für zweites Sample

C3 (Taste des ersten Original-Samples)

A3 (Taste des zweiten Original-Samples). (Der "Splitpunkt" zwischen den beiden Sample-Abschnitten liegt exakt in der Mitte zwischen den beiden Original-Sample-Tasten.)

**HEISSER TIP**

**• Sie haben vergessen, auf welchen Tasten die Original-Samples liegen?**

Wenn man mit mehreren Samples arbeitet, verliert man leicht die Übersicht. Das DJX hat jedoch eine Funktion, mit der Sie jederzeit prüfen können, welche Tasten mit Original-Samples belegt sind.

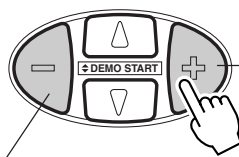
Jede Original-Sample-Taste wird auf dem Display dunkel angezeigt. Da das Display für die komplette Tastaturgrafik zu klein ist, wird diese in Oktavenabschnitten angezeigt (die Nummer darunter gibt an, um welche Oktave es sich handelt). Zum Anzeigen eines anderen Oktavenabschnitts drücken Sie die OVERALL-Taste + bzw. -.



Zeigt die Tasten an, die mit Original-Samples belegt sind.



Zeigt an, welche Oktave gegenwärtig auf dem Display dargestellt wird.



Zum Anzeigen der nächsthöheren Oktave.

Zum Anzeigen der nächsttieferen Oktave.

## SAMPLE-EDITIERFUNKTIONEN

Das DJX bietet einige einfache, aber leistungsstarke Editierfunktionen zum Bearbeiten von Samples. Mit diesen Funktionen können Sie im jeweiligen Sample einen Endpunkt setzen und das Sample "loopen".

### Setzen des Endpunkts

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Endpunkt eines aufgezeichneten Samples setzen. Der Endpunkt bestimmt, wie viel des Samples beim Anschlagen der betreffenden Taste wiedergegeben wird. Für diese Einstellung gibt es drei Auflösungen: 1/16 (grob), 1/256 (mittel) und 1/4096 (fein), so daß Sie bei der Bestimmung des geeigneten Endpunkts die Sample-Daten zunächst in groben und dann in feineren Schritten durchgehen können.

#### NOTIZ

Beachten Sie bitte, daß der gesetzte Endpunkt lediglich vorgibt, bis wohin das Sample beim Spielen wiedergegeben wird — die Original-Sample-Daten bleiben dabei vollständig erhalten.

#### SCHNELL ▶▶▶ KURS

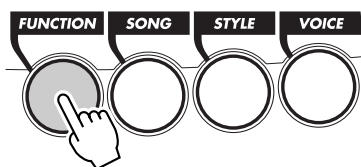
- 1 Den Sampling-Modus aufrufen.
- 2 Die Sample-Editierfunktionen aufrufen. (Die FUNCTION-Taste drücken.)
- 3 Das gewünschte Sample wählen (Wave Sel). (Eine Taste im Tastaturabschnitt des betreffenden Samples anschlagen.)
- 4 Das Sample auf "One Shot"-Wiedergabe einstellen.
- 5 Den Endpunkt setzen. Hierzu zunächst mit grober und dann mit feinerer Auflösung arbeiten.
- 6 Den Sampling-Modus verlassen.

### 1 Den Sampling-Modus aufrufen.

Drücken Sie die RECORD-Taste (im DIGITAL SAMPLING-Feld).

### 2 Die Sample-Editierfunktionen aufrufen.

Drücken Sie die FUNCTION-Taste.



Die folgenden Sample-Editierfunktionen stehen zur Verfügung:

- Wave Sel (Sample-Auswahl)
- Loop/no Loop (Loop/One-Shot)
- Ep 1/16 (Endpunkt, grobe Auflösung)
- Ep 1/256 (Endpunkt, mittlere Auflösung)
- Ep 1/4096 (Endpunkt, feine Auflösung)

Wählen Sie mit den OVERALL-Tasten ▲ und ▼ die jeweils gewünschte Funktion.

#### NOTIZ

Die Sample-Editierfunktionen können nur gewählt werden, wenn mindestens ein Sample aufgenommen wurde und gespeichert ist. (Wenn der Sample-Speicher leer ist, wird die Fehlermeldung "No Data" auf dem Display angezeigt.)

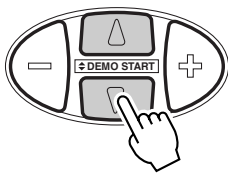
### 3 Das gewünschte Sample wählen (Wave Sel).

Schlagen Sie eine Taste im Tastaturabschnitt des betreffenden Samples an. Wenn Sie das gewünschte Sample gefunden haben, schlagen Sie keine weiteren Tasten an und machen bei Schritt 4 weiter.

### 4 Das Sample auf "One Shot"-Wiedergabe einstellen.

In der "One Shot"-Einstellung wird das Sample bei jedem Tastenanschlag einmal von Anfang bis Ende gespielt. Zum Wählen dieser Einstellung:

- 1) Wählen Sie mit den OVERALL-Tasten ▲ und ▼ die Loop-Funktion.



- 2) Wählen Sie mit der OVERALL-Tasten + und - die gewünschte Einstellung. (Für One Shot-Wiedergabe wählen Sie "no loop".)

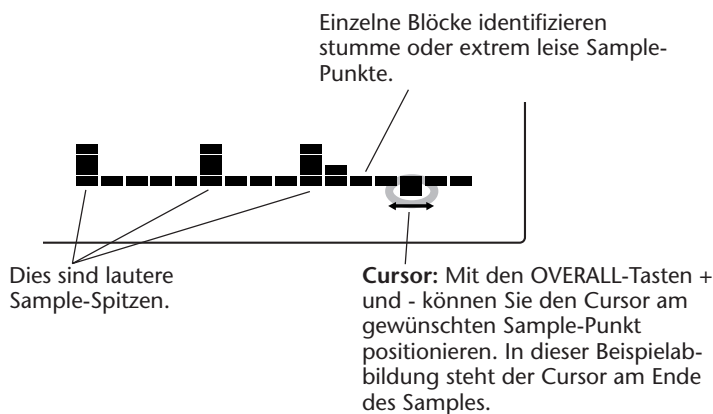
### 5 Den Endpunkt setzen.

Das DJX bietet für diese Einstellung drei Auflösungen: grob (1/16), mittel (1/256) und fein (1/4096). Dank dieser Abstufung kann der Sample-Endpunkt präzise gesetzt werden:

- 1) Wählen Sie zunächst die grobe Auflösung (1/16 — mit den OVERALL-Tasten ▲ und ▼).

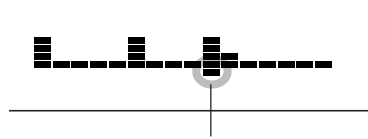


Die komplette Sample-Waveform (Schwingung) wird nun in groben Zügen unten rechts auf dem Display angezeigt.



## 2) Den Cursor mit den OVERALL-Tasten + und - positionieren.

Die Cursor-Position spezifiziert den Sample-Endpunkt, d. h. den Punkt, an dem die Sample-Wiedergabe stoppt. Der Sample-Abschnitt nach dem Endpunkt bleibt stumm.



Der Cursor steht an der dritten Sample-Spitze. (Die Sample-Wiedergabe stoppt an diesem neu gesetzten Endpunkt.)

## 3) Schlagen Sie eine Taste an, um sich den neuen Sample-Sound anzuhören.

Wiederholen Sie das Anschlagen der Taste und Verlagern des Endpunkts, bis der Sample-Sound stimmt.

Im allgemeinen empfiehlt es sich, zur Kontrolle tiefere Tasten anzuschlagen, da das Sample hier "langsamer" gespielt wird und der Endpunkt einfacher zu bestimmen ist. Sobald Sie den gewünschten Endpunkt gefunden haben, gehen Sie zu Schritt 4) über.

## 4) Wählen Sie eine feinere Auflösung, um dann Schritte 2) und 3) erneut auszuführen.

Der Endpunkt wird am besten mit den drei Auflösungen in der vorgegebenen Reihenfolge eingestellt (grob, dann mittel und schließlich fein). Nachdem Sie den Endpunkt mit der groben Auflösung so gut wie möglich gesetzt haben, wählen Sie die mittlere Auflösung (mit den OVERALL-Tasten ▲ und ▼), um die Einstellung zu präzisieren.

Dies ist die Darstellung der Beispiel-Waveform mit mittlerer Auflösung:



Diese Darstellung repräsentiert den in Schritt 2) spezifizierten Block in höherer Auflösung und zeigt lediglich den anfänglichen Abschnitt der dritten Sample-Spitze. (Eine genauere Beschreibung der drei Auflösungen finden Sie im umrahmten Abschnitt "Die drei Sample-Auflösungen" auf Seite 79.)

Beachten Sie bitte auch, daß der Cursor nun wieder am (rechten) Ende der Waveform steht. Wenn eine Auflösung beim Editieren eines Samples zum ersten Mal gewählt wird, steht der Cursor immer am Ende des Waveform-Abschnitts.

### NOTIZ

Zum Prüfen des Sample-Sounds mit einer neuen Cursor/Endpunkt-Einstellung schlagen Sie eine Taste an und geben diese dann wieder frei.

## 6 Den Sampling-Modus verlassen.

Drücken Sie die RECORD-Taste (im DIGITAL SAMPLING-Feld) ein weiteres Mal. Die Endpunkt-Einstellung wird dabei automatisch gespeichert und beim Aufrufen der Sampled-Voice (Nr. 284) vorgegeben.

Zum Bearbeiten anderer Samples führen Sie den oben beschriebenen Vorgang einfach wiederholt aus.

## Einrichten eines Loops

“Loopen” ist eine der interessantesten und nützlichsten Funktionen der Sampling-Technik. Wenn Sie ein Sample “loopen”, wird dessen Sound beim Halten einer Taste in Form einer Endlos-Schleife kontinuierlich wiedergegeben.

### SCHNELL KURS

- 1 Den Sampling-Modus aufrufen.
- 2 Die Sample-Editierfunktionen aufrufen. (Die FUNCTION-Taste drücken.)
- 3 Das gewünschte Sample wählen (Wave Sel). (Eine Taste im Tastaturabschnitt des betreffenden Samples anschlagen.)
- 4 Das Sample auf “Loop”-Wiedergabe einstellen.
- 5 Den Endpunkt setzen. Hierzu zunächst mit grober und dann mit feinerer Auflösung arbeiten.
- 6 Den Sampling-Modus verlassen.

## 1 Den Sampling-Modus aufrufen.

Drücken Sie die RECORD-Taste (im DIGITAL SAMPLING-Feld).

## 2 Die Sample-Editierfunktionen aufrufen.

Drücken Sie die FUNCTION-Taste.

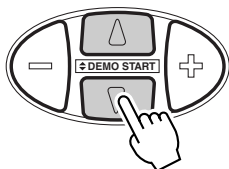
## 3 Das gewünschte Sample wählen (Wave Sel).

Schlagen Sie eine Taste im Tastaturabschnitt des betreffenden Samples an. Wenn Sie das gewünschte Sample gefunden haben, schlagen Sie keine weiteren Tasten an und machen bei Schritt 4 weiter.

## 4 Das Sample auf “Loop”-Wiedergabe einstellen.

In der Loop-Einstellung wird das Sample in wiederholten Durchgängen gespielt, wenn Sie eine Taste halten. Zum Wählen dieser Einstellung:

- 1) Wählen Sie mit den OVERALL-Tasten ▲ und ▼ die Loop-Funktion.



2) Wählen Sie mit der OVERALL-Tasten + und - die gewünschte Einstellung.  
(Für Loop-Wiedergabe wählen Sie "loop".)

### 5 Den Endpunkt setzen.

Dieser Schritt ist identisch mit Schritt 5 des vorangehenden Abschnitts, "Setzen des Endpunkts".

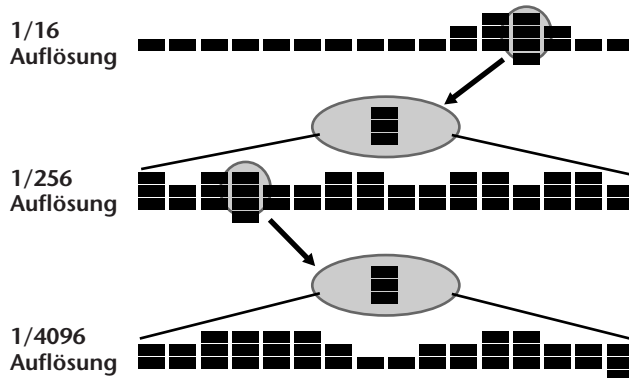
### 6 Den Sampling-Modus verlassen.

Drücken Sie die RECORD-Taste (im DIGITAL SAMPLING-Feld) ein weiteres Mal. Die Loop- und die Endpunkt-Einstellung werden dabei automatisch gespeichert und beim Aufrufen der Sampled-Voice (Nr. 284) vorgegeben.

Zum Bearbeiten anderer Samples führen Sie den oben beschriebenen Vorgang einfach wiederholt aus.

#### Die drei Sample-Auflösungen

Die grobe Auflösung (1/16) stellt die komplette Sample-Waveform (Schwingungsverlauf) auf dem Display dar. Die mittlere und die feine Einstellung lösen den jeweils mit dem Cursor gewählten Block in 16 Einzelblöcke auf, damit Sie den Endpunkt präzise setzen können.

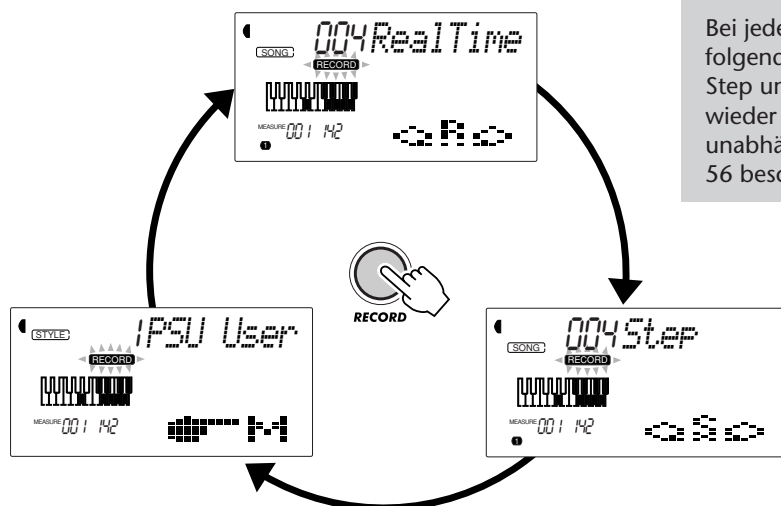


Der bei grober Auflösung mit dem Cursor gewählte Block wird beim Umschalten auf mittlere Auflösung in 16 Einzelblöcke zerlegt.

Der bei mittlerer Auflösung mit dem Cursor gewählte Block wird beim Umschalten auf feine Auflösung wieder in 16 Einzelblöcke zerlegt.

# SONG-AUFNAHME

Das DJX ist auch mit einer leistungsstarken und anwenderfreundlichen Aufnahme-funktion ausgestattet, mit der Sie Ihr Tastaturspiel auf bis zu sechs individuellen Spuren aufzeichnen können, um komplette, voll orchestrierte Kompositionen zu erstellen. Drei solche User-Songs können im Instrument gespeichert werden. Zum Aufzeichnen von Songdaten haben Sie die beiden folgenden Möglichkeiten: **Realtime-Aufnahme (Echtzeit)** und **Step-Aufnahme (schrittweise Eingabe)**.



Bei jeder Betätigung der RECORD-Taste wird nach folgendem Schema weitergeschaltet: Realtime, Step und PSU (Performance Setup) — danach wieder auf Normalbetrieb. ("PSU" ist eine Song-unabhängige Aufnahmefunktionen, die auf Seite 56 beschrieben wird.)

**Realtime-Aufnahme:** Dieses Verfahren arbeitet wie ein Bandgerät — Ihr Tastaturspiel wird in Echtzeit aufgezeichnet. Sie haben beim Aufnehmen außerdem die Möglichkeit, bereits bespielte Spuren zur Kontrolle mitzuhören.

**Step-Aufnahme:** Dieses Verfahren erlaubt ein schrittweises Setzen von einzelnen Noten, vergleichbar mit dem Komponieren auf einem Blatt Papier. Bei jedem Eingabeschritt "schreiben" Sie eine Note in den Speicher.

Beide Verfahren haben ihre Vor- und Nachteile. Die Step-Aufnahme eignet sich gut zum präzisen Setzen von Noten, deren Position, rhythmischer Wert und Dynamik gleichbleibend oder gleichförmig sind, z. B. bei individuellen Drum-Parts eines Rhythmusmusters oder Einzelnoten eines synkopierten Baßparts. Sie haben bei diesem Verfahren auch volle Kontrolle in schnellen oder komplexen Passagen, die in Echtzeit nur mit großen Schwierigkeiten oder gar nicht aufgenommen werden können. Die Realtime-Aufnahme andererseits bietet sich an, wenn die natürliche

Stimmung des Tastaturspiels vermittelt werden soll, da Sie bei der Aufnahme das Ergebnis direkt mithören können.

Welches der beiden Verfahren Sie verwenden, hängt teils von der jeweiligen Musikrichtung und teils von Ihrer persönlichen Bevorzugung ab. Sie können auch beide Verfahren kombinieren: Wenn Sie beispielsweise das grundlegende Thema per Realtime-Aufnahme auf Spur 1 aufzeichnen, können Sie danach mit dem Step-Aufnahmeverfahren die "Präzisions-Parts" auf den anderen Spuren eingeben (oder anders herum Spur 1 erst in Echtzeit aufnehmen, nachdem die anderen Parts programmiert wurden). Alternativ können Sie auch zunächst grundlegende "Riffs" (rhythmische Phrasen) und andere Parts programmieren, um dann per Realtime-Aufnahme die Melodie und Ausschmückungen hinzuzufügen.

