



DJX-UB

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

ENGLISH

DEUTSCH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

SPECIAL MESSAGE SECTION

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

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

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

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

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

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

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

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

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

NOTICE:

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

ENVIRONMENTAL ISSUES:

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

Battery Notice:

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

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

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

Warning:

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

Disposal Notice:

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

NAME PLATE LOCATION:

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

Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PLEASE KEEP THIS MANUAL

PRECAUCIONES

LEER DETENIDAMENTE ANTES DE CONTINUAR

* Guarde estas precauciones en un lugar seguro para su referencia futura.

PRECAUCIÓN

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de lesiones graves o incluso peligro de muerte debido a descargas eléctricas, incendios u otras contingencias. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

- No abra el instrumento ni trate de desarmar o modificar de ninguna forma los componentes internos. El instrumento tiene componentes que no pueden ser reparados por el usuario. En caso de anomalías en el funcionamiento, deje de utilizar el instrumento inmediatamente y hágalo inspeccionar por personal de servicio calificado de Yamaha.
- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad. No ponga recipientes que contengan líquido encima del instrumento, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato.
- Si el cable o el enchufe del adaptador de CA se deteriora o daña, si el sonido se interrumpe repentinamente durante el uso del instrumento o si se detecta olor a quemado o humo a causa de ello, apague el instrumento

inmediatamente, desenchufe el cable del tomacorriente y haga inspeccionar el instrumento por personal de servicio autorizado de Yamaha.

- Utilice solamente el adaptador (PA-5B, PA-5C o uno equivalente recomendado por Yamaha) especificado. El uso del adaptador equivocado puede hacer que el instrumento se dañe o sobrecaliente.
- Antes de limpiar el instrumento, desenchufe sin falta el cable de corriente de la toma de corriente. Jamás enchufe o desenchufe este cable con las manos mojadas.
- Revise el estado del enchufe de corriente periódicamente o límpielo siempre que sea necesario.

CUIDADO

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de sufrir Ud. u otros lesiones físicas o de dañar el instrumento u otros objetos. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

- No tienda el cable del adaptador cerca de fuentes de calor (estufas, radiadores, etc.), no lo doble demasiado, no ponga objetos pesados sobre el mismo ni tampoco lo tienda por lugares donde pueda pasar mucha gente y ser pisado.
- Cuando desenchufe el cable del instrumento o del tomacorriente, hágalo tomándolo del enchufe y no del cable. Si tira del cable, éste puede dañarse.
- No conecte el instrumento a tomas de corriente usando conectores múltiples. La calidad de sonido puede verse afectada o el enchufe puede sobrecalentarse.
- Desenchufe el adaptador de CA cuando no use el instrumento o cuando haya tormenta.
- Asegúrese de colocar las pilas con los polos (+ y -) en la dirección correcta. Si se ponen las al revés, éstas pueden sobrecalentarse, incendiarse o sulfatarse.
- Siempre cambie todas las pilas a la vez. No mezcle pilas nuevas con viejas. Tampoco mezcle pilas de diferentes tipos, como pilas alcalinas con pilas de manganeso; tampoco mezcle pilas de diferentes marcas o diferentes tipos de pilas de la misma marca, ya que pueden sobrecalentarse, incendiarse o sulfatarse.
- No eche las pilas al fuego.
- No trate de cargar pilas que no son recargables.
- Cuando se agoten las pilas, o en caso de que no se utilice el instrumento durante un periodo prolongado, saque de él las pilas para evitar posibles sulfataciones.
- Mantenga las pilas lejos de los niños.
- Si las pilas se sulfataran, evite el contacto con el sulfato, pero si entrara en contacto con los ojos, la boca o la piel, enjuague inmediatamente con agua y consulte a su médico. El fluido de la pila es corrosivo y podría causar pérdida de visión o quemaduras por productos químicos.
- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de apagar o encender los componentes, baje el volumen al mínimo. Asimismo, recuerde ajustar el volumen de todos los componentes al nivel mínimo y subirlo gradualmente mientras ejecuta el instrumento, para establecer el nivel de escucha deseado.
- No exponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día), para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos.

- No utilice el instrumento cerca de artefactos eléctricos como televisores, radios o altavoces, ya que éstos pueden causar interferencias capaces de afectar el correcto funcionamiento de otros aparatos.
- No ponga el instrumento sobre superficies inestables, donde pueda caerse por accidente.
- Antes de cambiar el instrumento de lugar, desconecte el adaptador y todos los demás cables.
- Para limpiar el instrumento, utilice una paño suave y seco. No utilice disolventes de pintura, líquidos limpiadores, ni paños impregnados en productos químicos. Tampoco deje objetos de vinilo, plástico o goma encima del instrumento, ya que pueden descolorar el panel o el teclado.
- No se apoye con todo el peso de su cuerpo ni coloque objetos muy pesados sobre los botones, conmutadores o conectores del teclado.
- Utilice solamente la base/bastidor especificada para el instrumento. Cuando acople la base o el bastidor, utilice los tornillos provistos, de lo contrario se pueden dañar los componentes internos o, como consecuencia, el instrumento puede caerse.
- No coloque objetos delante de las ranuras de ventilación del instrumentos, ya que ello prevendría la ventilación adecuada de los componentes internos y podría hacer que el instrumento se sobrecaliente.
- No utilice el instrumento por mucho tiempo a niveles de volumen excesivamente altos, ya que ello puede causar pérdida de audición permanente. Si nota pérdida de audición o si le zumban los oídos, consulte a un médico.

■ GRABACIÓN DE DATOS DEL USUARIO

- Para evitar la pérdida accidental de datos importantes debido a posibles anomalías o errores de manejo, grabe con frecuencia los datos en el floppy o en la tarjeta de memoria (SmartMedia), o en un dispositivo externo como el archivador de datos MIDI MDF3 de Yamaha.

Yamaha no se responsabiliza por daños debidos a uso inapropiado o modificaciones hechas al instrumento, ni tampoco por datos perdidos o destruidos.

Siempre apague el instrumento cuando no lo usa.

Asegúrese de disponer de las pilas usadas siguiendo la legislación respectiva del lugar.

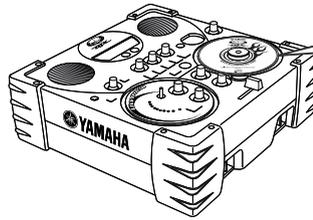
¡Enhorabuena por la adquisición del DJX-IIB de Yamaha!

El DJX-IIB es una estación de trabajo completa para música de baile que puede usarse tanto como instrumento para interpretación en tiempo real y como potente herramienta de producción. Su intuitiva interfaz hace que el manejo en tiempo real sea fácil para los artistas con conocimientos de DJ.

Lea con atención este manual de instrucciones mientras toca su nuevo DJX-IIB para aprender a aprovechar todas sus funciones.

Contenido del embalaje

- DJX-IIB
- Manual del propietario



- CD-ROM



(instalado en la fábrica).

Cómo utilizar el manual

- **¿Qué es el DJX-IIB?** **página 5**
Presenta las diferentes opciones del DJX-IIB.
- **Controles del panel** **página 8**
Utilice esta sección para conocer todos los botones y controles del DJX-IIB.
- **Instalación** **página 12**
Explica cómo conectar el adaptador de alimentación y cómo instalar las pilas.
- **100 consejos para ser un DJ** **página 14**
Esta sección guía al usuario paso a paso a través de 100 consejos importantes y útiles para tocar y crear una magnífica música de baile. Como si de un juego se tratase, cada consejo es un paso adelante hacia el objetivo de convertirse en un gran DJ.
- **Apéndice** **página 70**
Contiene varias listas importantes como la lista de sonidos, lista de patrones predeterminados, formato de datos MIDI y gráfica de implantación MIDI.
- **Solución de problemas** **página 70**
Si el DJX-IIB no funciona como se espera o tiene algún problema con el sonido o el funcionamiento, consulte esta sección antes de llamar a su proveedor o centro de asistencia Yamaha. Aquí se incluyen los problemas más comunes y sus soluciones de forma simple y fácil de entender.
- **Glosario** **página 73**
Esta sección incluye diferentes palabras y términos importantes relativos tanto al DJX-IIB como a la música de baile en general.
- **Índice** **página 75**
Esta sección contiene una lista por orden alfabético de todos los temas, características, funciones y operaciones con sus respectivos números de página, permitiéndole encontrar rápida y fácilmente la información que necesite.

Las ilustraciones y pantallas que se muestran en este manual de instrucciones sólo tienen propósitos ilustrativos y pueden ser diferentes de las que figuran en su instrumento.



¿Qué es el DJX-IIB?



El nuevo DJX-IIB es una central de energía digital para DJ.

Si has soñado con crear e interpretar tus propias composiciones de música de baile funky y potente, has venido al sitio adecuado... El DJX-IIB es una máquina de DJ completamente digital: un nuevo y revolucionario instrumento que combina la fiabilidad y limpieza del sonido digital con controles de tipo analógico increíblemente potentes y fáciles de usar.



¡No se necesita ningún conocimiento ni experiencia musical!

Si tienes una música fantástica en tu cabeza, pero no has tenido la formación necesaria para llevarla la práctica, esta es tu oportunidad. No necesitas saber nada de acordes, ni leer ni interpretar melodías: lo único que necesitas es un buen sentido del ritmo que el DJX-IIB también puede ayudarte a mejorar.



Deje que el DJX-IIB le enseñe cómo convertirse en un gran DJ.

Tanto si empieza de cero como si es un genio de los platos y las mezclas, el DJX-IIB puede ayudarle a dominar por completo el instrumento. Con la sección "100 consejos", será guiado paso a paso a través de 100 consejos y secretos del oficio que usan los profesionales al interpretar y crear una magnífica música de baile. Como si de un juego se tratase, cada consejo es un paso adelante hacia el objetivo de convertirse en un gran DJ.

Y ahora echemos un vistazo a las opciones y funciones individuales del DJX-IIB.

- **Reproductor de patrones..... página 14**
El DJX-IIB incluye un total de 70 patrones de ritmos dinámicos perfectos para su interpretación como DJ. Cada patrón tiene 10 variaciones diferentes.
- **Almohadilla de scratch página 26**
Esta increíble opción pone unos platos virtuales a su alcance, permitiéndole poner sus propios acentos, compases y ritmos, igual que un DJ. Con una enorme selección de 73 "kits" especiales de Scratch entre los que elegir, puedes volar en scratches de platos, arpegios, efectos de sonido y piezas vocales, todo mientras suena el ritmo.
- **Efectos potentes página 20**
El DJX-IIB le proporciona un montón de increíbles opciones de control sónico, incluyendo una amplia variedad de sorprendentes efectos que pueden manipularse en tiempo real. Utilice la almohadilla especial y los potenciómetros para desfigurar, distorsionar y modificar el sonido mientras toca.
- **Audio bpm página 62**
Si tiene un ritmo que le gusta mucho en CD o en vinilo, puede sincronizarlo fácilmente con el DJX-IIB. El DJX-IIB "oye" el ritmo (procedente de un reproductor de CD, MD, etc.) y se ajusta automáticamente a él con los bpm del patrón del DJX-IIB.
- **Compatibilidad MIDI para un potencial de interpretación aún mayor página 65**
¡Desarrolle sus propios patrones!. Con el MIDI, puedes conectar un dispositivo MIDI (como un ordenador o un secuenciador) al DJX-IIB, y enviar los patrones que has creado en el secuenciador al DJX-IIB como datos de patrones. Y a continuación, disfrute con sus nuevos patrones en el DJX-IIB

Contenido del embalaje.....	4
Cómo utilizar el manual.....	4
¿Qué es el DJX-IIB?.....	5
Contenido	6
Controles del panel.....	8
Panel superior	8
Cambio del CD de la almohadilla de Scratch.....	10
Panel posterior y conexiones	11
Instalación (Conexiones de alimentación de energía).....	12
Activación de la alimentación.....	13
Copia de seguridad de los datos e inicialización.....	13

100 consejos para ser un DJ **14**

Capítulo 1 **Nociones básicas del reproductor de patrones 14**

Consejo 1 Trabaje con los patrones	14
Consejo 2 Pase de un banco a otro	15
Consejo 3 Patrones principales de mezcla y relleno	16
Consejo 4 Exploración de otros patrones.....	16
Consejo 5 Entre en el “uno”	18
Consejo 6 Mantenga constantes los bpm.	19

Capítulo 2 **Nociones básicas de efectos en directo 20**

Consejo 7 ¿Qué es el Live Effector?	20
Consejo 8 Distorsión	21
Consejo 9 Auto Pan	21
Consejo 10 Modulación de anillo	21
Consejo 11 Flanger	21
Consejo 12 Phaser.....	22
Consejo 13 Slice (troceado).....	22
Consejo 14 Delay (retardo)	22
Consejo 15 Eco.....	23
Consejo 16 Lo-Fi.....	23
Consejo 17 Wah.....	23

Capítulo 3 **Nociones básicas del aislador (Isolator) 24**

Consejo 18 ¡Modifique bien el sonido!.....	24
--	----

Capítulo 4 **Nociones básicas sobre el filtro25**

Consejo 19 Corte y resonancia.....	25
------------------------------------	----

Capítulo 5 **Clínica de la almohadilla de Scratch 26**

Consejo 20 Trabaje con la almohadilla de Scratch.	26
Consejo 21 Scratching de nota negra	27
Consejo 22 Scratching de corchea	28
Consejo 23 Scratching de semicorchea	28
Consejo 24 Ritmo Shuffle	29
Consejo 25 Activación de loops de batería des de la Almohadilla de Scratch.....	29
Consejo 26 Arpeggios con la almohadilla de Scratch.....	30
Consejo 27 Efectos de sonido de la almohadilla de Scratch	30
Consejo 28 Scratch grave, scratch agudo... ..	30
Consejo 29 Pare los platos	31
Consejo 30 ¡Déle una nueva cara a la almohadilla de Scratch!31	31
Consejo 31 Clásicos del CD-ROM	31

Capítulo 6 **Nociones básicas del mezclador de partes 32**

Consejo 32 ¿Qué es una parte?	32
Consejo 33 Tome la consola y remezcle las partes.	32
Consejo 34 Textura extra	33

Capítulo 7 **Nociones básicas del Crossfader..... 34**

Consejo 35 ¡Trabaje con el Crossfader!.....	34
Consejo 36 Silencie el patrón.....	34
Consejo 37 Cortes de Crossfader.....	35

Capítulo 8 **Técnicas intermedias 36**

Consejo 38 Trasponga la clave.....	36
Consejo 39 Cambie los bpm	37
Consejo 40 Restituya los bpm iniciales	37
Consejo 41 Fade in, fade out (aumento progresivo, reducción progresiva)3.....	8
Consejo 42 Viaje sin peso.....	38
Consejo 43 Manipule el corte	39
Consejo 44 Scratching Wah-wah.....	39
Consejo 45 ¡Vinilo gastado y unos platos baratos!	40
Consejo 46 Loops de batería con Scratch en sincronización	40
Consejo 47 Silencie el Scratch.....	40

Capítulo 9 **Buenos consejos sobre el reproductor de patrones41**

Consejo 48 Introducción de un nuevo patrón y variación ¡al mismo tiempo!.....	41
Consejo 49 Iniciar un nuevo patrón, banco y variación al mismo tiempo.	41
Consejo 50 ¡Cambia a un nuevo patrón!	42
Consejo 51 Patrones de un compás; todos seguidos.	43

Capítulo 10

Potentes consejos sobre el Crossfader..... 44

- Consejo 52 Scratching rápido con el Crossfader..... 44
- Consejo 53 Scratching largo con el Crossfader 44
- Consejo 54 Loop de patrón frente a loop de scratch 44

Capítulo 11

Uso del botón BPM/TAP 45

- Consejo 55 ¡Pulse el compás! 45
- Consejo 56 Empiece con una pulsación... 45

Capítulo 12

El mundo exterior 46

- Consejo 57 Expansión de su equipo de DJ 46
- Consejo 58 Silencie los altavoces..... 46

Capítulo 13

Más buenos consejos sobre el reproductor de patrones.....47

- Consejo 59 Relleno creativo 1 47
- Consejo 60 Relleno creativo 2 47
- Consejo 61 Reproducción de introducciones y transiciones 47
- Consejo 62 Interpretación de introducciones y transiciones, 2ª parte 47

Capítulo 14

Buenos consejos para el Live Effector 48

- Consejo 63 Distorsión 48
- Consejo 64 Auto Pan 48
- Consejo 65 Modulación de anillo 49
- Consejo 66 Flanger 49
- Consejo 67 Phaser..... 49
- Consejo 68 Slice (troceado)..... 49
- Consejo 69 Retardo..... 50
- Consejo 70 Relleno con el retardo 50
- Consejo 71 Eco..... 51
- Consejo 72 Lo-Fi..... 51
- Consejo 73 Wah..... 51

Capítulo 15

Consejos sobre el aislador y la potencia de filtro.....52

- Consejo 74 ¡Ponga el aislador al máximo..... 52
- Consejo 75 Mezclas más oscuras con ritmos más acentuados..... 53

Capítulo 16

Buenos consejos sobre la almohadilla de Scratch 54

- Consejo 76 Tripletes de Scratching..... 54
- Consejo 77 Marcado en una introducción..... 55
- Consejo 78 ¡Gire un poco y pare!..... 55
- Consejo 79 Separación instrumental..... 56
- Consejo 80 Más mezclas de partes 56

Capítulo 17

Técnicas avanzadas 58

- Consejo 81 Relleno de retardo y corte del fader58
- Consejo 82 ¡Introduzca y saque el scratch!58
- Consejo 83 ¿Aburrido? Añada algunos acordes... y scratchings.59
- Consejo 84 ¡Abajo y fuera!59
- Consejo 85 ¡Control de Effector con una sola mano!60
- Consejo 86 ¡Reinicio instantáneo!.....61
- Consejo 87 Active la parte en el “uno”.....61
- Consejo 88 Compruebe los bpm61

Capítulo 18

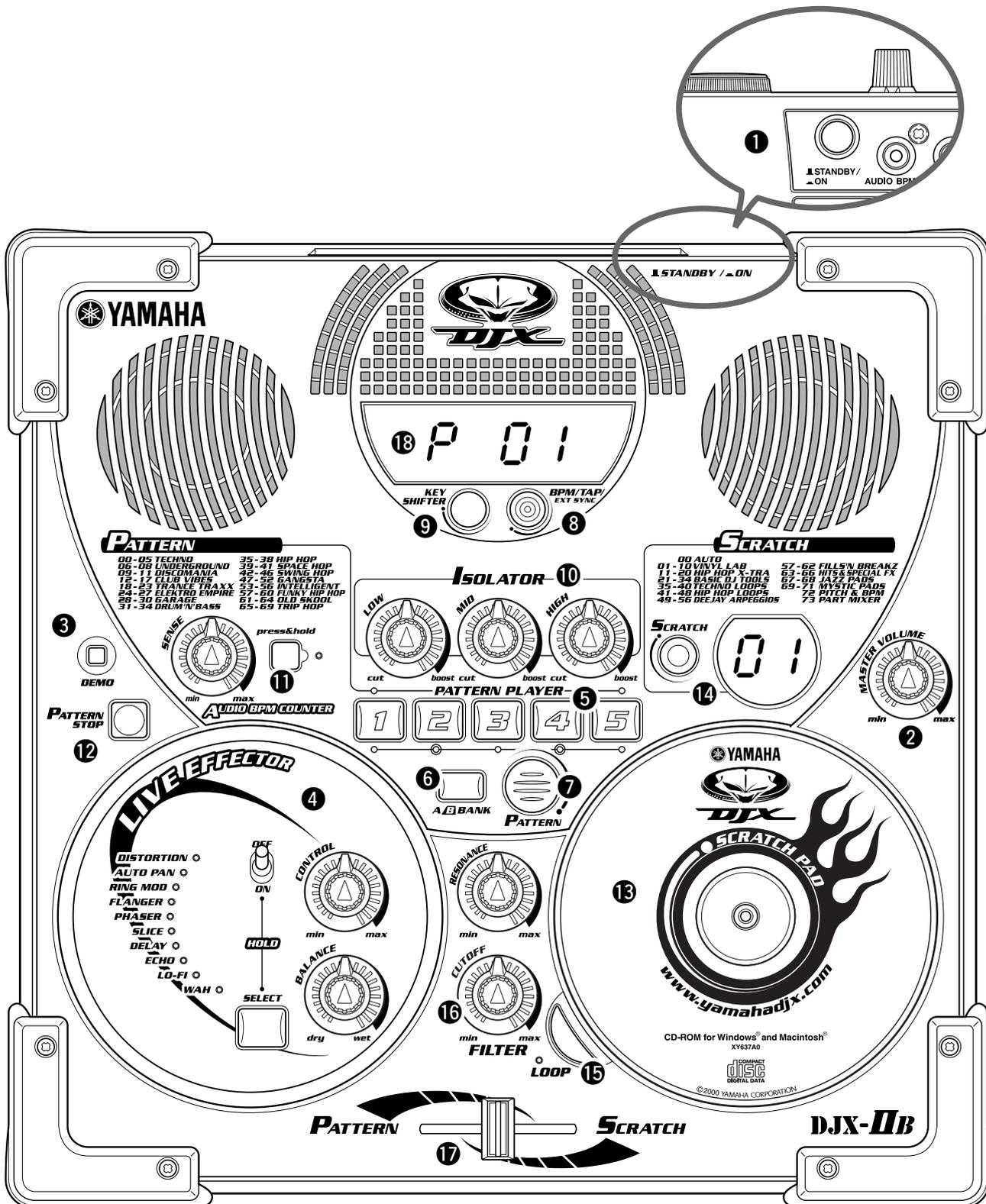
Interpretación de DJ Clase Magistral 62

- Consejo 89 Entre con un scratch y vaya a la siguiente variación62
- Consejo 90 Auto-ajuste de los bpm.....62
- Consejo 91 Relleno creativo 3.....63
- Consejo 92 Entrada de Crossfader — efecto Scratch plus.63
- Consejo 93 Entrada de Crossfader — Delay Scratch plus63
- Consejo 94 Outro -tro -tro -tro.....64
- Consejo 95 ¡Todo patas arriba!.....64
- Consejo 96 Tomando el pulso64
- Consejo 97 Aplicaciones de sincronización: uso del DJX-IIB como fuente principal.....65
- Consejo 98 Aplicaciones de sincronización: uso del DJX-IIB como auxiliar.....66
- Consejo 99 Consiga más patrones.....67
- Consejo 100 Cree sus propios patrones.68

Apéndice	70
Solución de problemas.....	70
Lista de Mensajes de Error	71
Especificaciones	72
Glosario.....	73
Índice	75
Patrones predeterminados.....	77
Lista de sonidos	78
Lista de batería	80
Formato de datos MIDI	83
Gráfico de implementación MIDI	89

Controles del panel

Panel superior



◆ **Tenga cuidado** Trate de no pulsar tres o más botones de panel simultáneamente, porque si lo hiciera el DJX-IIB podría actuar erráticamente.

¡Este es el DJX-IIB!

1 Interruptor STANDBY/ON13
 Presionar para encender o apagar el equipo. (El equipo está encendido cuando el interruptor está presionado.)

2 VOLUMEN PRINCIPAL13
 Determina el volumen general del DJX-IIB.

3 Botón DEMO
 Se utiliza para reproducir las canciones de demostración que ponen de relieve las sofisticadas posibilidades del DJX-IIB.

Presione este botón para iniciar o parar las canciones de demostración.
 Para seleccionar una de las canciones de demostración, mantenga pulsado el botón y simultáneamente active el “scratch pad”.

4 Sección LIVE EFFECTOR (EFECTOS EN DIRECTO)20, 48

El DJX-IIB posee una amplia variedad de efectos incorporados que afectan a todo el sonido del DJX-IIB y que se pueden manipular en tiempo real. Emplee el botón SELECT (seleccionar) para activar uno de los diez efectos, y a continuación manipule los controles para cambiar la profundidad y la cantidad de efecto.

5 Botones PATTERNPLAYER (reproductor de patrones).....14

Presione estos botones para activar los diversos patrones DJX-IIB. El patrón empieza inmediatamente en cuanto se presiona el botón.

6 Botón BANCO A/B15

Cada uno de los patrones del DJX-IIB tiene diez variaciones diferentes. Use este botón para pasar de un banco a otro, y a continuación use los cinco botones del PATTERN PLAYER (reproductor de patrones) para reproducir el patrón deseado, dándole 10 patrones diferentes con los que trabajar.

7 Botón PATTERN (patrón)16

Este botón le permite seleccionar el patrón deseado. Mantenga presionado el botón y gire simultáneamente la almohadilla de Scratch “CD.”

8 Botón BPM/TAP (bpm/pulsación)..... 45

Se utiliza para cambiar los bpm (tempo) del patrón seleccionado.

Cada patrón del DJX-IIB ha sido programado con un valor de bpm (tempo) inicial o estándar; sin embargo, puede cambiar los bpm a cualquier valor entre 32 y 280 bpm.

Este botón también determina si el DJX-IIB usará su propio reloj interno o el reloj MIDI procedente del conector MIDI IN (entrada de MIDI).

9 Botón KEY SHIFTER (cambio de clave) 36

Este práctico botón le permite cambiar el tono general del DJX-IIB para hacerlo coincidir con la música de los CD o discos de vinilo, o para crear cambios de acordes. Puede cambiar la clave del patrón presionando este botón mientras suena el patrón.

10 Potenciómetros ISOLATOR (aislador)24,52

Utilice estos botones para cambiar el tono del sonido, ajustando el nivel de cada gama de frecuencia: Grave, Medio y Agudo. Girando cada potenciómetro a la derecha, el nivel aumenta a esa frecuencia, y girándolo a la izquierda va disminuyéndolo.

11 Botón AUDIO BPM COUNTER, potenciómetro 62

El DJX-IIB posee una potente y práctica función que permite sincronizar un dispositivo de audio externo (por ejemplo de un CD o MD) con los patrones del DJX-IIB. Mantenga presionado este botón mientras se reproduce el dispositivo de audio conectado. El DJX-IIB analiza el tiempo del dispositivo de audio y lo incluye automáticamente en el ritmo auto-ajustando los bpm del patrón del DJX-IIB. El valor extraído de los bpm se indica en la pantalla.

El botón de SENSE se usa para ajustar el nivel de entrada de la fuente externa de audio.

12 Botón PATTERN STOP (parar patrón)..... 14

Este botón detiene la reproducción de los loops de los patrones y del Scratch. Inicie los patrones del DJX-IIB presionando uno de los botones del PATTERN PLAYER (reproductor de patrón) y deténgalos presionando el botón PATTERN STOP (parar patrón)

13 SCRATCH PAD (Almohadilla de scratch)..... 26

Esta sorprendente función emula unos platos verdaderos. Girando o balanceando el CD hacia atrás y hacia delante se pueden reproducir diversos scratches de platos, así como loops, golpes, y otros efectos especiales de sonido. Seleccione el sonido de Scratch o efecto deseado presionando el botón de SCRATCH. La “fuente” de CD puede cambiarse como se desee. (Vea la página 10.)

14 Botón SCRATCH..... 26

La almohadilla de Scratch tiene un total de 74 preajustes o funciones diferentes. Use este botón para seleccionar el preajuste deseado. El número de preajuste se indica siempre en la pequeña pantalla junto al botón de SCRATCH.

15 Botón LOOP 29

Presionando este botón (para activar el Loop) se puede variar el efecto de Scratch de diferentes maneras dependiendo del preajuste de Scratch seleccionado.

16 Potenciómetros de FILTER (filtro)..... 25

Ajustan el corte y la resonancia del filtro de cada parte del patrón. Al girar el potenciómetro de RESONANCE (resonancia) a la derecha aumenta el efecto. Al girar el potenciómetro de CUTOFF (corte) a la derecha aumenta la frecuencia.

17 Fader..... 34

Determina el balance del nivel entre los sonidos del patrón y del scratch.

18 Pantalla

Muestra información importante sobre determinados ajustes y valores del DJX-IIB.

Cambio del CD de la almohadilla de Scratch

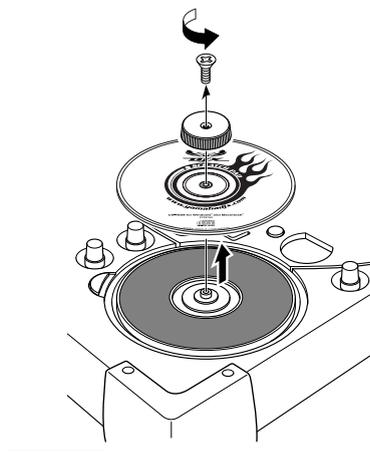
Con el DJX-IIB se incluye un CD-ROM especial. El disco sirve normalmente de “fuente” para la función de almohadilla de Scratch. Puesto que se incluye un programa de software especial en el disco, tendrá que sacar el disco para instalar el programa.

Si tiene un CD con un diseño que le guste especialmente, puede reemplazar el CD-ROM por un disco de su elección. Para cambiar el disco, siga las instrucciones que se incluyen más adelante.

IMPORTANTE

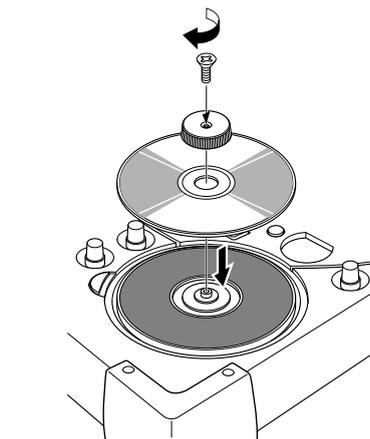
- *El DJX-IIB no lee datos de audio ni de otro tipo desde el CD o CD-ROM de la almohadilla de Scratch. Simplemente funciona como una “fuente” física para controlar la almohadilla de Scratch, y proporciona una decoración añadida. Instale tranquilamente su propio CD para tener distintas decoraciones si lo desea.*
- *Asegúrese de tratar el CD-ROM con cuidado de no dañarlo (especialmente al quitarlo), pues el reverso contiene datos importantes. Yamaha no se hace responsable de ninguna pérdida de datos producida por el manejo inadecuado del disco (el uso normal del disco como almohadilla de Scratch no dañará el disco).*

1 Saque el tornillo indicado con el destornillador.



2 Saque el CD-ROM.

3 Coloque el CD (o CD-ROM) de audio en la Almohadilla de Scratch.



4 Vuelva a poner el tornillo y apriételo.

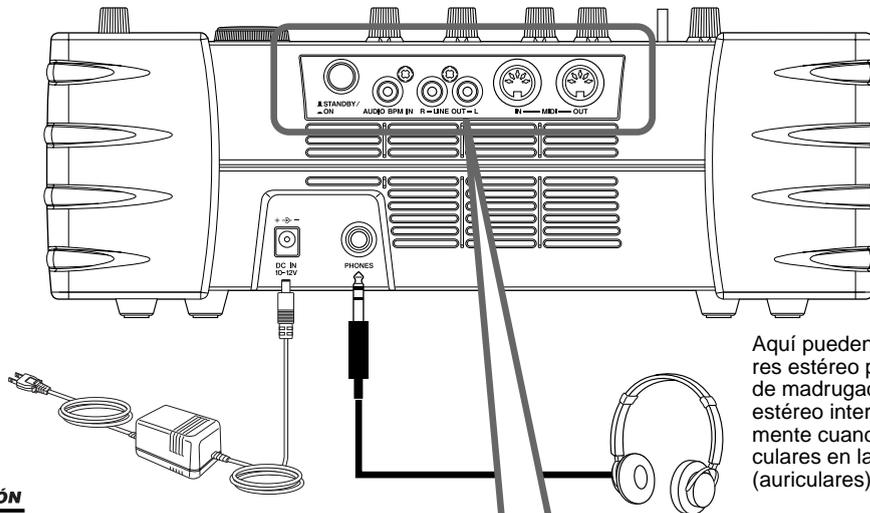
■ Acerca del CD-ROM incluido

El CD-ROM incluido contiene los siguientes datos:

CD-ROM Premium del DJX-II/IIB

- *Película en directo en el satélite DJX*
- *Guía de funcionamiento del DJX-II/IIB: una manera divertida de conocer el DJX-IIB y sus opciones.*
- *Aplicación Lanzadera de Patrones, para cargar patrones nuevos en el DJX-IIB.*
- *Patrones extra: una selección de patrones especialmente programados que puedes cargar en tu DJX-IIB.*

Panel posterior y conexiones



PRECAUCIÓN

- Conecte el adaptador de CA (PA-5B, PA-5C u otro adaptador específicamente recomendado por Yamaha) a la toma de la fuente de alimentación.