#### NOTIZ

Beachten Sie bitte, daß alle Aufnahmeprozesse die früheren Daten "ersetzen". Wenn Sie erneut auf eine bereits bespielte Spur aufnehmen, werden die älteren Daten der Spur gelöscht und durch die neu aufgezeichneten Daten ersetzt.



## AUFNAHMEN EINES USER-SONGS – REALTIME-AUFNAHME

### SCHELL ▶ ▶▶▶ KURS

- 1 **Alle gewünschten DJX-Einstellungen vornehmen.**
- 2 **Den Realtime-Aufnahmemodus auswählen.** (Die RECORD-Taste drücken.)
- 3 **Den für die Aufnahme gewünschten User-Song auswählen** (über die Zifferntasten).
- 4 **Eine Spurnummer wählen** (mit den SONG MEMORY-Tasten).
- 5 **Die Aufnahme starten** (durch Anschlagen einer Taste oder Drücken der START/STOP-Taste).
- 6 **Die Aufnahme stoppen.** (Nach Spielen des Parts die START/STOP-Taste drücken.)
- 7 **Die gemachte Aufnahme anhören** (durch einen Druck auf die START/STOP-Taste).
- 8 **Ggf. weitere Spuren bespielen.** (Schritte 4 bis 7 wiederholt ausführen.)
- 9 **Den Aufnahmemodus verlassen.** (Die RECORD-Taste drücken.)

#### Auf den normalen (Melodie-)Spuren aufgezeichnete Daten:

- Note on/off
- Note AN/AUS
- Dynamik (Velocity)
- Main Voice-Einstellungen (Voice-Nummer\*, Lautstärke\*, Oktavlage, Panorama\*, Reverb-Sendepegel, Chorus-Sendepegel, DSP-Sendepegel)
- Dual Voice-Einstellungen (Voice-Nummer\*, Lautstärke\*, Oktavlage, Panorama\*, Reverb-Sendepegel, Chorus-Sendepegel, DSP-Sendepegel)
- Reverb EIN/AUS, Reverb-Typ\*
- Chorus EIN/AUS, Chorus-Typ\*
- DSP EIN/AUS, DSP-Typ\*
- Arpeggiator EIN/AUS, Arpeggiator-Typ\*, Arpeggiator-Geschwindigkeit\*
- Sustain EIN/AUS
- BPM (Tempo)\*, Taktart\* (wenn keine solchen Daten auf der Akkordspur aufgezeichnet sind)

#### Auf der Akkordspur aufgezeichnete Daten:

- Style-Nummer\*
- Akkordwechsel und Timing
- Sektionswechsel (Lead In, Beat A/B usw.) und Timing
- Pattern-Lautstärke\*
- BPM (Tempo), Taktart\*

*\* Diese Einstellungen werden lediglich einmal am Anfang des Songs aufgezeichnet. Andere Einstellungen können im Verlauf des Songs geändert werden.*

### 1 ▶ **Alle gewünschten DJX-Einstellungen vornehmen.**

Bevor Sie einen Song aufnehmen können, müssen Sie zunächst vorbereitende Einstellungen machen: einen Style auswählen, das Tempo (BPM) einstellen, eine Stimme auswählen usw. (Siehe Seiten 44, 41 und 24.)

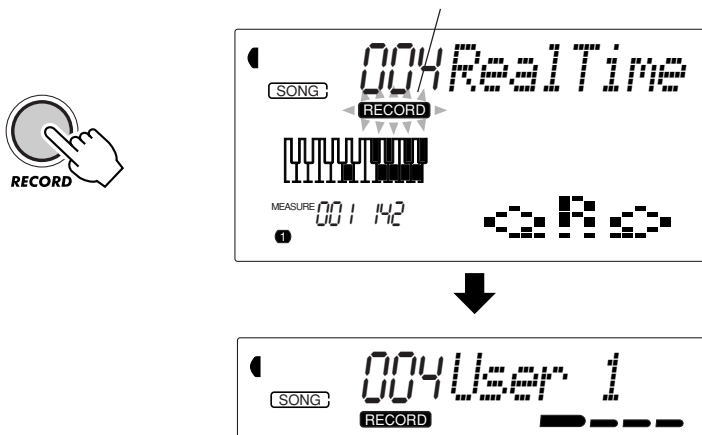
Wenn Sie einen Style wählen, können Sie die fortschrittlichen Pattern-Funktionen als Teil des Songs nutzen. Sie spielen einfach die Akkorde, und das DJX erzeugt automatisch eine passende Baß- und Akkord-Begleitung. (Mehr Information über die Pattern-Funktionen finden Sie auf Seite 44.)

Falls gewünscht, können Sie auch andere Einstellungen machen. Welche Einstellungen als Teil des Songs aufgezeichnet werden, entnehmen Sie bitte der obigen Liste.

## 2 Den Realtime-Aufnahmemodus auswählen.

Drücken Sie die RECORD-Taste, ggf. wiederholt, bis "RealTime" oben auf dem Display angezeigt wird.

Die RECORD-Anzeige blinkt kurz und zeigt dann durch kontinuierliches Leuchten die Aufnahmebereitschaft an.



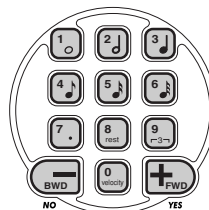
**NOTIZ**

Die Aufnahmeverfahren "Realtime" und "Step" können für einen Song wechselweise verwendet werden, jedoch nicht auf ein und derselben Spur.

## 3 Den für die Aufnahme gewünschten User-Song wählen.

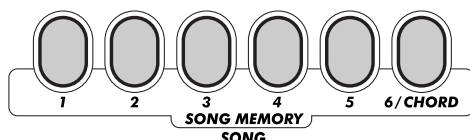
Geben Sie die User-Song-Nummer über die Zifferntasten ein: User 1 (004), User 2 (005) oder User 3 (006).

Für die Auswahl der User-Song-Nummer gibt es dieselben Möglichkeiten wie bei den Stimmennummern (siehe Seite 25). Sie können die Nummer über das Zifferntastensfeld direkt eingeben oder mit den Tasten + und - (aufwärts/abwärts) bzw. der SONG-Taste (aufwärts) schrittweise anwählen.



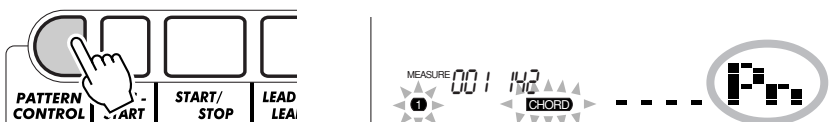
## 4 Eine Spurnummer wählen.

Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste mit der Nummer der zu bespielenden Spur. (Dieser Schritt kann ausgelassen werden — das DJX wählt automatisch die erste noch freie Spur. Bei einem leeren User-Song wird automatisch Spur 1 vorgegeben.)



### Bespielen der Akkordspur

Für die Aufzeichnung von Pattern-Daten gibt es eine spezielle Akkordspur. Diese Daten werden automatisch auf Spur 6 (CHORD) aufgezeichnet. Zum Anwählen der Akkordspur und Einschalten der Pattern-Funktionen drücken Sie die PATTERN CONTROL-Taste.



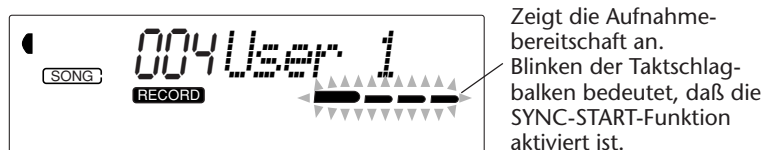
Sie können eine der Melodiespuren (1 bis 5) und die Akkordspur (6) auch gleichzeitig bespielen.

**NOTIZ**

Wenn PATTERN CONTROL beim Aufrufen des Aufnahmemodus bereits eingeschaltet war, wird die Akkordspur automatisch aktiviert.

## 5 Die Aufnahme starten.

Wenn das Blinken der RECORD-Anzeige stoppt und die Taktschlag-Balken sowie die Spurnummer zu blinken beginnen, können Sie die Aufnahme durch Anschlagen einer Taste (oder Drücken der START/STOP-Taste) starten.



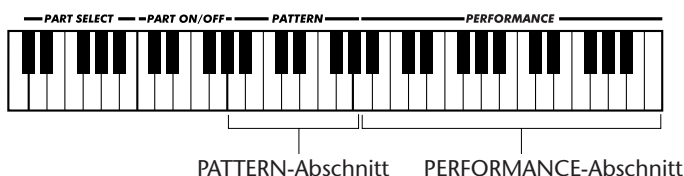
**NOTIZ**

Diese Funktion kann auch mit einem angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 21.)

Wenn Sie den Part vor der Aufnahme zunächst probweise noch einmal spielen möchten, drücken Sie die SYNC-START-Taste, um die Synchronstartfunktion auszuschalten. Nach der Probe drücken Sie SYNC-START erneut, um den vorherigen Betriebszustand wiederherzustellen.

### Beim Bespielen der Akkordspur

Spielen Sie bei aktivierter Synchronstartfunktion den ersten Akkord des Songs im PATTERN-Abschnitt der Tastatur. Das Pattern startet dabei automatisch, und Sie können die Aufnahme fortsetzen, indem Sie weitere Akkorde im Takt des Patterns spielen.



Wenn Sie die Aufnahme an dieser Stelle abbrechen möchten, drücken Sie die RECORD-Taste ein weiteres Mal.

## 6 Die Aufnahme stoppen.

Drücken Sie nach dem Spielen des Parts die START/STOP-Taste.

## 7 Die gemachte Aufnahme anhören.

Um sich den Song von Anfang an anzuhören, drücken Sie einfach noch einmal auf die START/STOP-Taste. Die Wiedergabe stoppt am Ende des Songs automatisch, kann jedoch auch mit der START/STOP-Taste gestoppt werden.

## 8 Ggf. weitere Spuren bespielen.

Hierfür führen Sie einfach die Schritte 4 bis 7 erneut aus. Vergewissern Sie sich beim Wählen einer anderen Spur davon, daß nach dem Drücken der betreffenden SONG MEMORY-Taste die entsprechende Spurnummer auf dem Display blinkt.

## 9 Den Aufnahmemodus verlassen.

Drücken Sie die RECORD-Taste.

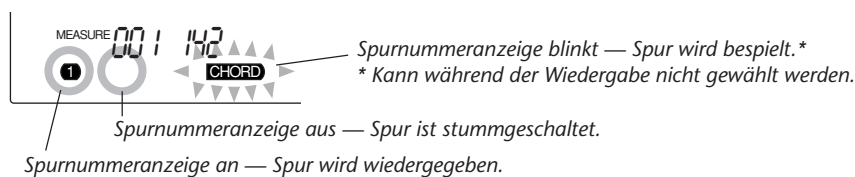
### HEISSER TIP

#### Zusätzliche Bedienvorgänge

##### **Stummschalten von Spuren während der Wiedergabe**

Beim Aufnehmen neuer Spuren können Sie die bereits bespielten bei Bedarf stummschalten. Dies ist auch beim Prüfen einer Aufnahme nützlich, wenn bestimmte Spuren isoliert gehört werden sollen. Das Stummschalten von Spuren ist auch während der Wiedergabe möglich. Zum Stummschalten einer Spur drücken Sie einfach die entsprechende SONG MEMORY-Taste, ggf. wiederholt, bis die betreffende Spurnummer nicht mehr auf dem Display angezeigt wird.

Beim wiederholten Betätigen einer SONG MEMORY-Taste wird nach folgendem Schema weitergeschaltet:



##### **Erneutes Bespielen einer Spur**

Wenn Sie bei der Aufnahme einen Fehler gemacht haben, können Sie die betreffende Spur noch einmal bespielen: Drücken Sie die betreffende SONG MEMORY-Taste, ggf. wiederholt, bis die Spurnummer auf dem Display blinkt (dies zeigt an, daß die Spur aufnahmebereit ist). Da hierbei die Synchronstartfunktion deaktiviert wird, drücken Sie zum erneuten Aktivieren die SYNC-START-Taste und starten danach die Aufnahme (wie in Schritt 5 beschrieben). Alternativ hierzu können Sie die Aufnahme auch durch einen Druck auf die START/STOP-Taste direkt starten.

##### **Löschen einer einzelnen Spur**

Mit dem im folgenden beschriebenen Vorgang können Sie eine einzelne Spur entfernen, ohne den kompletten Song zu löschen (mit der auf Seite 91 beschriebenen Song-Löschfunktion). (Dies ist nur bei Melodiespuren möglich.)

- 1) Drücken Sie die RECORD-Taste.
- 2) Wählen Sie die zu löschende Spur (durch einen Druck auf die entsprechende SONG MEMORY-Taste).
- 3) Drücken Sie die START/STOP-Taste einmal, um die Aufnahme zu starten, und dann ein weiteres Mal, um die Aufnahme wieder zu stoppen (ohne jedoch Tasten anzuschlagen). Die aufgezeichneten Daten werden dabei gelöscht, und die Spur ist wieder "leer".

## AUFNEHMEN EINES USER-SONGS – STEP-AUFNAHME

**SCHNELL ▶**  
**▶▶▶ KURS**

- 1 **Alle gewünschten DJX-Einstellungen vornehmen.**
- 2 **Den Step-Aufnahmemodus auswählen.** (Die RECORD-Taste drücken.)
- 3 **Den für die Aufnahme gewünschten User-Song auswählen** (über die Zifferntasten).
- 4 **Eine Spurnummer wählen** (mit den SONG MEMORY-Tasten).
- 5 **Die Aufnahme starten.** (Noten und Pausen individuell eingeben ("setzen"); siehe Seite 86.)
- 6 **Die gemachte Aufnahme anhören** (durch einen Druck auf die START/STOP-Taste).
- 7 **Ggf. weitere Spuren bespielen.** (Schritte 4 bis 6 wiederholt ausführen.)
- 8 **Den Aufnahmemodus verlassen.** (Die RECORD-Taste drücken.)

Auf den normalen (Melodie-)Spuren aufgezeichnete Daten:

- Note AN/AUS
- Dynamik (Velocity)\*\*
- Main Voice-Einstellungen (Voice-Nummer\*, Lautstärke\*, Oktavlage, Panorama\*, Reverb-Sendepegel\*, Chorus-Sendepegel\*, DSP-Sendepegel\*)
- Dual Voice-Einstellungen (Voice-Nummer\*, Lautstärke\*, Oktavlage, Panorama\*, Reverb-Sendepegel\*, Chorus-Sendepegel\*, DSP-Sendepegel\*)
- Reverb EIN/AUS, Reverb-Typ\*
- Chorus EIN/AUS, Chorus-Typ\*
- DSP EIN/AUS, DSP-Typ\*
- BPM (Tempo)\*, Taktart\* (wenn keine solche Daten auf der Akkordspur aufgezeichnet sind)

Auf der Akkordspur aufgezeichnete Daten:

- Style-Nummer\*
- Akkordwechsel und Timing
- Sektionswechsel (Lead In, Beat A/B usw.) und Timing
- Pattern-Lautstärke\*
- BPM (Tempo), Taktart\*

\* Diese Einstellungen werden lediglich einmal am Anfang des Songs aufgezeichnet. Andere Einstellungen können im Verlauf des Songs geändert werden.

\*\* Alle Noten werden mit demselben Dynamikwert (Velocity) aufgezeichnet. Zum Erzeugen von Lautstärkevariationen können jedoch "Dynamikkurven" im Verlauf des Songs programmiert werden (Seite 90).

### 1 Alle gewünschten DJX-Einstellungen vornehmen.

Dieser Bedienvorgang ist identisch mit dem für Realtime-Aufnahme beschriebenen (Seite 81).

### 2 Den Step-Aufnahmemodus auswählen.

Drücken Sie die RECORD-Taste, ggf. wiederholt, bis "Step" oben auf dem Display angezeigt wird.



Die RECORD-Anzeige blinkt kurz und zeigt dann durch kontinuierliches Leuchten die Aufnahmebereitschaft an.

#### NOTIZ

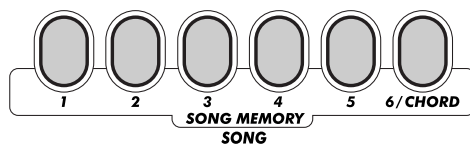
Die Aufnahmeverfahren "Realtime" und "Step" können für einen Song wechselweise verwendet werden, jedoch nicht auf ein und derselben Spur.

### 3 Den für die Aufnahme gewünschten User-Song auswählen.

Dieser Schritt ist derselbe wie bei der Realtime-Aufnahme (Seite 82).

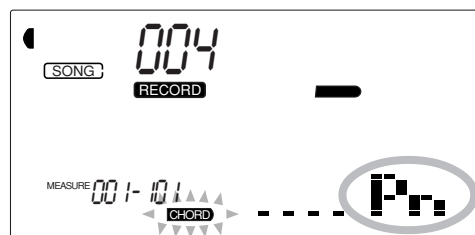
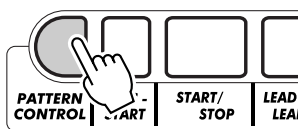
### 4 Eine Spurnummer wählen.

Drücken Sie die SONG MEMORY-Taste mit der Nummer der zu bespielenden Spur. (Dieser Schritt kann ausgelassen werden — das DJX wählt automatisch die erste noch freie Spur. Bei einem leeren User-Song wird automatisch Spur 1 vorgegeben.)



#### Bespielen der Akkordspur

Für die Aufzeichnung von Pattern-Daten gibt es eine spezielle Akkordspur. Diese Daten werden automatisch auf Spur 6 (CHORD) aufgezeichnet. Zum Anwählen der Akkordspur und Einschalten der Pattern-Funktionen drücken Sie die PATTERN CONTROL-Taste.



### 5 Die Aufnahme starten.

Wenn das Blinken der RECORD-Anzeige stoppt und die Spurnummer zu blinken beginnt, können Sie die Aufnahme starten. Die Noten (oder Akkorde) werden einzeln eingegeben (programmiert), wie im folgenden beschrieben:

#### Programmieren von Noten

- 1) Wählen Sie die jeweilige Eingabeposition innerhalb des Songs (Takt/Taktschlag) mit den Tasten + und - an. (Bei jeder Tastenbetätigung wird die Position um einen Taktschlag vor- bzw. zurückverlagert.)
- 2) Schlagen Sie die Taste des einzugebenden Tons an. (Der betreffende Notename wird oben auf dem Display angezeigt.)  
Zum Aufnehmen der Akkordspur schalten Sie die PATTERN CONTROL ein und spielen dann den gewünschten Akkord im PATTERN-Abschnitt der Tastatur.

#### NOTIZ

• Im Gegensatz zur Realtime-Aufnahme können Sie bei der Step-Aufnahme jeweils nur auf eine einzelne Spur aufnehmen — die Akkordspur kann nicht zusammen mit einer Melodie-spur in einem Durchgang bespielt werden.

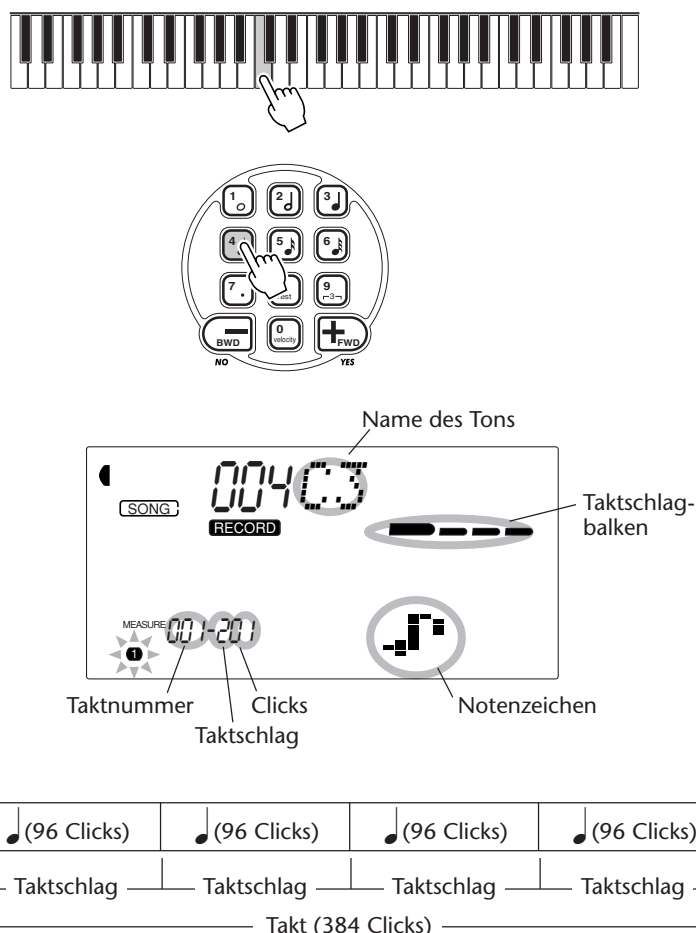
• Wenn PATTERN CONTROL beim Aufrufen des Aufnahmemodus bereits eingeschaltet war, wird die Akkordspur automatisch aktiviert.

#### NOTIZ

Es können auch mehrere Töne (Noten) gleichzeitig aufgezeichnet werden, wobei jedoch jeweils nur die Note der zuletzt gedrückten Taste auf dem Display angezeigt wird.

3) Spezifizieren Sie das gewünschte Notenzeichen (d. h. die Notendauer) durch Betätigen der entsprechenden Zifferntaste. (Das gewählte Notenzeichen wird in Piktogrammform auf dem Display dargestellt.)

Beispiel: Anschlagen des eingestrichenen C (C3) und Drücken der Zifferntaste 4 (Achtelnote)



Die Taktschlagbalken geben zusätzlich die aktuelle Aufnahmezeitpunkt an (als Taktschlag innerhalb des Taktes).

Die Note wird automatisch gesetzt, und die Step-Aufnahmefunktion rückt zur nächsten freien Eingabestelle vor. Beispiel: Wenn Sie am Anfang von Takt 1 eine ganze Note programmieren, ist die nächste freie Eingabestelle der Anfang von Takt 2.

Wie oben erwähnt, können Sie mit den Tasten + und - die Spur schrittweise in Vor- oder Rückwärtsrichtung durchgehen. Wenn bereits Material aufgezeichnet ist, werden dabei die gesetzten Noten nacheinander in Ton umgesetzt.



**Zusätzliche Bedienvorgänge**

**Aufzeichnen von Akkorden und Sektionen auf der Akkordspur:**

1) Spielen Sie den Akkord im PATTERN-Abschnitt der Tastatur. (Der Akkordname wird auf dem Display angezeigt.)



Akkorde können vereinfacht (d. h. durch Anschlagen einer Taste) oder voll gegriffen eingegeben werden. (Siehe Seite 50.)

2) Wählen Sie die zu programmierende Sektion durch einen Druck auf die entsprechende Taste aus.

Die Länge der Lead In- und der Lead Out-Sektion ist fest und braucht daher nicht mit Schritt 3 spezifiziert zu werden.

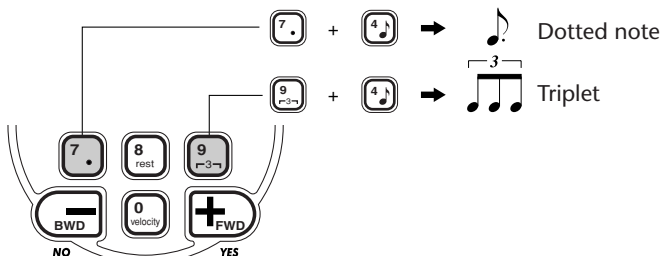
3) Spezifizieren Sie die Länge (Notenzeichen) mit den Zifferntasten.

4) Geben Sie weitere Akkorde durch wiederholtes Ausführen der Schritte 1) bis 3) ein. (Die Auswahl einer Sektion, d. h. Schritt 2), ist nur im Falle eines Sektionswechsels erforderlich.)

**Programmieren von Triolen und punktierten Noten:**

1) An der gewünschten Position die entsprechende Zifferntaste drücken ("7" für einen Punkt und "9" für eine Triole).

2) Die Zifferntaste für die gewünschte Notendauer drücken.



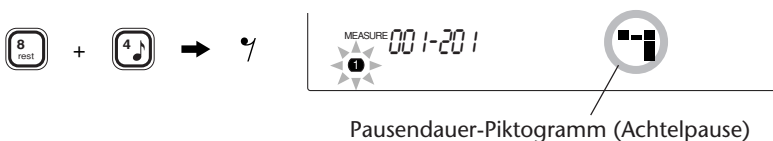
**Programmieren von Pausen:**

1) Die gewünschte Position innerhalb des Songs mit den Tasten + und - anfahren.

2) Zifferntaste "8" (Pause) drücken.

3) Zum Setzen einer punktierten Pause oder einer Triolenpause die entsprechende Zifferntaste drücken ("7" für einen Punkt und "9" für eine Triole).

4) Die der gewünschten Pausendauer entsprechende Zifferntaste (1 bis 6) drücken. (Die Pausendauer wird in Piktogrammform grafisch auf dem Display dargestellt.)



5) Nach Programmieren der gewünschten Pause(n) die nächste Note eingeben.

**NOTIZ**

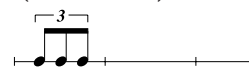
- Die Lead In-Sektion kann nur am Anfang eines Songs programmiert werden.
- Nach der Lead Out-Sektion können keine weiteren Noten programmiert werden.

**NOTIZ**

Eine Triole ist eine Folge von drei Noten innerhalb eines Taktschlages — dieser wird dadurch in drei Einheiten gleicher Länge aufgeteilt. Jede Note (bzw. Pause) einer Triole muß einzeln eingegeben werden.



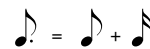
Zwei Achtelnoten (in einem Viertel)



Drei-Achtel-Triole (in einem Viertel)

**NOTIZ**

Ein Punkt hinter einer Note verlängert ihre Dauer um die Hälfte — im abgebildeten Beispiel wird die Achtelnote durch den Punkt um eine Sechzehntelnote verlängert.



**HINWEIS**

Wenn Sie zwei oder mehr aufeinanderfolgende Schläge mit Pausen belegen möchten, können Sie die Eingabeposition einfach mit der Taste + um die entsprechende Anzahl Schläge vorverlagern. Sie brauchen also bei mehreren stummen Schlägen zwischen Noten nicht für jeden Schlag eine Pause zu setzen.



## 6 Die gemachte Aufnahme anhören.

Sie können sich die im Step-Aufnahmemodus programmierte Spur jederzeit anhören, indem Sie die START/STOP-Taste drücken. Die aktuell in Arbeit befindliche Spur wird danach gespielt (bis Sie die Wiedergabe stoppen), und dann wird erneut auf Step-Aufnahme geschaltet.

Beachten Sie bitte, daß im Step-Modus jeweils nur die aktuelle Spur gespielt wird. Wenn Sie sich alle bespielten Spuren anhören möchten, müssen Sie den Step-Aufnahmemodus verlassen (durch einen Druck auf die RECORD-Taste), um dann zum Starten der Songwiedergabe die START/STOP-Taste zu drücken.

## 7 Ggf. weitere Spuren bespielen.

Hierzu führen Sie die Schritte 4 bis 6 erneut aus. Vergessen Sie dabei nicht, die SONG MEMORY-Taste für die neue Spur zu drücken; die Nummer der aktiven Spur wird blinkend auf dem Display angezeigt.

## 8 Den Aufnahmemodus verlassen.

Dieser Bedienvorgang ist derselbe wie bei der Realtime-Aufnahme (Seite 84.)

### Ändern einer gesetzten Note bzw. Pause:

Wenn Sie eine Note oder Pause, die Sie gerade eingegeben haben, ändern möchten, ersetzen Sie sie einfach durch eine neue. Hierzu gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1) Die betreffende Position innerhalb des Songs mit der Taste + bzw. - anfahren.
- 2) Die Taste des Tons der neuen Note an der Tastatur anschlagen (bzw. die Zifferntaste für die gewünschte Pausendauer drücken).
- 3) Das Notenzeichen (d. h. die Notendauer) am Zifferntastenfeld spezifizieren. (Ggf. zunächst "punktiert" oder "Triole" spezifizieren.)
- 4) Die Bestätigungsaufforderung "Delete?" (Löschen?) durch einen Druck auf die Taste + beantworten, oder zum Abbrechen des Vorgangs die Taste - drücken.

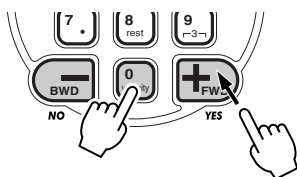
#### **VORSICHT**

*Beim diesem Änderungsvorgang werden alle Noten nach der aktuellen Eingabeposition gelöscht. Vergewissern Sie sich daher vor dem Ändern einer Note bzw. Pause unbedingt davon, daß Sie keine wichtigen Daten verlieren!*

## Eingeben von Dynamikkurven

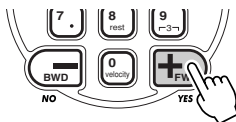
Beim Step-Aufnahmeverfahren werden alle Noten (Töne) mit derselben Dynamik (Lautstärke) eingegeben. Damit die per Step-Verfahren programmierte Spur natürlicher klingt, können Sie in ihrem Verlauf Dynamikkurven programmieren, die für entsprechende Lautstärkevariationen sorgen.

- 1) Die erste Note, die durch die Dynamikkurve variiert werden soll, mit den Tasten + und - am Zifferntastentastfeld anfahren. Alle nachfolgenden Noten werden hinsichtlich ihrer Dynamik variiert.
- 2) Die Taste "velocity" (Zifferntaste "0") gedrückt halten und dabei mit der Taste + bzw. - die gewünschte Dynamikkurve auswählen.



Die gewählte Dynamikkurve wird in Piktogrammform auf dem Display angezeigt.

- 3) Die Bestätigungsaufforderung "Change?" (Ändern?) durch einen Druck auf die Taste + beantworten, um die gewählte Dynamikkurve zu programmieren, oder aber die Taste - drücken, um den Vorgang abzubrechen.



### HESSER TIP

Sie können eine Dynamikkurve auch im Verlauf einer Spur programmieren, BEVOR Sie die Noten aufzeichnen, auf die diese Kurve wirken soll. Hierzu wählen Sie zunächst (mit den Tasten + und -) die letzte Note der Spur als Eingabeposition, um dann die gewünschte Dynamikkurve zu programmieren. Die Dynamikkurve wirkt in diesem Fall nicht auf diese letzte Note, sondern auf alle Noten, die nach ihr gesetzt werden.

### Übersicht über die wählbaren Dynamikkurven

Display	Typ/Beschreibung
	<b>Mezzoforte</b> Setzt den Dynamikwert aller nachfolgenden Noten auf 80.
	<b>Forte</b> Setzt den Dynamikwert aller nachfolgenden Noten auf 100.
	<b>Fortissimo</b> Setzt den Dynamikwert aller nachfolgenden Noten auf 120.
	<b>Mezzopiano</b> Setzt den Dynamikwert aller nachfolgenden Noten auf 60.
	<b>Piano</b> Setzt den Dynamikwert aller nachfolgenden Noten auf 40.
	<b>Pianissimo</b> Setzt den Dynamikwert aller nachfolgenden Noten auf 20.
	<b>Crescendo 1</b> Setzt ein zwei Takte dauerndes Crescendo, das mit dem aktuellen Dynamikwert einsetzt und mit einem Dynamikanstieg von 40 endet.
	<b>Crescendo 2</b> Setzt ein zwei Takte dauerndes Crescendo, das mit dem aktuellen Dynamikwert einsetzt und mit einem Dynamikanstieg von 20 endet.
	<b>Crescendo 3</b> Setzt ein zwei Takte dauerndes Crescendo, das mit dem aktuellen Dynamikwert einsetzt und mit einem Dynamikanstieg von 10 endet.

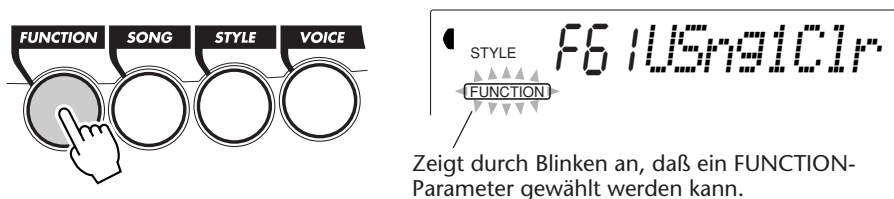
Display	Typ/Beschreibung
	<b>Diminuendo 1</b> Setzt ein zwei Takte dauerndes Crescendo, das mit dem aktuellen Dynamikwert einsetzt und mit einem Dynamikabfall von 40 endet.
	<b>Diminuendo 2</b> Setzt ein zwei Takte dauerndes Crescendo, das mit dem aktuellen Dynamikwert einsetzt und mit einem Dynamikabfall von 20 endet.
	<b>Diminuendo 3</b> Setzt ein zwei Takte dauerndes Crescendo, das mit dem aktuellen Dynamikwert einsetzt und mit einem Dynamikabfall von 10 endet.
	<b>Betonung 1</b> Hebt die Dynamik von Noten am Anfang (1. Schlag) aller Takte um 30 an. (Das Piktogramm auf dem Display stellt zwei Takte dar.)
	<b>Betonung 2</b> Hebt die Dynamik von Noten am Anfang und in der Mitte aller Takte um 30 an. (Das Piktogramm auf dem Display stellt zwei Takte dar.)
	<b>Dreieckschwingung</b> Bewirkt abwechselnd eine allmähliche Zunahme und Abnahme der Dynamik um 30 im Muster einer Dreieckschwingung. Der Schwingungsverlauf wird durch die ganze Spur hindurch alle zwei Takte wiederholt.
	<b>Rechteckschwingung</b> Bewirkt abwechselnd eine unvermittelte Zunahme und Abnahme der Dynamik um 30 im Muster einer Rechteckschwingung. Der Schwingungsverlauf wird durch die ganze Spur hindurch alle zwei Takte wiederholt.

## LÖSCHEN EINES SONGS

Mit der Song-Löschfunktion (über die FUNCTION-Parameter wählbar) können Sie die Daten aller Spuren eines Songs in einem Durchgang löschen. Verwenden Sie diese Funktion nur dann, wenn Sie einen nicht mehr gebrauchten Song löschen und einen neuen aufnehmen möchten.

### 1 Den FUNCTION-Modus aufrufen.

Drücken Sie die FUNCTION-Taste.



Zeigt durch Blinken an, daß ein FUNCTION-Parameter gewählt werden kann.

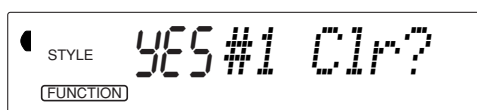
### 2 Den FUNCTION-Parameter (61 bis 63) für den zu löschenden Song wählen.

Geben Sie, während "FUNCTION" auf dem Display blinkt, die Nummer des betreffenden FUNCTION-Parameters über die Zifferntasten ein:

- 61 — zum Löschen von Song Nr. 1 ("F61 USng1Clr")
- 62 — zum Löschen von Song Nr. 2 ("F62 USng2Clr")
- 63 — zum Löschen von Song Nr. 3 ("F63 USng3Clr")

### 3 Den Löschvorgang einleiten.

Sobald "FUNCTION" nicht mehr blinkt und die Bestätigungsaufforderung "Clr?" (Löschen?) erscheint, drücken Sie die Taste +, um den Löschvorgang einzuleiten.