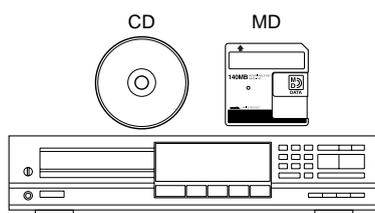
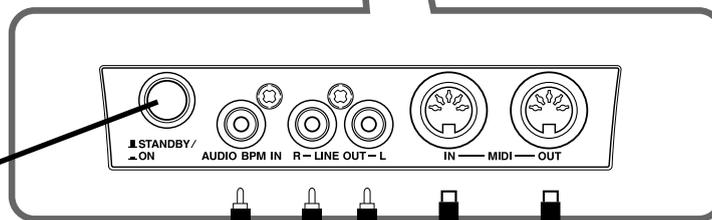
Vea la página 12 para más detalles.

Aquí pueden conectarse unos auriculares estéreo para practicar en privado o de madrugada. El sistema de altavoces estéreo internos se corta automáticamente cuando se conectan unos auriculares en la entrada PHONES (auriculares).

CAUIDADO

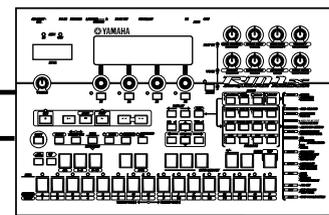
- No escuche con los auriculares a un volumen alto durante mucho tiempo. Si lo hace podría sufrir pérdida de oído.

Consulte la página 13.

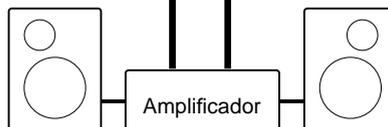


Conecte un dispositivo de audio externo (como un reproductor de CD o MD) a la terminal de entrada AUDIO BPM IN, y reproduce el pasaje de audio deseado.

El audio puede usarse con la función de contador de bpm de audio, en la que el DJX-IIB lee el tiempo del audio y los sincroniza con el ritmo del patrón.



El DJX-IIB incluye también terminales MIDI, que le proporcionan la interfaz del DJX-IIB con otros instrumentos y dispositivos MIDI. (Para más información, vea la página 65.)



Las clavijas LINE OUT (salida de línea) sirven para enviar la salida del DJX-IIB a una mezcladora de DJ, un sistema de sonido estéreo, una mesa de mezclas o una grabadora.

CAUIDADO

- Conecte el DJX-IIB a un equipo externo sólo después de apagar todos los dispositivos. Para evitar daños en los altavoces, ajuste el volumen de los dispositivos externos al mínimo antes de conectarlos. Si no se observan estas precauciones, puede producirse una descarga eléctrica o daños en el equipo.

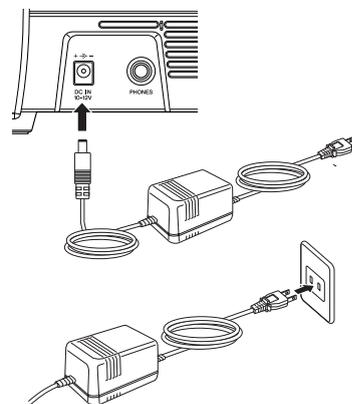
Instalación (Conexiones de alimentación de energía)

Aunque el DJX-IIB funciona tanto con un adaptador de CA opcional como con pilas, Yamaha recomienda el uso del adaptador de CA por ser más respetuoso con el medio ambiente. Siga a continuación las instrucciones relativas a la fuente de alimentación que vaya a emplear.

Las pilas deberán considerarse una fuente de alimentación auxiliar para la copia de seguridad de los datos (página 13).

■ Empleo de un adaptador de energía de CA opcional

- 1** Asegúrese de que el interruptor **STANDBY/ON** (espera/activado) del DJX-IIB esté en posición de **STANDBY**.
- 2** Conecte el adaptador de CA (PA-5B, PA-5C o algún otro adaptador recomendado específicamente por Yamaha, a la entrada de alimentación de energía.
- 3** Enchufe el adaptador de CA a una toma de CA.



Para desconectar el adaptador: Coloque el interruptor **STANDBY/ON** en **STANDBY**, a continuación desenchufe el adaptador de la toma de CA, y por último desconéctelo de la clavija de alimentación de energía del DJX-IIB.

⚠ PRECAUCIÓN

- Emplee **SÓLO** el adaptador de alimentación de CA PA-5B o PA-5C de Yamaha (o algún otro adaptador recomendado específicamente por Yamaha) para alimentar su instrumento desde la red eléctrica de CA. El empleo de otros adaptadores podría ocasionar daños irreparables en el adaptador y en el DJX-IIB.
- **Desenchufe** el adaptador de alimentación de CA cuando no emplee el DJX-IIB o durante tormentas con rayos.

■ Empleo de las pilas

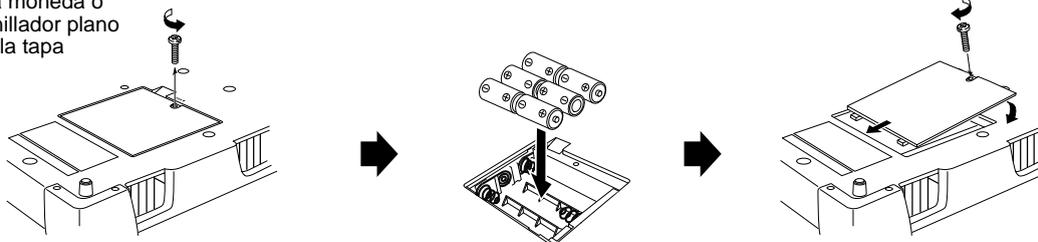
Para el funcionamiento con pilas, el DJX-IIB necesita seis pilas de 1.5V SUM-1, tamaño “D”, R-20 o pilas equivalentes. Cuando las pilas necesiten ser reemplazadas, el volumen podría reducirse, el equipo podría sonar distorsionado o podrían surgir otros problemas. Cuando esto ocurra, apague el equipo y cambie las pilas. Cambie las pilas de la siguiente manera:

- 1** Abra la tapa del compartimento de las pilas que se encuentra en el panel trasero del instrumento.
- 2** Inserte las seis pilas nuevas, teniendo cuidado de seguir las marcas de polaridad indicadas en el interior del compartimento.
- 3** Vuelva a colocar la tapa del compartimento, asegurándose de que se cierra firmemente en su sitio.

NOTA

- Si se conecta o desconecta el adaptador de energía de CA mientras las pilas están instaladas, el DJX-IIB volverá a sus ajustes iniciales.
- Si toca el DJX-IIB con el volumen al máximo nivel cuando se usan las pilas, la vida de éstas será más corta.

Utilice una moneda o un destornillador plano para abrir la tapa

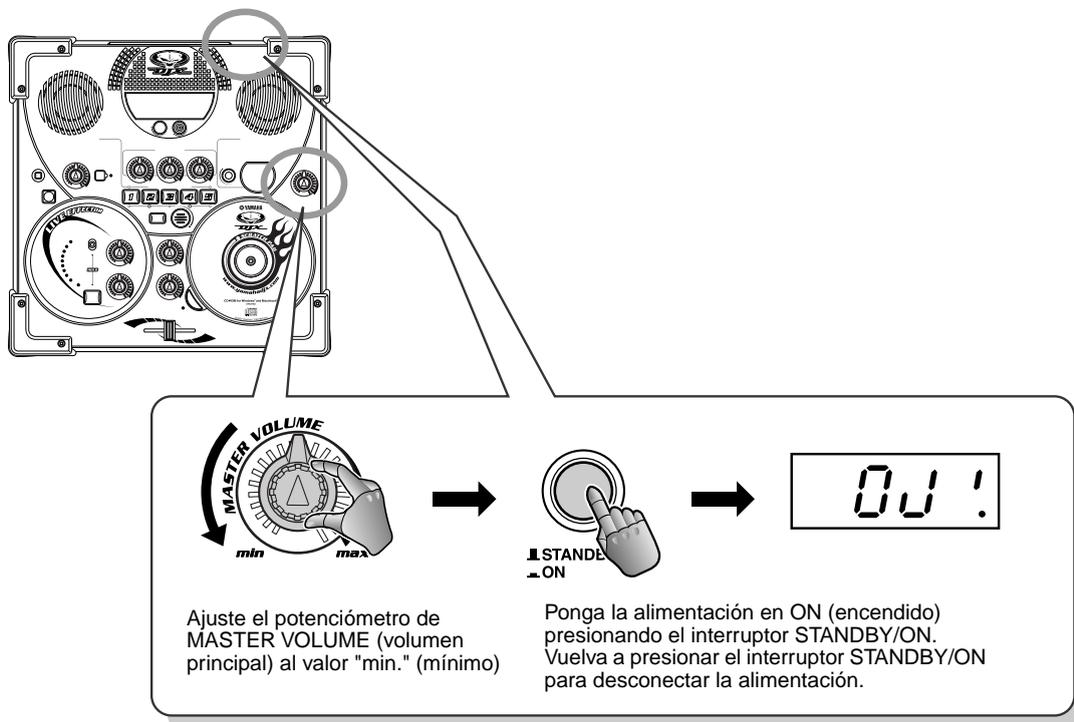


⚠ CUIDADO

- Cuando las pilas se acaben, reemplácelas con un juego completo de seis pilas nuevas. **NUNCA** mezcle pilas viejas y nuevas.
- No emplee diferentes tipos de pilas (p. ej. alcalinas y de manganeso) al mismo tiempo.
- Si el instrumento no va a utilizarse durante mucho tiempo, quítele las pilas para prevenir posibles fugas de líquido.

Activación de la alimentación

Una vez que haya instalado su DJX-IIB, pruebe a conectar la alimentación. Asegúrese de que el nivel principal y los controles de volumen de su sistema de sonido y el control de volumen del DJX-IIB están bajados hasta el mínimo antes de encenderlo.



⚠ CUIDADO

- Incluso cuando el interruptor se encuentra en la posición de "STANDBY", la electricidad sigue fluyendo por el instrumento al nivel mínimo. Si no tiene previsto emplear el DJX-IIB durante períodos de tiempo prolongados, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA de la toma de la pared y de extraer las pilas del instrumento.

Copia de seguridad de los datos e inicialización

A excepción de los datos de patrón de usuario, todos los ajustes del panel del DJX-IIB vuelven a sus valores iniciales cada vez que se conecta la alimentación. Los datos de patrón de usuario se guardan, es decir, se retienen en la memoria mientras el adaptador de CA esté conectado o haya un juego de pilas instalado.

Todos los datos pueden iniciarse y restaurarse a la condición preajustada de fábrica conectando la alimentación mientras se mantiene presionado el botón de LOOP. "Clr!" aparecerá brevemente en la pantalla.



⚠ CUIDADO

- Todos los ajustes listados anteriormente se borrarán y/o cambiarán cuando se haya llevado a cabo el procedimiento de inicialización de datos.
- Por lo general, cuando se lleva a cabo el procedimiento de inicialización de datos, se restablece el funcionamiento normal si el DJX-IIB queda bloqueado o si empieza a producir errores por cualquier motivo.

Esto NO es un manual de instrucciones O por lo menos no es un manual corriente. Pero el DJX-IIB tampoco es un instrumento corriente. Está repleto de opciones para música de baile excitantes y fáciles de usar que lo apartan inmediatamente de los instrumentos convencionales.

Esta colección de 100 buenos consejos le enseña a aprovechar al máximo su nuevo DJX-IIB en el menor tiempo posible. Es como si un DJ o un mezclador le enseñara los trucos del oficio, compartiendo con usted todos los trucos y técnicas que necesita para convertirse en un gran DJ. Le lleva desde las estructuras básicas hasta consejos potentes y avanzados que le llevarán a mezclar como un profesional en muy poco tiempo.

Así que...¡vamos allá!

◆ Los niveles — vamos avanzando

- ☞ Operaciones básicas
- ☞☞ Funciones intermedias
- ☞☞☞ Trucos y técnicas avanzadas
- ☞☞☞☞ ... Opciones potentes de usuario

Capítulo 1

Nociones básicas del reproductor de patrones

Empiece su aprendizaje como DJ justo aquí Los patrones son los bloques de construcción básicos del sonido del DJX-IIB: son el fundamento rítmico para todo lo demás en esta máquina de baile.



1

Trabaje con los patrones



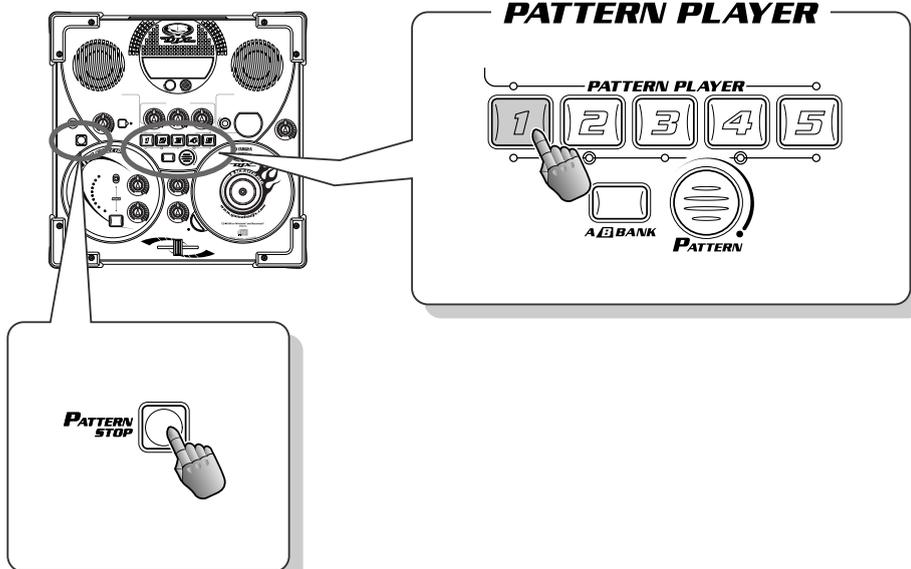
Aquí empieza todo

Presione uno de los botones de la sección PATTERN PLAYER (Reproductor de patrones) e inmediatamente se iniciará el patrón. Presionando otro botón, se pasa a un patrón diferente (en realidad, a una variación del patrón principal).

Puesto que el DJX-IIB inicia el patrón inmediatamente, tenga cuidado de presionar la tecla acompasadamente con el ritmo.

Practique esto un buen rato: es la mejor manera de ajustar su sincronización y desarrollar un sólido sentido del ritmo.

Para parar el patrón, presione PATTERN STOP.





2

Pase de un banco a otro



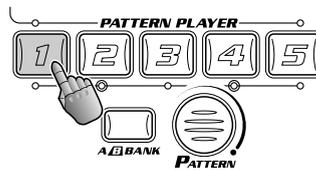
Aunque hay cinco botones en el PATTERN PLAYER (reproductor de patrones), tiene a su disposición un total de diez patrones gracias al botón A/B BANK.

Cada banco, A y B, tiene cinco patrones. Cuando la luz A/B BANK está apagada, puede reproducir los patrones A1 a A5. Cuando la luz del botón A/B BANK está encendida, puede reproducir los patrones B1 a B5. Al presionar al botón no cambia el patrón, sólo habilita el banco. De forma que si presiona el botón A/B BANK por error, no se preocupe: simplemente vuelva a presionarlo y volverá al banco original sin ningún cambio en el sonido.

Pruebe este ejemplo:

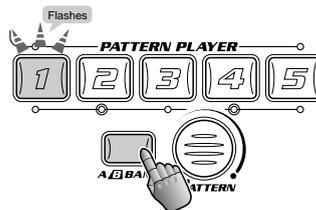
1 Inicie el patrón A1.

Presione el botón de patrón 1.



2 Seleccione el banco B.

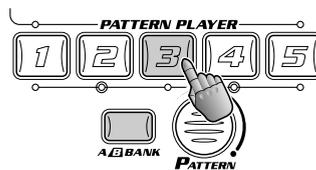
Presione el botón A-B BANK. El botón A/B BANK está conectado y el botón del patrón 1 parpadea. (El botón de patrón parpadeante indica que la selección de banco está en espera).



Tenga en cuenta que el patrón A1 se sigue reproduciendo. Sólo cambiará si presiona otro botón de patrón.

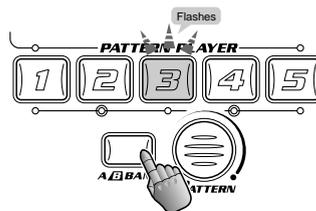
3 Presione el botón de patrón 3.

Ahora se está reproduciendo el patrón B3.



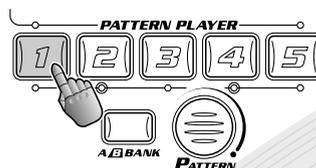
4 Seleccione otra vez el banco A.

El botón A/B BANK está apagado y el botón de patrón 3 parpadea.



5 Presione el botón de patrón 1.

Ahora ha vuelto al patrón A1.





3

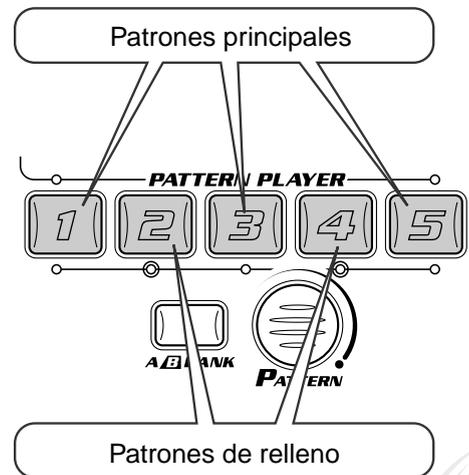
Patrones principales de mezcla y relleno

Pruebe a mezclarlo

Como ya descubrió anteriormente en el consejo nº 2, cada uno de los patrones del DJX-IIB tiene diez variaciones diferentes. Los patrones principales se reproducen con los botones 1, 3 y 5, mientras los de relleno se reproducen con los botones 2 y 4 (los patrones de relleno se usan normalmente como cambios o transiciones dinámicas).

En general, cuanto más alto es el número de variación (A1 – A5, B1 – B5), más completos o complejos se vuelven los patrones.

Escuche atentamente cada patrón, recordando cómo suena cada uno, y a continuación reprodúzcalos uno tras otro para su propia interpretación especial.



4

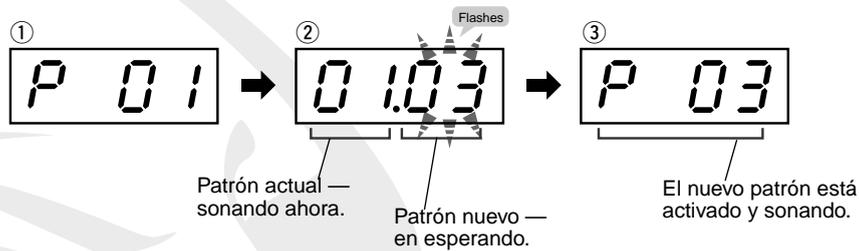
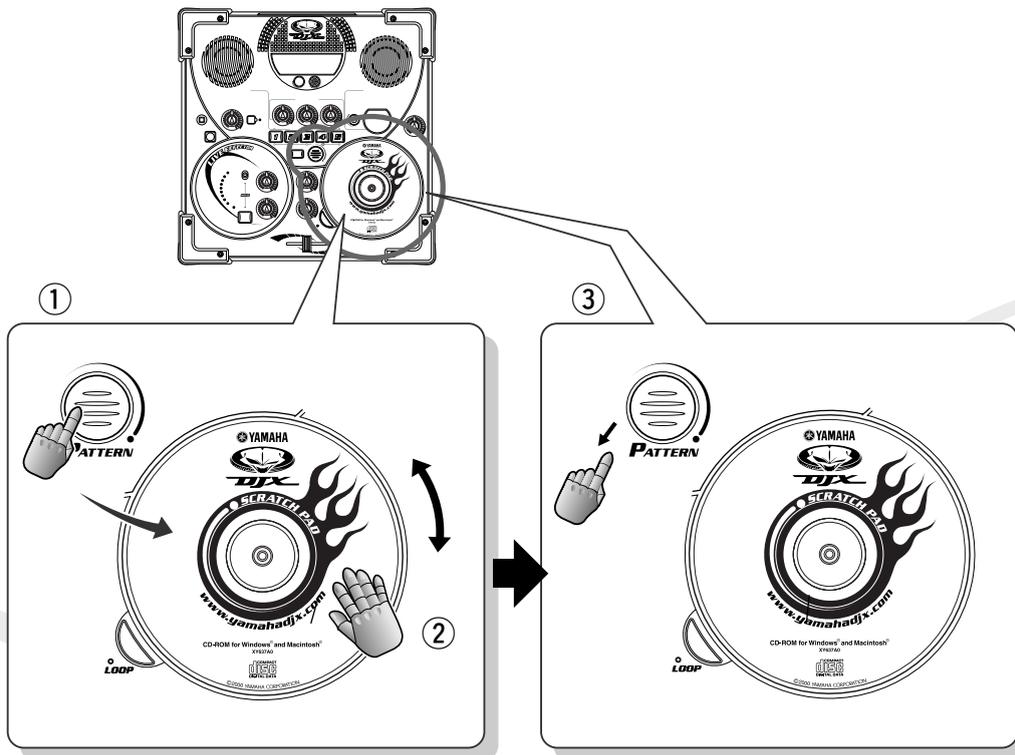
Exploración de otros patrones

Pruebe algunos patrones diferentes

Para cambiar el patrón, mantenga presionado PATTERN (patrón) y gire al mismo tiempo la almohadilla de Scratch.

Mire la pantalla para ver lo que está seleccionando. Los dos números de la izquierda indican el número actual de patrón, y los de la derecha indican el nuevo. Gire la almohadilla de Scratch a la derecha para avanzar por los números de patrones; gírela en la otra dirección para volver.

¡Pero espere! El nuevo patrón no empieza en realidad hasta que no suelte el PATTERN (patrón) Siga presionando el botón mientras el patrón va haciendo loops, y a continuación suelte el PATTERN en el compás grave “uno” (ver consejo 5): el patrón cambia inmediatamente.



● Exploración de otros patrones

Categoría	#	Nombre del patrón	Comentario
TECHNO	01	Japan Beatz	Locura electrónica experimental — ¡onda cool!
	05	Detroit	Música House de la buena — donde empezó todo.
DISCOMANIA	11	Disco House	Ambiente de disco club londinense.
CLUB VIBES	17	Hard House	Más duro de lo que te esperabas...
DRUM'N'BASS	34	Jazz D&B	Directamente desde el corazón de Londres: ¡rápido y con estilo!
GANGSTA	50	Light	Siéntelo fluir, un auténtico cruce de Hip-hop de Los Ángeles
	52	Femenino	Hip-hop extra suave y aterciopelado al estilo R&B.
FUNKY HIP HOP	59	Club Funk	Funky con cierto sabor a Hip-hop: ¡muy bueno!
OLD SKOOL	62	Scratchin'	Hip-hop oscuro y duro de verdad, con una bonita melodía en la variación 10.
TRIP HOP	65	Deep	Trip-hop oscuro y pesado, atmosférico y soñador.



La clave para seguir bien el ritmo es saber dónde está el "uno". Y el "uno" es el primer compás de un patrón de cuatro compases. Otra de las claves para seguir el ritmo es sentir los tiempos (cuatro tiempos por cada patrón). El DJX-IIB hace que esto sea fácil.

Pruebe esto:

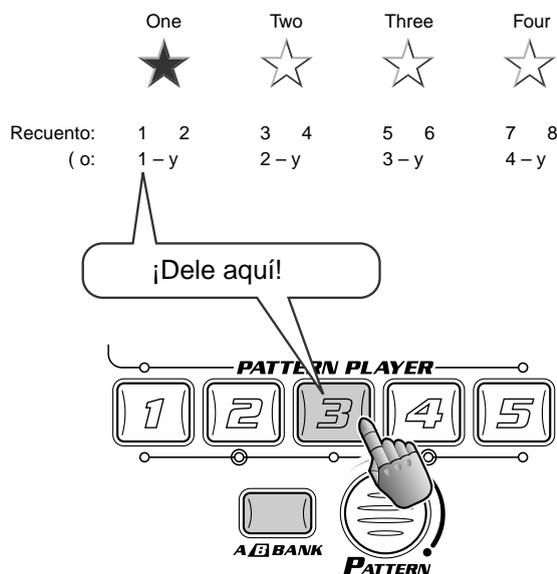
Mientras suena un patrón, el punto en la pantalla de bpm parpadea rítmicamente. (Si no aparece la pantalla de bpm, presione BPM/TAP.)

Trate de presionar un botón de patrón diferente en el compás grave "uno": cuando lo haga bien lo notará.

Si tiene problemas para acertar en el "uno", aquí tiene un práctico consejo que le ayudará a mantener el ritmo... ¡Doble su cuenta! Esto funciona especialmente bien en ritmos lentos, porque incluso las ligeras desviaciones del compás pueden añadir matices a tu groove.

Para una medida de cuatro compases, cuenta dos en cada compás, así: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.

O cuenta: "Uno-y-dos-y-tres-y-cuatro-y..."



Prueba esta técnica mientras cambian los patrones. Presiona un nuevo botón del PATTERN PLAYER (reproductor de patrones) en cada compás, justo en el "uno", contando el compás todo el tiempo como se indica anteriormente. ¡Es una manera infalible de dominar el ritmo!



6

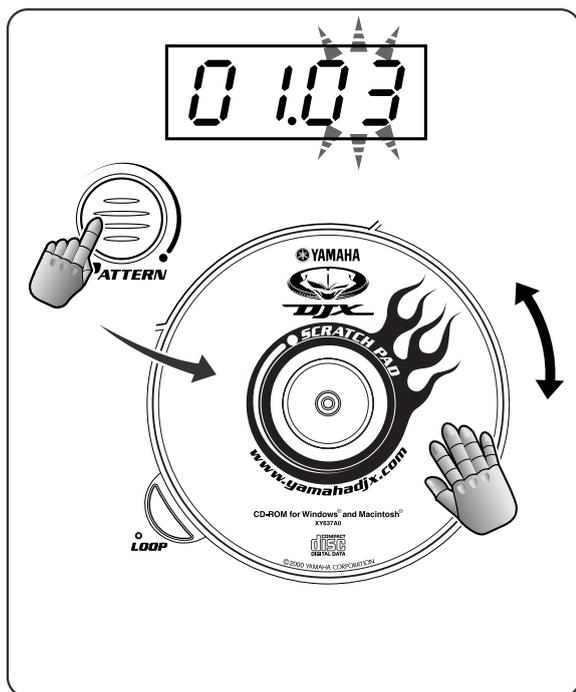
Mantenga constantes los bpm



Una vez que ha iniciado un patrón, es mejor seguir reproduciéndolo con unos bpm constantes, a no ser que quiera introducir efectos especiales y cambios de tempo repentinos.

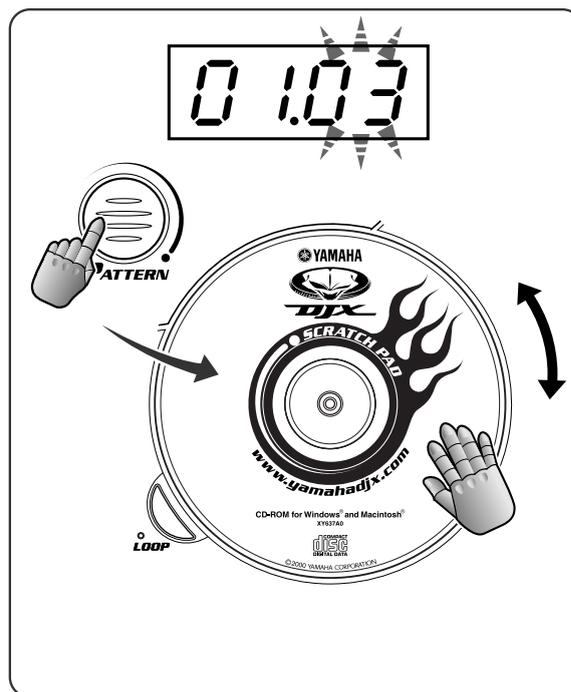
En realidad, el DJX-IIB se ocupa de eso por usted automáticamente. Si cambia los patrones mientras está sonando uno, el ajuste de los bpm sigue igual. Sin embargo, si detiene el patrón y empieza uno nuevo, los bpm se reajustan automáticamente para adaptarse lo mejor posible al nuevo patrón seleccionado.

Mientras el patrón está en marcha...



... y los bpm permanecen igual.

Cuando el patrón está parado...



... y los bpm se ajustan para adaptarse lo mejor posible al patrón seleccionado.

Nociones básicas de efectos en directo

Los efectos del DJX-IIB no son simples efectos enlatados, sino potentes herramientas que pueden transformar por completo los sonidos y ritmos, y dar un nuevo carácter a sus temas.

Consejo 7 ¿Qué es el Live Effector?



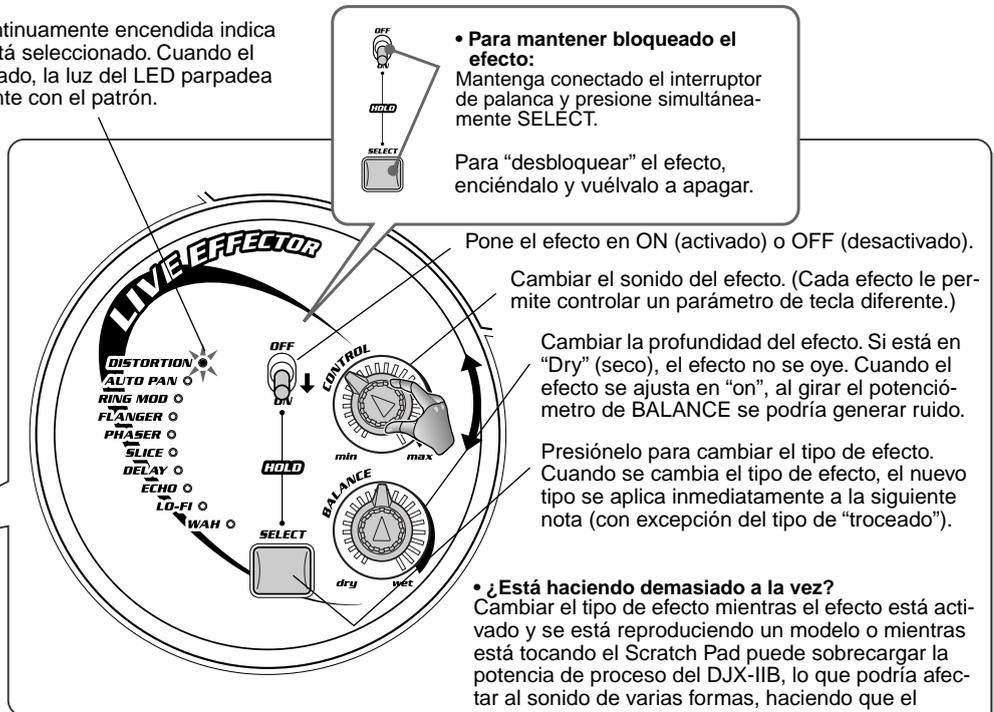
Aquí es donde puede realmente sumergirse en su ritmo.

El Live Effector le proporciona una amplia variedad de efectos en tiempo real que le permiten distorsionar y deformar el sonido de forma salvaje y excitante. Todos los sonidos del DJX-IIB — los patrones y scratches (→ página 26) — están procesados por estos versátiles modificadores de sonido. Puede conectar y desconectar los efectos sincronizadamente con el ritmo, y ajustar un parámetro de efecto de tecla previamente programada y el balance (profundidad) del efecto en tiempo real mientras suena el patrón.

Una luz LED continuamente encendida indica que el efecto está seleccionado. Cuando el efecto está activado, la luz del LED parpadea sincronizadamente con el patrón.

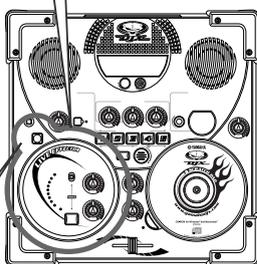
• **Para mantener bloqueado el efecto:**
Mantenga conectado el interruptor de palanca y presione simultáneamente SELECT.

Para “desbloquear” el efecto, enciéndalo y vuélvalo a apagar.



• **¿Está haciendo demasiado a la vez?**
Cambiar el tipo de efecto mientras el efecto está activado y se está reproduciendo un modelo o mientras está tocando el Scratch Pad puede sobrecargar la potencia de proceso del DJX-IIB, lo que podría afectar al sonido de varias formas, haciendo que el sonido global sea más suave o cambiando el sonido del efecto de formas no deseables o inesperadas. Para obtener mejores resultados, interrumpa el patrón o la reproducción del Scratch Pad brevemente antes de cambiar el tipo de efecto. Todavía mejor, desactive el efecto brevemente, cambie el tipo y vuélvalo a activar según sea necesario.

◆ **Nota técnica:**
Puede cambiar el tipo de efecto cuando el efecto esté en estado presionado (“hold”). No obstante, no se puede cambiar cuando se mantiene presionado el interruptor de palanca manualmente.



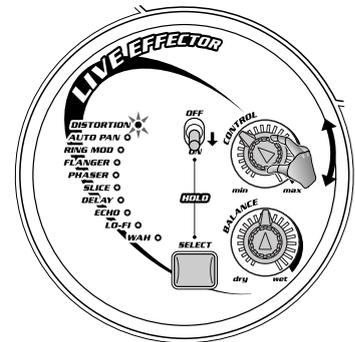
PATTERN STOP

- ① Inicie el patrón.
- ② Seleccione el efecto deseado, conéctelo y gire los potenciómetros.
- ③ Pare el patrón.

Consejo 8 Distorsión

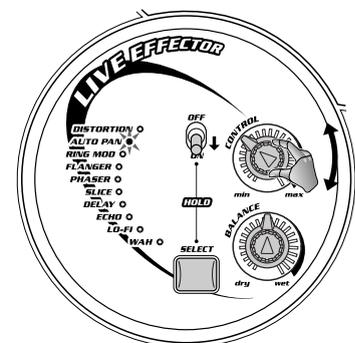


Este popular efecto le permite distorsionar el sonido, desde un "grunge" suave hasta una auténtica agresión metálica. Gire el potenciómetro de CONTROL a la derecha para que el efecto sea mayor.



Consejo 9 Auto Pan

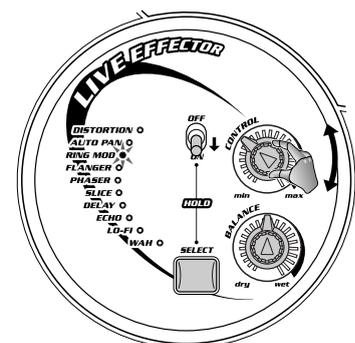
¡Haga que su sonido se mueva en el espacio! Este efecto mueve el sonido en estéreo hacia detrás y hacia delante, a la izquierda y a la derecha. Girando el potenciómetro de CONTROL hasta el máximo, aumenta tanto la velocidad que el sonido parece estar modulado, como en un sintetizador.



Consejo 10 Modulación de anillo

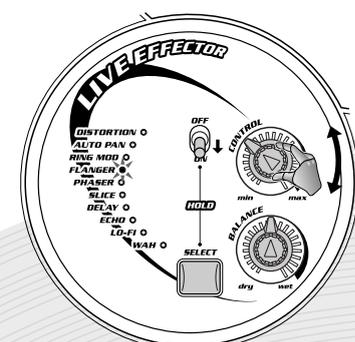
Este es un efecto alucinante tomado directamente de los sintetizadores analógicos. El modulador de anillo cambia el sonido drásticamente "sobrecargando" el oscilador, como si se ajustara con el potenciómetro de CONTROL. Este efecto puede destruir completamente el tono original del sonido mientras genera toda una nueva serie de tonos y armónicos para conseguir un sonido metálico compacto y dinámico. Utilice el potenciómetro de CONTROL para cambiar la frecuencia del oscilador.

Utilícelo sin abusar. Querrá guardar este efecto imponente y poderoso para determinados momentos cumbres de su interpretación... y dejar alucinada a la gente.



Consejo 11 Flanger

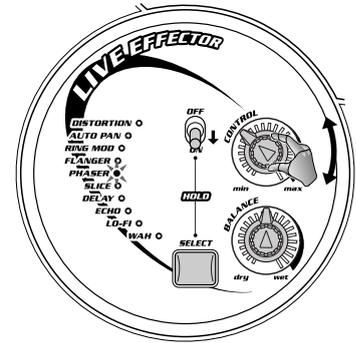
Este efecto basado en la modulación produce un sonido de "silbido" o "túnel". Cambiando la velocidad de la modulación con el potenciómetro de CONTROL se produce un efecto metálico y arrollador característico, muy parecido al de un avión a reacción despegando.



Consejo 12 Phaser



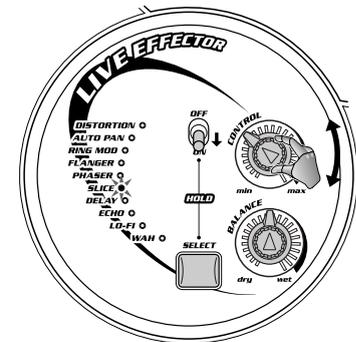
El efecto de Phaser es similar al Flanger (en el consejo nº 11 anterior), pero más sutil, no tan dramático. El Phaser es bueno para añadir un poco de animación y movimiento cálido al sonido. Utilice el potenciómetro de CONTROL para cambiar la velocidad de la modulación.



Consejo 13 Slice (troceado)



Corta el ritmo, lo trocea y lo mueve; cambia completamente el sentido del ritmo. Utilice el potenciómetro de CONTROL en este efecto animador para cambiar los patrones del “troceado”, y descubra nuevos ritmos sobre la marcha.

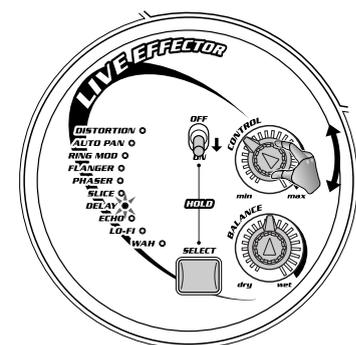


Consejo 14 Delay (retardo)



El Delay es un efecto popular que repite el sonido rítmicamente. (Hay un efecto de eco relacionado; ver consejo 15 más adelante.) Y recuerde: no hace falta ser un ingeniero aeronáutico. El DJX-IIB sincroniza automáticamente el tiempo de retardo a los bpm actuales, por lo que ni siquiera tiene que reajustar el potenciómetro aunque hayan cambiado los bpm. Utilice el potenciómetro de CONTROL para cambiar el tiempo relativo de retardo y que coincida con el efecto rítmico que desea. El DJX-IIB se sincroniza con valores de notas: — semifusa, fusa, semicorchea, terceto, etc.

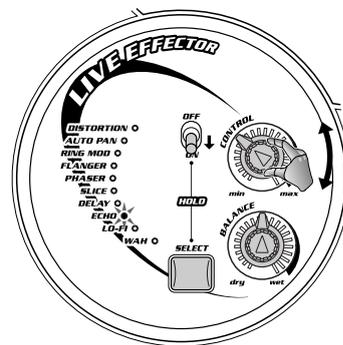
◆ **Tenga cuidado** — al cambiar el tiempo de retardo (con el potenciómetro de CONTROL o los bpm) podría producirse algún ruido.



Consejo 15 Eco



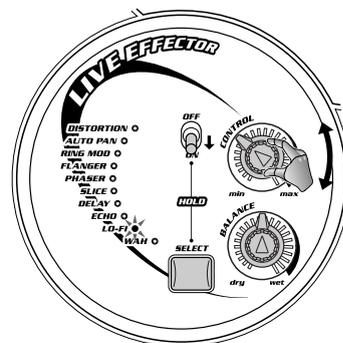
Al igual que el Delay (en el consejo nº 14 anterior), el eco produce repeticiones del sonido para efectos rítmicos. Sin embargo, el potenciómetro de CONTROL se emplea para cambiar el número de repeticiones (también llamado “realimentación”). Naturalmente, el DJX-II B sincroniza automáticamente este efecto con los bpm del patrón.



Consejo 16 Lo-Fi



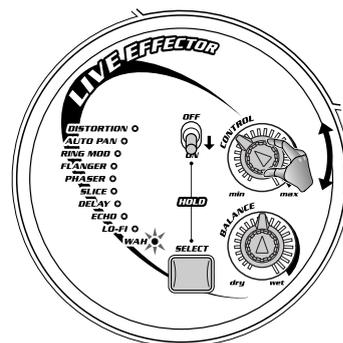
¿Necesita ensuciar un poco tu sonido, pero la distorsión es demasiado sucia para usted? Este útil efecto le permite incluir ese sonido retro y de baja resonancia en tus ritmos, igual que en el hip-hop, trip-hop y otros estilos. El Lo-Fi da al sonido sólo un poco de “suciedad”, y te permite añadir un toque personal de tipo analógico a tu interpretación.



Consejo 17 Wah



El Wah es un efecto especial de filtro móvil que da un toque funky al sonido. Utilice el potenciómetro de CONTROL para cambiar la velocidad del movimiento del filtro. Si se ajusta al máximo se produce un sonido tembloroso.



Nociones básicas del aislador (Isolator)

Más control sónico para usted El aislador le permite confeccionar el sonido tal como quiera: grueso y redondo, fino y anguloso o grande y explosivo.

Consejo 18 ¡Modifique bien el sonido!

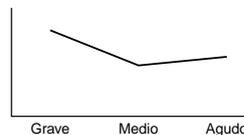
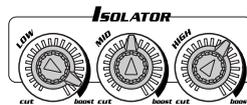
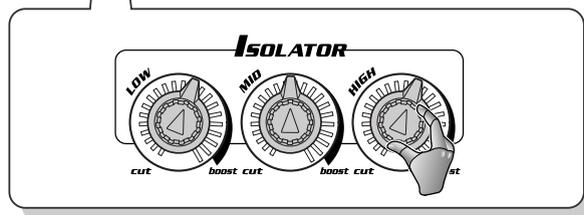
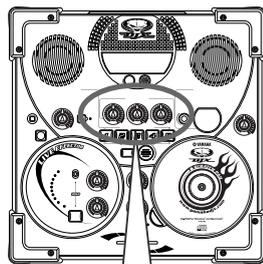


¿Necesita unos graves más fuertes? ¿Quiere poner más filo y brillo en los agudos? Gire estos potenciómetros a placer y consiga justo el sonido que desea. Pruebe a girar los potenciómetros de Graves y Agudos del aislador un poco a la derecha y déle más fuerza al sonido. Pruebe también otros ajustes para conseguir el mejor sonido.

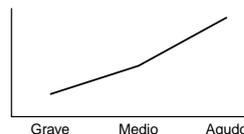
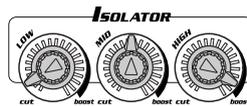
Cada uno de estos tres potenciómetros aumenta o corta una banda de frecuencia general del sonido. Técnicamente, el alcance para cada potenciómetro va desde -12dB hasta +12dB.

◆ **Sin embargo, tenga cuidado con esto:** si el volumen principal está al máximo o cerca de él, al aumentar estas frecuencias se pueden producir distorsiones horribles.

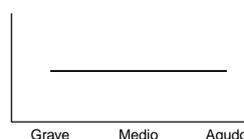
◆ **Consejo útil:** Evite aumentar el nivel (cuando sea posible). Por ejemplo, si quiere enfatizar los agudos y graves, añada un corte medio suave en su lugar.



Grave aumentado, agudo ligeramente cascado.



Sonido muy cascado: casi nada de graves, agudos muy brillantes y frágiles.



Respuesta plana — ajustes normales.

Nociones básicas sobre el filtro

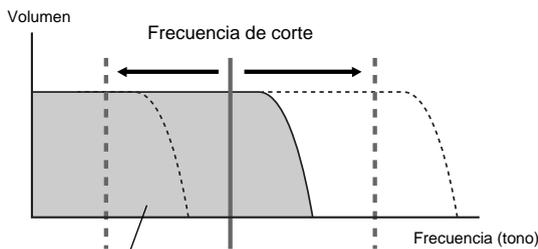
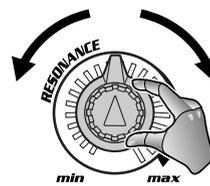
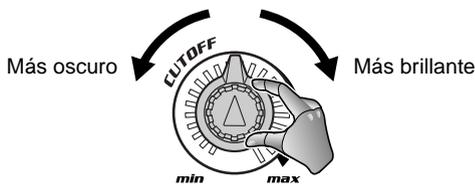
Aumente la energía en la pista de baile un par de puntos con estas potentes herramientas de filtro.

Consejo 19 Corte y resonancia

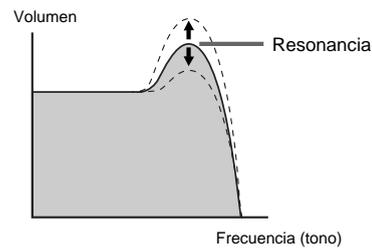


Los potenciómetros de CUTOFF (corte) y RESONANCE (resonancia) controlan los efectos de filtro. ¿Y qué son los “efectos de filtro”? se preguntará. Pues bien, los filtros se han usado durante mucho tiempo con sintetizadores analógicos, y en las manos adecuadas son capaces de convertir sonidos estáticos y aburridos en algo realmente dinámico y animado.

Gire el CUTOFF (corte) a la izquierda y el sonido se volverá más oscuro o “amortiguado”. Gire el CUTOFF a la derecha y el sonido se volverá más brillante. El potenciómetro de RESONANCE controla lo agudo del pico del filtro. Gire el potenciómetro de RESONANCE a la derecha y el pico del filtro se volverá agudo y pronunciado. Gire el potenciómetro de RESONANCE a la izquierda y el pico del filtro se volverá plano.

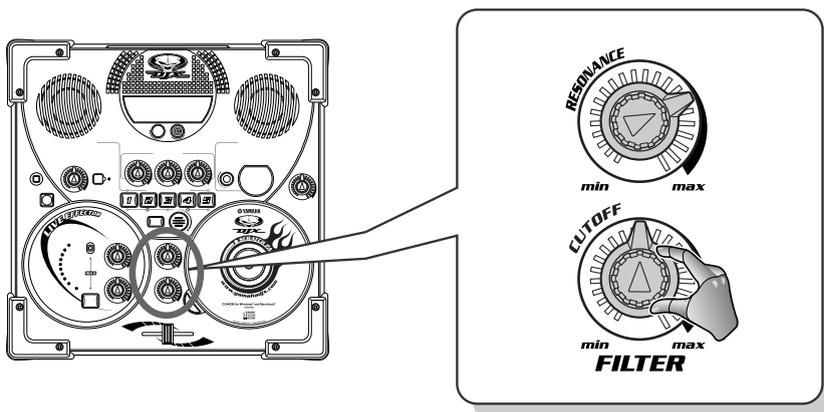


Esta frecuencias son “pasadas” por el filtro.



Pruebe a manipular el CUTOFF mientras el RESONANCE está alrededor de las 2 o las 3 en punto (ver a continuación). El filtro se vuelve más agudo, y puede oír realmente cómo el pico cambia según la posición del potenciómetro de CUTOFF.

No se puede describir adecuadamente este efecto con palabras: simplemente tiene que probarlo por sí mismo y escuchar lo extraña que puede sonar su música.



Clínica de la almohadilla de Scratch

El verdadero valor de un DJ está en su trabajo con los platos. ¡Por eso el DJX-IIB tiene una función especial de Scratch que le permite aprovechar al máximo su material!



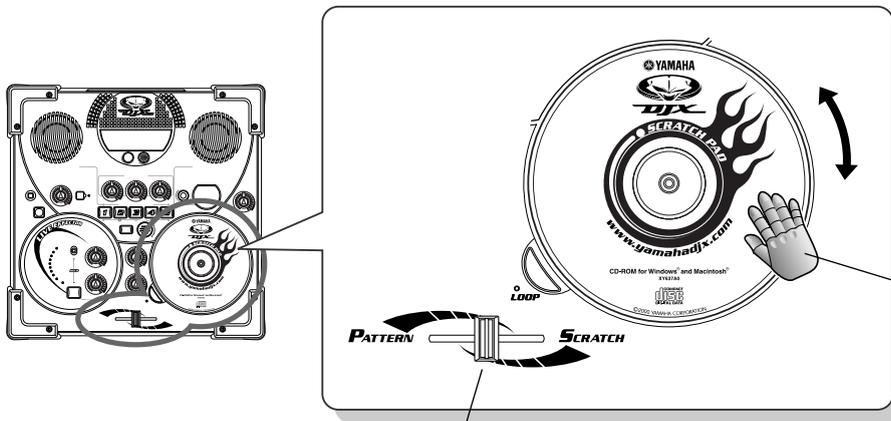
20 Trabaje con la almohadilla de Scratch.



¡Póngase a los platos y trabaje la fuente como un verdadero DJ! Para eso está la almohadilla de Scratch.

Ponga el Crossfader más o menos en el centro, y a continuación mueva la almohadilla hacia atrás y hacia delante. ¡Ya está haciendo scratching!

Inicie un patrón y trabaje la almohadilla de Scratch mientras se reproduce el patrón, añadiendo sus propias partes rítmicas y acentos a la mezcla.

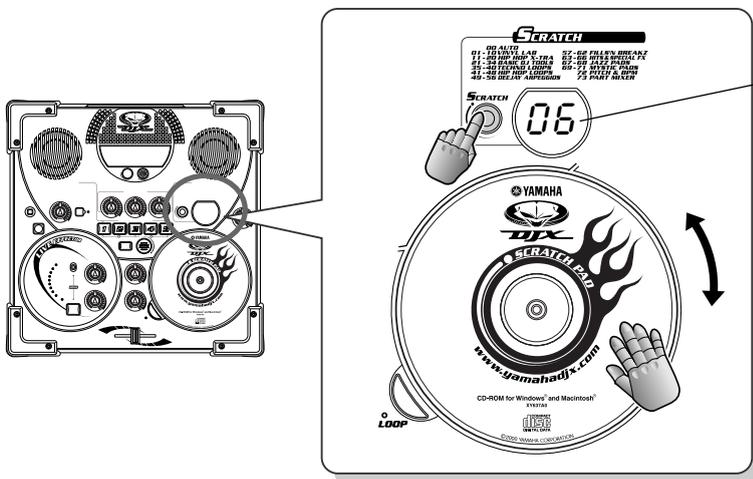


Mueva la almohadilla de Scratch hacia delante y hacia atrás con el dedo.

Ponga el Crossfader más o menos en el centro.

¡Aquí no hace falta el vinilo! ¡Deje los discos en casa! El DJX-IIB tiene un total de 73 "kits" especiales de Scratch que puede activar instantáneamente e ir haciendo scratch a lo largo de los patrones.

Para cambiar el kit de Scratch, mantenga presionado el botón de SCRATCH y gire al mismo tiempo la almohadilla de Scratch. Mire la pantalla para ver lo que está seleccionando.



Indique el Scratch número de kit (función).

● Lista de Scratches

El Auto kit (0) selecciona automáticamente un kit para que coincida lo mejor posible con el patrón seleccionado actualmente.

N°	Nombre de categoría	Nombre de Scratch	N°	Nombre de categoría	Nombre de Scratch	N°	Nombre de categoría	Nombre de Scratch	
0	AUTO	Auto	21	BASIC DJ TOOLS (Herramientas básicas de DJ)	Herramientas básicas de DJ 1	49	DEEJAY ARPEGIOS (Arpegios de DJ)	Arpegios de DJ 1	
1	VINYL LAB (Laboratorio de vinilo)	Vinyl Lab 1	22	BASIC DJ TOOLS (Herramientas básicas de DJ)	Herramientas básicas de DJ 2	50	DEEJAY ARPEGIOS (Arpegios de DJ)	Arpegios de DJ 2	
2		Vinyl Lab 2	23		Herramientas básicas de DJ 3	51		Arpegios de DJ 3	
3		Vinyl Lab 3	24		Herramientas básicas de DJ 4	52		Arpegios de DJ 4	
4		Vinyl Lab 4	25		Herramientas básicas de DJ 5	53		Arpegios de DJ 5	
5		Vinyl Lab 5	26		Herramientas básicas de DJ 6	54		Arpegios de DJ 6	
6		Vinyl Lab 6	27		Herramientas básicas de DJ 7	55		Arpegios de DJ 7	
7		Vinyl Lab 7	28		Herramientas básicas de DJ 8	56		Arpegios de DJ 8	
8		Vinyl Lab 8	29		Herramientas básicas de DJ 9	57		FILLS 'N BREAKZ (Rellenos y cortes)	Rellenos y cortes 1
9		Vinyl Lab 9	30		Herramientas básicas de DJ 10	58			Rellenos y cortes 2
10		Vinyl Lab 10	31		Herramientas básicas de DJ 11	59			Rellenos y cortes 3
11	HIP HOP X-TRA	Hip Hop X-tra 1	32	Herramientas básicas de DJ 12	60	Rellenos y cortes 4			
12		Hip Hop X-tra 2	33	Herramientas básicas de DJ 13	61	Rellenos y cortes 5			
13		Hip Hop X-tra 3	34	Herramientas básicas de DJ 14	62	Rellenos y cortes 6			
14		Hip Hop X-tra 4	35	TECHNO LOOPS (Loops de techo)	Loops de tecno 1	63	HITS & SPECIAL FX (Golpes y efectos especiales)	Golpes y efectos especiales 1	
15		Hip Hop X-tra 5	36		Loops de tecno 2	64		Golpes y efectos especiales 2	
16		Hip Hop X-tra 6	37		Loops de tecno 3	65		Golpes y efectos especiales 3	
17		Hip Hop X-tra 7	38		Loops de tecno 4	66		Golpes y efectos especiales 4	
18		Hip Hop X-tra 8	39		Loops de tecno 5	67	JAZZ PADS (Almohadillas de Jazz)	Almohadillas de Jazz 1	
19		Hip Hop X-tra 9	40		Loops de tecno 6	68		Almohadillas de Jazz 2	
20		Hip Hop X-tra 10	41	HIP HOP LOOPS (Loops de Hip Hop)	Loops de Hip Hop 1	69	MYSTIC PADS (Almohadillas místicas)	Almohadillas místicas 1	
		42	Loops de Hip Hop 2		70	Almohadillas místicas 2			
		43	Loops de Hip Hop 3		71	Almohadillas místicas 3			
		44	Loops de Hip Hop 4		72	PITCH & BPM (Tono y BPM)	Tono y BPM		
		45	Loops de Hip Hop 5		73	PART MIXER (Mezcladora de partes)	Mezcladora de partes		
		46	Loops de Hip Hop 6						
		47	Loops de Hip Hop 7						
		48	Loops de Hip Hop 8						



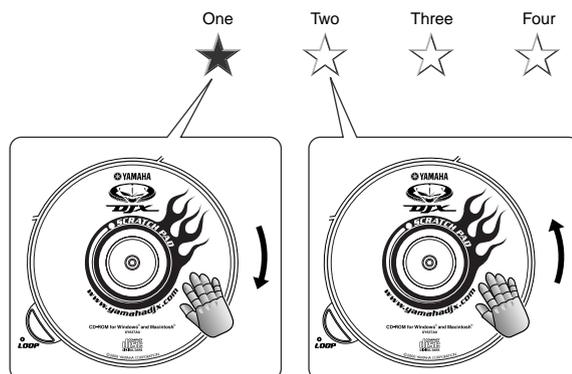
21 Scratching de nota negra



Ahora que ha probado la almohadilla y algunos sonidos diferentes de Scratch, empezaremos a usar la almohadilla de Scratch en ejemplos musicales reales.

Las negras (notas de un cuarto de compás) son las más fáciles para hacer scratch acompasadamente, pues el scratch se hace simplemente en cada compás grave. En este ejemplo, seleccione P12 e inicie V A1. Haga avanzar la almohadilla hacia delante (a la derecha) en el primer compás grave, y a continuación hágala retroceder (a la izquierda) en el segundo compás grave, y así sucesivamente. Tenga en cuenta que el sonido de scratch es en realidad una parte musical que cambia con los acordes del patrón. Sigue el ritmo con los pies o los talones (y cuente en voz alta también si lo desea), e intente hacer coincidir cada compás con un scratch.

Pruebe también diferentes “longitudes” de scratch: por ejemplo, hacia delante durante un pequeño giro de 1/8, y hacia atrás durante uno de 1/4 giro. ¡Mantenga el compás!



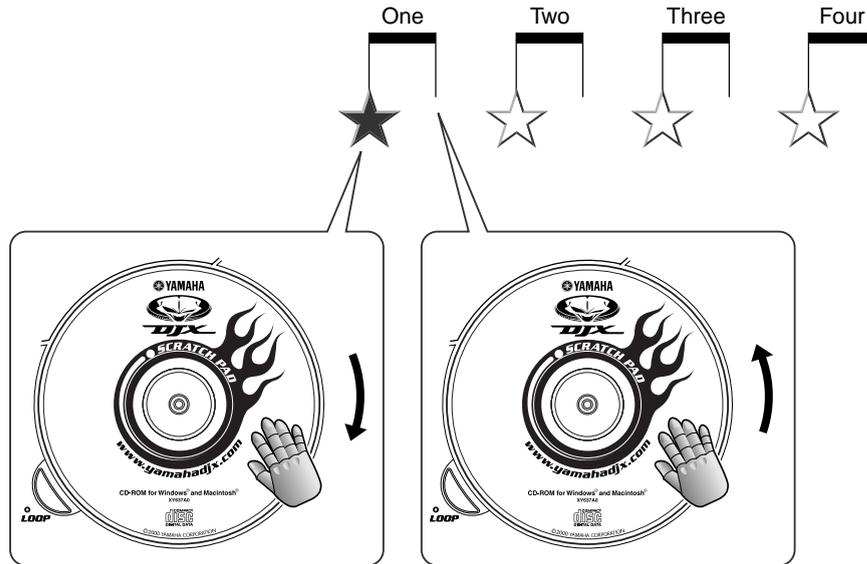


22 Scratching de corchea



Una vez que domina el scratch de nota negra, los de corchea son muy fáciles. Sólo tiene que doblar el scratching haciendo dos scratches (hacia delante y hacia atrás) en cada compás.

Para este ejemplo, active P39 y reproduzca V B5. Para hacer sus scratching, pruebe con Scratch 01 y desplace la almohadilla hacia atrás y hacia delante en pequeños giros de una corchea.

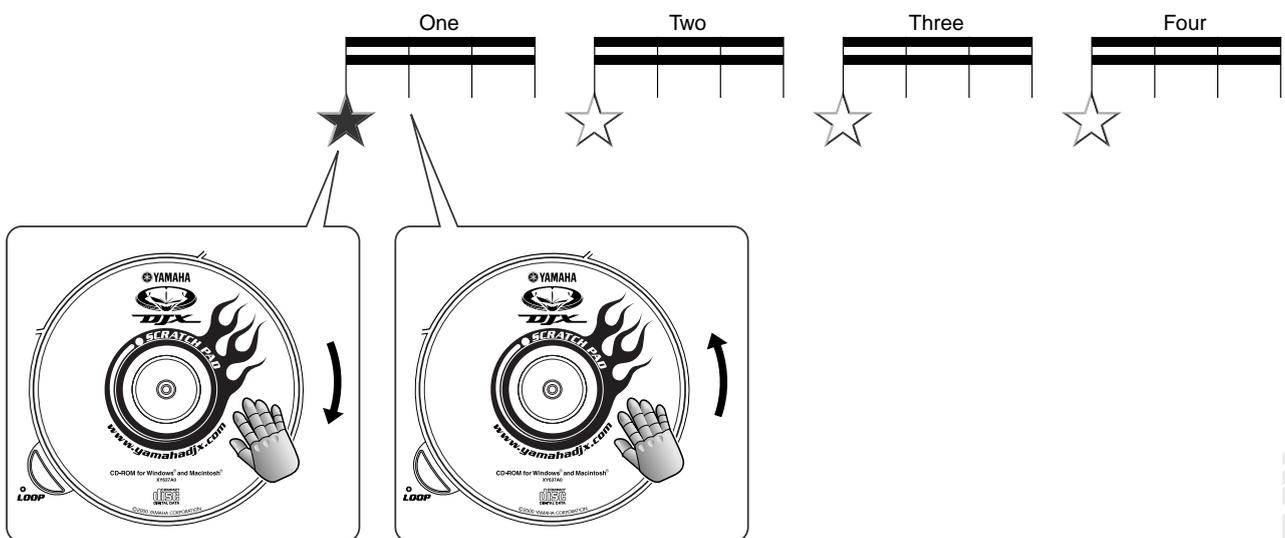


23 Scratching de semicorchea



Y ahora, vamos un poco más rápido. Puesto que el valor de las semicorcheas es la mitad del de las corcheas, tendrá que tocar el doble de rápido. Eso quiere decir cuatro scratches (adelante-atrás-adelante-atrás) en cada compás.

Para este ejercicio, active P41 y reproduzca V A1. Para un scratch alternante, pruebe el Scratch 13 y (como en el consejo nº 22 anteriormente) trabaje la almohadilla en pequeños giros de corcheas.



Disminuya los bpm (consejo nº 39) si es necesario: esto le permitirá ajustarse al ritmo más fácilmente.