### 4 Den gewählten Song bei der Bestätigungsaufforderung "Sure?" (Sicher?) löschen.

Drücken Sie die Taste +, um den Song zu löschen, oder aber die Taste -, um den Vorgang abzubrechen und zu Schritt 3 zurückzugehen.



Zum Verlassen der Song-Löschfunktion drücken Sie eine der anderen Modustasten: SONG, STYLE oder VOICE.

#### NOTIZ

Für die Auswahl der Parameternummern gibt es dieselben Möglichkeiten wie bei den Stimmennummern (siehe Seite 25). Sie können die Nummer entweder über die Zifferntasten direkt eingeben oder durch Weiterschalten mit den Tasten + und - (aufwärts/abwärts) bzw. mit der FUNCTION-Taste (aufwärts) anwählen.

#### WICHTIG

Da "FUNCTION" nur ein paar Sekunden lang blinkt, dürfen Sie nach Schritt 1 bis zur Auswahl des Parameters nicht zu viel Zeit verstreichen lassen.

# MIDI-FUNKTIONEN

Das DJX ist alleinstehend bereits ein extrem vielseitiges und leistungsstarkes Instrument, kann jedoch auch als Bestandteil eines MIDI-Systems wirkungsvoll eingesetzt werden.

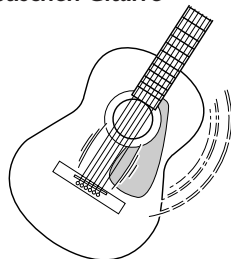
Das DJX ist voll MIDI-kompatibel und verfügt über eine MIDI IN- und eine MIDI OUT-Buchse sowie eine Reihe von MIDI-Funktionen. Mit Hilfe der MIDI-Funktionen können Sie die musikalischen Möglichkeiten Ihres DJX enorm erweitern. In diesem Abschnitt erfahren Sie, was MIDI ist und wie MIDI bei Ihrem DJX eingesetzt werden kann.

**WICHTIG** Die MIDI-Funktionen können im Song-Modus nicht verwendet werden.

## WAS IST MIDI?

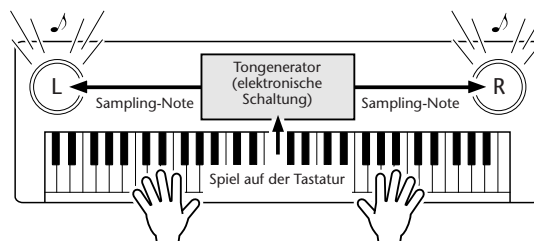
Sie haben gewiß bereits die Ausdrücke "akustisches Instrument" und "elektronisches oder digitales Instrument" gehört. Im heutigen Musikgeschehen untergliedern sich Instrumente in diese beiden Hauptgruppen. Betrachten wir uns zunächst einmal zwei typische akustische Instrumente: Konzertgitarre und Klavier. Wenn Sie bei einem Klavier eine Taste drücken, schlägt ein Hammer eine Saite an und erzeugt dadurch einen Ton (d. h. eine Note). Bei einer Gitarre werden die Saiten direkt mit den Fingern angezupft, wobei der Ton auf dieselbe Weise "akustisch" erzeugt wird. Wie funktioniert nun die Tonerzeugung bei einem elektronischen Instrument?

Tonerzeugung bei einer akustischen Gitarre



Die Schwingungen der Saite bringen den Resonanzkörper zum Schwingen, wodurch Schall (Ton) erzeugt wird.

Tonerzeugung bei einem elektronischen Instrument



Gemäß der beim Anschlagen einer Note erzeugten Information wird, basierend auf einer im Tongenerator gespeicherten Sampling-Note, ein Klang erzeugt und über die Lautsprecher wiedergegeben.

Wie in der obigen Abbildung gezeigt, übermittelt die Tastatur beim Anschlagen einer ihrer Tasten eine digitale Information, wodurch im Tongenerator (elektronische Schaltung) eine Sampling-Note (vorprogrammierte Note) abgerufen und in Ton umgesetzt wird. Woraus besteht nun diese digitale Information, auf der die Tonerzeugung basiert?

Nehmen wir einmal an, Sie spielen auf dem DJX mit der Voice "Grand Piano" ein eingestrichenes "C" mit der Länge einer Viertelnote. Im Gegensatz zu einem akustischen Klavier, bei dem dieser Anschlag über eine Mechanik auf eine Saite übertragen wird, generiert das elektronische Instrument dabei Daten, die als Information eine eindeutige Aussage bezüglich der "verwendeten Stimme (Voice)", der "angeschlagenen Taste (Note)", des "Tastenanschlag-Zeitpunkts", der "Anschlagstärke" und des "Tastenfregabe-Zeitpunkts" enthalten. Diese Tastatur-Information wird in Form von Datenwerten dem Tongenerator übermittelt, der dann anhand dieser Daten die entsprechende Sampling-Note in ein Tonsignal umsetzt.

### Beispiel für Tastatur-Information

Voice-Nummer (verwendete Stimme)	156 (Grand Piano)
Notennummer (angeschlagene Taste)	60 (C3)
Note an (Tastenanschlag) und Note aus (Tastenfregabe)	Numerische Zeitangaben (Viertelnote)
Dynamik (Anschlagstärke)	120 (hart)

MIDI ist die Abkürzung für "Musical Instrument Digital Interface", eine Schnittstelle, die eine Kommunikation zwischen elektronischen Musikinstrumenten durch den Austausch von MIDI-Nachrichten wie Noten, Controller-Steuernachrichten ("Control Change"), Programmwechelnachrichten ("Program Change") und anderen MIDI-Daten oder -Meldungen ermöglicht.

Das DJX kann ein anderes MIDI-Gerät steuern, indem es diesem notenspezifische Daten sowie verschiedene Arten von Controller-Daten übermittelt. Das DJX kann auf dieselbe Weise durch empfangene MIDI-Nachrichten gesteuert werden, die den Tongeneratormodus bestimmen, MIDI-Kanäle, Voices und Effekte vorgeben, Parameterwerte ändern, und auf diese Weise die für die verschiedenen Parts angeforderten Stimmen spielen.

MIDI-Nachrichten bzw. -Meldungen können grob in zwei Arten untergliedert werden: Kanal-Nachrichten und System-Nachrichten. Im folgenden werden die verschiedenen Arten von MIDI-Nachrichten beschrieben, die das DJX empfangen/senden kann.

#### ● Kanal-Nachrichten

Das DJX ist ein Musikinstrument mit 16 Kanälen. Dies bedeutet, daß 16 verschiedene Instrumentstimmen (Voices) gleichzeitig "spielen" können. Kanal-Nachrichten übermitteln Information wie "Note AN/AUS" und "Programmwechsel" (andere Stimme) u. dgl. für jeden der 16 Kanäle.

Nachricht	DJX Operation/Bedienfeldeinstellung
Note AN/AUS	Diese Nachrichten werden beim Anschlagen von Tasten erzeugt. Jede Nachricht enthält die Notennummer der angeschlagenen Taste sowie einen Dynamik- oder Lautstärkewert (Velocity), der die Anschlagstärke repräsentiert.
Programmwechsel (Program Change)	Voice-Nummer (ggf. mit entsprechendem Bankauswahl-MSB/LSB-Wert).
Controller-Steuernachricht (Control Change)	Nachrichten, die den Klang verändern (Modulation, Lautstärke, Panorama-Position usw.).

#### ● System-Nachrichten

Diese Nachrichten enthalten Information für das MIDI-System insgesamt. System-Nachrichten sind beispielsweise systemexklusive Nachrichten ("Exclusive") zur Übermittlung geräte- oder herstellerepezifischer Daten, sowie Echtzeit-Nachrichten zur Steuerung des MIDI-Geräts.

Nachricht	DJX Operation/Bedienfeldeinstellung
Exclusive-Nachricht	Reverb-/Chorus-/DSP-Einstellungen usw.
Echtzeit-Nachricht	Taktsteuerung Start/Stop-Operationen

Die vom DJX gesendeten/empfangenen Nachrichten sind in der MIDI-Implementierungstabelle auf Seite 114 aufgeführt.

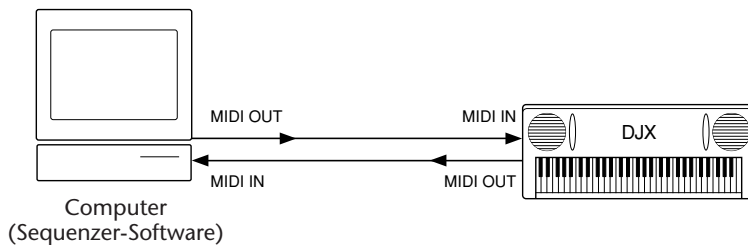
## ANSCHLUSS AN EINEN PERSONAL-COMPUTER

Wenn Sie Ihr DJX mit einem Personal-Computer verbinden, können Sie für Computer erstellte MIDI-Software mit dem DJX wiedergeben.

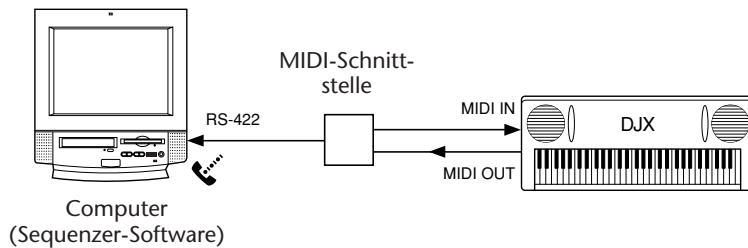
Bei einem Computer mit interner MIDI-Schnittstelle verbinden Sie die MIDI-Buchsen des DJX mit denen am Computer.

Verwenden Sie für MIDI-Verbindungen ausschließlich spezielle MIDI-Kabel (im Fachhandel erhältlich).

- Verbinden Sie die MIDI-Buchsen des DJX mit den MIDI-Buchsen des Computers.



- Wenn Sie einen Macintosh mit externer MIDI-Schnittstelle verwenden, schließen Sie diese an die RS-422-Buchse des Computers an (Modem- oder Druckeranschluß), wie in der folgenden Abbildung gezeigt.

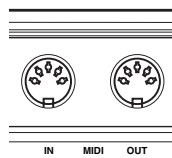


**NOTIZ**

Wenn Sie einen Macintosh-Computer verwenden, müssen Sie den Schnittstellentakt im Anwendungsprogramm an den der verwendeten Schnittstelle anpassen. Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Software-Dokumentation.

**MIDI-Buchsen**

Damit-MIDI-Daten zwischen (mehreren) Geräten ausgetauscht werden können, müssen diese über Kabel miteinander verbunden sein. Die MIDI-Buchsen des DJX befinden sich an der Rückwand des Instruments.



- MIDI IN** ..... Empfängt MIDI-Daten von anderen MIDI-Geräten.
- MIDI OUT** ..... Sendet die Spielinformation des DJX in Form von MIDI-Daten an angeschlossene MIDI-Geräte.

**NOTIZ**

- Zum Beschalten der MIDI-Buchsen müssen Sie spezielle MIDI-Kabel (nicht im Lieferumfang) verwenden. Solche MIDI-Kabel sind im Musikfachhandel erhältlich.
- Verwenden Sie keine MIDI-Kabel, die länger sind als 15 Meter. Bei zu großen Kabellängen können Rauscheinstrahlungen auftreten, die Datenfehler verursachen.

## FUNCTION-PARAMETER – MIDI

Die folgenden FUNCTION-Parameter ermöglichen das Konfigurieren des DJX für MIDI-Anwendungen. Die Parameter erlauben die folgenden Einstellungen:

- Kanal für externes Keyboard
- Tastaturdatenübertragung
- Pattern-Daten-Übertragung
- Local-Steuerung
- Externer Taktgeber
- Bulk Dump-Übertragung
- Anfangsdatenübertragung
- Sample-Übertragung

### Auswählen und Einstellen von FUNCTION-Parametern:

Drücken Sie die FUNCTION-Taste, um dann die Nummer des gewünschten Parameters über das Zifferntastenfeld einzugeben. Sobald "FUNCTION" nicht mehr auf dem Display blinkt, können Sie die Einstellung mit den Zifferntasten oder den Tasten + und - ändern. (Einzelheiten siehe Seite 18.)

#### NOTIZ

Die Einstellungen der MIDI-Parameter bleiben beim Ausschalten des Instruments erhalten. Diese MIDI-Einstellungen können NICHT in den User-Banken der Performance Setup-Funktion (Seite 56) gespeichert werden.

### FUNCTION-Parameter

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich																								
81	Kanal für externes Keyboard	RemoteCh	off, 01 bis 16																								
<p><b>Bestimmt, wie das DJX durch die Daten eines externen Keyboards gesteuert wird.</b>            Sie können hier einen der 16 Kanäle (01 bis 16) wählen, um die DJX-Funktionen auf diesem Kanal steuern zu können. (Die übrigen 15 Kanäle können für multi-timbralen Betrieb genutzt werden.)            Wenn der Parameter auf "off" (AUS) gesetzt ist, kann das DJX als multi-timbrale 16-Kanal-Tonquelle genutzt werden. Die Vorgabeeinstellung ist "off".</p>																											
82	Tastaturdatenübertragung	KbdOut	on, off																								
<p><b>Bestimmt, ob die beim Spielen auf der Tastatur des DJX erzeugten Daten gesendet werden oder nicht.</b>            Wenn der Parameter auf "off" (AUS) gesetzt ist, werden die beim Spielen auf der Tastatur des DJX erzeugten Notendaten nicht an das angeschlossene MIDI-Gerät gesendet. Bei der Einstellung "on" (EIN) werden die folgenden Tastatur-Daten übertragen: Der Main Voice-Part (Hauptstimme) auf Kanal 1, der Split Voice-Part auf Kanal 2 und der Dual Voice-Part auf Kanal 11. Die Vorgabeeinstellung ist "on".</p> <p><b>NOTIZ</b>            Wenn die Parameter für Tastaturdatenübertragung und Local-Steuerung (Nr. 84) beide auf "off" (AUS) gesetzt sind, wird beim Spielen auf der Tastatur weder vom angeschlossenen Gerät noch vom DJX Ton erzeugt.</p>																											
83	Pattern-Daten-Übertragung	PtrnOut	on, off																								
<p><b>Bestimmt, ob die Pattern-Daten über MIDI OUT gesendet werden.</b>            Bei der Einstellung "on" (EIN) werden die Pattern-Daten auf den Kanälen 3 bis 10 übertragen (gemäß der untenstehenden Tabelle). Die Vorgabeeinstellung ist "off".</p> <p><u>Kanäle für Pattern-Daten-Übertragung:</u></p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr><td>Kanal 3</td><td>—</td><td>Hi-hat</td></tr> <tr><td>Kanal 4</td><td>—</td><td>Percussion</td></tr> <tr><td>Kanal 5</td><td>—</td><td>Bass</td></tr> <tr><td>Kanal 6</td><td>—</td><td>Phrase 1</td></tr> <tr><td>Kanal 7</td><td>—</td><td>Phrase 2</td></tr> <tr><td>Kanal 8</td><td>—</td><td>Phrase 3</td></tr> <tr><td>Kanal 9</td><td>—</td><td>Kick</td></tr> <tr><td>Kanal 10</td><td>—</td><td>Snare</td></tr> </table> <p><b>HINWEIS</b>            Diese Funktion kann auf verschiedene Weise nützlich sein. Ein Verwendungszweck wäre beispielsweise das (zusätzliche) Spielen aller Parts oder bestimmter Parts auf einem angeschlossenen Tongenerator, um den DJX-Klang durch die ergänzenden Sounds zu verstärken oder alternative Sounds zu spielen. Eine andere Verwendungsmöglichkeit wäre das Aufzeichnen der auf den einzelnen Kanälen gesendeten Daten mit einem Sequenzer, um die Pattern-Parts dann mit den umfassenden Bearbeitungsmöglichkeiten des Sequenzers umzugestalten.</p>				Kanal 3	—	Hi-hat	Kanal 4	—	Percussion	Kanal 5	—	Bass	Kanal 6	—	Phrase 1	Kanal 7	—	Phrase 2	Kanal 8	—	Phrase 3	Kanal 9	—	Kick	Kanal 10	—	Snare
Kanal 3	—	Hi-hat																									
Kanal 4	—	Percussion																									
Kanal 5	—	Bass																									
Kanal 6	—	Phrase 1																									
Kanal 7	—	Phrase 2																									
Kanal 8	—	Phrase 3																									
Kanal 9	—	Kick																									
Kanal 10	—	Snare																									