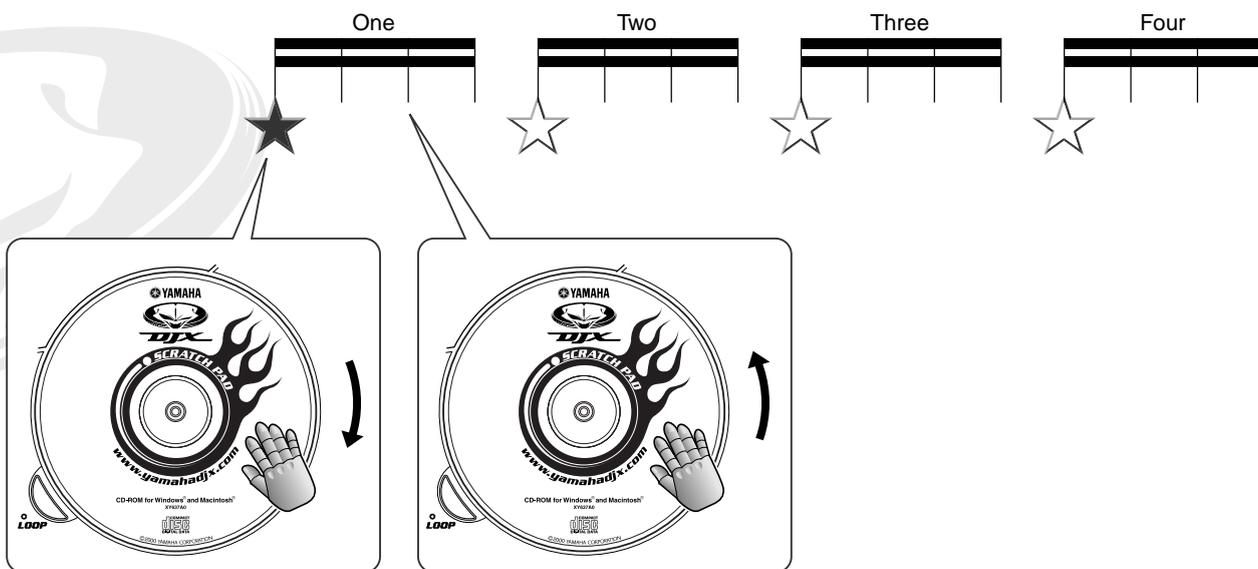
24 Ritmo Shuffle



¡Aquí las cosas se ponen un poco más complicadas! Pero no se preocupe: en cuanto sienta el ritmo, no tendrá ningún problema para tocarlo.

Los ritmos de Shuffle son la piedra angular de la música hip-hop, e incluyen un rollo “swing” muy acentuado. Hacer scratching con este ritmo es complicado porque el scratch hacia delante y el scratch hacia atrás son irregulares, ¡tendrá que hacer uno más lento que el otro!

Para empezar, seleccione P36 e inicie V B1. Intente meterse en el ritmo del charlie: ¡ahí es donde está el shuffle!



25 Activación de loops de batería des de la Almohadilla de Scratch



Una técnica muy común entre los DJs es hacer scratch en un loop de vinilo un par de veces, y a continuación dejar que suene el ritmo. En el DJX-IIB puede usted hacer lo mismo.

Active Scratch 01 y presione el botón LOOP (la luz se enciende). Ahora, empuje o tire un poco de la almohadilla de Scratch y empezará el loop de batería.

Para parar el loop de batería, vuelva a presionar LOOP (o presione PATTERN STOP – parar patrón).

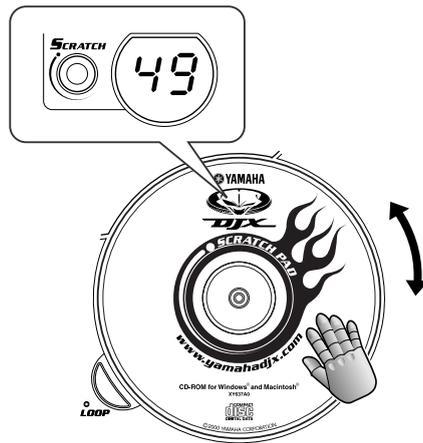




26 Arpeggios con la almohadilla de Scratch

La almohadilla de Scratch tiene mucho más aparte de los sonidos de scratch. Para ver algunos ejemplos de cuánta música se puede hacer con la almohadilla de Scratch, pruebe los kits del Arpegiador.

¡Pruebe esto! Seleccione P29 e inicie V A3. Active el Scratch nº 49. Ahora la almohadilla de Scratch reproduce frases arpegiadas siguiendo el ritmo. Mezcle los arpeggios con el patrón y cree sus propios arreglos sofisticados y de múltiples texturas. Puede mantener los arpeggios sonando indefinidamente, aunque la almohadilla de Scratch esté parada, presionando LOOP. Pruebe a trabajar con la almohadilla de Scratch de diferentes maneras: girando la almohadilla con giros completos, y cambiando también la velocidad. Observe cómo los arpeggios suben o bajan de tono dependiendo de la rapidez con la que gira la almohadilla.

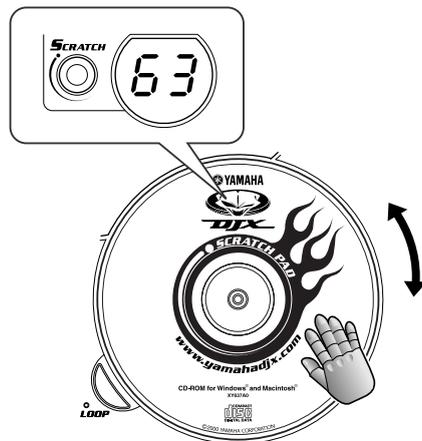


27 Efectos de sonido de la almohadilla de Scratch



La almohadilla Scratch del DJX-IIB tiene una gran cantidad de efectos de sonido especiales que puede introducir en sus temas y darle a sus mezclas un toque único y dinámico.

Seleccione Scratch 63. Gire la almohadilla de Scratch en el sentido de las agujas del reloj para conseguir un efecto de sonido, y en el sentido contrario para obtener un sonido diferente.



28 Scratch grave, scratch agudo...

El tono de la almohadilla de Scratch depende de la rapidez con la que se haga el scratch: ¡igual que con uno platos de verdad!

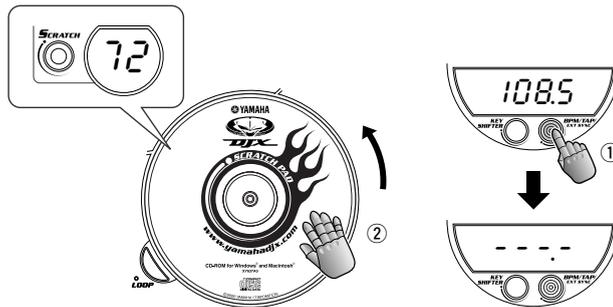
Para que sean de verdad graves y granulados, gire la almohadilla muy lentamente. Para un scratch con tono alto y estridente, mueva la almohadilla rápidamente. ¡Juegue un poco con esto, y experimente con los diferentes kits de Scratch!

Consejo 29 Pare los platos



Ha oído el efecto, donde todo el tema baja de tono y va más despacio hasta parar dando un frenazo. ¿Sabe una cosa? Puede hacer lo mismo con el DJX-IIB, y también controlarlo con los dedos.

Seleccione Scratch 72. Esto asigna la almohadilla de Scratch con la que controlar el tono y los bpm simultáneamente. Gire la almohadilla en sentido contrario a las agujas del reloj, y escuche cómo el tono baja y los bpm van cada vez más lentos. Naturalmente, el valor de los bpm se muestra también en la pantalla. Si se gira la almohadilla continuamente hasta que en la pantalla se muestra “- - -”, todo se para de repente, como si se desconectarán los platos.



Presione el botón de LOOP, y los “platos” vuelven a empezar. El patrón empieza con un tono grave y pocos bpm, y rápidamente va recuperando su velocidad. Un curioso efecto que aumenta el factor de emoción en unos cuantos puntos más.



Como variación de esto, pruebe a girar lentamente la almohadilla en el sentido de las agujas del reloj durante cuantas vueltas para subir el tono y la velocidad, y a continuación presione LOOP. Esto proporciona una escalada más gradual.

Consejo 30 ¡Déle una nueva cara a la almohadilla de Scratch!



Sin duda, este consejo no cambia el sonido, pero usted PUEDE darle a la almohadilla de Scratch una nueva imagen intercambiando los discos.

Si tiene un CD o CD-ROM con un diseño que le gusta, puede adjuntarlo fácilmente a la fuente de la almohadilla de Scratch. Para más instrucciones sobre cómo hacer esto, ver “Cambio del CD de la almohadilla de Scratch” en la página 10.

Consejo 31 Clásicos del CD-ROM



El CD-ROM de la almohadilla de Scratch contiene en realidad una gran cantidad de material interesante y práctico para su DJX-IIB! Es compatible tanto con Windows 95/98 como con Macintosh, e incluye los juguetes y herramientas que aparecen listados a continuación.

CD-ROM Premium DJX-II/IIB

- Película en directo en el satélite DJX
- Guía de funcionamiento del DJX-II/IIB; una manera divertida de conocer el DJX-IIB y sus características.
- Aplicación de Lanzadera de Patrones, para cargar nuevos patrones en el DJX-IIB.
- Patrones Extra: una selección de nuevos patrones especialmente programados que puede cargar en su DJX-IIB.

Nociones básicas del mezclador de partes

Ahora que tiene sus cortes de ritmo a la velocidad adecuada y domina algunos trucos de DJ, es el momento de trabajar las partes. Este capítulo le proporciona las claves para improvisar arreglos interesantes y texturas instrumentales. Por no hablar de la composición de algunos temas excelentes.

Consejo 32 ¿Qué es una parte?

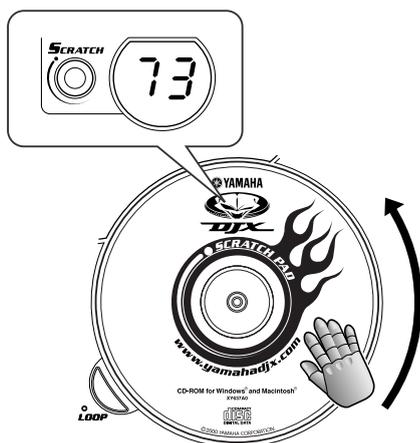


Los patrones del DJX-II están hechos de varias partes diferentes de instrumentos: Bombo, caja, charlie, percusión, bajo y frases con tono. Cada parte tiene su propia función única y suena dentro del ritmo.

(BASS) (KICK) (SNARE) (HI-HAT) (PERCUSSION) (PHRASE1) (PHRASE2) (PHRASE3)

El mezclador de partes le pone en el lugar del productor: le deja quitar y poner partes en tiempo real con la almohadilla de Scratch, permitiéndole hacer arreglos sobre la marcha.

El mezclador de partes está incluido en los kits de Scratch kits: simplemente seleccione Scratch 73 (si en ese momento está seleccionado Scratch 00, simplemente mantenga presionado SCRATCH y gire la almohadilla de Scratch un "punto" hasta el 73)

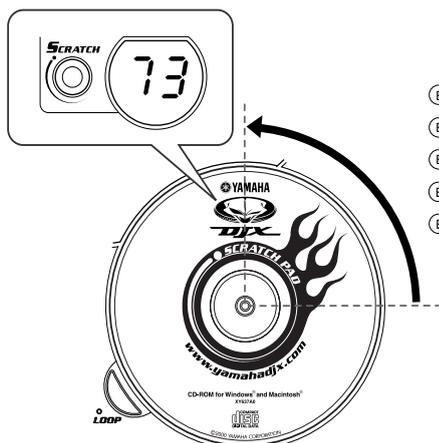


Consejo 33 Tome la consola y remezcle las partes.



Tome el mezclador y empiece a hacer malabarismos con los arreglos. Cuando el "kit" de mezclador de partes está activado (ver consejo nº 32 anteriormente), puede silenciar ciertas partes girando la almohadilla en el sentido contrario a las agujas del reloj aproximadamente π ó 90°. Igualmente, si ha quitado partes, puede recuperarlas girando la almohadilla en sentido contrario en la misma cantidad.

◆ **Nota técnica** Las partes específicas que se silencian y el orden en el que se meten y se sacan de la mezcla difiere según el patrón seleccionado.



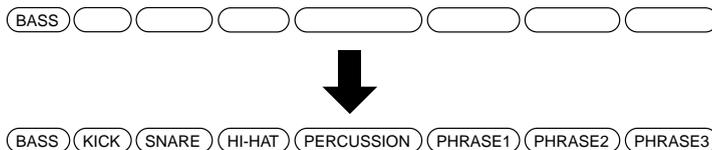
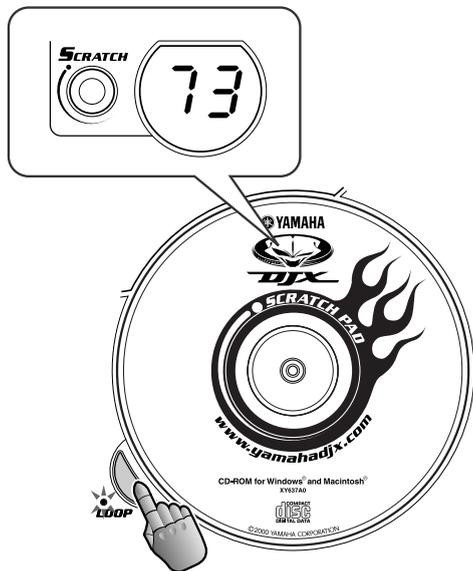
(BASS)	(KICK)	(SNARE)	(HI-HAT)	(PERCUSSION)	(PHRASE1)	(PHRASE2)	(PHRASE3)
(BASS)	(KICK)	(SNARE)	(HI-HAT)	(PERCUSSION)	(PHRASE1)		
(BASS)	(KICK)	(SNARE)	(HI-HAT)	(PERCUSSION)			
(BASS)	(KICK)	(SNARE)					
(BASS)	(KICK)						

Mezcla máxima
↓
Mezcla mínima

Cada giro de 1/4 avanza o retrocede un "paso" en el arreglo de la mezcla de partes. Girando la almohadilla alrededor de 360° en el sentido contrario a las agujas del reloj, la mezcla baja hasta el mínimo. Girándola 360° en el sentido de las agujas del reloj, se restaura la mezcla máxima.

◆ **Consejo útil:**

Si ha silenciado varias partes, puede volver a activarlas instantáneamente. Simplemente presione LOOP (en el compás grave “uno”) y todo el ritmo entra instantáneamente



Consejo 34 Textura extra



Trabaje con las texturas de su instrumento. Todos los maestros y expertos en mezclas lo hacen. ¿Por qué? ¡Porque funciona de maravilla!

Aquí tiene un ejemplo específico para empezar. Seleccione P05. Antes de iniciar el patrón, gire la almohadilla en el sentido contrario a las agujas del reloj dos giros completos. (asegúrese de que el mezclador de partes está seleccionado) Esto reduce la mezcla de partes a su mínima expresión. Ahora, inicie V A1.

Deje que siga sonando el patrón un rato. A continuación gire la almohadilla en el sentido de las agujas del reloj 1/4 de su recorrido para cambiar la textura. Siga haciendo esto, permitiendo que cada grupo de instrumentos suene un rato antes de introducir el siguiente. Intente también volver, girando la almohadilla en el sentido contrario a las agujas del reloj para quitar partes de la mezcla. Entonces, cuando quiera que suenen todas las partes, simplemente presione LOOP (como en el “Consejo práctico” del consejo nº 33 anteriormente).

Experimente con esto (en el patrón de ejemplo y en otros) y deje que sus oídos juzguen. ¡Sobre todo, diviértase! Después de todo, así es como generan el sonido los profesionales.



Nociones básicas del Crossfader

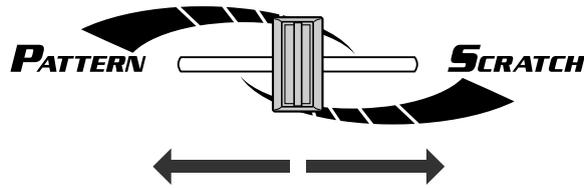
El DJX-IIB tiene un Crossfader de gran sensibilidad que le permite fundir entre sus compases y scratching.



35 ¡Trabaje con el Crossfader!



Este rápido y sensible Crossfader le proporciona un control sencillo y rápido sobre el balance Patrón/Scratch. El punto central tiene una gran cantidad de atraso y es muy permisivo: simplemente ponga el Crossfader en algún lugar cerca del medio y el balance del nivel se iguala. Para oír sólo el patrón, mueva el fader a la izquierda hasta el final; para oír sólo el Scratch, muévelo a la derecha hasta el final.



Para oír sólo el patrón, mueva el fader a la izquierda hasta el final.

Para oír sólo el Scratch, muévelo a la derecha hasta el final.

◆Consejo útil:

Si desea que el Crossfader funcione de la forma opuesta, con el sonido del Scratch Pad a la izquierda y el del patrón a la derecha, esta es la operación que necesita. Simultáneamente, mantenga presionado el botón SCRATCH y conecte la alimentación. Así se invierte el funcionamiento del Crossfader. Para restablecer el funcionamiento normal, sólo tiene que apagar y volver a encender de la forma habitual.

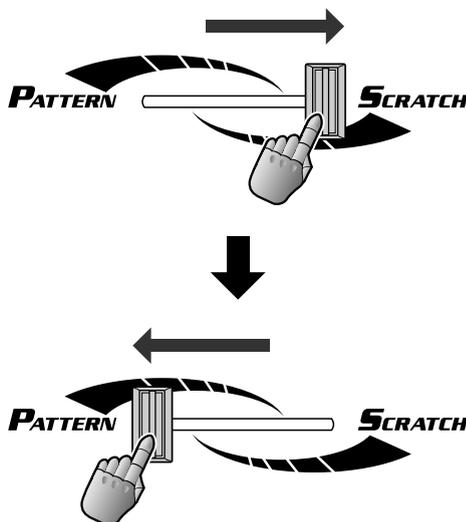


36 Silencie el patrón



A veces querrá cortar el patrón de la mezcla, puede que para trabajar un rato con la almohadilla de Scratch) para volver a meterlo instantáneamente. El Crossfader es una manera magnífica de hacerlo ¡Fácil y rápido!

Simplemente mueva el fader a la derecha del todo, preferiblemente justo antes del compás grave “uno”. Para volver a meter el patrón desde el “uno”, mueva el Crossfader otra vez a al izquierda y déle al botón de patrón, todo en un solo movimiento.





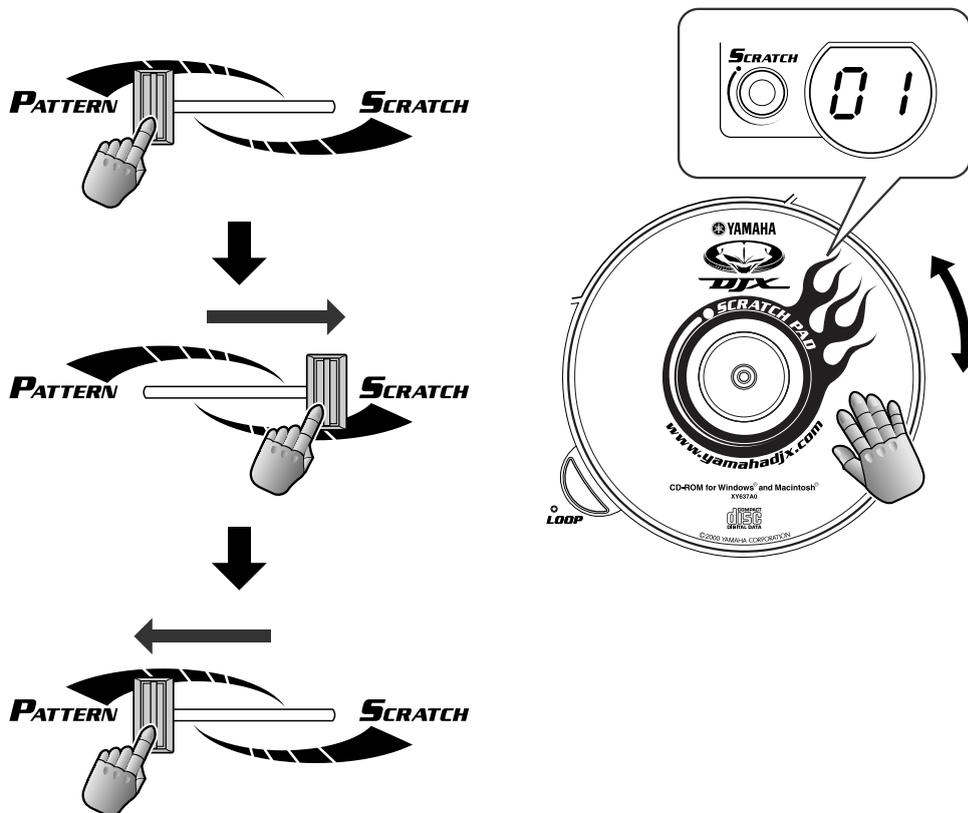
37 Cortes de Crossfader



Este es uno de los movimientos más básicos de la colección de técnicas de Crossfader de un DJ: cortar con un scratch.

Déle a un patrón y mantenga el Crossfader a la izquierda del todo, de forma que sólo se oiga el patrón. Mientras suena el patrón, trabaje con la almohadilla de Scratch (aunque no pueda oírla). Mueva el fader a la derecha y luego rápidamente otra vez a la izquierda. Si lo hace correctamente, obtendrá un breve golpe de scratch, sin interrumpir la fluidez del ritmo.

Una vez que lo tenga dominado (y que piense que sus cortes de scratching están listos para ello) pruebe a trabajar la almohadilla de Scratch sólo cuando mueva el Crossfader.



Técnicas intermedias

Este capítulo es como un saco lleno de diversos consejos que hacen más sólidos sus cortes de DJ y le ponen en camino para dominar realmente el instrumento. Tómese su tiempo y estúdielos antes de seguir con el capítulo 9...

Consejo 38 **Trasponga la clave**

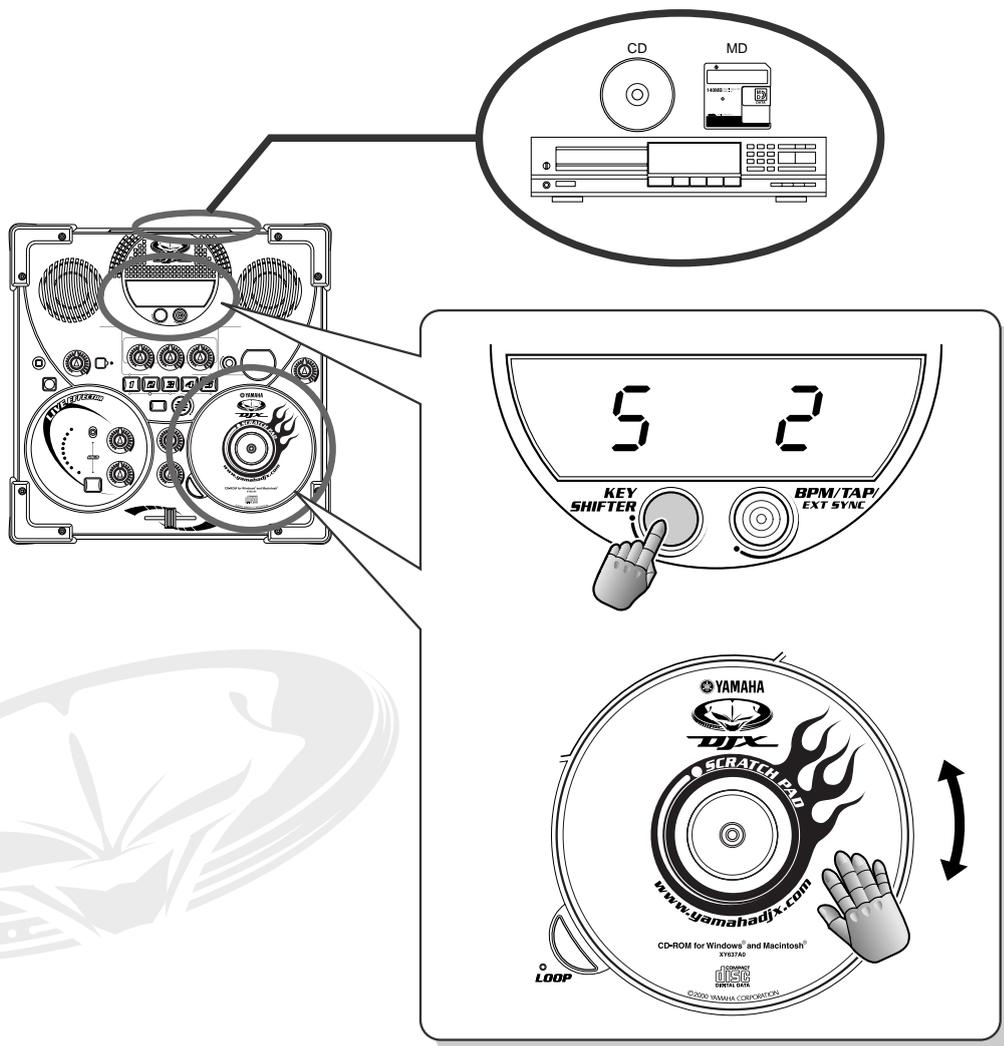


La sección de cambio de clave del DJX-IIB le permite coger el tono (o “clave”) del sonido general y transponerlo arriba o abajo... ¡instantáneamente!

Aunque no lo crea, cambiar la clave del sonido general también provoca cambios sutiles pero fundamentales en el carácter del sonido. Utilice las claves más altas (+1 hasta +6) para que el sonido sea más tenso o brillante, y las más bajas para que sea más relajado y suave.

Para cambiar la clave, mantenga presionado el botón KEY SHIFTER (cambio de clave) y gire simultáneamente la almohadilla de Scratch. El cambio se muestra en la pantalla (de -5 a 0 a +6, siendo 0 el tono normal). Siga manteniendo presionado el botón hasta el punto en el que quiere cambiar la clave, y entonces suéltelo; la clave cambia instantáneamente al nuevo ajuste.

El cambio de clave es especialmente práctico cuando esté empleando el DJX-IIB con una fuente externa de sonido, como un CD o un disco de vinilo, permitiéndole hacer coincidir la clave del patrón con la clave de la fuente externa.



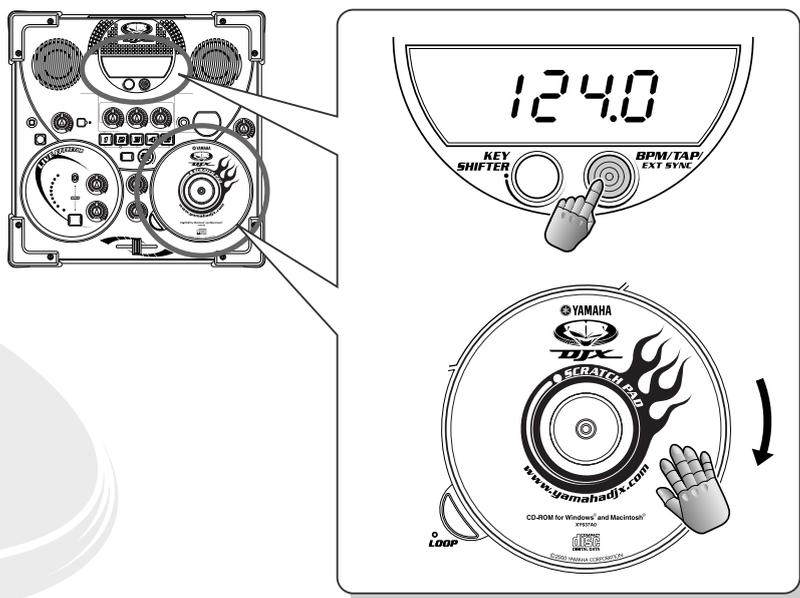
Consejo 39 Cambie los bpm



Otra manera de animar la cosa es jugar con los bpm. ¡Aumente los bpm y aumentará el ambiente!

Presione BPM/TAP una vez y gire la almohadilla de scratch. Para los técnicos, la gama de bpm va de 32.0 hasta 280.0. Pruebe a iniciar el patrón a unos bpm más lentos de lo normal, y a continuación aumente la velocidad para que el ritmo funcione de verdad.

◆ **¡Tenga cuidado!** Si el patrón está parado y gira la almohadilla de scratch a más de 280.0, en la pantalla aparece "Sync" y el DJX-IIB se pone en modo sincronizado (vea la página 66). Para salir de ese modo, simplemente gire la almohadilla de scratch en el sentido de las agujas del reloj hasta que aparezca en la pantalla otra vez el valor de los bpm.



Modo Sync (sincronizado) (página 66). (Sólo es seleccionable cuando el patrón está parado.)

Consejo 40 Restituya los bpm iniciales



¿Quiere volver a los bpm originales pre-programados? Simplemente presione y mantenga presionado BPM/TAP, y los bpm del patrón seleccionado actualmente se restituirán instantáneamente a su velocidad original.

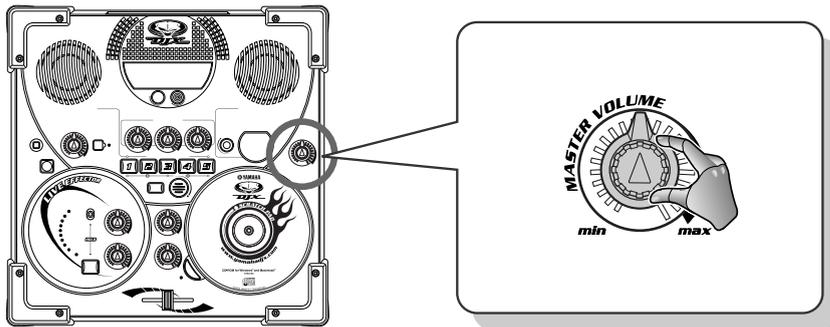




41 Fade in, fade out (aumento progresivo, reducción progresiva)



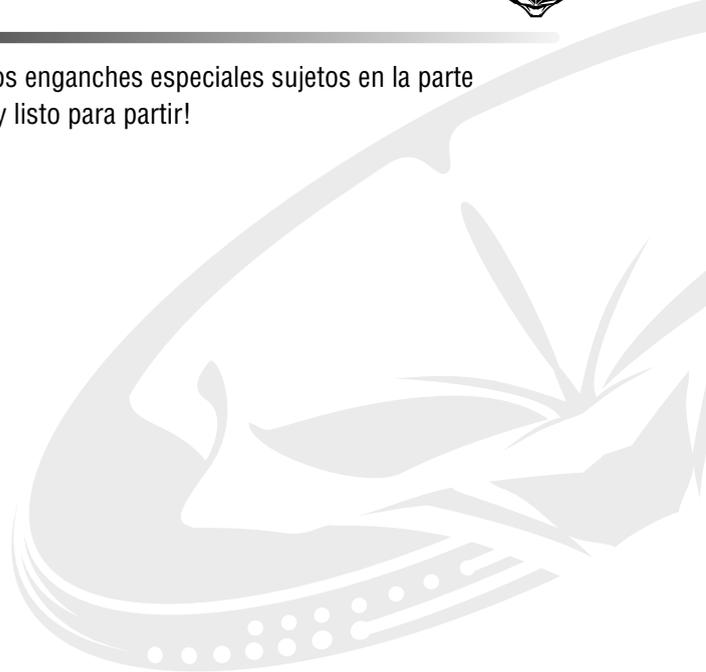
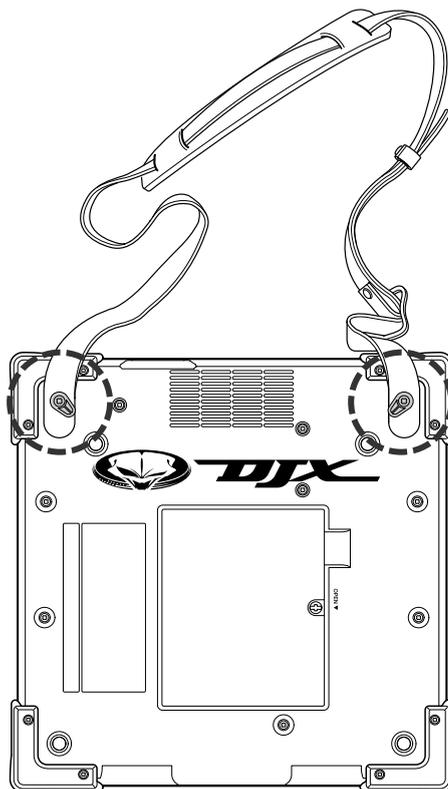
¡Fácil pero efectivo! Simplemente utilice el disco de MASTER VOLUME (volumen principal) para crear sus propios y fade-ins y fade-outs fluidos. Un truco específico que puede probar es fundir un patrón hasta el silencio total y a continuación volver a poner el MASTER VOLUME (volumen principal) rápidamente en su volumen normal y entrar con un patrón nuevo.



42 Viaje sin peso



Pequeño y ligero, el DJX-IIIB está hecho para la carretera. Con los dos enganches especiales sujetos en la parte inferior de la unidad, simplemente póngale una correa de guitarra, ¡y listo para partir!



Consejo 43 Manipule el corte



Seleccione P06 e inicie V A1. Ponga RESONANCE (resonancia) aproximadamente a las 2 o 3 en punto, y a continuación gire lentamente el potenciómetro de CUTOFF (corte) para crear un suave efecto de barrido. Juegue con el potenciómetro hacia delante y hacia atrás rápidamente para crear un efecto tembloroso parecido al wah.

1 Inicie el patrón.

RESONANCE

CUTOFF

2 Coloque RESONANCE (resonancia) alrededor de las 2 ó 3 en punto.

3 Gire el potenciómetro de CUTOFF (corte).

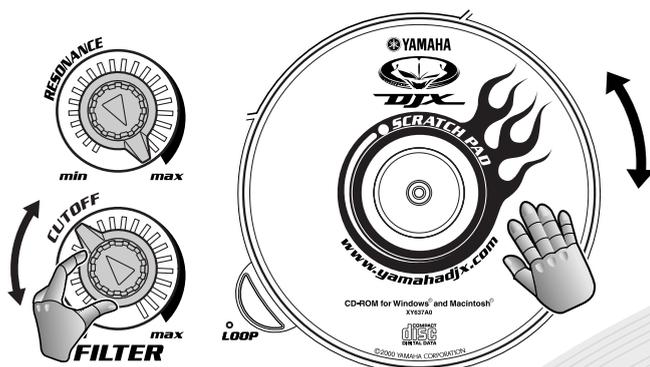
4 Pare el patrón.

Consejo 44 Scratching Wah-wah



Aquí tiene un efecto fantástico que puede usar para dar un toque funky a sus temas. Es como manejar unos platos a través de un pedal de wah-wah. Los ajustes sugeridos aquí funcionan especialmente bien con el Scratch 01, pero puede que quiera experimentar con otros ajustes cuando use otros kits de Scratch.

Ajuste RESONANCE (resonancia) al máximo y a continuación gire el potenciómetro de CUTOFF (corte) atrás y adelante entre las 7 y las 10 en punto mientras se reproduce el sonido de scratch. ¡Intente mantener el ritmo, tanto en el scratching como al girar los potenciómetros!





45 ¡Vinilo gastado y unos platos baratos!



A muchos estilos de música de baile les va bien un sonido analógico de baja fidelidad. Este sencillo truco le permite imitar el zumbido y chasquido de un disco gastado o unos platos de mala calidad.

Seleccione Scratch 72 para activar el “kit” de Tono y bpm, que le permitirá acelerar y disminuir la velocidad del patrón. Mientras se reproduce el patrón, mueva la almohadilla de Scratch atrás y adelante lentamente una distancia corta; sólo lo justo para subir y bajar un poco el tono. Para obtener un “realismo” de baja fidelidad aún mayor, pruebe a usar el efecto Lo-Fi (consejo nº 16).



46 Loops de batería con Scratch en sincronización



Esta es una opción realmente práctica. Nunca tendrá que preocuparse por que sus loops de batería con la almohadilla de scratch estén fuera de tiempo: el DJX-IIB hace coincidir automáticamente los bpm del loop con los del patrón. (Para más información sobre cómo reproducir Loops de batería, ver consejo nº 25.)

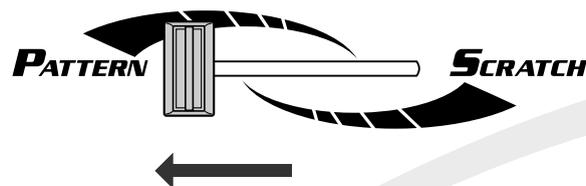
Sin embargo, el DJX-IIB no puede sincronizar sus loops si no los reproduce sincronizadamente. Tenga cuidado de girar la almohadilla de scratch justo en el compás, igual que hizo con los patrones. Si no activa LOOP dentro del ritmo, simplemente vuelva a presionarlo para apagarlo, y pruebe otra vez.



47 Silencie el Scratch



La almohadilla de Scratch es un pequeño dispositivo sensible: incluso el toque más sutil puede introducir un scratch en su mezcla. Para esas veces en que quiere asegurarse de que el scratching no se incluye en el patrón, mueva el Crossfader a la izquierda del todo.



Buenos consejos sobre el reproductor de patrones

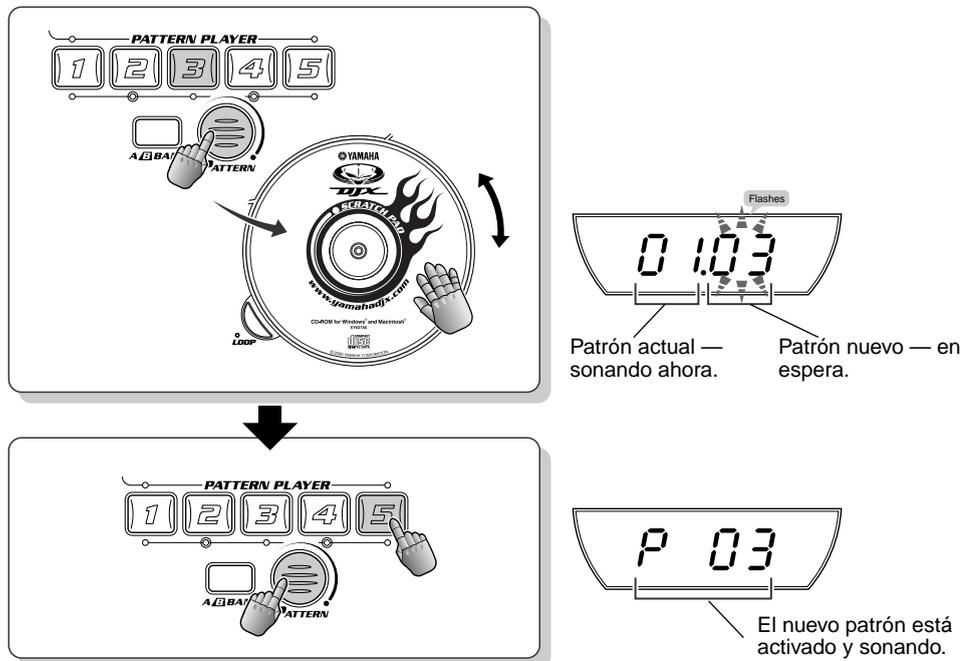


48 Introducción de un nuevo patrón y variación al mismo tiempo!



Habrás veces en las que querrá pasar no sólo a un nuevo patrón, sino también a una variación específica, instantáneamente y al mismo tiempo. Esta es la mejor manera de hacerlo.

Primero, mantenga presionado PATTERN (patrón) y gire simultáneamente la almohadilla de Scratch para activar el nuevo número de patrón. Recuerde mantener presionado PATTERN (patrón) Entonces, justo en el compás grave “uno” del patrón, presione el botón de patrón que desee. El número de patrón y el de variación cambian simultáneamente.

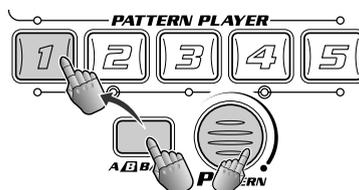


49 Iniciar un nuevo patrón, banco y variación al mismo tiempo.



Esta es una versión sofisticada del consejo nº 48 anterior: cambiar el banco junto con el patrón y la variación.

Primero, mantenga presionado PATTERN (patrón) y gire simultáneamente la almohadilla de Scratch para activar el nuevo número de patrón. Recuerde mantener presionado PATTERN (patrón) A continuación, presione el botón A/B BANK. Finalmente (sin soltar el botón de PATTERN), presione el botón de PATTERN PLAYER (reproductor de patrones) deseado, justo en el compás grave “uno” del patrón. El número de patrón, el banco y el número de variación cambian todos simultáneamente





50 ¡Cambia a un nuevo patrón!

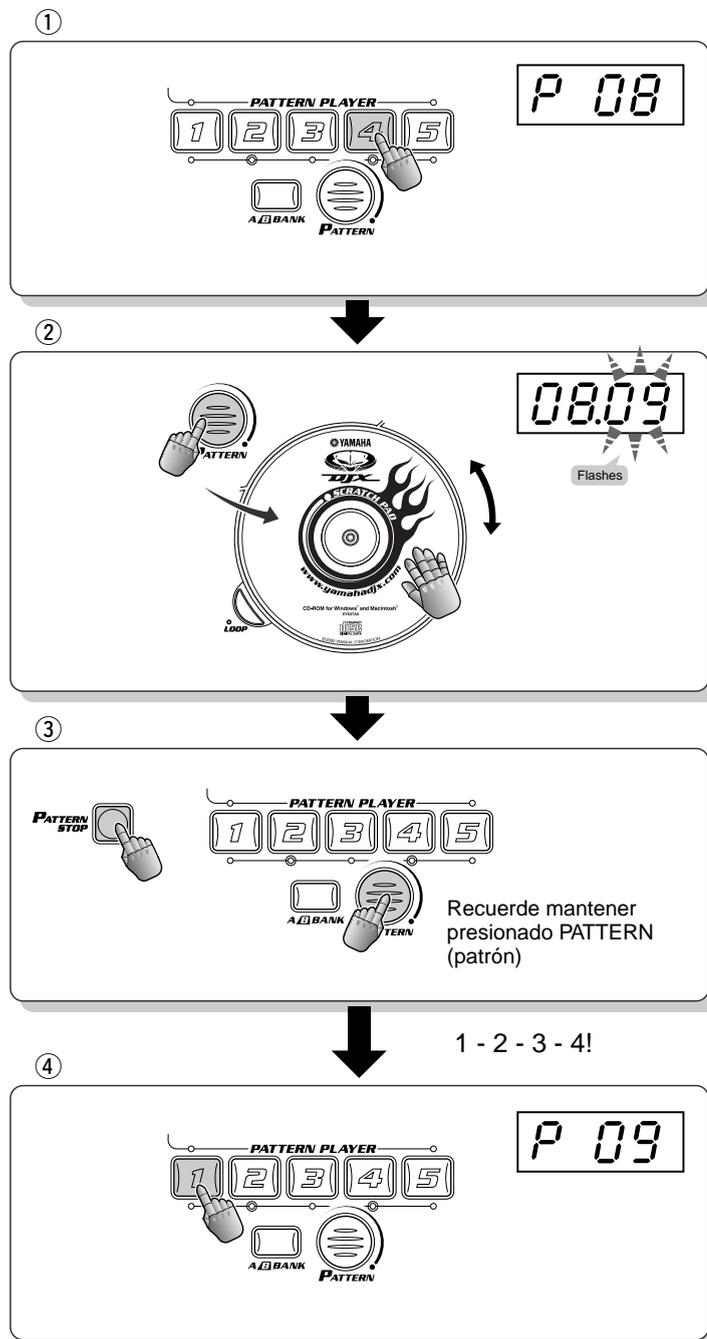


Un método seguro para subir la temperatura en la pista de baile es usar un cambio o una caída justo antes de introducir un nuevo patrón. Aquí, probaremos a soltarlo todo durante un compás entero (cuatro tiempos).

Mientras suena el primer patrón, cuente los compases y siga el ritmo con el talón para asegurarse de estar metido en el ritmo. Al mismo tiempo, active el nuevo patrón manteniendo presionado PATTERN (patrón) y girando simultáneamente la almohadilla de Scratch. Recuerde mantener presionado PATTERN (patrón). A continuación (justo en el compás grave "uno") presione PATTERN STOP (parar patrón). Siga contando mientras mantiene presionado el botón — 1 - 2 - 3 - 4! Finalmente, en el siguiente "uno", presione el botón de patrón deseado.

Pruébelo con P08, V A4 como primer patrón (apropiado para una introducción de cuatro compases), y cambie a P09, V A1.

¡Como siempre, mantener el ritmo lo es todo! Tanto si cambia durante un compás, dos compases o cuatro, asegúrese de que entra en el siguiente ritmo justo en el "uno".





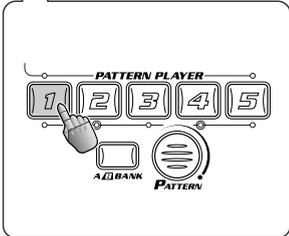
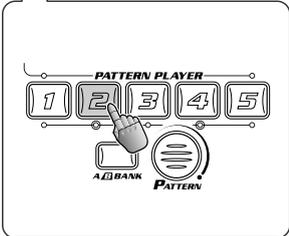
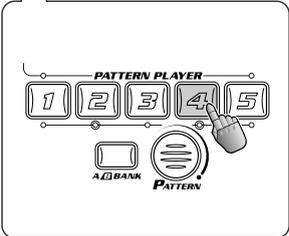
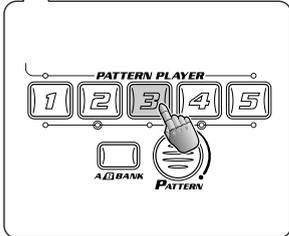
51 Patrones de un compás; todos seguidos.



Casi todos los patrones del DJX-IIB cambian cada compás (cuatro tiempos). Algunos realizan un loop en patrones de dos compases, y algunos, cada cuatro compases. Algunos patrones tienen cambios más obvios que otros (por ejemplo, escuche P59, V A1), pero todos tienen algún tipo de progresión musical o de textura que hace que la música fluya y respire.

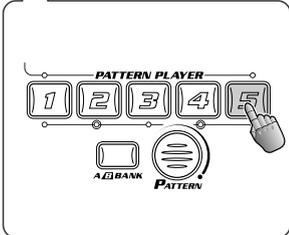
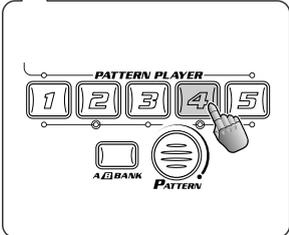
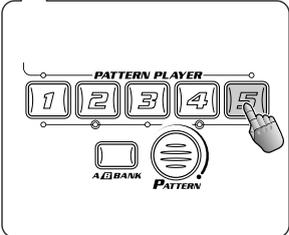
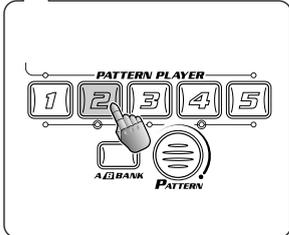
Puede crear un tipo diferente de fluidez interpretando patrones diferentes uno detrás de otro, cada uno con una duración de un solo compás. Seleccione P59, y reproduzca V A1, A2, A3, y A4 así:

One ★	Two ☆	Three ☆	Four ☆	:												
¡Déle a A1!				¡Déle a A2!				¡Déle a A4!				¡Déle a A3!				

Repita el pasaje anteriormente indicado durante aproximadamente cuatro u ocho tiempos, y a continuación cambie a esto:

One ★	Two ☆	Three ☆	Four ☆	One ★	Two ☆	Three ☆	Four ☆	One ★	Two ☆	Three ☆	Four ☆	One ★	Two ☆	Three ☆	Four ☆	:
¡Déle A5!				¡Déle a A4!				¡Déle A5!				¡Déle a A2!				

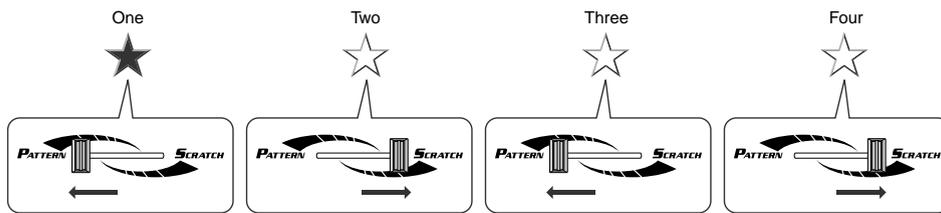
Vea con qué facilidad le permite esto crear sus propias variaciones de dos o cuatro compases. Pruebe también con algunos de los otros patrones.

Potentes consejos sobre el Crossfader

Consejo 52 Scratching rápido con el Crossfader

Esta es una manera fantástica de cambiar el sonido de un patrón y poner su toque personal de scratch en él sin interrumpir la fluidez del ritmo.

Seleccione P50 e inicie V A1. Active también Scratch 01. Mientras suena el patrón, pruebe a hacer scratching siguiendo el ritmo, simplemente para meterse en el groove. Mientras sigue trabajando con la almohadilla de Scratch, empuja el Crossfader dentro del ritmo, entre la izquierda y la derecha, así:



¡Empújelo rápido! Asegúrese de que el patrón suena en el “uno” y el “tres”, mientras su scratching lo hace en los compases graves “dos” y “cuatro”. Y siga con el scratching aunque sólo esté sonando el patrón, para seguir metido en el ritmo. Prueba otras variaciones de esto, pasando a un patrón con rellenos y acentos cortos de scratch.

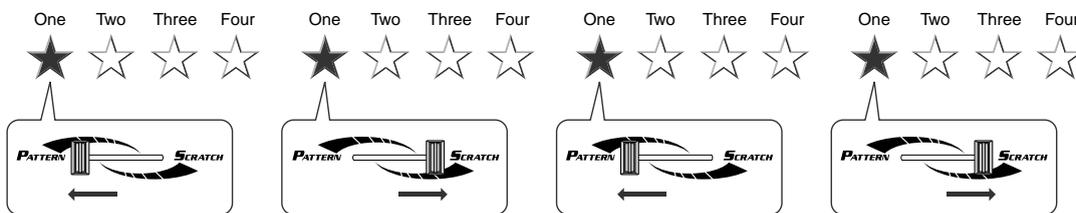
Consejo 53 Scratching largo con el Crossfader

¡Esto va a necesitar un poco de práctica! Como en el consejo nº 52 anterior, pruebe a empujar el Crossfader entre el patrón y su scratching, pero esta vez deje que el scratch siga un compás entero.

¡Eso es! Haga un scratch de cuatro compases, y a continuación vuelva a entrar con el patrón en el “uno”. El motivo de que sea complicado es que tiene que confiar en su cuerpo y en su mente para mantener el ritmo hasta que vuelva a entrar el patrón.

◆ Consejos prácticos:

- Siga el ritmo con el pie. Intente empujar el Crossfader justo antes del “uno”.
- Doble la cuenta para ritmos más lentos (ver consejo nº 5).
- Pruebe a practicar con el fader sin la almohadilla de Scratch al principio. A continuación, cuando lo tenga, meta el scratch!



Consejo 54 Loop de patrón frente a loop de scratch

Intenta los consejos 52 y 53 con un Loop de batería en lugar de un scratch! Puesto que el DJX-IIB mantiene el Loop de batería en sincronización con el patrón, puedes pasar de uno a otro sin problemas, y crear una gran cantidad de ritmos nuevos.

Seleccione uno de los loops de batería de los kits de Scratch. Intente encontrar un loop que complemente el patrón seleccionado. O, si desea efectos especiales y compases inusuales, active intencionadamente un loop que se integre en el patrón.

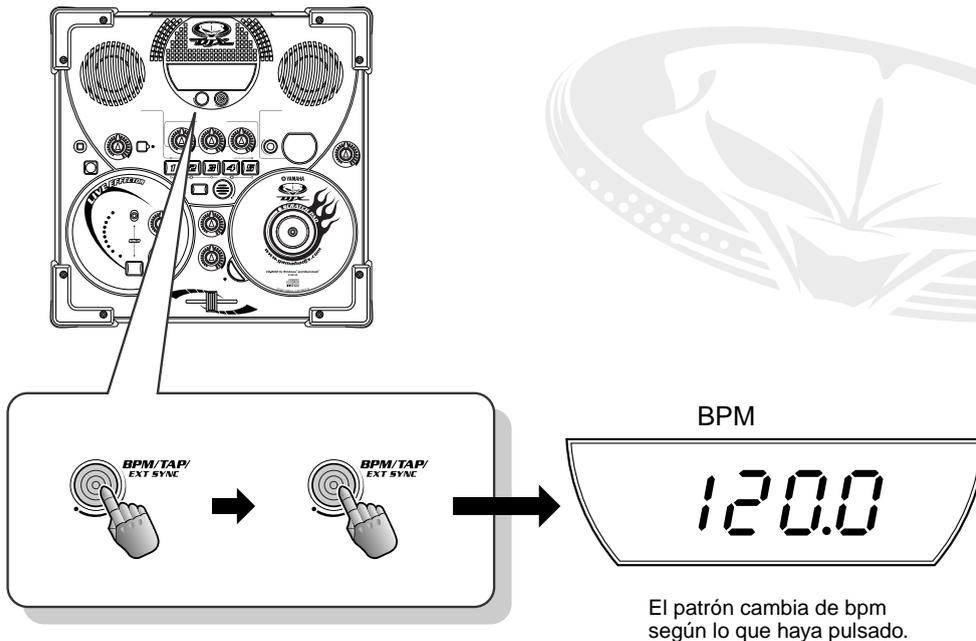
Inicie el patrón con el Crossfader a la izquierda del todo, y gire la almohadilla de Scratch justo en el “uno” para iniciar el Loop de batería. A continuación, utilice el Crossfader igual que en los consejos nº 53 y 54. Pruebe también otras entradas de ritmos, como entrar con el loop en los compases 3 y 4, por ejemplo.

Uso del botón BPM/TAP

Consejo 55 ¡Pulse el compás!



¡Cambie los bpm en tiempo real! Pulse el botón BPM/TAP dos veces rítmicamente, mientras el patrón está en marcha, y los bpm cambiarán automáticamente a la velocidad pulsada.



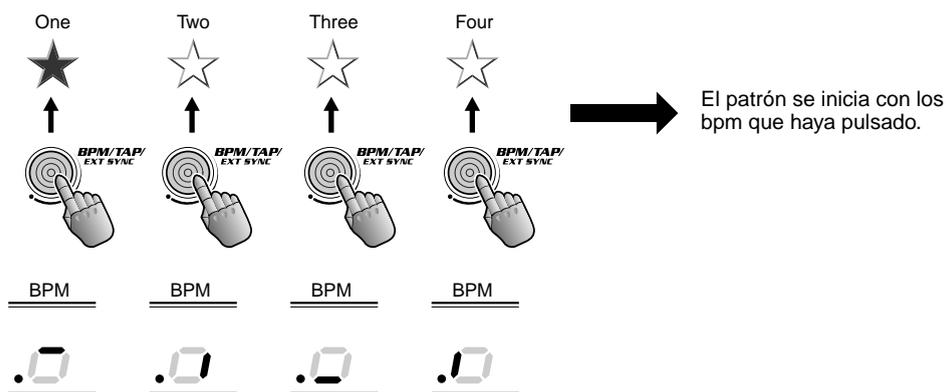
Consejo 56 Empiece con una pulsación...



También puede mantener el patrón en marcha a la velocidad que quiera simplemente con pulsarlo. Seleccione un patrón, y entonces, en lugar de activar uno de los reproductores de patrón, pulse el botón BPM/TAP cuatro veces, con ritmo, y el patrón empieza automáticamente a los bpm que haya pulsado.

Mientras está pulsando, la pantalla muestra cada una de sus pulsaciones, y a continuación muestra los bpm resultantes.

◆ **Nota técnica** Sólo se necesitan dos pulsaciones para iniciar el patrón 42, pues dicho patrón está en un compás de 2/4.



El mundo exterior

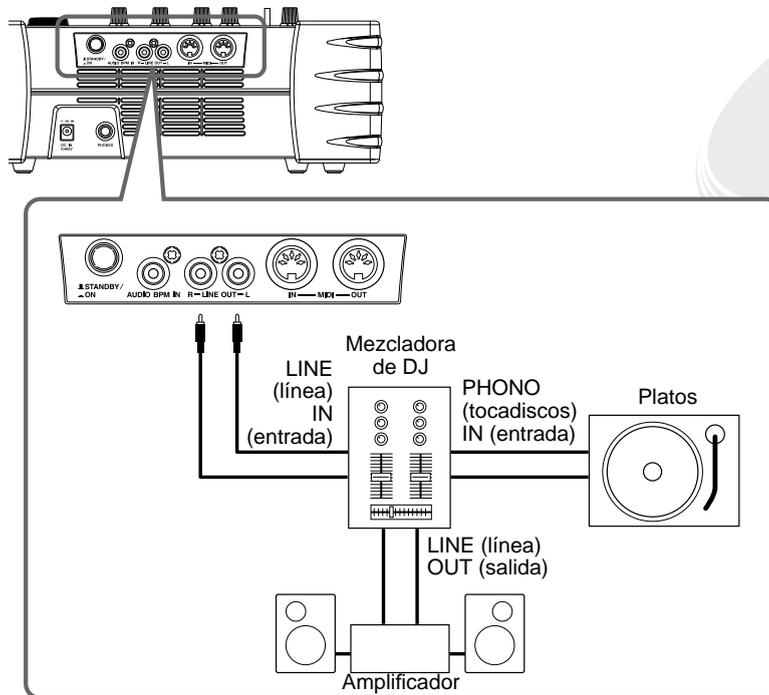
Aquí tiene un par de consejos que le introducirán en la interfaz entre el DJX-IIB y otros aparatos externos. ¡Vamos allá, y saque su sonido ahí fuera!

Consejo 57 Expansión de su equipo de DJ



El DJX-IIB puede hacer fácilmente un doble servicio como parte de un equipo de DJ más amplio. Por ejemplo, puede usted conectar las clavijas de LINE OUT (salida de línea) a dos de las entradas de una mezcladora de DJ. Conecte unos platos a los otros canales de la mezcladora de DJ, y tendrá un equipo completo de producción de música de baile con el que rivalizar con los profesionales. De esta forma podrá usted tocar el DJX-IIB así como sus temas favoritos en vinilo, y mezclarlos e intercambiarlos con los controles de la mezcladora de DJ.

Naturalmente, también puede conectar su DJX-IIB a una grabadora de MD o pletina de cassette y grabar sus interpretaciones de DJ en un disco o una cinta.

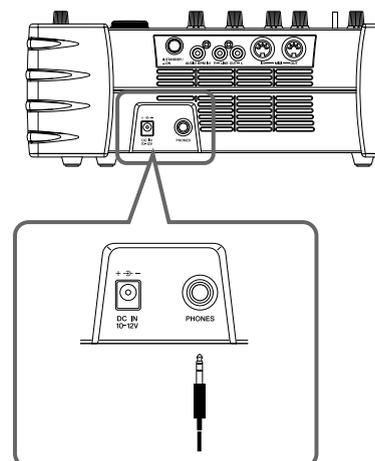


Consejo 58 Silencie los altavoces



Si está enviando el sonido del DJX-IIB a una mezcladora de DJ o a un sistema de amplificador o altavoz externo, puede que quiera cortar el sonido de los altavoces incorporados del DJX-IIB. ¡Fácil! Simplemente inserte una clavija de auriculares en la entrada de PHONES (auriculares), o conecte un juego de auriculares estéreo para supervisar el sonido del DJX-IIB.

Naturalmente, aunque los altavoces incorporados estén silenciados de esta manera, el audio sigue saliendo a través de las conexiones de LINE OUT (salida de línea).

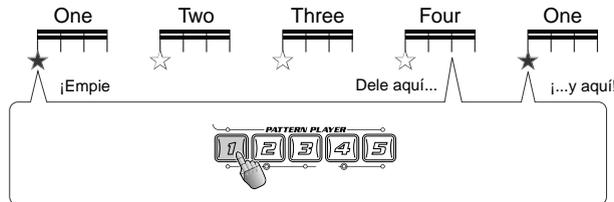


Más buenos consejos sobre el reproductor de patrones

Consejo 59 Relleno creativo 1



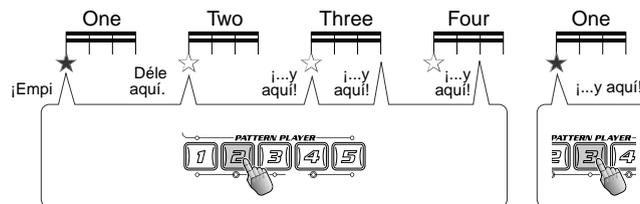
Seleccione P35 y empiece con V A1. A continuación, pulse el botón V A 1 con el siguiente ritmo.



Consejo 60 Relleno creativo 2



Seleccione P35 y empiece con V A1. Déle al botón V A2 repetidamente con el siguiente ritmo, y a continuación pulse el botón V A3 en el "uno" para cambiar el patrón.

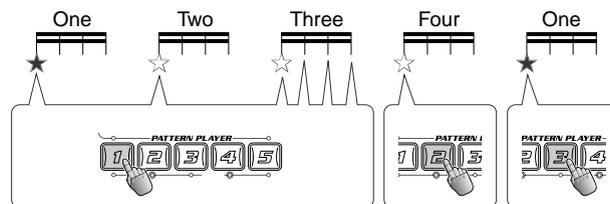


61 Reproducción de introducciones y transiciones



A veces lo mejor es hacer las cosas de forma simple. Esta es una técnica fácil pero efectiva ideal para introducciones y transiciones.

Seleccione P39 y reproduzca del V A1 al V A3 así:

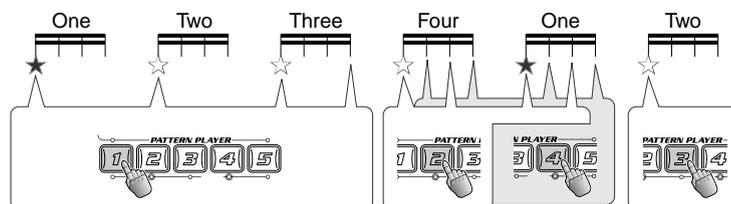


Para este tipo de trucos, lo mejor es tener los bpm firmemente en su memoria antes de iniciar el patrón. Para una variación aún más interesante (¡o peligrosa!) de esto, pruebe a empezar en el tercer compás (una pulsación por cada compás). Aunque su pulsación sea más lenta que los bpm correctos, seguirá siendo una introducción fantástica.