Nr.	Parameter	Parametername	Einstellbereich
84	Local-Steuerung	Local	on, off
<p><b>Bestimmt, ob die Tastatur die internen Voices des DJX ansteuert oder nicht.</b>          Wenn dieser Parameter auf "on" (EIN) gesetzt ist, sprechen die internen Voices auf Tastenanschläge an und erzeugen die entsprechenden Töne. Bei der Einstellung "off" (AUS) sprechen die internen Voices nur auf Daten an, die über MIDI IN empfangen werden. Die Vorgabeeinstellung ist "on". Wenn Sie die Spieldaten an einen Sequenzer senden und von diesem gleichzeitig wieder empfangen, stellen Sie hier "off" ein, um "MIDI-Rückkopplungen" zu vermeiden.</p>			
85	Externer Taktgeber	ExtClock	on, off
<p><b>Bestimmt, ob die Style- und Song-Wiedergabefunktionen vom internen Taktgeber des DJX gesteuert werden (Einstellung "on" = EIN), oder von dem MIDI-Taktsignal eines externen Sequenzers bzw. Computers (Einstellung "off" = AUS).</b>          Wenn Sie die Style- oder Song-Wiedergabe mit einem externen Gerät (z. B. Rhythmusmaschine oder Sequenzer) synchronisieren möchten, wählen Sie die Einstellung "on". Die Vorgabeeinstellung ist "off".</p> <p><b>NOTIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn dieser Parameter auf "on" gesetzt ist, können Sie die Style-Wiedergabe NICHT mit den Bedienelementen des DJX steuern.</li> <li>• Beim Aufrufen des Song-Modus wird der Parameter "ExtClock" automatisch auf "off" (AUS) gesetzt.</li> </ul>			
86	Bulk Dump-Übertragung	BulkSend	
<p><b>Über diesen Parameter können Sie wichtige DJX-Daten und -Einstellungen auf ein anderes Gerät (z. B. Sequenzer, Computer oder MIDI-Datenspeichergerät) übertragen, um sie dort sicherzustellen.</b>          Die folgenden Daten werden übertragen: User Performance Setup-Banken 1 bis 4 und User-Songs 1 bis 3. Diese Daten können später jederzeit wieder in das DJX zurückgeladen werden. Sie haben damit die Möglichkeit, Daten auf Diskette (per Computer) oder in einem MIDI-Datenspeichergerät (z. B. Yamaha MDF3) abzulegen, wobei die Speicherkapazität für DJX-Daten praktisch unbegrenzt ist und die Daten problemlos verwaltet und archiviert werden können. (Einzelheiten siehe Abschnitt "GEBRAUCH DER BULK DUMP-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION/SAMPLE-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION ZUM SICHERSTELLEN VON DATEN" auf Seite 97.)</p>			
87	Anfangsdatenübertragung	InitSend	
<p><b>Mit dieser Funktion können Sie die Aufnahme-Einstellungen des DJX als "Anfangsdaten" an einen Sequenzer senden, um diese Einstellungen dort als Teil eines Songs aufzuzeichnen.</b>          Die aufgezeichneten Anfangsdaten sorgen beim Wiedergeben des Songs dafür, daß das DJX vollautomatisch auf dieselben Einstellungen rückgesetzt wird. (Einzelheiten siehe Abschnitt "GEBRAUCH DER ANFANGSDATENÜBERTRAGUNGSFUNKTION MIT EINEM SEQUENZER" auf Seite 100.)</p>			
88	Sample-Übertragungsfunktion	SmplSend	
<p><b>Mit dieser Funktion können Sie ihre Samples von der "Sampled"-Stimme (Nr. 284) auf ein anderes Gerät (z. B. Sequenzer, Computer oder MIDI-Datenspeichergerät) übertragen, um sie dort sicherzustellen.</b>          Die Funktion ähnelt der Bulk Dump-Übertragungsfunktion, wobei jedoch nur die Sample-Daten sichergestellt werden. (Einzelheiten siehe Abschnitt "GEBRAUCH DER BULK DUMP-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION/SAMPLE-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION ZUM SICHERSTELLEN VON DATEN" auf Seite 97.)</p>			



## GEBRAUCH DER BULK DUMP-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION/SAMPLE-ÜBERTRAGUNGSFUNKTION ZUM SICHERSTELLEN VON DATEN

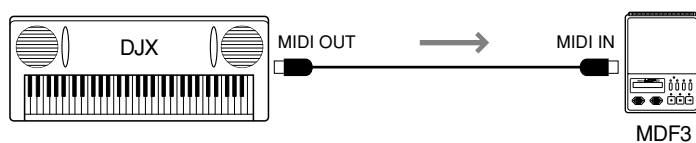
Die Bedienung ist bei beiden Funktionen identisch. Mit der Bulk Dump-Übertragungsfunktion können Sie User Performance Setups und User-Songs auf einem externen Gerät sicherstellen. Mit der Sample-Übertragungsfunktion werden die von Ihnen aufgenommenen Samples (d. h. die "Sampled"-Voice, Nr. 284) auf dem externen Gerät gespeichert.

### Senden und Sicherstellen von Bulk Dump-Daten/Sample-Daten

#### 1 Zunächst das andere MIDI-Gerät empfangs- und speicherbereit machen.

Der auszuführende Bedienvorgang hängt vom verwendeten Gerät bzw. seiner Software ab. Als Beispiel sei hier angenommen, daß Sie den Yamaha MDF3 MIDI Data Filer verwenden:

- 1) Die benötigten MIDI-Verbindungen herstellen.

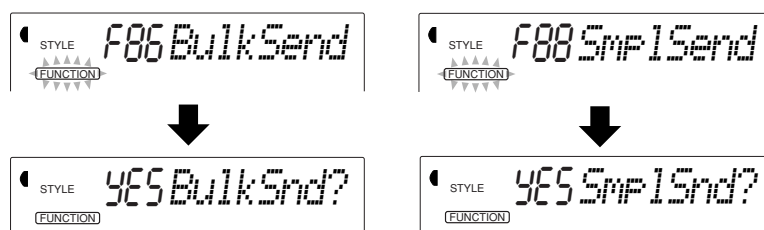


- 2) Alle Vorbereitungen für die Aufnahme von MIDI-Daten am MDF3 treffen. (Siehe Bedienungsanleitung des MDF3.)

#### 2 Am DJX den FUNCTION-Parameter "BulkSend"/"SmplSend" wählen.

Dies geschieht auf normale Weise:

- 1) Drücken Sie die FUNCTION-Taste.
- 2) Wählen Sie den FUNCTION-Parameter über das Zifferntastenfeld: Nr. 86 für Bulk Dump-Übertragung oder Nr. 88 für Sample-Übertragung.



#### 3 Die Datenübertragung an der Bestätigungsaufforderung "BulkSnd?"/"SmplSnd?" (Daten senden?) einleiten.

Drücken Sie die Taste +, um den Übertragungsvorgang einzuleiten.

#### NOTIZ

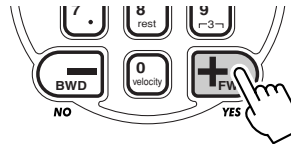
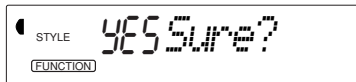
Die Funktionen Bulk Dump-Übertragung und Sample-Übertragung können in den folgenden Fällen nicht verwendet werden:

- Während ein Pattern spielt
- Im Song-Modus
- In einem der Aufnahmemodi
- Beim Abrufen eines Performance Setups
- Während Bulk/Sample-Daten empfangen (geladen) werden

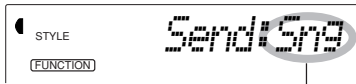
Wenn Sie versuchen, eine der beiden Funktionen in einem der obengenannten Fälle auszuführen, erscheint "--" auf dem Display, und die Daten werden nicht übertragen.

#### 4 Den Übertragungsvorgang an der Bestätigungsaufforderung "Sure?" (Sicher?) starten.

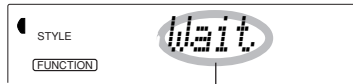
Drücken Sie die Taste +, um die Daten zu übertragen, oder aber die Taste -, um den Vorgang abzubrechen und wieder zu Schritt 3 zurückzugehen. Beachten Sie bitte, daß der Übertragungsvorgang mehrere Minuten in Anspruch nehmen kann.



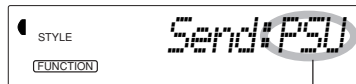
Während die Daten gesendet werden, zeigt das Display das Fortschreiten der Übertragung bis zu ihrem Ende an:



User-Songdaten werden gesendet.

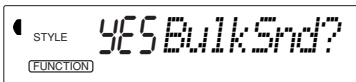


Dample-Daten werden gesendet.



User Performance Setup-Daten werden gesendet.

Nach beendeter Übertragung wechselt die Anzeige auf dem Display folgendermaßen:



**NOTIZ**

Der Bulk Dump-Übertragungsvorgang/Sample-Übertragungsvorgang kann durch einen Druck auf die Taste - abgebrochen werden.

#### 5 Den Bulk Dump-Übertragungsmodus/Sample-Übertragungsmodus verlassen.

Zum Verlassen des Bulk Dump-Übertragungsmodus/Sample-Übertragungsmodus drücken Sie eine der anderen Modustasten: SONG, STYLE oder VOICE.

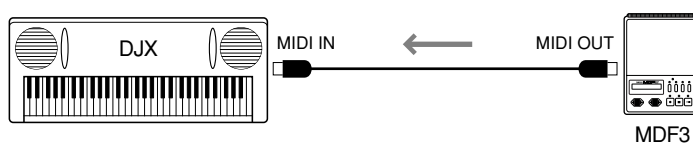
## Laden extern abgespeicherter Bulk-Daten/Sample-Daten

Wenn Sie DJX-Daten auf einem externen Gerät sichergestellt haben, wie im vorangehenden Abschnitt beschrieben, können Sie diese bei Bedarf jederzeit wieder in das DJX zurückladen.

### 1 Das andere MIDI-Gerät sendebereit machen.

Der auszuführende Bedienvorgang hängt vom verwendeten Gerät bzw. seiner Software ab. Als Beispiel sei hier angenommen, daß Sie den Yamaha MDF3 MIDI Data Filer verwenden:

- 1) Die benötigten MIDI-Verbindungen herstellen.



- 2) Die Diskette mit den zu ladenden Daten in den MIDI Data Filer einlegen.

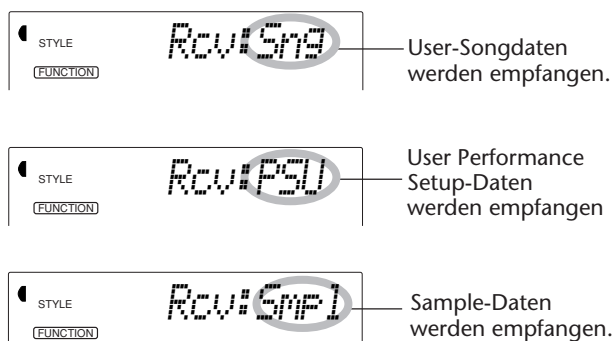
### 2 Sicherstellen, daß das DJX sich im Style-Modus befindet.

Achten Sie darauf, daß das DJX gegenwärtig NICHT auf Song-Modus geschaltet ist und keinen Betriebsvorgang ausführt, z. B. Song-Aufnahme, Pattern-Wiedergabe, Bulk Dump-Übertragung o. dgl.

### 3 Die Datenübertragung am angeschlossenen MIDI-Gerät starten.

Senden Sie nun die Daten vom angeschlossenen Gerät. (Richten Sie sich dabei nach den Angaben in dessen Bedienungsanleitung.)

Das DJX empfängt die Daten automatisch. Während die Daten empfangen werden, zeigt das Display das Fortschreiten der Übertragung bis zu ihrem Ende an:



#### NOTIZ

- Während das DJX Bulk-Daten/Sample-Daten empfängt, sind seine Bedienelemente funktionslos.
  - Bulk-Daten und Sample-Daten können in den folgenden Fällen nicht geladen werden:
    - Während ein Pattern spielt
    - Im Song-Modus
    - In einem der Aufnahmemodi
    - Beim Abrufen eines Performance Setups
    - Während Bulk/Sample-Daten gesendet werden
- Wenn Sie versuchen, in einem der obengenannten Fälle Daten zu laden, erscheint "--" auf dem Display, und die Daten werden nicht empfangen.

Nach Empfang aller Daten erscheint die folgende Anzeige kurz auf dem Display (wonach dann wieder der vorherige Betriebszustand vorliegt):



## GEBRAUCH DER ANFANGSDATENÜBERTRAGUNGSFUNKTION MIT EINEM SEQUENZER

Die Anfangsdatenübertragungsfunktion wird am häufigsten bei Sequenzer-Aufnahmen von Songs verwendet, die für Wiedergabe mit dem DJX vorgesehen sind. Diese Funktion macht, einfach ausgedrückt, einen "Schnappschuß" der aktuellen DJX-Einstellungen und sendet diese Daten an den Sequenzer. Durch Vermerken dieses "Schnappschusses" am Anfang des Songs (vor den eigentlichen Spieldaten) wird bei der Wiedergabe dafür gesorgt, daß das DJX automatisch auf dieselben Einstellungen rückgesetzt wird. Wenn der Song eine Pause aufweist, können Sie auch an dieser einen solchen "Schnappschuß" aufzeichnen, um beispielsweise für den folgenden Teil des Songs die gewünschten Einstellungen automatisch vorzugeben.

### Senden der Anfangsdaten

#### 1 Zunächst den Sequenzer aufnahmebereit machen.

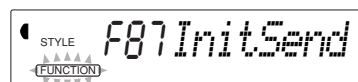
Der auszuführende Bedienvorgang hängt vom verwendeten Gerät bzw. seiner Software ab.

Damit ausreichen Platz frei bleibt, sollten Sie vor dem Songanfang ein oder zwei stumme Takte (ohne Spieldaten) lassen. Die Anfangsdaten können dann in diesem leeren Songabschnitt aufgezeichnet werden.

#### 2 Am DJX den FUNCTION-Parameter "InitSend" wählen.

Dies geschieht auf normale Weise:

- 1) Drücken Sie die FUNCTION-Taste.
- 2) Wählen Sie Parameter Nr. 87 (über das Zifferntastenfeld).



#### NOTIZ

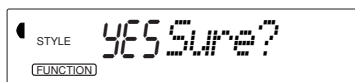
Die Anfangsdaten-Übertragungsfunktion kann in den folgenden Fällen nicht verwendet werden:

- Während ein Pattern spielt
- Im Song-Modus
- In einem der Aufnahmemodi
- Während Bulk/Sample-Daten empfangen (geladen) werden

Wenn Sie versuchen, die Funktion in einem der obengenannten Fälle auszuführen, erscheint "--" auf dem Display, und die Daten werden nicht übertragen.

### 3 Die Datenübertragung an der Bestätigungsaufforderung "InitSnd?" (Anfangsdaten senden?) einleiten.

Drücken Sie die Taste +.



### 4 Die Aufnahme am Sequenzer starten, und die Anfangsdaten dann senden.

Starten Sie die Aufnahme am Sequenzer auf normale Weise, und drücken Sie dann — möglichst ohne Verzögerung — die Taste +, um die Daten zu senden.

Nach Senden aller Daten wird "End" kurz auf dem Display angezeigt, wonach "InitSnd?" wieder erscheint.

### 5 Die Aufnahme am Sequenzer stoppen.

Stoppen Sie die Aufnahme am Sequenzer auf normale Weise. Achten Sie darauf, daß zwischen den aufgezeichneten Anfangsdaten und den auf diese folgenden Songdaten mindestens ein Leertakt verbleibt.

### 6 Den Anfangsdaten-Übertragungsmodus verlassen.

Zum Verlassen des Anfangsdaten-Übertragungsmodus drücken Sie eine der anderen Modustasten: SONG, STYLE oder VOICE.

Problem	Mögliche Ursache und Abhilfe
Beim Ein- und Ausschalten des DJX ist ein "ploppendes" Geräusch zu hören.	Dies ist normal und zeigt an, daß das DJX mit Strom versorgt wird.
Es ist ein andauerndes Brumm- oder Summgeräusch zu hören.	Achten Sie darauf, daß der Netzadapter nicht zu nahe am DJX oder gar auf seinem Bedienfeld aufgestellt ist.
Beim Spielen auf der Tastatur oder beim Abspielen eines Songs ist kein Ton zu hören.	Sehen Sie nach, ob vielleicht ein Stecker in der PHONES/AUX-Buchse sitzt. Wenn hier Kopfhörer angeschlossen sind, bleiben die Lautsprecher stumm.
Die gewählte Stimme klingt nicht richtig oder ist zu leise.	Prüfen Sie die folgenden Einstellungen: Main Voice-Lautstärke (Nr. 01, Seite 27), Dual Voice-Lautstärke (Nr. 11, Seite 30) und Split Voice-Lautstärke (Nr. 21, Seite 32).
Beim Spielen auf der Tastatur wird kein Ton erzeugt.	Während der Splitpunkt-Einstellung dient die Tastatur nur zum Setzen des Splitpunkts und erzeugt keinen Ton.
Der Klang der Stimmen oder Rhythmen ist komisch.	Die Batterien sind erschöpft. Ersetzen Sie die Batterien durch frische. (Siehe Seite 8.)
Das Pattern startet beim Drücken der START/STOP-Taste nicht.	Wenn der Parameter "ExtClock" (Seite 96) auf "on" (EIN) gesetzt ist, kann die Style-Wiedergabe nicht mit den Bedienfeld-Tasten des DJX gesteuert werden.
Das DJX bzw. das angeschlossene MIDI-Gerät erzeugt keinen Ton.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn "Local" (FUNCTION-Parameter Nr. 84, Seite 96) auf "off" (AUS) gesetzt ist, erzeugt das DJX keinen Ton, wenn Sie auf seiner Tastatur spielen.</li> <li>• Wenn "KbdOut" (FUNCTION-Parameter Nr. 82, Seite 95) auf "off" (AUS) gesetzt ist, erzeugt das angeschlossene MIDI-Gerät keinen Ton, wenn Sie auf der Tastatur des DJX spielen.</li> </ul>
Das Pattern klingt nicht richtig.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Achten Sie darauf, daß die Pattern-Lautstärke (Seite 49) gut eingestellt ist.</li> <li>• Achten Sie darauf, daß der Pattern-Splitpunkt (Nr. 51, Seite 54) auf eine passende Taste gelegt ist.</li> </ul>
Einige Parts sind nicht zu hören.	Sehen Sie nach, ob einige der Parts vielleicht versehentlich mit PART CONTROL ausgeschaltet wurden. (Alle der entsprechenden Tasten sollten auf der Tastaturgrafik des Displays dunkel sein.)
Der Reverb/Chorus/DSP-Effekt kann nicht richtig gehört werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Achten Sie darauf, daß der Sendepiegel-Parameter des Effekts (sowie der betreffenden Voice: Main, Dual oder Split) auf einen geeigneten Wert eingestellt ist. (Siehe Seiten 27, 30, 32.)</li> <li>• Sehen Sie nach, ob der betreffende Effekt eingeschaltet ist. (Siehe Seiten 34, 35, 36.)</li> </ul>
Es werden nicht alle Stimmen erzeugt, oder Stimmen verklingen frühzeitig.	Das DJX hat eine Polyphonie-Kapazität von 32 Noten. Wenn im Dual Voice- oder Split Voice-Modus bei gleichzeitiger Style- oder Song-Wiedergabe gespielt wird, überschreitet man diese Kapazität leicht, so daß manche Noten nicht erklingen oder frühzeitig verstummen. (Siehe Notiz auf Seite 106.)
Beim Einsatz des DJX mit einem Sequenzer tritt ein komischer "Flanging-Effekt" oder "Doppelklang" auf. (Dies kann unter Umständen wie ein Dual-Stimmenpaar klingen, obwohl der Dual Voice-Modus nicht aktiviert ist.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Sie die MIDI OUT-Buchse mit einem Sequenzer und diesen in Gegenrichtung wieder mit der MIDI IN-Buchse verbinden, sollten Sie den Parameter "Local" (Seite 96) auf "off" (AUS) stellen, um "MIDI-Rückkopplungen" zu vermeiden.</li> <li>• Wenn Sie das Pattern in Verbindung mit einem Sequenzer verwenden, schalten Sie die MIDI-Echofunktion (oder den entsprechenden Parameter) AUS. (Richten Sie sich bitte nach der Bedienungsanleitung des anderen Geräts bzw. der Software.)</li> </ul>
Der Sound klingt verzerrt oder verrauscht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viele der DJX-Sounds wurden gezielt "grob" oder "rauchig" gestaltet, da in manchen Musikgenres ein solcher Klang gewünscht wird.</li> <li>• Wenn der CUTOFF- und der RESONANCE-Knopf am oder beinahe am rechten Endanschlag stehen, können Klangverzerrungen auftreten (besonders dann, wenn auch der MASTER VOLUME-Regler auf MAX gestellt ist).</li> <li>• Wenn dieses Problem bei der "Sampled"-Voice (Nr. 284) auftritt, haben Sie Ihre Samples bei der Aufnahme übersteuert. (Siehe Seite 70.)</li> </ul>