62 Interpretación de introducciones y transiciones, 2ª parte



Aquí hay una variación alucinante respecto al consejo 60 anterior. Use P39 otra vez para esto, y pruébelo; ¡y pruebe también alguna de sus ideas propias!



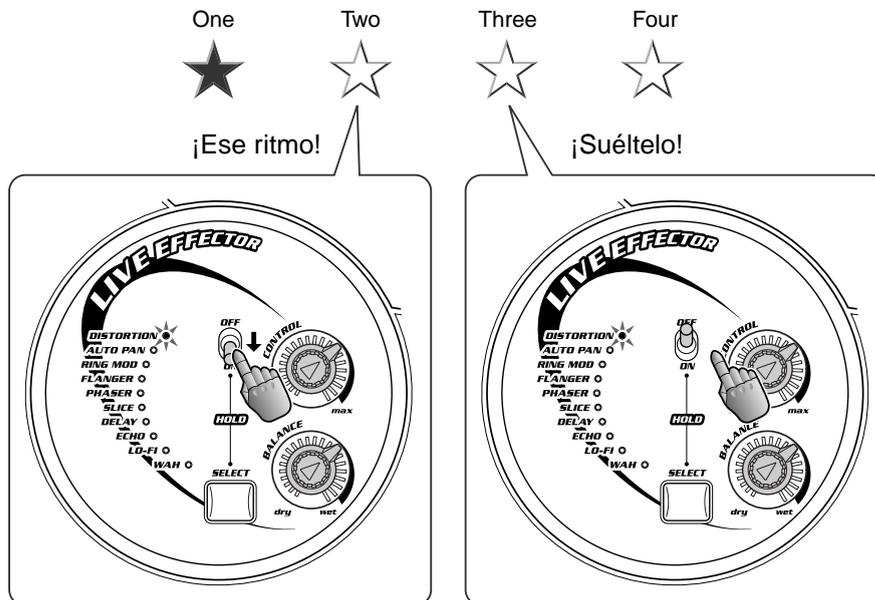
Buenos consejos para el Live Effector

Consejo 63 Distorsión



Con este pequeño truco podrá darle marcha a sus temas. Utilice el efecto de distorsión de forma selectiva, aplicándolo sólo a ritmos determinados del patrón cuando quiera añadir contundencia a ciertas partes – como por ejemplo en el segundo o tercer tiempo del compás ¡Con esto logrará un sonido de backbeat de gran contundencia y conseguirá que el ritmo alcance otros niveles!

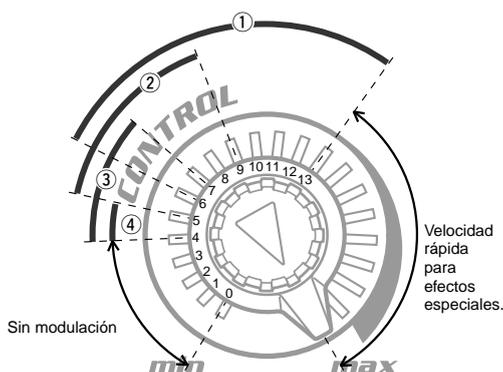
Otra forma alternativa de emplear esta técnica consiste en meter la distorsión repetidamente y de forma rítmica. Con esto conseguirá introducir nuevos acentos en el patrón y si lo usa correctamente, podrá crear un patrón totalmente diferente. Esta técnica funciona muy bien con otro tipo de efectos como el Ring Mod, Flanger y Phaser.



Consejo 64 Auto Pan



Gire lentamente el potenciómetro hasta que consiga el “punto de caramelo”, o el punto en que el auto panning sincronice los bpm y consiga el efecto rítmico que desea.



① Ciclo de 1 tiempo	Potenciómetro posición	6	7	8	9	10	11	12	13
	bpm	55	70	90	110	125	145	160	195
② Ciclo de 2 tiempos	Potenciómetro posición	5	6	7	8	9			
	bpm	70	110	140	180	200			
③ Ciclo de 3 tiempos	Potenciómetro posición	4	5	6	7				
	bpm	60	105	165	210				
④ Ciclo de 4 tiempos	Potenciómetro posición	4	5						
	bpm	80	140						

◆Consejo técnico:

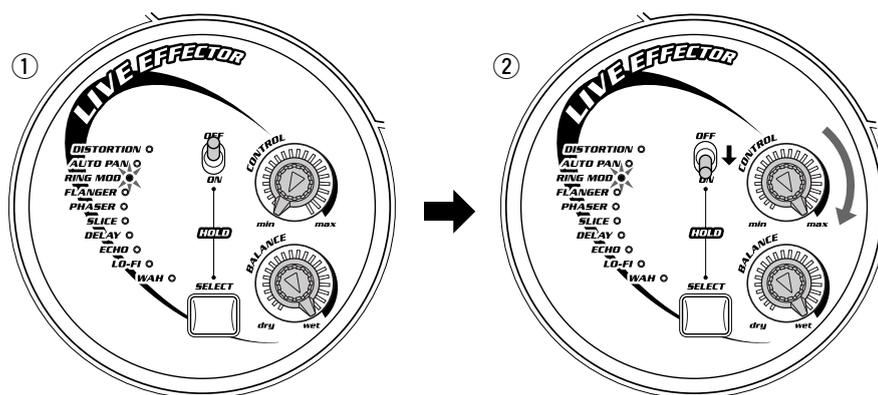
Las posiciones del potenciómetro y las indicaciones de bpm que se muestran son aproximadas; ¡su oído es el que ha de dar el veredicto final!

Consejo 65 Modulación de anillo



Como apuntábamos en el consejo nº 10, este es un efecto muy potente, por lo que es mejor que lo reserve para introducciones contundentes, transiciones y finales. A continuación le mostramos cómo puede usar la Modulación de Anillo para conseguir un clímax impresionante.

Primero ajuste el potenciómetro de CONTROL al mínimo y el de BALANCE al máximo. A continuación bloquee el efecto (de la forma indicada en el consejo nº 7) y gire de forma simultánea y muy despacio el potenciómetro de CONTROL hasta el máximo. Utilice a continuación el efecto hasta lograr la culminación, hasta conseguir el momento del clímax máximo justo antes del “uno”. Después desactive el efecto y cambie a otro patrón o variación.



¡Gire el potenciómetro MUY despacio!

Consejo 66 Flanger



Gire muy despacio el potenciómetro hasta llegar al “punto de caramelo” o el punto en el que se alcanza la sincronización del ciclo de modulación del Flanger con los bpm y consiga el efecto rítmico que desea. (Consulte la ilustración del consejo nº 64 para comprobar cuál es la relación entre las distintas posiciones del potenciómetro y los bpm)

Consejo 67 Phaser



Gire muy lentamente el potenciómetro hasta llegar al “punto de caramelo” o el punto en el que se alcanza la sincronización del ciclo de modulación del Phaser con los bpm y consiga el efecto rítmico que desea. (Consulte la ilustración del consejo nº 64 para comprobar cuál es la relación entre las distintas posiciones del potenciómetro y los bpm)

Consejo 68 Slice (troceado)

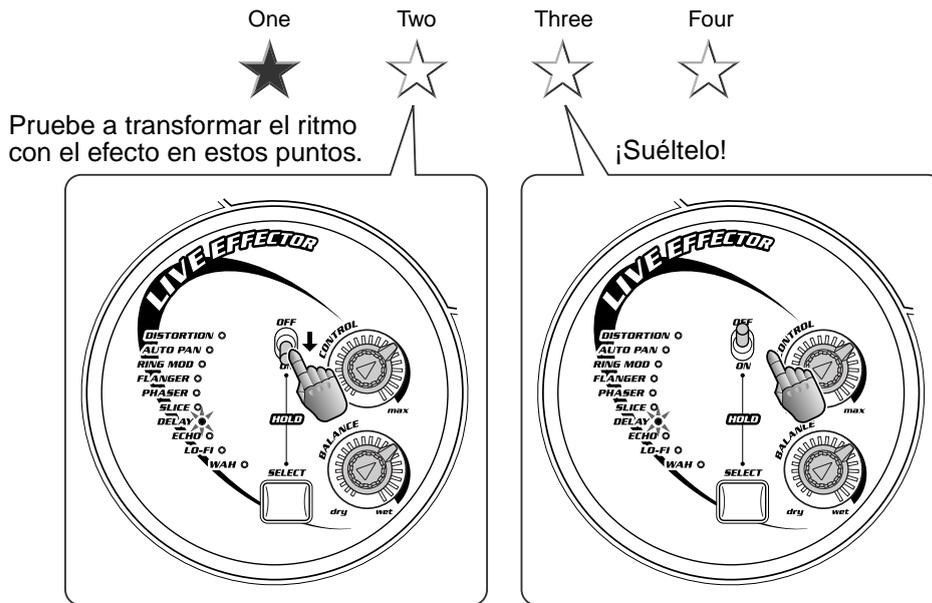


Las sensaciones de ritmo que el troceado crea dependerán del Patrón que haya seleccionado y también de la posición que haya elegido para el potenciómetro de CONTROL. ¡La clave está en experimentar! Pruebe con diferentes patrones para ver cómo les afecta el cambio de posición del potenciómetro de CONTROL. Gire el potenciómetro muy despacio y busque sus posiciones favoritas.

Consejo 69 Retardo



El empleo inteligente del retardo es la clave de una gran variedad de estilos de música dance — especialmente del dub. Para conseguir un sonido dub, gire el potenciómetro de BALANCE hasta aproximadamente las posiciones de 2 ó 3 en punto y active el efecto en compases determinados. Juegue un poco con varias combinaciones y experimente hasta que alcance el “punto de caramelo”, es decir, el punto en el que el retardo se funde con el ritmo y consigue el sonido que desea!



◆ Posición del potenciómetro y tiempo de retardo

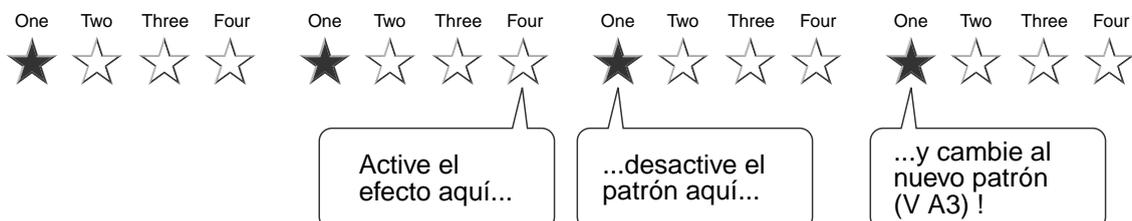
La posición del potenciómetro determina la división rítmica (en valores de notas) del retardo, sincronizando de forma automática el retardo con los bpm.

Consejo 70 Relleno con el retardo



El retardo también puede usarse como un corte o un relleno que lleve al siguiente patrón. Se necesita un poco de práctica y le da a sus cortes de ritmo una preparación, pero cuando se consigue el sonido es genial.

Ajuste los potenciómetros de CONTROL y BALANCE en las 12 en punto. Seleccione P38 y reproduzca V A1. Active el efecto justo en el “cuatro” y déle a PATTERN STOP (parar patrón) en el siguiente “uno”. Deje que resuene el retardo, y entonces entre con V A3. Experimente un poco con esto, activando el efecto una fracción de segundo antes o parando el patrón más tarde.



Consejo 71 Eco



Una gran variedad de estilos de la música dance utilizan los efectos de eco de las formas más insospechadas y singulares. El efecto de eco del DJX-IIB le permite utilizar el conocido retardo con compás de 3/4 para crear redobles y rellenos espectaculares. Con este efecto también conseguirá increíbles texturas de eco que podrá emplear en transiciones y finales.

Aquí tiene un gran truco que podrá emplear en su propia música. Seleccione P25 e inicie V A1 sólo con la percusión. (Use la mezcladora de partes para bajar la mezcla al mínimo; ver página 32.) Gire el potenciómetro de CONTROL aproximadamente a la posición de las 2 en punto y el del BALANCE a aproximadamente las 12 en punto (centro). Conecte el efecto y a continuación pare el patrón y deje que la repetición de la percusión vaya desapareciendo. Justo antes de que el sonido de la percusión desaparezca por completo, inicie el patrón con todas las partes conectadas. (Presione LOOP para conectar todas las partes).

Consejo 72 Lo-Fi



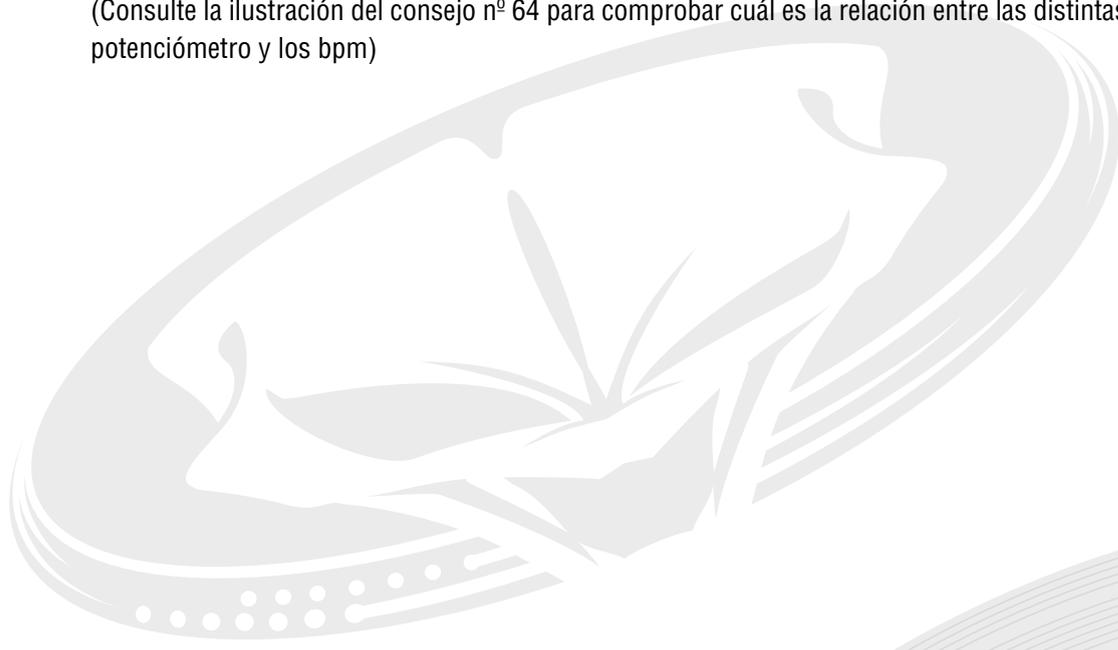
Aunque tenga sus preferencias, con frecuencia lo mejor del Lo-Fi se consigue si está en posiciones extremas, es decir, con el CONTROL y el BALANCE al máximo.

Para conseguir un sonido de radio de AM más auténtico, sitúe los botones de LOW (graves) y HIGH (agudos) del Aislador al mínimo. Emplee simultáneamente estos controles e intente que el sonido vuelva al sonido de compás grave “uno” normal apagando el efecto y llevando los botones de LOW (graves) y HIGH (agudos) hasta el centro lo más rápidamente posible.

Consejo 73 Wah



Gire el potenciómetro muy lentamente hasta llegar al “punto de caramelo” o el punto en el que se alcanza la sincronización del ciclo de modulación del Wah con los bpm y le proporcione el efecto rítmico que desea. (Consulte la ilustración del consejo nº 64 para comprobar cuál es la relación entre las distintas posiciones del potenciómetro y los bpm)



Consejos sobre el aislador y la potencia de filtro



74 ¡Ponga el aislador al máximo

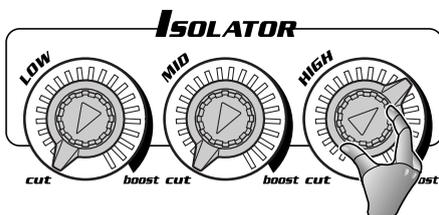


¡Reproduzca el aislador en tiempo real! ! Ponga el patrón en marcha y a continuación gire lentamente los potenciómetros hasta alcanzar la posición máxima para conseguir cambios radicales en el sonido, y todo sobre la marcha.

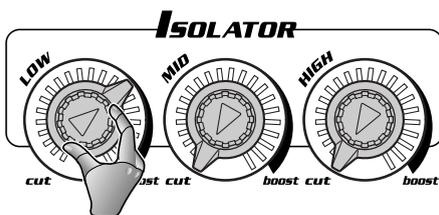
Por ejemplo, pruebe a poner el Grave y el Medio en el mínimo a la vez que sube el Agudo al máximo para conseguir un sonido metálico y agudo. O pruebe a poner el Grave al máximo para conseguir un sonido grave y sólo con bajo. También puede optar por un sonido más de radio AM poniendo el Medio en el máximo y recortando el Grave y el Agudo.

Debido a que los controles del efecto del Aislador dependen en parte del Patrón que haya seleccionado, tendrá que probar varias veces. Céntrese en un patrón con algunas variaciones y pruebe varias combinaciones con el Aislador hasta encontrar las posiciones más geniales.

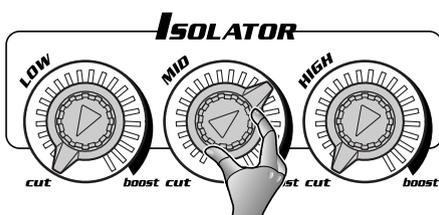
Si quiere conseguir el mejor de los efectos, realice los cambios lo más deprisa posible y subiendo y bajando los controles de forma instantánea. Además, como el ritmo es lo que importa, haga los cambios en la pulsación a tiempo en el momento justo. Practique los movimientos de los controles para que pueda ajustar con la máxima precisión el sonido de sus actuaciones.



Sonido agudo y metálico



Sonido grave y de bajo



Sonido de radio AM

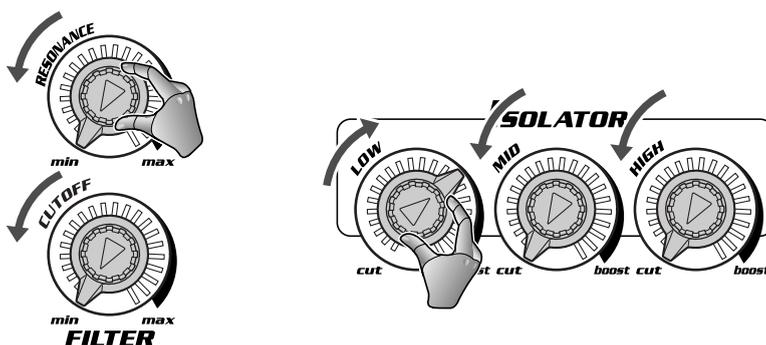


75 Mezclas más oscuras con ritmos más acentuados.



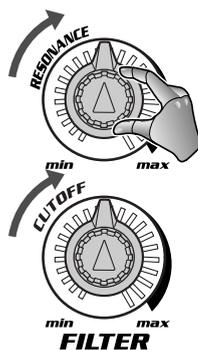
Este es un gran truco para hacer que sus mezclas se hagan más extrañas y oscuras de forma instantánea, si eso es lo busca. Es también una forma genial de conseguir sonidos más graves y profundos.

Primero, ajuste el Cutoff (corte) y Resonance (resonancia) en cero. Compruebe como todos los agudos desaparecen en el sonido y se queda sólo con la pulsación de un bajo. Puede acentuar aún más este efecto poniendo el potenciómetro de Grave del Aislador al máximo y el Medio y Agudo al mínimo.



Desde este punto de partida, pruebe a subir la resonancia. A continuación juegue con el potenciómetro de Cutoff (corte) acompasadamente con el ritmo para obtener increíbles efectos de barrido de filtro. ¡Es una forma genial de introducir las otras partes del ritmo y de conseguir texturas alucinantes!

Para que las cosas vuelvan a la normalidad, vuelva a situar los botones de Corte y de Resonancia en su posición central. ¡Hágalo en el “uno”!



Buenos consejos sobre la almohadilla de Scratch

Consejo 76 Tripletes de Scratching



El triplete es algo común a gran parte de la música hip-hop. Los tripletes son tres notas tocadas en el espacio de un compás (u otro valor de nota). Es un ritmo complicado de dominar, así que se la explicaremos paso por paso. Para estos ejercicios, seleccione P51 e inicie V A5. Active también Scratch 07.

Primero, pruebe con este ritmo sencillo de corcheas. Mientras se reproduce el patrón, marca arriba y abajo (adelante y atrás) en cada compás. Siga el ritmo con los pies y cuéntalo mientras lo marcas.

Siga el ritmo con el pie:

Recuento: 1 - y 2 - y 3 - y 4 - y

Scratch (arriba/abajo):

Ahora, prueba con tripletes de corcheas. En lugar de dos notas por cada compás, marcará tres notas. Esto es un poco difícil, pues puede que suene como si se estuviera peleando con el ritmo. Intente mantener las tres marcas lo más regulares que pueda. Puede que quiera incluso intentar marcar y contar sin el patrón, simplemente para acostumbrarse a este ritmo complicado

Siga el ritmo con el pie:

Recuento: 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 3 - 2 - 3 4 - 2 - 3

Scratch (arriba/abajo):

Vamos a seguir avanzando un poco con algunos tripletes de semicorcheas. Para eso, probablemente quiera disminuir los bpm. Así le será más fácil dominar el ritmo. Para empezar, ajuste los bpm a aproximadamente 50, y practique el ejercicio a continuación hasta que le salga. Entonces aumente la velocidad unos 5 bpm hasta 55, e inténtelo otra vez. Siga haciéndolo, aumentando la velocidad un poco más cada vez, hasta que se sienta cómodo marcando dieciséis notas a los bpm normales. Mantenga las marcas lo más regulares que pueda, sin importar los bpm.

Siga el ritmo con el pie:

Recuento: 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3

Scratch (arriba/abajo):

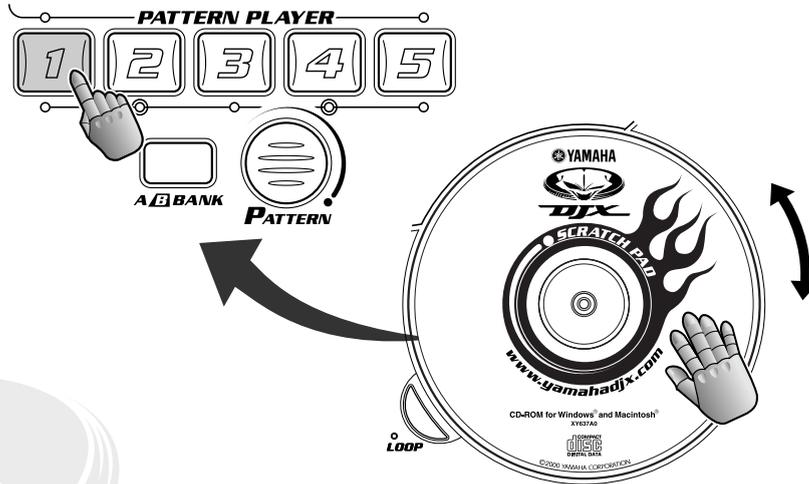
Recuerde, esto es sólo un ejercicio... Reproducir las dieciséis notas a lo largo de todo el ritmo sería aburrido. Pruebe a mezclar sus marcas, haciendo semicorcheas para un solo compás o menos, y dejando espacios o incluyendo acentos singulares.

Recuerde también que no todos los patrones del DJX-IIB son igualmente aptos para la marca con tripletes. Algunos funcionan bien, otros son un poco difíciles de marcar, y algunos otros puede que no funcionen con tripletes en absoluto. Seleccione algunos patrones diferentes y pruébelos usted mismo, probando lo que funciona y lo que no.

Consejo 77 Marcado en una introducción.



Improvise en la almohadilla de Scratch durante un compás o dos, y a continuación inicie el patrón. Para conseguirlo correctamente, querrá tener los bpm firmemente en su memoria. Por tanto, mantenga su marcado de forma simple; hacerlo así le ayudará a sentir el ritmo y a meterse en el siguiente patrón.



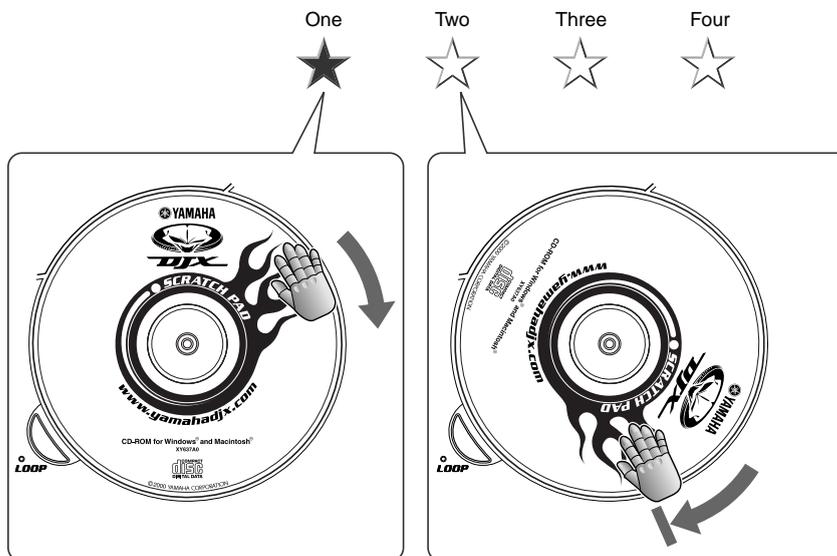
◆ Consejo útil:

Intente extraer los bpm desde la pantalla. Si la visualización de los patrones está actualmente activada, simplemente presione BPM/TAP para activar la pantalla de bpm. A continuación, siga el ritmo con el pie al mismo tiempo que la luz que destella, y marca con la misma velocidad con la que sigue el ritmo.

Consejo 78 ¡Gire un poco y pare!



Girar la almohadilla de Scratch y parar en un compás grave es uno de los trucos más geniales de la bolsa de trucos de un DJ. Empuje un poco la almohadilla de Scratch en un compás grave y párelo en el siguiente. Use esta técnica sola o con el marcado convencional adelante y atrás.



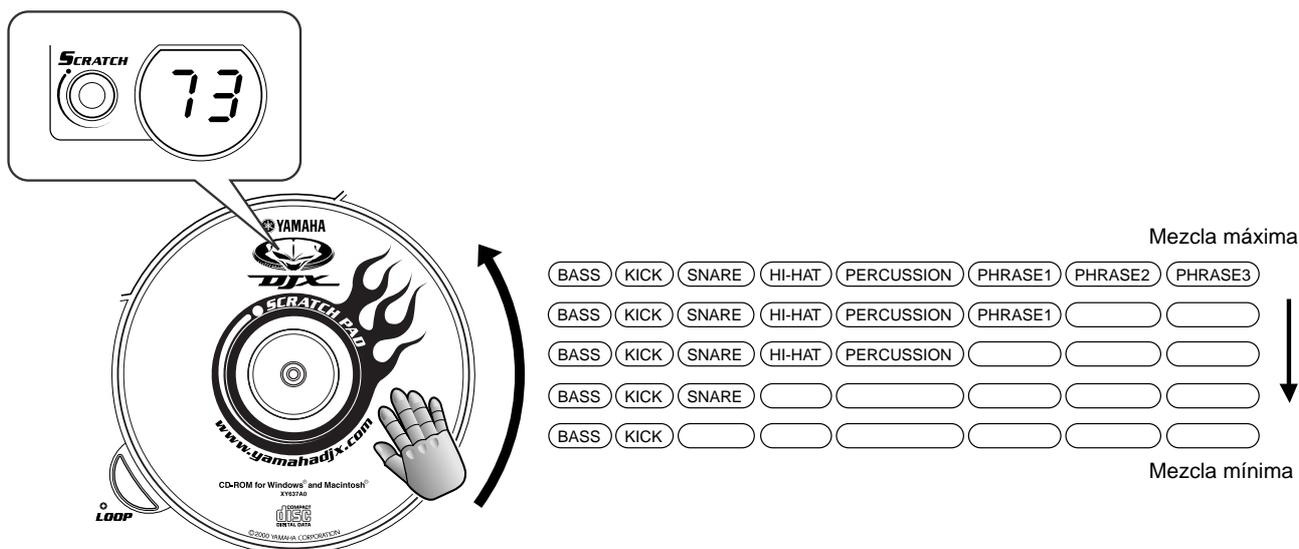
Consejo 79 Separación instrumental



Aquí tienes un otro genial que es como un fade-out (fundido), sólo que mucho más interesante.

Mientras el patrón está en marcha, seleccione Scratch 73 (mezcladora de partes). Gire la almohadilla de Scratch en el sentido contrario de las agujas del reloj para ir quitando los instrumentos de la mezcla uno por uno. Tras reproducir un par de compases sólo del último instrumento, déle a PATTERN STOP (parar patrón) justo en el “uno”.

◆ **Nota técnica** Las partes específicas que están silenciadas y el orden en el que salen y entran de la mezcla difieren según el patrón seleccionado.



Cada giro de 1/4 avanza o retrocede un “paso” en el arreglo de la mezcla de partes. Al girar la almohadilla 360° en el sentido contrario a las agujas del reloj, la mezcla bajará al mínimo. Al girarlo 360° en el otro sentido se restaura la mezcla máxima.

Consejo 80 Más mezclas de partes



Aquí hay otro ejemplo de la magia de la mezcladora de partes.

Seleccione P31, e inicie V A1. Deje que el patrón suene durante un compás, y a continuación corte algunas partes del siguiente compás. Repita y alterne con otros ajustes de la mezcladora de partes, y a continuación cambie a V A3. Esta es la receta:



One	Two	Three	Four	One	Two	Three	Four	One	Two	Three	Four	One	Two	Three	Four
★	☆	☆	☆	★	☆	☆	☆	★	☆	☆	☆	★	☆	☆	☆
															
Vuelva a introducir la mezcla entera; presione LOOP.				Sólo platillos y bajo; 1/4 de giro en el sentido contrario a las agujas del reloj.				Mezcla entera; presione LOOP.				Bajo otra vez; 3/4 de giro en el sentido contrario a las agujas del reloj.			

One Two Three Four

★ ☆ ☆ ☆



Finalmente, vuelva a la mezcla entera otra vez (presione LOOP), y pulse Variación A3 en el "uno".

Capítulo 17

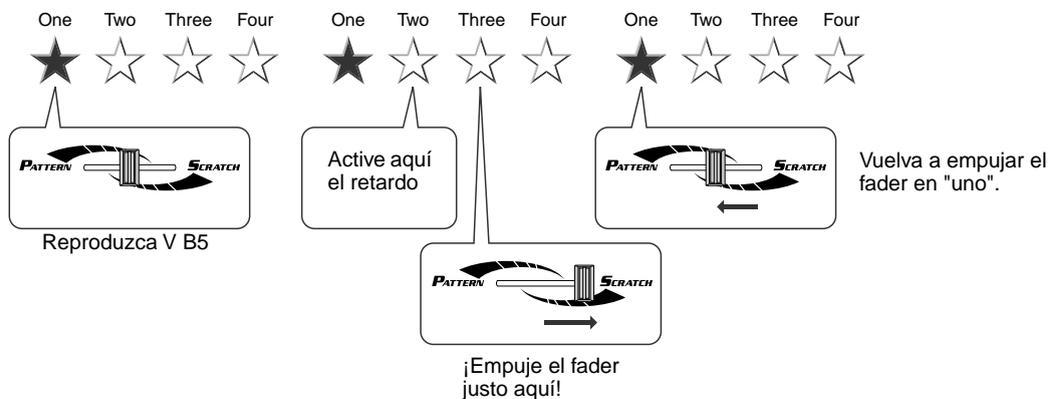
Técnicas avanzadas

Consejo 81 Relleno de retardo y corte del fader

Como en el consejo nº 69 anterior, esto le muestra otra forma de usar el retardo para un relleno, mientras empuja el Crossfader para silenciar el patrón.

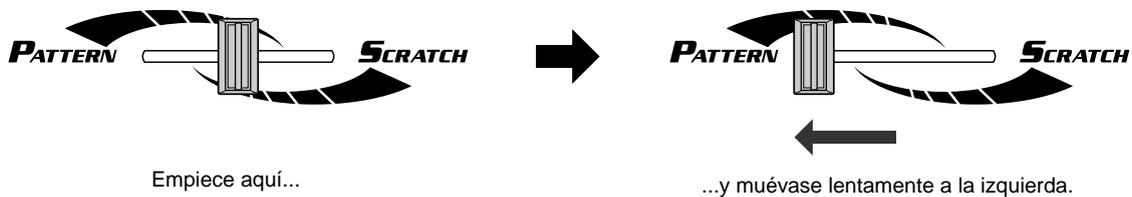
Primero, seleccione el efecto de retardo y ajuste el potenciómetro de CONTROL aproximadamente a la 1 en punto y el de BALANCE a las 12 en punto. Seleccione P47, y reproduzca V B5.

Deje sonar el patrón durante un compás. En el "dos" del 2º compás, active el efecto. Entonces, justo en el compás grave "tres", mueva el Crossfader hasta el final para cortar el patrón. Si ha hecho estas dos cosas correctamente, el retardo deberá continuar el compás y empezar a fundirse. Finalmente, apague el retardo y empuje el Crossfader otra vez al centro en el siguiente compás "uno", para volver a introducir el patrón.

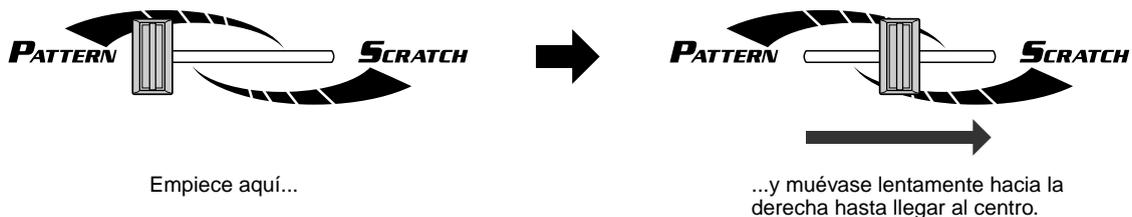


Consejo 82 ¡Introduzca y saque el scratch!

¡Ahora algunas sutilezas de mezclas! Con el Crossfader ajustado en el centro, marque con el patrón. Mientras mantiene el patrón y el marcado en marcha, mueva gradualmente (siempre muy lentamente) el Crossfader a la izquierda y su marcado irá desapareciendo.



Naturalmente, también puede trabajar en la dirección opuesta para ir introduciendo el sonido de marcado:



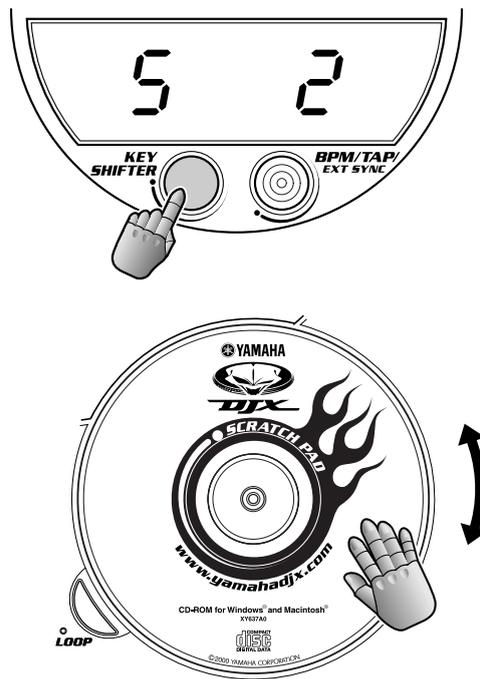


83 ¿Aburrido? Añada algunos acordes... y scratchings.



Mientras va marcando con un patrón que se repite, a veces puede que tenga la sensación de que el ritmo no va a ninguna parte. Y por mucho marcado intenso que haga no puede evitar que el patrón envejezca. La mejor manera de animar la cosa es con unos cambios de clave.

Pruebe a ajustar el cambio de clave en 2, y suelte el botón de KEY SHIFTER (cambio de clave) en el compás grave. Recuerde que no puede marcar mientras mantiene apretado el KEY SHIFTER (cambio de clave), así que intente hacer sus cambios de clave lo más cerca posible del “uno”, y a continuación vuelva al marcado.



84 ¡Abajo y fuera!



En el consejo nº 29 aprendió cómo recrear el sonido de unos platos dando un frenazo: aquí tiene una variación de ese truco. Esto disminuye la velocidad del patrón sin cambiar el tono.

Mientras el patrón está en marcha, mantenga presionado el botón de BPM/TAP y gire la almohadilla de Scratch en el sentido contrario a las agujas del reloj para disminuir gradualmente los bpm.. Una vez que los bpm estén todo lo lentos que quería, espere el compás grave adecuado y presione entonces PATTERN STOP para parar el patrón.



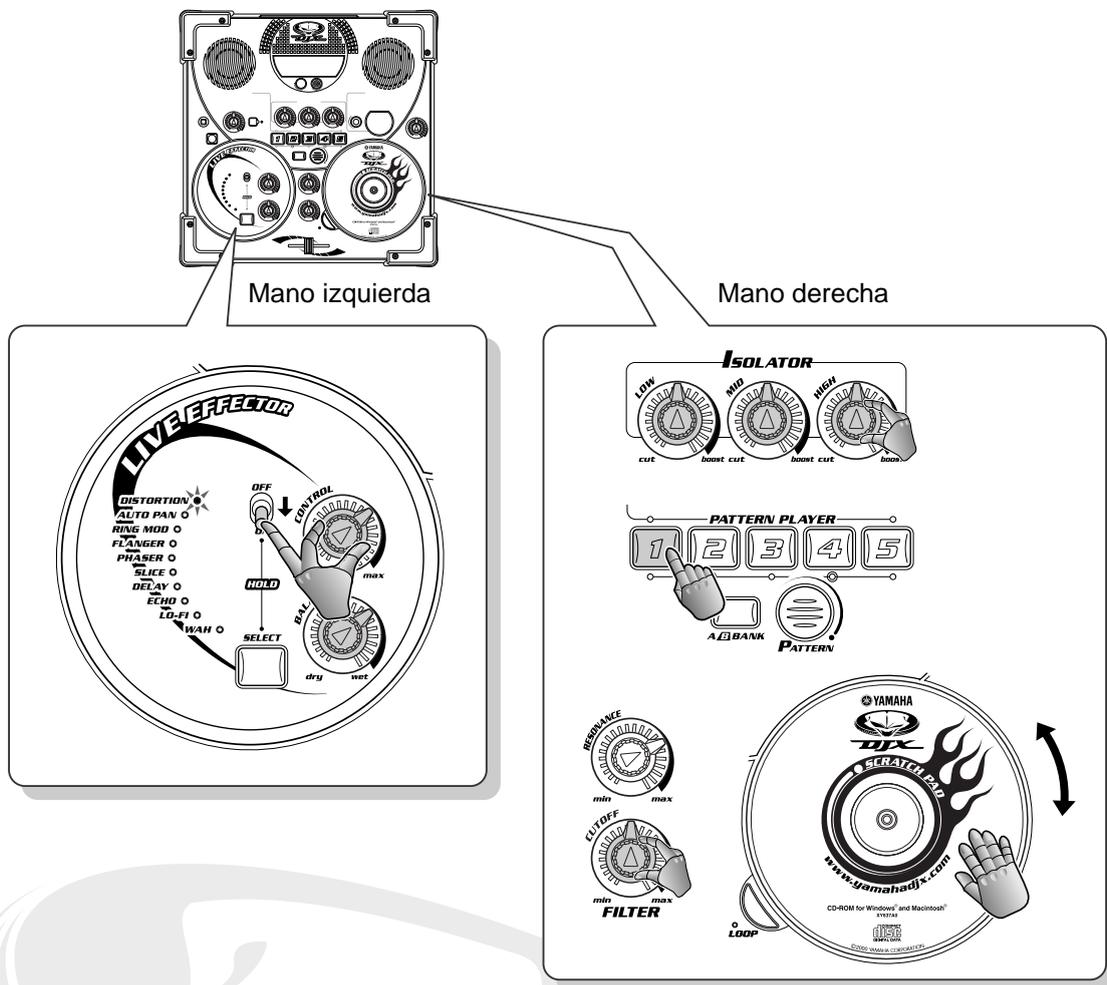
85 ¡Control de Effector con una sola mano!



Para manejar esta técnica se requiere un poco de práctica y un poco de destreza manual; ¡pero cuando la tenga dominada se convertirá en un auténtico fenómeno de los DJs!

Sujete el potenciómetro de Control con los dedos índice y pulgar, y utilice el dedo corazón para activar y desactivar el efecto. Así se consigue trabajar con el efecto de forma simultánea permitiéndole tener la otra mano libre para hacer cambios en los patrones y trabajar con la almohadilla de scratch. También puede emplear la mano derecha para modificar aún más el sonido con los potenciómetros del Aislador o del Controlador de partes.

Como siempre, mantenga un ritmo uniforme: ¡un gran DJ sólo es bueno si su ritmo también lo es!

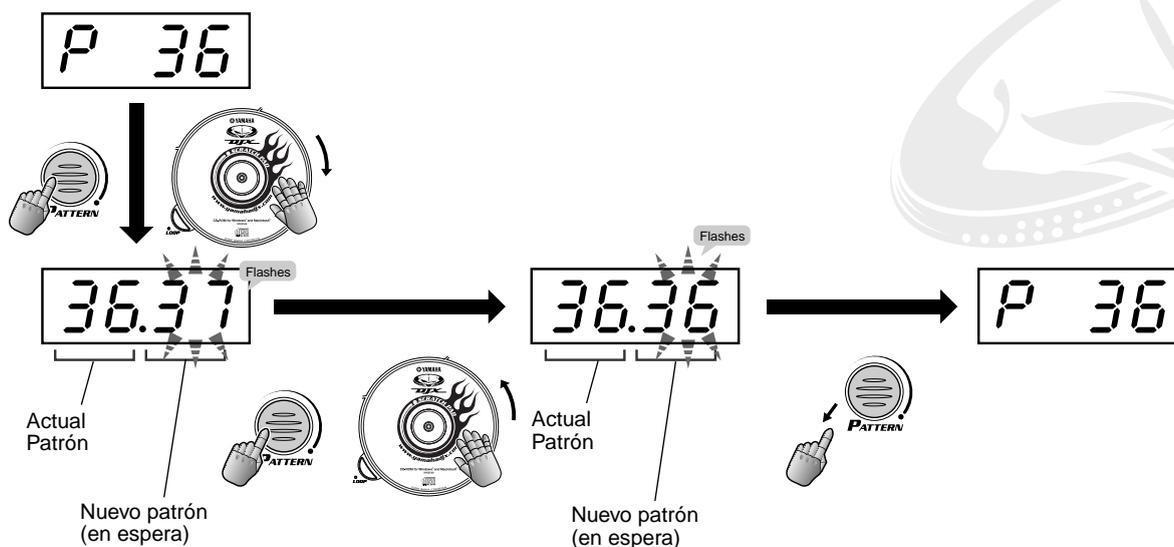


Consejo 86 ¡Reinicio instantáneo!



Una vez que haya hecho unos cuantos cambios en el filtro o los ajustes del cambio de clave, no será tan fácil volver a donde empezó. A menudo querrá volver atrás y reiniciar instantáneamente el patrón al sonido y el tono originales. Para ello, la forma más sencilla y adecuada de volver atrás es volver a seleccionar el patrón.

Mantenga presionado PATTERN y gire simultáneamente la almohadilla de Scratch en el sentido de las agujas del reloj de modo que el número de patrón en la pantalla avance un paso (+1), y a continuación retroceda otra vez (-1) para volver al patrón seleccionado actualmente. Finalmente, suelte PATTERN (patrón) para iniciar otra vez el patrón, preferiblemente en el compás grave "uno". No obstante, de esta forma podrá volver al mismo patrón con todas sus características anteriores, incluido el reajuste de la tecla de cambio de clave en "0", y lo devuelve a una situación conocida.



Consejo 87 Active la parte en el "uno"



Como decíamos antes y le volvemos a repetir: ¡asegúrese de que lo tiene en el bote! Consiga dominar el ritmo y hacer que el sonido fluya.

Cuando utilice la almohadilla de Scratch como una mezcladora de partes, cambiar las partes en el compás grave es un poco complicado. Cuando añade partes a la mezcla, debería interpretar su movimiento de almohadilla de Scratch una fracción de segundo antes del compás grave real para asegurarse de que todo fluye suavemente y usted lo tiene dominado. Sustraer partes de la mezcla (girando la almohadilla en el sentido contrario a las agujas del reloj) es más fácil y más permisivo; hágalo básicamente siempre que quiera, o siempre que quede bien.

Consejo 88 Compruebe los bpm



¿Necesita saber los bpm de alguna canción que esté en CD o vinilo? ¡Aquí tiene una herramienta para ello! Simplemente pulse el ritmo de la música mientras la escucha, y en la pantalla del DJX-IIB aparecerán automáticamente los bpm. (Asegúrese de bajar el MASTER VOLUME (volumen principal) para que no suene el patrón del DJX-IIB).



Interpretación de DJ Clase Magistral

¡Suba al siguiente nivel! Aproveche estos consejos avanzados como una plataforma para explorar todas las increíbles posibilidades de un DJ, y conviértase en un auténtico virtuoso de las mezclas.



89 Entre con un scratch y vaya a la siguiente variación



¡Un poco de trabajo para sus dedos! Este movimiento necesita algo de práctica, pero es una manera perfecta de empezar un compás con un relleno de scratch e ir a otra variación.

En el compás “cuatro”, empuje el Crossfader hasta el final y reproduzca un relleno de scratch. A continuación (en el siguiente “uno”) gire simultáneamente el Crossfader a la izquierda y déle a un nuevo botón de variación.



90 Auto-ajuste de los bpm

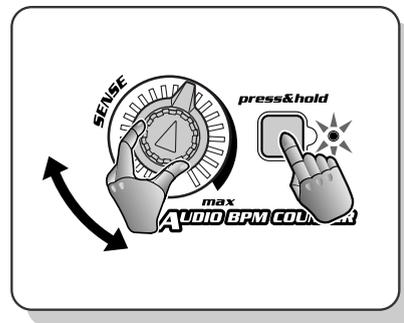
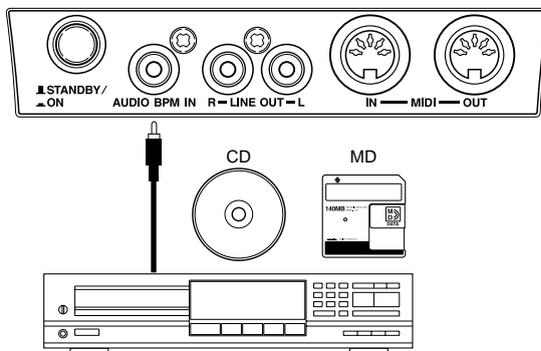


¿Tiene un ritmo que le encanta en CD o vinilo y lo quiere sincronizar con el DJX-IIB? Esta potente función le permite hacer justo eso.

El DJX-IIB “oye” el ritmo (desde una fuente de sonido externa conectada) y automáticamente se integra en el ritmo auto-ajustando los bpm del patrón que está sonando actualmente.

Para usar esto, conecte un reproductor de CD o unos platos y una mezcladora (como se muestra), y reproduzca la música de la fuente. A continuación, presione y mantenga presionado el botón de AUDIO BPM COUNTER (contador de bpm de audio) y ajuste el disco de SENSE (sentido) hasta que la luz parpadee. El ajuste óptimo se produce cuando la luz parpadea sólo en cada pulsación de la música de fuente. Para conseguir los mejores resultados, pruebe a reducir los bpm bruscamente al principio pulsándolos (consejo nº 55), y usando a continuación la función de auto-ajuste.

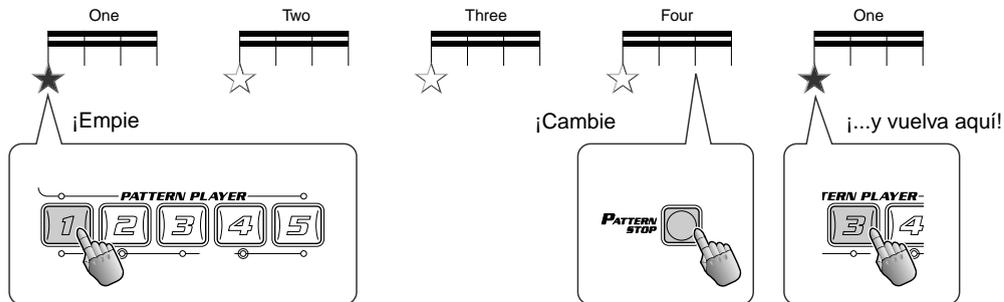
La mayoría de la música de baile (como el tecno o el house) que tiene un sonido de bombo y bajo muy pronunciado sólo en la pulsación es ideal para esta función. Sin embargo, tenga en cuenta que algunos tipos de música de fuente podrían no funcionar con esto. Si ese es el caso, utilice entonces la función de pulsación (consejo nº 55) para sincronizarse con los bpm.



Consejo 91 Relleno creativo 3



Aquí tiene una técnica magnífica para parar el patrón y volver atrás siguiendo el ritmo. Seleccione P42 y empiece con V A1. A continuación, déle a PATTERN STOP (parar patrón) y a la variación que se muestra.



Consejo 92 Entrada de Crossfader – efecto Scratch plus.



Esto requiere un poco de trabajo complicado de dedos... Pero es efectivo para añadir rellenos atmosféricos a tus temas.

Esta es la idea básica: Alternar entre el patrón y su scratching (con el Crossfader), y aplicar el efecto sólo al scratch. El truco es tener la mano izquierda haciendo dos cosas a la vez. Use el 4º o 5º dedo para encender y apagar el interruptor del Live Effector, mientras su pulgar mueve el Crossfader atrás y adelante. Mientras tanto, su mano derecha está ocupada haciendo el scratching. Pruebe a alternar compases: cuatro compases de patrón, y luego otros cuatro de scratch.

Consejo 93 Entrada de Crossfader – Delay Scratch plus



Pruebe esta variación del consejo nº 92 anterior. El retardo funciona bien como un efecto para marcar rellenos, puesto que se ajusta a los bpm y proporciona una pista sobre dónde está el compás, incluso cuando no pueda oír el patrón. Su scratching deberá ser simple, y el retardo le guiará otra vez al "uno".

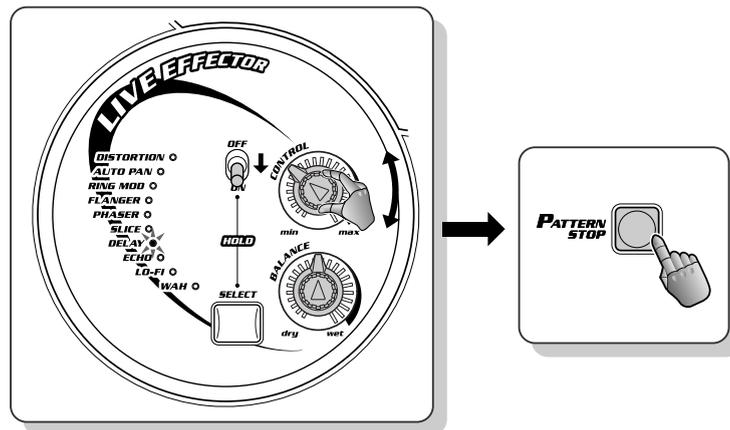
Una vez que se sienta cómodo con esta técnica, pruebe a marcar dos compases en lugar de uno. Pruebe también el efecto de eco para conseguir algunos efectos sorprendentes.

Consejo 94 Outro -tro -tro -tro



Esta es otra técnica muy popular de la chistera de trucos del productor: terminar con un eco.

Seleccione el efecto de Delay o Echo (eco). A continuación, en el último compás de todos (o los dos últimos), Conecte el efecto y manténgalo así. Entonces presione PATTERN STOP justo antes el “uno” del siguiente compás para parar el patrón. No olvide mantener activado el efecto. El Delay o el eco sólo afectan a las últimas notas del ritmo, que se funden en una repetición demorada. ¡Impresionante!



Consejo 95 ¡Todo patas arriba!



A veces, cuando toca ciertas partes de un patrón, es difícil oír dónde está el compás grave. Especialmente en una introducción. Sus oídos pueden confundirle entre lo que oye y lo que espera oír. Y entonces, cuando entra el resto del ritmo, se le van los pies (y el resto del cuerpo). Como con esta introducción con truco.

Seleccione P19. A continuación ajuste la mezcladora de partes (Scratch 73) de forma que suene la mezcla mínima. (Para hacerlo, gire la almohadilla de Scratch un poco en el sentido contrario a las agujas del reloj un par de vueltas completas). A continuación inicie V A1. Deje que suene el bajo solo durante unos cuantos compases y sienta el ritmo. No se preocupe si no le sale; las otras partes le ayudarán a meterse. Gire la almohadilla 1/4 de giro en el sentido de las agujas del reloj cada vez que quiera introducir nuevos patrones en la mezcla. ¡Hágalo gradualmente! Deje que el ritmo se vaya calentando un rato cada vez que introduzca una o varias partes. En algún lugar (probablemente cuando entra el bombo) el compás se da la vuelta y por fin puedes “oír” el ritmo.

Consejo 96 Tomando el pulso



El DJX-IIB tiene una amplia variedad de herramientas relativas a los bpm que le ayudan a lograr los bpm apropiados, como por ejemplo pulsándolos (consejo nº 55) o capturándolos desde una fuente externa (consejo nº 90 anterior). A veces puede que le parezca difícil o imposible conseguir una lectura precisa. Al final, las mejores herramientas son sus oídos.

Utilice el AUDIO BPM COUNTER (contador de bpm de audio) o la función de pulsación a cero en (lo más cerca posible) sobre los bpm de una fuente externa. A continuación, para afinar con precisión en la lectura de los bpm, inicie el reproductor de patrones en la pulsación “uno” de la música de la fuente. Si los compases permanecen sincronizados durante varios compases, es que ha encontrado los bpm adecuados. Si los compases se van separando, pruebe a ajustar los bpm manualmente, reiniciando el patrón en el “uno” cada vez. Eventualmente, acertará con los bpm correctos.



97 Aplicaciones de sincronización: uso del DJX-IIB como fuente principal



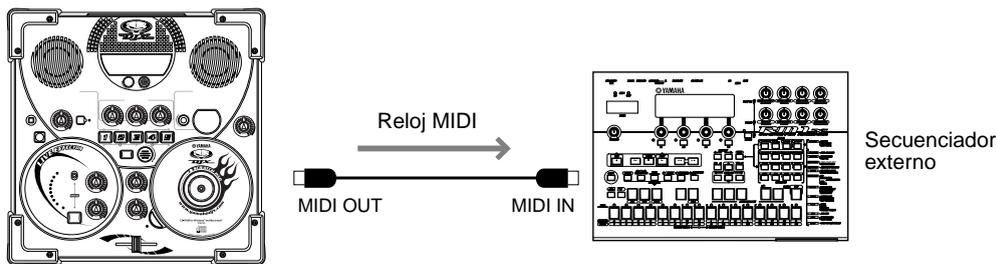
Las opciones avanzadas de sincronización del DJX-IIB le permiten sincronizarlo con el ritmo y los bpm de otro dispositivo, como un DJX-II, otro DJX-IIB, o un secuenciador externo. Sin fluctuaciones, sin salirse de la sincronización: los dos dispositivos permanecen perfectamente con el mismo “groove”. Esta sólo es una de las enormes ventajas de la música basada en la tecnología digital. Intente sincronizar dos platos, y entenderá perfectamente lo que queremos decir.

Aunque esta es sólo una de las opciones, la hemos dividido en dos consejos por separado: usar el DJX-II como dispositivo principal, y usarlo como auxiliar (en el consejo nº 98 más adelante). Si tiene un segundo dispositivo, pruébelo de las dos maneras.

Cuando se usa el DJX-IIB como dispositivo principal, puede reproducir los patrones del DJX-IIB y tener patrones y música secuenciada en un secuenciador externo sincronizado con los bpm del DJX-IIB.

1 Instale el DJX-IIB y el dispositivo externo.

Utilice un cable MIDI estándar para conectar los dos dispositivos como se muestra.



2 Ponga el dispositivo externo en “external sync.” (sincronización externa).

Para instrucciones específicas sobre el cambio de los ajustes de sincronización, consulte el manual de instrucciones del dispositivo externo.

3 Toque el DJX-IIB.

Cuando inicia y para los patrones del DJX-IIB, las canciones o patrones del dispositivo externo se inician y se paran al mismo tiempo. Igualmente, al cambiar los bpm del DJX-IIB cambian automáticamente los bpm del dispositivo externo. Todas las operaciones de reproducción funcionan en perfecta sincronización entre las dos máquinas, con el DJX-IIB como dispositivo principal.



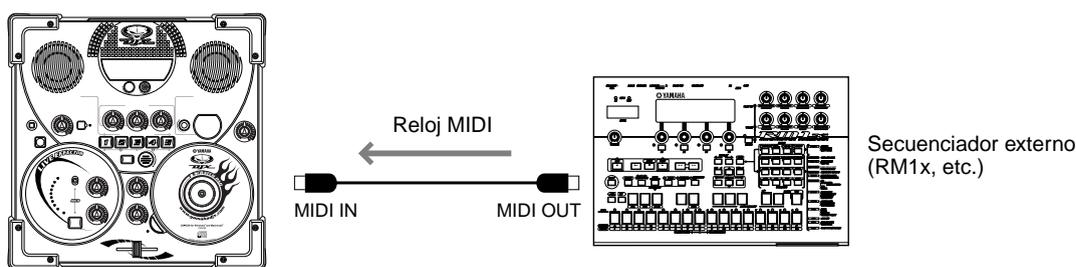
98 Aplicaciones de sincronización: uso del DJX-IIB como auxiliar



Aquí haremos lo contrario que en el consejo nº 97 de antes. Esta sofisticada aplicación le permite reproducir patrones secuenciados y datos de canciones con un secuenciador externo y tener los patrones del DJX-IIB sincronizados con los bpm de ese dispositivo.

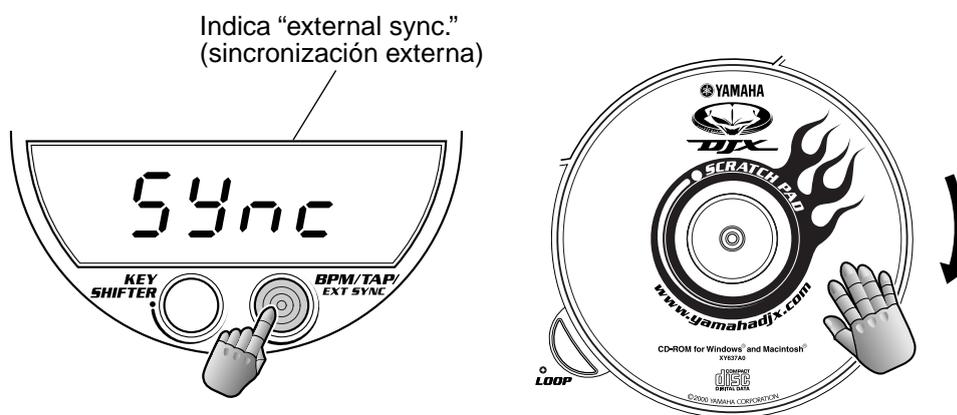
1 Instale el DJX-IIB y el dispositivo externo.

Utilice un cable MIDI estándar para conectar los dos dispositivos como se muestra.



2 Ponga el DJX-II en "external sync." (sincronización externa).

Al presionar simultáneamente BPM/TAP y girar el "scratch pad" a la derecha, un par de vueltas más del máximo de 280 hasta que aparezca "Sync" en la pantalla.



3 Toque el DJX-II.

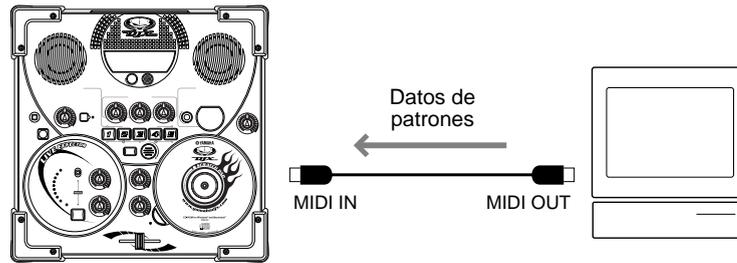
Cuando inicia y para la canción o el patrón en el dispositivo externo, los patrones del DJX-IIB comienzan y se paran al mismo tiempo. Igualmente, al cambiar los bpm del dispositivo externo cambian también los bpm del DJX-IIB. Todas las operaciones de reproducción funcionan en perfecta sincronización entre las dos máquinas, con el dispositivo externo como principal y el DJX-IIB como auxiliar.

Consejo 99 Consiga más patrones.



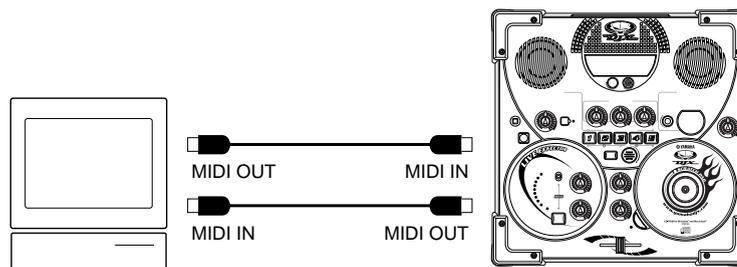
Una de las mejores cosas del DJX-II B es lo abierto de su sistema. Puede conseguir patrones adicionales en la página web del DJX en Internet (www.yamahadjx.com), y con el programa de lanzadera de patrones (en el CD-ROM que se incluye; ver consejo nº 31), cargar esos datos de patrones directamente en su DJX-II B.

Una vez que los nuevos datos de patrones están cargados, Seleccione uno de los patrones U1 - U5 para reproducir el patrón deseado. (U1 - U5 aparecen sólo cuando los datos de patrón de usuario se han cargado en el DJX-II B.) Pueden cargarse hasta cinco patrones de una vez.