Problem	Mögliche Ursache und Abhilfe
Der ASSIGN-Knopf oder der RIBBON CONTROLLER erzeugt keine klanglichen Änderungen im gewählten Part.	Bei bestimmten Parts ändert sich der Klang, abhängig vom Sound und vom verwendeten Parameter, nur wenig oder gar nicht.
GROOVE oder "Dynamics" bewirkt bei Drum Loop-Voices keine Klangänderung.	Dies ist normal. Bei den Drum Loop-Voices handelt es sich um Rhythmus-Samples; GROOVE und "Dynamics" wirken nur auf Pattern-Daten.
Der Fußschalter arbeitet nicht richtig. Wenn der Fußschalter beispielsweise für Sustain verwendet wird, verklingt der Sound beim Betätigen des Fußschalters und wird beim Freigeben ausgehalten.	Die Polarität (EIN/AUS-Schaltzuordnung) des Fußschalters wurde umgekehrt. Vergewissern Sie sich vor dem Einschalten davon, daß der Fußschalter richtig an der FOOT SWITCH-Buchse angeschlossen ist.
Sampling funktioniert nicht.	Sehen Sie nach, ob das Kabel fest an der MIC- bzw. LINE IN-Buchse angeschlossen ist. (Siehe Seite 70.)
Der Sampling-Vorgang setzt zu früh oder zu spät ein.	Stellen Sie einen geeigneten Triggerpegel ein. (Siehe Seite 71.)
Der Klang der Voice ändert sich bei Notenübergängen.	Das AWM-Tonerzeugungsverfahren basiert auf mehreren aufgezzeichneten Tönen (Samples) eines Instruments, die über den Tonumfang der Tastatur verteilt sind. Bei gewissen Notenübergängen können daher geringfügige Klangvariationen auftreten.

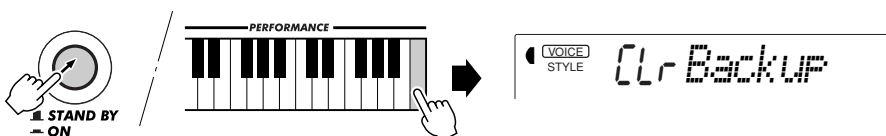
## DATENERHALT UND INITIALISIERUNG

Mit Ausnahme der unten aufgeführten Daten werden alle Bedienfeld-Einstellungen des DJX beim Einschalten des Instruments auf die Vorgabeeinstellungen rückgesetzt. Die im folgenden aufgeführten Daten bleiben erhalten, d. h. gespeichert, solange das Instrument über den Netzadapter an einer Steckdose angeschlossen ist oder ausreichend starke Batterien eingelegt sind.

- User-Songdaten
- User Performance Setup-Daten
- Performance Setup-Banknummer
- Anschlagempfindlichkeit
- Splitpunkt
- Pattern-Splitpunkt
- Fußschalterfunktion
- Aufgenommene Sample-Daten

### Initialisieren der Daten

Alle Daten (Parameter) können in einem Durchgang auf die werkseitigen Vorgabeeinstellungen rückgesetzt (initialisiert) werden, indem Sie die höchste weiße Taste (ganz rechts) gedrückt halten und das Instrument dabei einschalten. "CLR Backup" wird zur Bestätigung auf dem Display angezeigt.



#### **VORSICHT**

- Bei einer Initialisierung werden alle User Performance Setup- und User-Songdaten sowie die gespeicherten Samples ("Sampled"-Voice, Nr. 284) gelöscht bzw. durch Vorgabeeinstellungen ersetzt.
- Wenn sich das DJX "aufgehängt" hat oder anderweitig nicht ordnungsgemäß funktioniert, schafft eine Initialisierung im Normalfall Abhilfe.

# STICHWORTVERZEICHNIS

## Verschiedenes

Tasten + und - ..... 25

## A

Akkordname ..... 51  
Akkordspur ..... 83, 88  
Anfangsdatenübertragung ..... 96, 100  
Anschlagempfindlichkeit ..... 33  
Arpeggiator ..... 37  
Arpeggiator Hold ..... 21  
Arpeggiator-Geschwindigkeit ..... 64, 67  
ARPEGGIATOR-Taste ..... 37  
Arpeggiator-Typen ..... 38  
ASSIGN-Knopf ..... 63  
Attack ..... 64, 67  
Aufnahme ..... 80  
Aufnahme, Realtime~ ..... 81  
Aufnahme, Song~ ..... 80  
Aufnahme, Step~ ..... 85

## B

BASS BOOST-Knopf ..... 61  
Bass (Part) ..... 52, 60  
Batterien ..... 8  
BEAT A/B ..... 48  
Beat Reverse-Taste ..... 52  
BPM (Tempo) ..... 41  
Break Out ..... 48  
Bulk Dump-Übertragung ..... 97

## C

Chorus ..... 35  
Chorus-Typen ..... 39  
Cutoff ..... 61, 62  
CUTOFF-Knopf ..... 61

## D

DEMO START-Tasten ..... 14  
Demo-Songs ..... 14  
Digital Sampling ..... 69  
Displayanzeigen ..... 22  
Drehknopf ..... 59  
Drum Kit-Verzeichnis ..... 110  
Drum Kit-Voices ..... 26  
DSP ..... 36  
DSP-Typen ..... 39  
Dual Voice (Part) ..... 60  
Dual Voice ..... 29  
DUAL-Taste ..... 29  
Dynamik ..... 64, 67  
Dynamik-Stärke ..... 64, 67  
Dynamikkurven ..... 90

## E

Effekte ..... 34  
Endpunkt ..... 75

## F

Fehlersuche ..... 102  
FUNCTION-Parameter ..... 18  
FUNCTION-Taste ..... 18  
Fußschalter ..... 21

## G

GM-Voices (General MIDI) ..... 26, 108  
Groove ..... 61  
GROOVE-Knopf ..... 61

## H

Hi-hat (Part) ..... 52, 60

## I

Initialisierung ..... 103  
INPUT LEVEL-Regler ..... 70

## K

Kick (Part) ..... 52, 60  
KNOB ASSIGN ..... 63  
Kopfhörer ..... 9  
Kurzanleitung ..... 10

## L

Laden von Bulk-Daten ..... 99  
Lautstärke ..... 27, 30, 32  
Lead In, Lead Out ..... 46, 47  
LINE IN-Buchse ..... 7  
Local-Steuerung ..... 96  
Loop ..... 78  
Löschen eines Songs ..... 91  
Löschen, Song ..... 91

## M

Main Voice (Part) ..... 60  
Main Voice ..... 25  
MIC-Buchse ..... 7  
MIDI ..... 92  
MIDI-Buchsen ..... 94  
MIDI-Funktionen ..... 92  
MIDI-Implementierungstabelle ..... 114  
MIDI-Kanäle ..... 95  
Modulation ..... 64, 67  
Modusanzeige ..... 22

## N

Netzadapter ..... 8

## O

OVERALL-Funktionszeiger ..... 22  
OVERALL-Tasten ..... 6, 22

## P

Panorama ..... 27, 30, 32  
PART CONTROL-Taste ..... 59  
PART ON/OFF-Tasten ..... 52  
PART SELECT-Tasten ..... 60  
Part, Auswählen eines ~ ..... 60  
Parts, Ein-/Ausschalten von ~ ..... 52  
PATTERN CONTROL-Taste ..... 45  
Pattern ..... 44  
Pattern, Spielen eines ~ ..... 44  
Pattern-Daten-Übertragung ..... 95  
Pattern-Lautstärke ..... 49  
Pattern-Sektionen ..... 48  
Pattern-Splitpunkt ..... 54  
Pattern-Steuerung ..... 45, 47  
PATTERN-Tasten ..... 50  
Pausen ..... 88  
Percussion (Part) ..... 52, 60  
Performance Setup ..... 56  
Performance Setup, Preset ..... 58  
Performance Setup, User ..... 56  
PERFORMANCE-Tasten ..... 12  
PHONES/AUX OUT-Buchse ..... 9  
Phrase 1 (Part) ..... 52, 60  
Phrase 2 (Part) ..... 52, 60  
Phrase 3 (Part) ..... 52, 60  
Pitch-Bend ..... 7  
Pitch-Bend-Bereich ..... 33  
Plattenteller ..... 64, 67  
Preset Performance Setup ..... 58

PSU (Performance Setup) ..... 56  
Punktierte Noten ..... 88

## R

RECORD-Taste (DIGITAL SAMPLING) ..... 70  
RECORD-Taste ..... 80  
Release ..... 64, 67  
RESONANCE-Knopf ..... 61, 62  
Reverb ..... 34  
REVERB-Taste ..... 34  
Reverb-Typen ..... 39  
RIBBON CONTROLLER ..... 66  
RIBBON CONTROLLER ASSIGN ..... 66

## S

Sample-Übertragungsfunktion ..... 97  
Sampling ..... 69  
Sektionen (Pattern) ..... 48  
Sicherstellen von Bulk Dump-Daten ..... 97  
Sicherstellen von Daten ..... 97  
Snare (Part) ..... 52, 60  
SONG MEMORY-Tasten ..... 82, 86  
Song-Aufnahme ..... 80  
Songlautstärke ..... 43  
Songs, Aufnehmen von ~ ..... 80  
Songs, Auswählen und Abspielen von ~ ..... 40  
Speichern, Performance Setup ..... 56  
Split Voice (Part) ..... 60  
Split Voice ..... 31  
Splitpunkt ..... 32  
Spur ..... 40, 84  
Spuren, erneutes Bespielen von ~ ..... 84  
Spuren, Stummschalten von ~ ..... 40, 84  
STAND BY/ON-Schalter ..... 8  
START/STOP-Taste ..... 41, 45, 47  
Stimme ..... siehe "Voice"  
Stimmen, Auswählen und Spielen von ~ ..... 24  
Stimmung ..... 29  
Style-Verzeichnis ..... 15  
Styles, Auswählen von ~ ..... 44  
Sustain ..... 21  
SYNC-START ..... 46

## T

Taktschlaganzeige ..... 23, 42  
Taktsteuerung (MIDI) ..... 96  
Tap ..... 21  
Tastaturdatenübertragung ..... 95  
Technische Daten ..... 105  
Tempo (BPM) ..... 41  
Transponierung ..... 28  
Triolen ..... 88

## U

User Performance Setup ..... 56  
User-Songs ..... 81

## V

Verstärker oder Stereoanlage, Anschluß ... 9  
Voice Set ..... 33  
Voice-Verzeichnis ..... 106  
Voices, Auswählen und Spielen von ~ ..... 24  
Voices, Bedienfeld~ ..... 107  
Voices, Drum Kit~ ..... 110  
Voices, GM~ ..... 108

## Z

Zifferntastenfeld ..... 25  
Zubehör, Anschluß von ~ ..... 9



# SPECIFICATIONS

## Keyboards

- 61 standard-size keys (C1 - C6), with Touch Response

## Display

- Large multi-function LCD display

## Setup

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

## Panel Controls

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

## Demo Song

- 3 songs

## Voice

- 140 panel voices + 15 Drum Kits + 128 GM Voices + Special DJX Demo Voice + Sampled Voice
- Polyphony : 32
- Voice Set
- Dual Voice Mode
- Split Voice Mode

## Pattern

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

## Part Control

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

## Realtime Controls

- Knobs : CUTOFF, RESONANCE, GROOVE, ASSIGN, BASS BOOST
- RIBBON CONTROLLER
- PITCH BEND wheel

## Performance Setup

- Preset A and B
- User (4 setups x 4 banks)

## Overall controls

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

## Effects

- Reverb : 8 types
- Chorus : 4 types
- DSP : 33 types
- Arpeggiator : 16 types

## Song

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

## Recording

- Song
  - User Song : 3 Songs
  - Real Time Recording/Step Recording
  - Recording Tracks : SONG MEMORY 1, 2, 3, 4, 5, 6/CHORD
- PSU (Performance Setup)
  - User : 4 setups x 4 banks

## Digital Sampling

- 12 Samples
- Memory : 128 Kbyte (about 6 seconds)
- Editing : Loop, End Point

## MIDI

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

## Auxiliary jacks

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

## Amplifier

- 6.0 W + 6.0 W

## Speakers

- 12 cm x 2

## Power Consumption

- 20 W (when using PA-5C power adaptor)

## Power Supply

- Adaptor : Yamaha PA-5B/5C AC power adaptor
- Batteries : Six "D" size, SUM-1, R-20 or equivalent batteries

## Dimensions (W x D x H)

- 933 x 370 x 138 mm  
(36- 3/4" x 14-9/16" x 5-7/16")

## Weight

- 6.8 kg (15 lbs.)

## Supplied Accessories

- Owner's Manual

## Optional Accessories

- Headphones : HPE-150, HPE-3
- AC power adaptor : PA-5B/5C
- Footswitch : FC4, FC5
- Keyboard stand : L-2L, L-2C

\* Specifications and appearance subject to change without notice.

# VOICE LIST

## ■ Maximum Polyphony

The DJX has 32-note maximum polyphony. This means that it can play a maximum of up to 32 notes at once, regardless of what functions are used. The patterns use a number of the available notes, so when a pattern is played the total number of available notes for playing on the keyboard is correspondingly reduced. The same applies to the Dual Voice, Split Voice, and Song functions.

### NOTE

- The Voice List includes MIDI program change numbers for each voice. Use these program change numbers when playing the DJX via MIDI from an external device.
- Some voices may sound continuously or have a long decay after the notes have been released while the sustain pedal (footswitch) is held.

## Panel Voice List

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
0	0	123	48	DJX
<b>SYNTH LEAD</b>				
1	0	115	84	Fuzzline
2	0	113	84	Talkbox
3	0	114	84	Acid Sync
4	0	113	83	Universe
5	0	112	84	Adrenaline
6	0	112	85	Fragile
7	0	112	83	Cut Glass
<b>BASS LEAD</b>				
8	0	112	87	Killer S
9	0	118	87	Reso-X
10	0	117	87	Choppy
11	0	113	87	PhatMan
12	0	114	87	Organese
13	0	115	87	Happy Vibes
14	0	116	87	TriTouch
15	0	119	87	Sync
<b>SQUARE LEAD</b>				
16	0	117	80	MC-Line
17	0	116	80	Alien
18	0	115	80	Psyche
19	0	114	80	Clanger
20	0	112	80	Square Lead 1
21	0	113	80	Square Lead 2
<b>SAW LEAD</b>				
22	0	122	81	Break It
23	0	117	81	Scary
24	0	120	81	Move It
25	0	119	81	Robot Lead
26	0	116	81	Fat
27	0	115	81	Seq Ana
28	0	118	81	Stab
29	0	114	81	Pulse Saw
30	0	112	81	Sawtooth Lead 1
31	0	113	81	Sawtooth Lead 2
32	0	121	81	Bedtime
<b>SYNTH PAD</b>				
33	0	112	90	Sequenza
34	0	112	94	Insomnia
35	0	112	95	Wave2001
36	0	113	91	Amber
37	0	112	89	Eerie
38	0	112	91	Trance Pad

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
<b>RESONANCE BASS</b>				
39	0	113	38	Techno Bass
40	0	116	38	Kickin'B
41	0	114	38	Bassline
42	0	117	38	Nu Floor
43	0	115	38	Fish303
44	0	118	38	No.No.No
45	0	119	38	Nu Swing
46	0	112	38	Synth Bass
<b>ANALOG BASS</b>				
47	0	112	39	Analog Bass
48	0	113	39	Dance Bass
49	0	114	39	Snap Bass
50	0	115	39	Old Mini
51	0	116	39	Power Bass
52	0	117	39	Dub Bass
53	0	118	39	Factory
54	0	119	39	Hyper
55	0	120	39	Kidz Bass
56	0	121	39	Techno
<b>BASS</b>				
57	0	112	32	Acoustic Bass
58	0	112	33	Finger Bass
59	0	112	34	Pick Bass
60	0	112	35	Fretless Bass
61	0	112	36	Slap Bass
<b>SCRATCH</b>				
62	0	112	120	Scratch
63	0	113	120	Killer DJ
<b>SFX</b>				
64	0	123	16	FMTB 1
65	0	123	17	BLJ Trill
66	0	123	18	Omen-FX
67	0	123	19	Rave Pipe 1
68	0	123	20	Rave Pipe 2
69	0	123	21	FMTB 2
70	0	123	22	GtrChord
71	0	123	23	HiquiTB
72	0	123	24	Reverse
73	0	123	25	Signal
74	0	123	26	Aah
75	0	112	126	Turntable

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
<b>HIT</b>				
76	0	114	55	Metal Hit
77	0	113	55	Sharp Hit
78	0	112	55	Mild Hit
<b>HUMAN VOICE</b>				
79	0	123	0	Come On 1
80	0	123	1	Come On 2
81	0	123	2	GetUp!
82	0	123	3	Go!!
83	0	123	4	Huea
84	0	123	5	Hiuhu
85	0	123	6	Yo-Kurt
86	0	123	7	Oh Babe
87	0	123	8	Ohh 1
88	0	123	9	Ohh 2
89	0	123	10	One More Time
90	0	123	11	Uhh
91	0	123	12	Uhh+Hit
92	0	123	13	Yeah...
<b>DRUM LOOP</b>				
93	0	123	32	091bpmC4
94	0	123	33	095bpmC4
95	0	123	34	096bpmC4
96	0	123	35	102bpmC4
97	0	123	36	103bpmC4
98	0	123	37	106bpmC4
99	0	123	38	110bpmC4
100	0	123	39	114bpmC4
101	0	123	40	134bpmC4
102	0	123	41	135bpmC4
103	0	123	42	137bpmC4
104	0	123	43	138bpmC4
105	0	123	44	144bpmC4
106	0	123	45	160bpmC4
107	0	123	46	Samba137
<b>PIANO</b>				
108	0	112	4	Funky Electric Piano
109	0	112	5	DX Electric Piano
110	0	113	2	CP 80
111	0	114	5	Bell Electric Piano
112	0	112	7	Clavi
<b>ORGAN</b>				
113	0	112	16	Jazz Organ 1
114	0	112	17	Jazz Organ 2
115	0	112	18	Rock Organ
116	0	113	16	Cheez Organ
117	0	118	16	16'+2' Organ
118	0	113	17	Dance Organ
119	0	114	17	MissU
120	0	115	17	R&B Organ

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
<b>GIUITAR</b>				
121	0	113	26	Octave Guitar
122	0	112	27	Clean Guitar
123	0	112	28	Muted Guitar
124	0	112	29	Overdriven Guitar
<b>STRINGS</b>				
125	0	112	48	Strings
126	0	112	49	Marcato Strings
127	0	112	50	Synth Strings
128	0	113	50	StringPad
129	0	112	45	Pizzicato
<b>BRASS</b>				
130	0	114	62	Techno Brass
131	0	113	62	Jump Brass
132	0	116	62	Brass Phase
133	0	112	62	Synth Brass
134	0	112	61	Bright Brass
135	0	115	62	Brass Tek
<b>FLUTE</b>				
136	0	113	73	Ethnic Flute
137	0	112	73	Coco Flute
<b>PERCUSSIVE</b>				
138	0	113	115	Claps-X
139	0	112	115	Rim-X
140	0	112	117	Tom-X
<b>DRUM KITS</b>				
141	127	0	0	Standard Kit 1
142	127	0	1	Standard Kit 2
143	127	0	8	Room Kit
144	127	0	16	Rock Kit
145	127	0	24	Electronic Kit 1
146	127	0	25	Analog Kit 1
147	127	0	27	Dance Kit
148	127	0	32	Jazz Kit
149	127	0	40	Brush Kit
150	127	0	48	Symphony Kit
<b>SPECIAL KITS</b>				
151	126	0	19	Analog Kit 2
152	126	0	20	Analog Kit 3
153	126	0	21	Electronic Kit 2
154	126	0	22	B900 Kit
155	126	0	23	DJX Kit

**GM Voice List**

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
<b>PIANO</b>				
156	0	0	0	Acoustic Grand Piano
157	0	0	1	Bright Acoustic Piano
158	0	0	2	Electric Grand Piano
159	0	0	3	Honky-tonk Piano
160	0	0	4	Electric Piano 1
161	0	0	5	Electric Piano 2
162	0	0	6	Harpichord
163	0	0	7	Clavi
<b>CHROMATIC PERCUSSION</b>				
164	0	0	8	Celesta
165	0	0	9	Glockenspiel
166	0	0	10	Music Box
167	0	0	11	Vibraphone
168	0	0	12	Marimba
169	0	0	13	Xylophone
170	0	0	14	Tubular Bells
171	0	0	15	Dulcimer
<b>ORGAN</b>				
172	0	0	16	Drawbar Organ
173	0	0	17	Percussive Organ
174	0	0	18	Rock Organ
175	0	0	19	Church Organ
176	0	0	20	Reed Organ
177	0	0	21	Accordion
178	0	0	22	Harmonica
179	0	0	23	Bandoneon
<b>GUITAR</b>				
180	0	0	24	Acoustic Guitar (nylon)
181	0	0	25	Acoustic Guitar (steel)
182	0	0	26	Electric Guitar (jazz)
183	0	0	27	Electric Guitar (clean)
184	0	0	28	Electric Guitar (muted)
185	0	0	29	Overdriven Guitar
186	0	0	30	Distortion Guitar
187	0	0	31	Guitar Harmonics
<b>BASS</b>				
188	0	0	32	Acoustic Bass
189	0	0	33	Electric Bass (finger)
190	0	0	34	Electric Bass (pick)
191	0	0	35	Fretless Bass
192	0	0	36	Slap Bass 1
193	0	0	37	Slap Bass 2
194	0	0	38	Synth Bass 1
195	0	0	39	Synth Bass 2

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
<b>STRINGS</b>				
196	0	0	40	Violin
197	0	0	41	Viola
198	0	0	42	Cello
199	0	0	43	Contrabass
200	0	0	44	Tremolo Strings
201	0	0	45	Pizzicato Strings
202	0	0	46	Orchestral Harp
203	0	0	47	Timpani
<b>ENSEMBLE</b>				
204	0	0	48	Strings Ensemble 1
205	0	0	49	Strings Ensemble 2
206	0	0	50	Synth Strings 1
207	0	0	51	Synth Strings 2
208	0	0	52	Choir Aahs
209	0	0	53	Voice Oohs
210	0	0	54	Synth Voice
211	0	0	55	Orchestra Hit
<b>BRASS</b>				
212	0	0	56	Trumpet
213	0	0	57	Trombone
214	0	0	58	Tuba
215	0	0	59	Muted Trumpet
216	0	0	60	French Horn
217	0	0	61	Brass Section
218	0	0	62	Synth Brass 1
219	0	0	63	Synth Brass 2
<b>REED</b>				
220	0	0	64	Soprano Sax
221	0	0	65	Alto Sax
222	0	0	66	Tenor Sax
223	0	0	67	Baritone Sax
224	0	0	68	Oboe
225	0	0	69	English Horn
226	0	0	70	Bassoon
227	0	0	71	Clarinet
<b>PIPE</b>				
228	0	0	72	Piccolo
229	0	0	73	Flute
230	0	0	74	Recorder
231	0	0	75	Pan Flute
232	0	0	76	Blown Bottle
233	0	0	77	Shakuhachi
234	0	0	78	Whistle
235	0	0	79	Ocarina

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
<b>SYNTH LEAD</b>				
236	0	0	80	Lead 1 (square)
237	0	0	81	Lead 2 (sawtooth)
238	0	0	82	Lead 3 (calliope)
239	0	0	83	Lead 4 (chiff)
240	0	0	84	Lead 5 (charang)
241	0	0	85	Lead 6 (voice)
242	0	0	86	Lead 7 (fifth)
243	0	0	87	Lead 8 (bass+lead )
<b>SYNTH PAD</b>				
244	0	0	88	Pad 1 (new age)
245	0	0	89	Pad 2 (warm)
246	0	0	90	Pad 3 (polysynth)
247	0	0	91	Pad 4 (choir)
248	0	0	92	Pad 5 (bowed)
249	0	0	93	Pad 6 (metallic)
250	0	0	94	Pad 7 (halo)
251	0	0	95	Pad 8 (sweep)
<b>SYNTH EFFECTS</b>				
252	0	0	96	FX 1 (rain)
253	0	0	97	FX 2 (soundtrack)
254	0	0	98	FX 3 (crystal)
255	0	0	99	FX 4 (atmosphere)
256	0	0	100	FX 5 (brightness)
257	0	0	101	FX 6 (goblins)
258	0	0	102	FX 7 (echoes)
259	0	0	103	FX 8 (sci-fi)

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
<b>ETHNIC</b>				
260	0	0	104	Sitar
261	0	0	105	Banjo
262	0	0	106	Shamisen
263	0	0	107	Koto
264	0	0	108	Kalimba
265	0	0	109	Bagpipe
266	0	0	110	Fiddle
267	0	0	111	Shanai
<b>PERCUSSIVE</b>				
268	0	0	112	Tinkle Bell
269	0	0	113	Agogo
270	0	0	114	Steel Drums
271	0	0	115	Woodblock
272	0	0	116	Taiko Drum
273	0	0	117	Melodic Tom
274	0	0	118	Synth Drum
275	0	0	119	Reverse Cymbal
<b>SOUND EFFECTS</b>				
276	0	0	120	Guitar Fret Noise
277	0	0	121	Breath Noise
278	0	0	122	Seashore
279	0	0	123	Bird Tweet
280	0	0	124	Telephone Ring
281	0	0	125	Helicopter
282	0	0	126	Applause
283	0	0	127	Gunshot

**Sampled Voice**

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
284	111	0	0	Sampled

# DRUM KIT LIST

- “<—” indicates that the drum sound is the same as “Standard Kit 1”.
- Each percussion voice uses one note.
- The MIDI Note # and Note are actually one octave lower than listed. For example, in “141: Standard Kit 1”, the “Seq Click H” (Note# 36/Note C1) corresponds to (Note# 24/Note C0).
- Key Off: Keys marked “O” stop sounding the instant they are released.
- Voices with the same Alternate Note Number (\*1 ... 4) cannot be played simultaneously. (They are designed to be played alternately with each other.)

## Drum Kit List

Voice#		141		142		143		144		145	
Bank MSB#		127		127		127		127		127	
Bank LSB#		0		0		0		0		0	
Program Change#		0		1		8		16		24	
Keyboard		MIDI		Key	Alternate	Standard Kit 1		Standard Kit 2		Room Kit	
Note#	Note	Note#	Note	off	Assign						
25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute	<—	<—	<—	<—	<—
26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open	<—	<—	<—	<—	<—
27	D# 0	15	D# -1			Hi-Q	<—	<—	<—	<—	<—
28	E 0	16	E -1			Whip	<—	<—	<—	<—	<—
29	F 0	17	F -1		4	Scratch H	<—	<—	<—	<—	<—
30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L	<—	<—	<—	<—	<—
31	G 0	19	G -1			Finger Snap	<—	<—	<—	<—	<—
32	G# 0	20	G# -1			Click	<—	<—	<—	<—	<—
33	A 0	21	A -1			Metronome Click	<—	<—	<—	<—	<—
34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell	<—	<—	<—	<—	<—
35	B 0	23	B -1			Seq Click L	<—	<—	<—	<—	<—
36	C 1	24	C 0			Seq Click H	<—	<—	<—	<—	<—
37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap	<—	<—	<—	<—	<—
38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl	<—	<—	<—	<—	<—
39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap	<—	<—	<—	<—	<—
40	E 1	28	E 0	O		Brush Swirl W/Attack	<—	<—	<—	<—	Reverse Cymbal
41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll	<—	<—	<—	<—	<—
42	F# 1	30	F# 0			Castanet	<—	<—	<—	<—	Hi Q
43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	Snare H Soft2	<—	<—	SD Elec M	Snare L
44	G# 1	32	G# 0			Sticks	<—	<—	<—	<—	<—
45	A 1	33	A 0			Bass Drum L	Bass Drum L2	<—	<—	<—	Bass Drum H
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot2	<—	<—	<—	<—
47	B 1	35	B 0			Bass Drum M	<—	<—	<—	Bass Drum H3	BD Rock
48	C 2	36	C 1			Bass Drum H	Bass Drum H 2	<—	<—	BD Rock	BD Rock 2
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	<—	<—	<—	<—	<—
50	D 2	38	D 1			Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	SD Elec M	<—
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap	<—	<—	<—	<—	<—
52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	Snare H Hard2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Elec H	<—
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	<—	Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	<—
54	F# 2	42	F# 1	1		Hi-Hat Closed	<—	<—	<—	<—	<—
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	<—	Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	<—
56	G# 2	44	G# 1	1		Hi-Hat Pedal	<—	<—	<—	<—	<—
57	A 2	45	A 1			Low Tom	<—	Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	<—
58	A# 2	46	A# 1	1		Hi-Hat Open	<—	<—	<—	<—	<—
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	<—	Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	<—
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	<—	Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	<—
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1	<—	<—	<—	<—	<—
62	D 3	50	D 2			High Tom	<—	Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	<—
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1	<—	<—	<—	<—	<—
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal	<—	<—	<—	<—	<—
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup	<—	<—	<—	<—	<—
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine	<—	<—	<—	<—	<—
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal	<—	<—	<—	<—	<—
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell	<—	<—	<—	<—	<—
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2	<—	<—	<—	<—	<—
70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap	<—	<—	<—	<—	<—
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2	<—	<—	<—	<—	<—
72	C 4	60	C 3			Bongo H	<—	<—	<—	<—	<—
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L	<—	<—	<—	<—	<—
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute	<—	<—	<—	<—	<—
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open	<—	<—	<—	<—	<—
76	E 4	64	E 3			Conga L	<—	<—	<—	<—	<—
77	F 4	65	F 3			Timbale H	<—	<—	<—	<—	<—
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L	<—	<—	<—	<—	<—
79	G 4	67	G 3			Agogo H	<—	<—	<—	<—	<—
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L	<—	<—	<—	<—	<—
81	A 4	69	A 3			Cabasa	<—	<—	<—	<—	<—
82	A# 4	70	A# 3			Maracas	<—	<—	<—	<—	<—
83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H	<—	<—	<—	<—	<—
84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L	<—	<—	<—	<—	<—
85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short	<—	<—	<—	<—	<—
86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long	<—	<—	<—	<—	<—
87	D# 5	75	D# 4			Claves	<—	<—	<—	<—	<—
88	E 5	76	E 4			Wood Block H	<—	<—	<—	<—	<—
89	F 5	77	F 4			Wood Block L	<—	<—	<—	<—	<—
90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute	<—	<—	<—	<—	Scratch Push
91	G 5	79	G 4			Cuica Open	<—	<—	<—	<—	Scratch Pull
92	G# 5	80	G# 4	2		Triangle Mute	<—	<—	<—	<—	<—
93	A 5	81	A 4	2		Triangle Open	<—	<—	<—	<—	<—
94	A# 5	82	A# 4			Shaker	<—	<—	<—	<—	<—
95	B 5	83	B 4			Jingle Bell	<—	<—	<—	<—	<—
96	C 6	84	C 5			Bell Tree 1	<—	<—	<—	<—	<—

Voice#		146		147		148		149		150	
Bank MSB#		127		127		127		127		127	
Bank LSB#		0		0		0		0		0	
Program Change#		25		27		32		40		48	
Keyboard		MIDI		Key	Alternate	Analog Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	
Note#	Note	Note#	Note	off	Assign						
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	○		<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
39	D# 1	27	D# 0			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
40	E 1	28	E 0	○		Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
41	F 1	29	F 0	○		<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
42	F# 1	30	F# 0			Hi Q	Hi Q	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
43	G 1	31	G 0			SD Elec H2	SD Analog 2	<<<<	Brush Slap L	<<<<	<<<<
44	G# 1	32	G# 0			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
45	A 1	33	A 0			Bass Drum H	BD Analog 2	<<<<	<<<<	<<<<	Bass Drum L3
46	A# 1	34	A# 0			<<<<	SD Analog Open Rim	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
47	B 1	35	B 0			BD Analog 1L	BD Analog 3	<<<<	<<<<	<<<<	Gran Casa
48	C 2	36	C 1			BD Analog 1H	BD Analog 4	BD Jazz	BD Jazz	<<<<	Gran Casa Mute
49	C# 2	37	C# 1			Analog Side Stick 1	Analog Side Stick 1	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
50	D 2	38	D 1			SD Analog 1H	SD Analog 3	SD Jazz L	Brush Slap H	<<<<	Marching SD M
51	D# 2	39	D# 1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
52	E 2	40	E 1			SD Analog 1L	SD Analog 4	SD Jazz H	Brush Tap	<<<<	Marching SD H
53	F 2	41	F 1			Analog Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	<<<<	Jazz Tom 1
54	F# 2	42	F# 1		1	Analog HH Closed1	Dance HH Closed1	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
55	G 2	43	G 1			Analog Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	<<<<	Jazz Tom 2
56	G# 2	44	G# 1		1	Analog HH Closed2	Dance HH Closed2	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
57	A 2	45	A 1			Analog Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	<<<<	Jazz Tom 3
58	A# 2	46	A# 1		1	Analog HH 1 Open	HH Open2	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
59	B 2	47	B 1			Analog Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	<<<<	Jazz Tom 4
60	C 3	48	C 2			Analog Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	<<<<	Jazz Tom 5
61	C# 3	49	C# 2			Analog Cymbal	Analog Cymbal	<<<<	<<<<	<<<<	Hand Cym.L Open
62	D 3	50	D 2			Analog Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	<<<<	Jazz Tom 6
63	D# 3	51	D# 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	Hand Cym. L Closed
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			Analog Cowbell	Analog Cowbell	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
69	A 3	57	A 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	Hand Cym. H Open
70	A# 3	58	A# 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
71	B 3	59	B 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	Hand Cym. H Closed
72	C 4	60	C 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
73	C# 4	61	C# 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
74	D 4	62	D 3			Analog Conga H	Analog Conga H	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
75	D# 4	63	D# 3			Analog Conga M	Analog Conga M	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
76	E 4	64	E 3			Analog Conga L	Analog Conga L	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
77	F 4	65	F 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
78	F# 4	66	F# 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
79	G 4	67	G 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
80	G# 4	68	G# 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
81	A 4	69	A 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
82	A# 4	70	A# 3			Analog Maracas	Analog Maracas	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
83	B 4	71	B 3	○		<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
84	C 5	72	C 4	○		<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
85	C# 5	73	C# 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
86	D 5	74	D 4	○		<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
87	D# 5	75	D# 4			Analog Claves	Analog Claves	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
88	E 5	76	E 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
89	F 5	77	F 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
90	F# 5	78	F# 4			Scratch Push	Scratch Push	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
91	G 5	79	G 4			Scratch Pull	Scratch Pull	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
92	G# 5	80	G# 4		2	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
93	A 5	81	A 4		2	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
94	A# 5	82	A# 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
95	B 5	83	B 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<
96	C 6	84	C 5			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<

**DRUM KIT LIST**

**DJX Special Drum Kit List**

Voice#				141	151	152	153	154	155		
Bank MSB#				127	126	126	126	126	126		
Bank LSB#				0	0	0	0	0	0		
Program Change#				0	19	20	21	22	23		
Keyboard		MIDI		Standard Kit 1	Analog Kit 2	Analog Kit 3	Electronic Kit 2	B900 Kit	DJX Kit		
Note#	Note	Note#	Note								
25	C#	0	13	C#	-1	Surdo Mute	<<<<	<<<<	<<<<		
26	D	0	14	D	-1	Surdo Open	<<<<	<<<<	<<<<		
27	D#	0	15	D#	-1	Hi-Q	<<<<	<<<<	<<<<		
28	E	0	16	E	-1	Whip	<<<<	<<<<	<<<<		
29	F	0	17	F	-1	Scratch H	<<<<	<<<<	<<<<		
30	F#	0	18	F#	-1	Scratch L	<<<<	<<<<	<<<<		
31	G	0	19	G	-1	Finger Snap	<<<<	<<<<	<<<<		
32	G#	0	20	G#	-1	Click	<<<<	<<<<	<<<<		
33	A	0	21	A	-1	Metronome Click	<<<<	<<<<	<<<<		
34	A#	0	22	A#	-1	Metronome Bell	<<<<	<<<<	<<<<		
35	B	0	23	B	-1	Seq Click L	<<<<	<<<<	<<<<		
36	C	1	24	C	0	Seq Click H	<<<<	<<<<	<<<<		
37	C#	1	25	C#	0	Brush Tap	<<<<	<<<<	<<<<		
38	D	1	26	D	0	Brush Swirl	<<<<	<<<<	<<<<		
39	D#	1	27	D#	0	Brush Slap	<<<<	<<<<	<<<<		
40	E	1	28	E	0	Brush Swirl W/Attack	<<<<	<<<<	<<<<		
41	F	1	29	F	0	Snare Roll	<<<<	<<<<	<<<<		
42	F#	1	30	F#	0	Castanet	<<<<	<<<<	<<<<		
43	G	1	31	G	0	Snare H Soft	SD T8 1	SD T9 1	<<<<		
44	G#	1	32	G#	0	Sticks	<<<<	<<<<	<<<<		
45	A	1	33	A	0	Bass Drum L	BD Analog	BD Analog	<<<<		
46	A#	1	34	A#	0	Open Rim Shot	<<<<	<<<<	<<<<		
47	B	1	35	B	0	Bass Drum M	BD T8 2	BD Jungle 4	<<<<		
48	C	2	36	C	1	Bass Drum H	BD T8 3	BD T9 1	BD T8 2	BD Jungle 4	BD T9 Distortion
49	C#	2	37	C#	1	Side Stick	T8 Side Stick	T9 Side Stick	BD T8 2Long	BD T8 2Long	BD Hard Distortion
50	D	2	38	D	1	Snare L	SD T8 3L	SD T9 4L	BD T8 3	BD Jungle 1	BD T8 Low Long
51	D#	2	39	D#	1	Hand Clap	<<<<	<<<<	SD T8 1	BD Jungle 2	BD T8 4
52	E	2	40	E	1	Snare H Hard	SD T8 3M	SD T9 4H	SD T8 3M	BD T8 2Cont	BD Hard Distortion
53	F	2	41	F	1	Floor Tom L	T8 Tom 1	T9 Tom 1	SD T8 4	BD Jungle 5	BD Jungle 6
54	F#	2	42	F#	1	Hi-Hat Closed	T8 HH 1 Closed1	T9 HH 1 Closed1	SD T8 5	BD HipHop1	SD T8 6
55	G	2	43	G	1	Floor Tom H	T8 Tom 2	T9 Tom 2	T8 Conga 1	BD HipHop2	SD Snap Hi
56	G#	2	44	G#	1	Hi-Hat Pedal	T8 HH 1 Closed2	T9 HH 1 Closed2	T8 Cowbell	SD Jungle 1	SD T9 4
57	A	2	45	A	1	Low Tom	T8 Tom 3	T9 Tom 3	T8 Conga 2	SD Jungle 2	SD brutal
58	A#	2	46	A#	1	Hi-Hat Open	T8 HH 1 Open 1	T9 HH 1 Open 2	T8 Maracas	SD Jungle 3	SD Snap Lo
59	B	2	47	B	1	Mid Tom L	T8 Tom 4	T9 Tom 4	T8 Conga 3	SD Jungle 4	SD Elect.2
60	C	3	48	C	2	Mid Tom H	T8 Tom 5	T9 Tom 5	T8 Conga 4	SD HipHop1	SD T9 4
61	C#	3	49	C#	2	Crash Cymbal 1	<<<<	<<<<	T8 Side Stick	SD HipHop2	SD noisy scratch
62	D	3	50	D	2	High Tom	T8 Tom 6	T9 Tom 6	T8 Clave	SD HipHop3	SD T8 3
63	D#	3	51	D#	2	Ride Cymbal 1	<<<<	<<<<	T8 Clap	SD Elect.1	HH MS Closed
64	E	3	52	E	2	Chinese Cymbal	<<<<	<<<<	<<<<	SD Elect.2	HH MS Open
65	F	3	53	F	2	Ride Cymbal Cup	<<<<	<<<<	T8 Tom 1	SD Elect.3	T9 HH 2 Hard Closed
66	F#	3	54	F#	2	Tambourine	<<<<	<<<<	T8 HH 1 Closed1	SD Elect.4	T9 HH 2 Hard Open
67	G	3	55	G	2	Splash Cymbal	<<<<	<<<<	T8 Tom 2	SD T8 3M	T8 HH 2 Closed
68	G#	3	56	G#	2	Cowbell	<<<<	<<<<	T8 HH 1 Closed2	SD 78	T8 HH 2 Open
69	A	3	57	A	2	Crash Cymbal 2	<<<<	<<<<	T8 Tom 3	HH 1 Closed	HH FX1
70	A#	3	58	A#	2	Vibraslap	<<<<	<<<<	T8 HH 1 Open	HH 2 Closed	HH FX2
71	B	3	59	B	2	Ride Cymbal 2	<<<<	<<<<	T8 Tom 4	HH 2 Open	T9 HH 3 Closed
72	C	4	60	C	3	Bongo H	<<<<	<<<<	Analog Cymbal	HH 3 Closed	T9 HH 3 Open
73	C#	4	61	C#	3	Bongo L	<<<<	<<<<	<<<<	HH 78 Open	T6 HH Closed
74	D	4	62	D	3	Conga H Mute	<<<<	<<<<	<<<<	HH 4 Closed	T6 HH Open
75	D#	4	63	D#	3	Conga H Open	<<<<	<<<<	<<<<	BD T9 1	HH Nat Closed
76	E	4	64	E	3	Conga L	<<<<	<<<<	BD T9 3n	PC Snap	HH Nat Open
77	F	4	65	F	3	Timbale H	<<<<	<<<<	BD Jungle 4	PC Tamb2	HH FX3
78	F#	4	66	F#	3	Timbale L	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Open 2	BD Jungle 4Long	HH FX4
79	G	4	67	G	3	Agogo H	<<<<	<<<<	SD T9 1L	BD Analog	HH T9Low Closed
80	G#	4	68	G#	3	Agogo L	<<<<	<<<<	SD T9 2	Hit 1L	HH T9Low Open
81	A	4	69	A	3	Cabasa	<<<<	<<<<	SD T9 1M	Hit 1M	HH Metal Closed
82	A#	4	70	A#	3	Maracas	<<<<	<<<<	SD T9 3	Hit 1H	HH Metal Open
83	B	4	71	B	3	Samba Whistle H	<<<<	<<<<	SD T9 1H	Hit 2L	CBD
84	C	5	72	C	4	Samba Whistle L	<<<<	<<<<	SD T9 4L	Hit 2M	CSD
85	C#	5	73	C#	4	Guiro Short	<<<<	<<<<	T9 Side Stick	Hit 2H	Analog Claves
86	D	5	74	D	4	Guiro Long	<<<<	<<<<	SD T9 4M	Hit Brass 1	Pulse L
87	D#	5	75	D#	4	Claves	<<<<	<<<<	T9 Clap	SCR 1L	Pulse M
88	E	5	76	E	4	Wood Block H	<<<<	<<<<	SD T9 4H	SCR 1M	Pulse H
89	F	5	77	F	4	Wood Block L	<<<<	<<<<	T9 Tom 1	SCR 1H	Analog BD
90	F#	5	78	F#	4	Cuica Mute	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Closed1	SCR 2L	Analog Tom
91	G	5	79	G	4	Cuica Open	<<<<	<<<<	T9 Tom 2	SCR 2M	Analog SD
92	G#	5	80	G#	4	Triangle Mute	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Closed2	SCR 2H	Pulse&Noise
93	A	5	81	A	4	Triangle Open	<<<<	<<<<	T9 Tom 3	SCR 3L	Reverse Pulse&Noise
94	A#	5	82	A#	4	Shaker	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Open 2	SCR 3M	Analog Snaps 1
95	B	5	83	B	4	Jingle Bell	<<<<	<<<<	T9 Tom 4	SCR 3H	Noise Echo
96	C	6	84	C	5	Bell Tree 1	<<<<	<<<<	T9 Crash 1	SCR 4L	Reverse BD
97	C#	6	85	C#	5		Bell Tree 2	Bell Tree 2	T9 Ride	SCR 4M	Reverse Percussion
98	D	6	86	D	5		Bell Tree 3	Bell Tree 3	T9 Crash 2	SCR 4H	Analog Snaps 2
99	D#	6	87	D#	5		BD T8 2	BD T8 2	BD T8 2	SCR 6L	Analog Claps
100	E	6	88	E	5		SD T8 4	SD T8 4	SD T8 4	SCR 6ML	Reverse Claps
101	F	6	89	F	5		SD T8 3H	SD T8 3H	SD T8 3H	SCR 6MH	
102	F#	6	90	F#	5		T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	SCR 6H	
103	G	6	91	G	5		T8 Cowbell	T8 Cowbell	T8 Cowbell	SCR 7L	
104	G#	6	92	G#	5		T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	SCR 7ML	
105	A	6	93	A	5		T8 Tambourine	T8 Tambourine	T8 Tambourine	SCR 7MH	
106	A#	6	94	A#	5		T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	SCR 7H	
107	B	6	95	B	5		T8 Guiro	T8 Guiro	T8 Guiro	Hit Brass 2	
108	C	7	96	C	6		Metal	Metal	Metal	Analog Cymbal	

- Rows shaded in black "█" (for kits #141, #154, and #155) indicate that no percussion sounds have been assigned to the corresponding notes; hence, no sound results when playing those notes.
- In this list, the Keyboard Note# and Note values shown are applicable when the Main Voice Octave setting (Function #02) is set to "-1." This is the default setting for voices #141 (Standard Kit 1) through #152

(Analog Kit 3). However, the Main Voice Octave setting for voices #153 (Electronic Kit 2), #154 (B900 Kit), and #155 (DJX Kit) is "0"; to hear these voices properly, play the keys one octave lower than they are listed in this chart. For example, to hear "Reverse BD" in voice #155, play C5 (and not C6 as listed).



# STYLE LIST

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

# MIDI IMPLEMENTATION CHART

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

## MIDI Implementation Chart

Date:15-APR-1998  
Version: 1.0

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

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

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

O : Yes  
X : No

**NOTE:**

\*1 By default (factory settings) the DJX ordinarily functions as a 16-channel multi-timbral tone generator, and incoming data does not affect the panel voices or panel settings. However, the MIDI messages listed below do affect the panel voices, pattern, and songs.

- MIDI Master Tuning
- System exclusive messages for changing the Reverb Type, Chorus Type, and DSP Type.

The Remote Channel can be designated by using Function parameter #81. The messages received over the set channel are handled in the same way as key data received from the DJX itself. The following messages can be received over the designated channel set in this Function parameter; all other messages will be ignored.

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

\*2 Messages for these control change numbers cannot be transmitted from the DJX itself. However, they may be transmitted when playing the pattern or using the Arpeggiator.

\*3 Exclusive

<GM System ON> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

- This message automatically restores all default settings for the instrument, with the exception of MIDI Master Tuning.

<MIDI Master Volume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, lH, mmH, F7H

- This message allows the volume of all channels to be changed simultaneously (Universal System Exclusive).
- The values of "mm" is used for MIDI Master Tuning. (Values for "l" are ignored.)

<MIDI Master Tuning> F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mmH, lH, cH, F7H

- This message simultaneously changes the tuning value of all channels.
- The values of "mm" and "l" are used for MIDI Master Tuning.
- The default value of "mm" and "l" are 08H and 00H, respectively. Any values can be used for "n" and "cc."

<Bulk Dump>

- This is used for saving (recording) User data (User songs, User Performance Setup, and Sampling data).

<Internal Clock, External Clock> (Receive Only)

F0H, 43H, 73H, 01H, 02H, F7H (Internal Clock)

F0H, 43H, 73H, 01H, 03H, F7H (External Clock)

- These messages control the clock setting for the pattern.

<Reverb Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 00H, mmH, lH, F7H

- mm : Reverb Type MSB

- l : Reverb Type LSB

Refer to the Effect Map (page 114) for details.

<Chorus Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 20H, mmH, lH, F7H

- mm : Chorus Type MSB

- l : Chorus Type LSB

Refer to the Effect Map (page 114) for details.

<DSP Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 40H, mmH, lH, F7H

- mm : DSP Type MSB

- l : DSP Type LSB

Refer to the Effect Map (page 114) for details.

<DRY Level> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 08H, 0mH, 11H, lH, F7H

- l : Dry Level

- 0m : Channel Number

\*4 It is possible to switch between External and Internal Clock.

\*5 When the pattern is started, an FAH message is transmitted. When pattern is stopped, an FCH message is transmitted. When the clock is set to External, both FAH (pattern start) and FCH (pattern stop) are recognized.

No MIDI messages can be received or transmitted in the Song mode.

## ■ Effect map

- \* If the received value does not contain an effect type in the TYPE LSB, the LSB will be directed to TYPE 0.
- \* Panel Effects are based on the “(Number) Effect Name”.
- \* By using an external sequencer, which is capable of editing and transmitting the system exclusive messages and parameter changes, you can select the Reverb, Chorus and DSP effect types which are not accessible from the DJX panel itself. When one of the effects is selected by the external sequencer, “ - ” will be shown on the display.

### REVERB

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005...127	NO EFFECT								

### CHORUS

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...064	NO EFFECT								
065	CHORUS		(2)CHORUS2						
066	CELESTE					(1)CHORUS1			
067	FLANGER			(3)FLANGER1		(4)FLANGER2			
068...127	NO EFFECT								

### DSP

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005	DELAY L.C.R				(26)DELAY L.C.R				
006	(27)DELAY L,R								
007	(28)ECHO								
008	(29)CROSS DELAY								
009	(9)EARLY REFLECTION1	(10)EARLY REFLECTION2							
010	(11)GATE REVERB								
011	(12)REVERSE GATE								
012...019	NO EFFECT								
020	KARAOKE								
021...063	NO EFFECT								
064	THRU								
065	CHORUS		(14)CHORUS2						
066	CELESTE					(13)CHORUS1			
067	FLANGER			(15)FLANGER1		(16)FLANGER2			
068	SYMPHONIC				(17)SYMPHONIC				
069	ROTARY SPEAKER				(19)ROTARY SPEAKER1				
070	TREMOLO				(21)TREMOLO1				
071	AUTO PAN				(24)AUTO PAN		(20)ROTARY SPEAKER2	(22)TREMOLO2	(23)GUITAR TREMOLO
072	(18)PHASER								
073	DISTORTION								
074	OVERDRIVE								
075	AMP SIMULATION				(30)DISTORTION HARD	(31)DISTORTION SOFT			
076	3BAND EQ				(32)EQ DISCO	(33)EQ TEL			
077	2BAND EQ								
078	AUTO WAH				(25)AUTO WAH				
079...127	THRU								

## FCC INFORMATION (U.S.A.)

**1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## NORTH AMERICA

### CANADA

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

### U.S.A.

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

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

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

### BRAZIL

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

### ARGENTINA

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

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

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

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

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

### IRELAND

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

### GERMANY/SWITZERLAND

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

### AUSTRIA

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

### THE NETHERLANDS

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

### BELGIUM

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

### FRANCE

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

### ITALY

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

### SPAIN

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

### PORTUGAL

**Valentim de Carvalho CI SA**  
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,  
Portugal  
Tel: 01-443-3398/4030/1823

### 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

**Warner Music Finland OY/Fazer Music**  
Aleksanterinkatu 11, P.O. Box 260  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 0435 011

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

## 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**  
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul  
Korea  
Tel: 02-466-0021~5

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,  
Malaysia  
Tel: 3-717-8977

### 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.**  
Blk 202 Hougang, Street 21 #02-01,  
Singapore 530202  
Tel: 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 Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

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