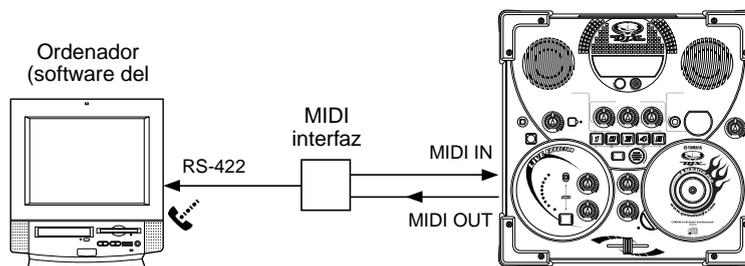


■ Conexión a un ordenador personal

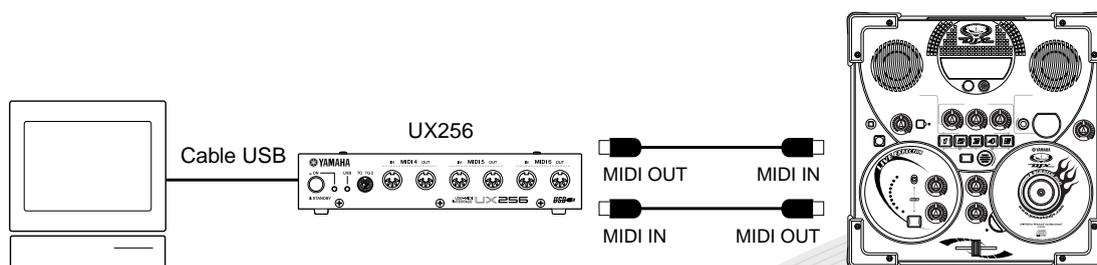
- Si el ordenador tiene instalada una interfaz MIDI, conecte la terminal de MIDI OUT (salida de MIDI) del ordenador a la terminal MIDI IN (entrada de MIDI) del DJX-II.



- Cuando use una interfaz MIDI con un ordenador de la serie Macintosh, conecte la terminal RS-422 del ordenador (módem o terminal de la impresora) a la interfaz MIDI correspondiente, y a continuación conecte la terminal MIDI OUT (salida de MIDI) de la interfaz de MIDI a la terminal MIDI IN (entrada de MIDI) del DJX-II, tal como se muestra en el diagrama a continuación.



- Cuando el ordenador tiene una interfaz USB, utilice el UX256 de Yamaha.

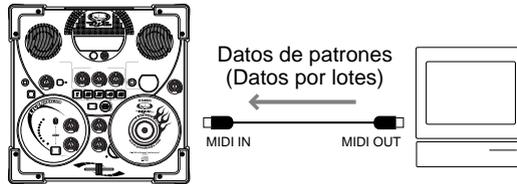


Para detalles sobre el uso del software **Pattern Launcher**, consulte el archivo de ayuda en línea en el software.



¡Hágalo usted mismo! Sí, puede crear incluso sus propios patrones para sacarle todo el partido a su DJX-IIB.

Utilice simplemente un programa de secuenciador MIDI convencional (como el XG Works) para grabar sus patrones originales como datos de MIDI, y a continuación importar estos datos al DJX-IIB utilizando el programa especial **Pattern Launcher (Lanzadera de patrones)**. Se pueden cargar datos para hasta cinco patrones (máximo de 85 KB) en el DJX-IIB.

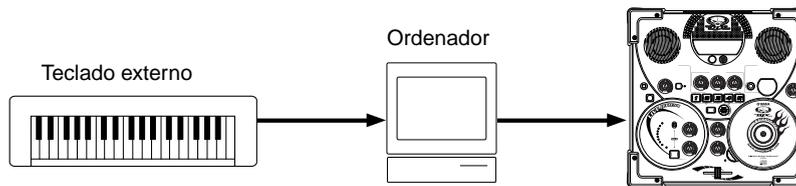


Cómo crear sus propios datos de patrones

Tal como hemos mencionado anteriormente, puede crear sus propios datos de patrones originales (en un secuenciador MIDI externo o un ordenador con programa de secuenciador) y cargarlos al DJX-IIB con el programa **Pattern Launcher (Lanzadera de patrones)**.

■ Conexiones

Conecte un teclado MIDI y el DJX-IIB al ordenador o secuenciador tal como se muestra más adelante. Estará utilizando el teclado MIDI para introducir datos en el ordenador y reproducir los sonidos del DJX-IIB.



■ Creación de datos

● Crear datos es un procedimiento relativamente simple. Sin embargo, asegúrese de seguir las instrucciones que aparecen a continuación con mucha atención para garantizar la creación correcta y la carga de los datos.

● Grabación de las partes.

● Grabe cada parte instrumental en su propio canal MIDI tal como se muestra a continuación. (El generador de tonos interno del DJX-IIB responde según estas asignaciones de canales). Para determinar el sonido concreto utilizado, inserte los cambios correspondientes del programa para cada parte. (Consulte la lista de sonidos en la página 78 para los números y sonidos de cambio de programa).

Parte	MIDI Ch. (Canal MIDI)
Bombo	9
Caja	10
Charlie	11
Percusión	12
Bajo	13
Fphrase1	14
Phrase2	15
Phrase3	16

● Grabación de cada variación

● Asegúrese de grabar las variaciones en el orden listado a continuación. Introduzca también un “meta-acontecimiento de marcado” al principio de cada variación exactamente como se muestra.

◆ NOTA:

Las indicaciones de tiempos en estas instrucciones se basan en una resolución de 480 cuadrantes por cada cuarto de nota, y se muestran en un formato de compás: tiempo: cuadrante. Por ejemplo, “111000” indica el cuadrante “000” del primer tiempo del primer compás.

● Introduzca el siguiente mensaje exclusivo del sistema al principio del todo de la secuencia (111000) antes que ningún otro dato:

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

● El primer compás (111000 - 1141479) está reservado para los datos de instalación inicial. El segundo compás (211000), hasta el final de la variación 10, se usa para los datos de patrones reales. (Ver gráfica a continuación).

Solución de problemas

PROBLEMA	POSIBLE CAUSA/SOLUCIÓN
Los altavoces emiten un sonido de “pop” cuando se encienden o se apagan.	Esto es normal, y no es motivo de alarma.
Cuando se usa un teléfono móvil se producen ruidos.	El uso de un teléfono móvil cerca del DJX-IIB puede producir interferencias. Para evitarlo, desconecte el teléfono móvil o utilícelo lejos del DJX-IIB.
El volumen está reducido o el sonido está distorsionado.	Probablemente hay que cambiar las pilas. Cambie las seis pilas o utilice un adaptador de alimentación de CA.
La calidad del sonido es cada vez peor.	
La pantalla se pone en blanco y se reajustan todos los controles del panel.	
No hay sonido incluso cuando se activa el Scratch Pad o cuando se está reproduciendo un patrón.	Compruebe que no haya nada conectado a la toma de PHONES (auriculares) del panel posterior. Cuando se enchufan unos auriculares a esta toma, no se emite ningún sonido.
No funcionan los botones del panel.	Compruebe si se están transmitiendo o recibiendo datos de lotes MIDI o no. Cuando se están transmitiendo o recibiendo datos de lotes de MIDI, no funciona ningún botón más que el de PATTERN STOP (parar patrón).
El patrón no se inicia aunque se presione el botón de PATTERN PLAYER (reproductor de patrones).	Compruebe si los BPM están en “Sync” (sincronización) o no presionando el botón [BPM/TAP]. Cuando está ajustado en “Sync” (sincronización), el dispositivo de MIDI externo puede iniciar el patrón del DJX-IIB, y el propio DJX-IIB no puede iniciar el patrón.
No funciona ninguno de los sonidos ni de las funciones del Scratch Pad.	Compruebe que el DJX-IIB no está en “external sync” (sincronización externa) (vea consejo 98). Cuando “external sync” está activado, no se puede utilizar el Scratch Pad de DJX-IIB.
El sonido está distorsionado o con ruido.	<ul style="list-style-type: none"> • Muchos de los sonidos del DJX-IIB han sido procesados o creados deliberadamente con un sonido de “lo-rez” (baja resonancia) o “grunge” para adaptarse a determinados estilos de música. • Usando los potenciómetros de CUTOFF (corte) y RESONANCE (resonancia) al máximo o cerca del máximo (especialmente cuando el potenciómetro de MASTER VOLUME – volumen principal – también está al máximo) puede producirse distorsión.

Lista de Mensajes de Error

MENSAJE DE ERROR	DESCRIPCIÓN
<i>Err 1</i>	Aparece cuando el búfer de recepción de MIDI del DJX-IIB está completo y no es posible el procesamiento. Intente reducir la cantidad de datos o aumentar el tiempo de intervalo, y vuelva a transmitir los datos.
<i>Err 2</i>	Aparece cuando se produce un error de recepción de datos MIDI, provocado por una conexión errónea o por el uso de un cable MIDI excesivamente largo.
<i>Err 3</i>	Aparece cuando los datos de lotes recibidos contienen datos de patrones ilegales. Los datos ilegales se borran automáticamente.
<i>Clr</i>	Esto aparece brevemente cuando se inicializa DJX-IIB según los preajustes de fábrica, manteniendo pulsado simultáneamente el botón LOOP y activando la potencia. Consulte los detalles en la página 13.

Especificaciones

- **PATRONES** Un total de 700 patrones y variaciones preajustadas
 - Preajuste** 70 patrones
 - Usuario** 5 patrones Hasta 85 KB para todos los patrones del usuario
 - Variación** 10

- **ALMOHADILLA DE SCRATCH**
 - Preajuste** 74 Kits Incluye función de Auto (00)

- **SONIDOS:**
 - Preajuste** 203 180 sonidos + 23 Kits de batería (accesibles sólo a través del MIDI)

- **POLIFONÍA** 32 notas max.

- **EFFECTOS:**
 - Live Effector** 10 Preajustes Distorsión, Auto Pan, Modulador de anillo, Flanger, Phaser, Slice, Delay, Eco, Lo-Fi, Wah

Reverberación

 - 11 Preajustes Accesibles sólo a través del MIDI

Chorus

 - 7 Preajustes Accesible sólo a través del MIDI

3 Aisladores de banda

 - 12dB~+12dB

Cambio de clave (Transporte)

 - 5~0~+6

BPM (Tempo) 32~280

Contador de BPM de Audio

- **CONTROLADORES:**
 - Almohadilla de Scratch**
 - ∅=120mm El CD-ROM puede cambiarse.
 - Potenciómetros de filtro**
 - Corte, resonancia
 - Potenciómetros de aislador**
 - Graves, Medios, Agudos
 - Potenciómetros del Live Effector**
 - Control, Balance
 - Otros potenciómetros**
 - Sentido, Volumen principal
 - Cross Fader** 45mm

- **PANTALLA**
 - Pantalla múltiple**
 - 7-seg. LED x 4 dígitos
 - Scratch** 7-seg. LED x 2 dígitos
 - Panel LED** LED x 18

- **DEMOSTRACIÓN**
 - 3 canciones

- **CLAVIJAS AUXILIARES**
 - MIDI**
 - MIDI IN (entrada de línea)
 - MIDI Clock In (entrada de cronómetro), Control Remoto, Generador de tonos, recepción de lotes
 - MIDI OUT (salida de MIDI)
 - MIDI Clock Out (salida de cronómetro de MIDI),
 - Audio**
 - PHONES (Auriculares)
 - LINE OUT – salida de línea - (L, R)
 - RCA Pin
 - AUDIO BPM IN (entrada de bpm de audio)
 - RCA Pin

- **AMPLIFICADORES**
 - 6W + 6W (cuando se usa un adaptador de alimentación PA-5C)

- **ALTAVOCES** 8cm x 2 Bass Reflex, envoltorio de 6 litros x 1

- **SUMINISTRO DE ENERGÍA**
 - Adaptador** PA-5B, PA-5C
 - Pilas** 6 x tamaño "D" o SUM-1 ó R-20

- **CONSUMO DE ENERGÍA**
 - 20W

- **DIMENSIONES (Ancho x Profundo x Alto)**
 - 334 x 334 x 126 mm
 - (13-3/4" x 13-1/8" x 4-1/-15")

- **PESO** 3,5kg (7 lbs., 311,84 g.)

- **ACCESORIOS SUMINISTRADOS**
 - Manual de instrucciones x 1
 - CD-ROM x 1 para Windows y Macintosh (instalado en el panel)

- **ACCESORIOS OPCIONALES**
 - Auriculares** HPE-150, HPE-3

* Las especificaciones y descripciones del presente manual de instrucciones tienen una función meramente informativa. Yamaha Corp. se reserva el derecho de cambiar o modificar los productos o especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, el equipo o las opciones podrían no ser las mismas en todos los sitios, le rogamos consulte a su distribuidor de Yamaha.

Glosario

A

Aislador..... **Consejos 18, 74, 75**

La sección de aislador le proporciona tres controles por separado (Graves, Medios y Agudos) para ajustar el tono o el timbre del sonido. Al igual que los controles de graves y agudos de un amplificador estéreo, éstos le permiten adaptar el sonido tal como quiere oírlo.

B

bpm..... **Consejos 39, 40, 55, 56, 88, 90, 96**

Abreviatura de “beats per minute” (compases por minuto). Lógicamente, un ritmo que suene a 120 bpm tendrá dos compases por segundo. Los valores de los bpm determinan la velocidad del ritmo; cuantos más bpm, más rápido será el ritmo. Esto también se denomina “tempo”.

C

Contador de bpm de audio **Consejos 90, 96**

Esta potente función le permite sincronizar un dispositivo de audio externo (como un CD, MD o disco de vinilo) con los patrones del DJX-IIB. El DJX-IIB supervisa el ritmo del dispositivo de audio y se sincroniza automáticamente con el ritmo auto-ajustando los bpm del patrón del DJX-IIB.

clave **Consejos 38, 83**

La palabra “clave” se refiere al tono básico de una pieza musical. Existen doce claves: Do, Re♭emol (o Do♯ - sostenido -), Re, Mi♭emol (o Re♯ - sostenido -), Mi, Fa, Fa♯ - sostenido - (o Sol♭emol), Sol, La♭emol (o Sol♯ (sostenido)), La, Si♭emol (o La♯ - sostenido -), y Si. En el DJX-IIB, puede cambiar la clave usando el cambio de clave. (No es importante saber los nombres de las claves. En el DJX-IIB usted cambia el nombre, esto es, la cantidad en la que cambia la clave.)

Cambiar las claves (también llamado “transportar”) añade variedad a la música. Esto también puede cambiar el carácter de una pieza, dándole más brillo o viveza a la música, o más oscuridad y suavidad.

F

Filtro **Consejos 19, 43, 44, 75**

Originalmente se utilizaban los filtros para procesar el sonido en sintetizadores analógicos. El DJX-IIB utiliza la misma instalación básica de filtro para procesar el sonido. No sólo “procesar”: el filtro tiene capacidad para alterar radicalmente y cambiar completamente el carácter del sonido. El filtro se controlado con los potenciómetros de CUTOFF (corte) y RESONANCE (resonancia) de la sección **Filtro**.

L

Live Effector..... **Consejos 7 -17, 63 -73**

Los efectos se usan para procesar el sonido y cambiarlo de diferentes maneras. En los estudios de grabación modernos, casi todos los sonidos grabados están procesados de alguna manera. En el DJX-IIB, la sección del Live Effector le proporciona diez efectos diferentes de alta calidad (los mismos efectos que utilizan los profesionales al crear sus mejores temas).

Todos los sonidos del DJX-IIB (el **Patrón**, y **la almohadilla de scratch**) se procesan mediante estos efectos. Un interruptor de palanca le permite activar y desactivar el efecto de forma sincronizada con el ritmo, y los potenciómetros especiales de CONTROL y BALANCE le permiten modular los efectos mientras suena el patrón.

Loop..... **Consejos 25, 46, 54**

Un loop (bucle) es un pasaje o una frase (normalmente) corta que se repite indefinidamente. Utilizados originariamente con grabadoras de cinta (bucles de cinta), los bucles se han infiltrado en el mundo de la muestra y la creación de música en general. A veces, los bucles se usan para crear un sonido sostenido. Más frecuentemente (y especialmente en el DJX-IIB), los loops se usan principalmente para frases rítmicas: ritmos de batería y percusión, frases de arpeggio, etc. Los patrones del DJX-IIB están hechos enteramente de loops.

La **almohadilla de Scratch** también tiene un botón de LOOP especial que le permite hacer un loop con determinadas frases rítmicas y tenerlas sincronizadas con los **patrones**.

Glosario

M

MIDI.....Consejos 97 - 100

El MIDI (abreviatura de Musical Instrument Digital Interface, o interfaz digital para instrumentos musicales) permite a instrumentos electrónicos de diferentes tipos y fabricantes “comunicarse” unos con otros. En su nivel más básico, el MIDI permite reproducir los sonidos de un instrumento desde los controles de un teclado u otro instrumento. Los usos más sofisticados incluyen la sincronización de dos o más instrumentos, el intercambio de datos entre dispositivos compatibles, o tener el equivalente a un estudio entero lleno de teclados, sintetizadores, muestreadores y cajas de ritmo controladas desde un solo ordenador.

Naturalmente, el DJX-IIB es compatible con el MIDI, y puede utilizarse de forma efectiva en cualquiera de las condiciones anteriormente indicadas. Puede sincronizar dos DJX-IIBs entre sí (o con el DJX-II), y tener los bpm de las dos máquinas ajustados para la reproducción sincronizada. Con el programa especial de Pattern Launcher (lanzadera de programas) y un ordenador, puede incluso cargar patrones nuevos y originales en el DJX-IIB.

P

ParteConsejos 32 -34, 79, 80, 87

Los patrones del DJX-IIB contienen hasta ocho partes de instrumentos por separado, cada una de las cuales tiene su propia función y sonido especial dentro del ritmo. En concreto, las partes son: Bombo, caja, charles, percusión, bajo, y frases 1 -3.

Dependiendo del patrón, cada parte puede tener un sonido completamente diferente. Por ejemplo, la parte del bajo en un patrón puede ser un bajo acústico suave mientras en otro patrón puede ser un bajo zumbante de sintetizador.

Utilizando la potente función **mezcladora de partes** con el **Scratch Pad** (vea los consejos 32 - 34), puede cambiar disposición de las partes sobre la marcha, a medida que se reproduce el patrón.

Patrón..... Consejos 1 - 6, 48 - 51, 59 - 62, 99, 100

Los patrones son los bloques básicos de construcción del sonido del DJX-IIB. Cada patrón es un pasaje musical / rítmico continuo que se repite sin parar. Los patrones contienen diferentes **partes** instrumentales, como bajo, bombo, caja, charles, percusión, y (dependiendo del patrón) otros instrumentos tonales como guitarra, órgano, cuerdas, etc. Cada patrón principal tiene diez **variaciones**, que pueden usarse juntas para conseguir una mayor variedad en la interpretación.

Los diferentes patrones tienen longitudes diferentes, pero todos ellos basados en longitudes de cuatro tiempos denominadas “compases”. En otras palabras, un patrón puede tener una longitud de ocho tiempos (dos compases) o dieciséis (cuatro compases), pero todos los patrones giran alrededor de una cuenta básica de “1-2-3-4.” La clave para desarrollar un buen ritmo y usar musicalmente los patrones requiere conocer esta cuenta de cuatro compases y sentirla en su cuerpo.

PulsaciónConsejos 55, 56, 88, 96

El DJX-IIB tiene una práctica función de pulsación que le permite cambiar o ajustar los bpm del instrumento con sólo pulsar un ritmo con el botón BPM/TAP. Esto puede utilizarse para iniciar un patrón automáticamente a la velocidad pulsada, o para cambiar instantáneamente los bpm de un patrón que esté sonando actualmente.

S

scratch, scratchingConsejo 20 - 31, 44 - 47, 52 - 54, 76 - 80, 82, 83, 89, 92, 93

Esto proviene de una técnica de reproducir los platos mediante la cual el DJ hace retroceder y avanzar la grabación con la aguja apoyada, creando un ruido como de arañazo. En el DJX-IIB, el scratching se hace con la **Almohadilla de Scratch**

V

VariaciónConsejos 3, 48, 49, 89

Cada uno de los 70 **patrones** del DJX-IIB contiene en realidad diez patrones separados, llamados “Variaciones”. Cada variación, como su propio nombre indica, es una versión diferente del ritmo del patrón básico. Hay dos tipos de variaciones: principal y relleno. Las variaciones principales se usan para el ritmo constante de la música, mientras las de relleno se usan normalmente como cambios y transiciones dinámicas. En general, cuanto más alto es el número de variación, más relleno o complejo se hace el ritmo.

Indice

A

Adaptador de CA.....12
 Agudo (Aislador)24, 52
 Aislador24, 52, 73
 Almohadilla de Scratch9, 10, 26, 55
 AUDIO BPM COUNTER
 (contador de bpm de audio)9
 Auto Pan.....21, 48

B

Bajo.....32, 68
 Balance (Live Effector)20
 Banco.....9, 15
 bombo32, 68
 bpm19, 37, 45, 61, 62
 bpm, auto-ajuste62
 bpm, pulsación.....45

C

Caja.....32, 68
 Cambio de clave.....9, 36
 Charlie32, 68
 clave36, 59
 Clavijas de LINE OUT (salida de línea)11, 46
 CONTADOR DE BPM DE AUDIO (
 contador de bpm de audio).....62
 Control (Live Effector)20
 copia de seguridad de datos13
 Corte.....25, 39
 Crossfader26, 34, 35, 44, 63
 Cutoff (corte)53

D

Delay (retardo).....22
 Demostración9
 Distorsión.....21, 48
 Drum Kit List.....80

E

Eco23, 51
 efectos5, 20, 48, 73
 Entrada AUDIO BPM IN11, 62
 Especificaciones72

F

filtro9, 25, 53, 73
 finales (outro)64
 Flanger.....21, 49
 Frase.....32, 68

G

Glosario73
 Grave (Aislador)24, 52

H

HOLD20

I

inicialización.....13
 introducción47, 55

K

kits (Almohadilla de Scratch)26

L

Lista de Mensajes de Error71
 Live Effector (efectos en directo)20, 48
 Lo-Fi.....23, 51
 Loop (Almohadilla de Scratch)9, 29, 40, 44, 73

M

Medio (Aislador)24, 52
 Mezclador de partes32
 Mezcladora de partes56
 MIDI65, 66, 67, 68, 69
 MIDI Data Format83
 Modulación de anillo21, 49

P

Pantalla9
 Parada de patrones14
 Parar patrón.....9
 Parte32, 74
 Patrón14, 74
 Patrones, crear sus propios68
 Pattern Launcher (lanzadera de patrones).....68
 Pattern List.....77
 Percusión32, 68
 Phaser.....22, 49
 PHONES (auriculares)11
 potenciómetro9, 20, 24, 25, 39, 48, 52

R

relleno16, 47, 50, 58, 63
 Reproductor de patrones14
 Resonancia.....25, 73
 Retardo.....50

Índice

S
scratch, scratching.....74
secuenciador65, 66, 67
Sentido62
Slice (troceado)22, 49
Sync8
Sync (sincronización)37, 40, 65, 66

T
Tono y bpm40
transposición.....36

V
variación.....74
Voice List78
Volumen9, 13, 38

W
Wah.....23, 51

Pattern List/Pattern-Liste/Liste des motifs/Patrones predeterminados

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

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

Voice List/Voice-Liste/Liste des voix/Lista de sonidos

- The Voices of the DJX-IIB listed below cannot be selected directly from the DJX-IIB panel. However, you can select them and play them from a connected MIDI device, such as a MIDI keyboard, sequencer or MIDI-equipped computer.

- Die unten aufgelisteten Stimmen des DJX-IIB können nicht direkt aus dem Bedienfeld des DJX-IIB gewählt werden. Obgleich Sie die Stimmen wählen können und von einem angeschlossenen MIDI-Gerät, wie z. B. ein MIDI-Keyboard, Sequenzer oder ein mit MIDI ausgerüsteter Computer, wiedergeben können.

Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
MSB	LSB		
HYPER MIX			
0	123	96	DJX-IIB
KEYBOARD			
0	112	4	Funky EP
0	0	1	Bright Piano
0	0	7	Clavi
0	0	9	Glocken
0	0	11	Vibes
0	0	12	Marimba
ELECTRIC PAD			
0	112	17	Jazz Organ
0	112	18	Rock Organ
0	113	16	Cheez Organ
0	114	17	Miss U
0	115	17	R&B Organ
0	0	17	Perc Organ
SYNTH PAD			
0	112	90	Sequenza
0	112	94	Insomnia
0	112	95	Wave 2001
0	113	91	Amber
0	112	91	Trance
0	0	89	Warm Pad
0	0	90	Poly Synth Pad
0	0	92	Bowed Pad
0	0	94	Halo Pad
0	0	95	Sweep Pad
ACOUSTIC PAD			
0	112	48	Strings 1
0	112	50	Syn Strings
0	113	50	String Pad
0	0	48	Strings 2
0	0	49	Strings 3
0	0	52	Choir Aah
GUITAR			
0	113	26	Octave
0	112	27	Clean 1
0	113	27	60's Clean
0	112	28	Muted
0	0	26	Jazz
0	0	27	Clean 2
0	0	30	Dist.
0	112	30	Dist.5th
SYNTH LEAD			
0	115	84	Fuzz line
0	113	84	Talkbox
0	114	84	Acid Sync
0	112	84	Adrenaline
0	112	85	Fragile
0	112	83	Cut Glass
0	0	82	Calliope Lead
BASS LEAD			
0	112	87	Killer S
0	118	87	Reso-X
0	117	87	Choppy
0	115	87	Happy Vibes
0	116	87	Tri Touch
0	119	87	Sync
0	0	87	Bass&Lead

Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
MSB	LSB		
SQUARE LEAD			
0	116	80	Alien
0	115	80	Psyche
0	112	80	Square Lead1
0	113	80	Square Lead2
0	0	80	Square Lead3
SAW LEAD			
0	122	81	Breaklt
0	117	80	MC-Line
0	117	81	Scary
0	120	81	Movelt
0	119	81	Robot Lead
0	116	81	Fat
0	115	81	Seq Ana
0	118	81	Stab
0	112	81	Saw Lead1
0	113	81	Saw Lead2
0	0	81	Saw Lead3
ACOUSTIC LEAD			
0	112	73	Coco Flute
0	112	61	Bright Brass
0	114	62	Techno Brass
0	113	62	Jump Brass
0	0	56	Trumpet
0	0	59	Mute. Trumpet
0	0	61	Brass Section
0	0	62	Synth Brass1
0	0	63	Synth Brass2
0	0	65	Alto Sax
0	0	73	Flute
RESONANCE BASS			
0	113	38	Techno Bass
0	116	38	Kickin'B
0	114	38	Bassline
0	117	38	NuFloor
0	115	38	Fish303
0	119	38	NuSwing
0	112	38	Synth Bass1
0	0	38	Synth Bass2
ANALOG BASS			
0	112	39	Analog Bass
0	114	39	Snap Bass
0	115	39	Old Mini
0	116	39	Power Bass
0	117	39	Dub Bass
0	118	39	Factory
0	119	39	Hyper
0	120	38	Hard-Syn
0	120	39	Dist-Syn
0	121	39	Techno
0	113	39	Blip Bass
0	118	38	H-Bass
0	121	38	Sin Bass
0	122	38	OB Bass
0	122	39	Sub Osc
0	0	39	Syn Bass
BASIC BASS			
0	112	33	Finger Bass
0	112	34	Pick Bass

Voice List/Voice-Liste/Liste des voix/Lista de sonidos

- Il est impossible de sélectionner directement les voix du DJX-IIB dont le nom se trouve ci-dessous à partir du panneau du DJX-IIB. Vous pouvez toutefois les sélectionner et les jouer à partir d'un périphérique MIDI, tel qu'un clavier, un séquenceur ou un ordinateur MIDI.

- Los sonidos del DJX-IIB que se incluyen a continuación no pueden seleccionarse directamente desde el panel DJX-IIB. No obstante, puede seleccionarlos y tocarlos desde un dispositivo MIDI conectado, como un teclado MIDI, un secuenciador o un ordenador equipado con MIDI.

Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
MSB	LSB		
0	112	35	Fretless
0	0	32	Aco. Bass
0	0	35	Fretless
SCRATCH			
0	123	80	Scratch 1F
0	123	81	Scratch 1B
0	123	82	Scratch 2F
0	123	83	Scratch 2B
0	123	84	Scratch 3F
0	123	85	Scratch 3B
0	123	86	Scratch 4F
0	123	87	Scratch 4B
SFX			
0	123	56	Reverse
0	112	126	Turntable
0	0	96	Rain
0	0	101	Goblins
0	0	102	Echoes
HIT			
0	113	55	Sharp Hit
0	113	115	Claps-X
0	0	113	Agogo
HUMAN VOICE			
0	123	0	Ain't Going Out (1)
0	123	1	Ain't Going Out (2)
0	123	2	Beat
0	123	3	Clap Your Hands
0	123	4	Club
0	123	5	Com On
0	123	6	DJ
0	123	7	Feel The Bass (1)
0	123	8	Feel The Bass (2)
0	123	9	Feel The Bass (3)
0	123	10	Huhh
0	123	11	Kickin'It
0	123	12	Massive
0	123	13	Movelt
0	123	14	My Flow Is Tight (1)
0	123	15	My Flow Is Tight (2)
0	123	16	My Flow Is Tight (3)
0	123	17	OK
0	123	18	Peace
0	123	19	Play That Beat (1)
0	123	20	Play That Beat (2)
0	123	21	Play That Beat (3)
0	123	22	Respect Is Due (1)
0	123	23	Respect Is Due (2)
0	123	24	Respect Is Due (3)
0	123	25	Scratchin'
0	123	26	The House
0	123	27	Uuh!
0	123	28	What's Going Down (1)
0	123	29	What's Going Down (2)
0	123	30	What's Going Down (3)
0	123	31	Wow
0	123	32	Yeah What's Up (1)
0	123	33	Yeah What's Up (2)
0	123	34	Yeah What's Up (3)
0	123	35	Yo Baby (1)

Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
MSB	LSB		
0	123	36	Yo Baby (2)
0	123	40	I am Your DJ (robot) (1)
0	123	41	I am Your DJ (robot) (2)
0	123	42	I am Your DJ (robot) (3)
0	123	48	Rock The House (robot) (1)
0	123	49	Rock The House (robot) (2)
0	123	50	Rock The House (robot) (3)
0	123	44	Feel The Vibe (robot) (1)
0	123	45	Feel The Vibe (robot) (2)
0	123	46	Feel The Vibe (robot) (3)
0	123	52	The Real Bass (robot) (1)
0	123	53	The Real Bass (robot) (2)
0	123	54	The Real Bass (robot) (3)
DRUM LOOP			
0	123	68	Drum Loop T1
0	123	69	Drum Loop T2
0	123	70	Drum Loop T3
0	123	71	Drum Loop T4
HOP LOOP			
0	123	64	Drum Loop H1
0	123	65	Drum Loop H2
0	123	66	Drum Loop H3
0	123	67	Drum Loop H4
HYPER DRUM KIT			
127	0	5	Analog Kit1
127	0	8	Analog Kit2
127	0	10	Analog Kit3
127	0	13	Analog Kit1D
127	0	14	Analog Kit2D
127	0	12	RhBox Kit
127	0	9	Hard Kit
127	0	11	Break Kit
127	0	6	Dance Kit
127	0	4	Electronic Kit1
126	0	0	Electronic Kit2
126	0	1	B900 Kit
126	0	2	DJX Kit
126	0	3	BD Kit
126	0	4	SD Kit
126	0	5	HH Kit
126	0	6	Human Kit
126	0	7	Scratch Kit
BASIC DRUM KIT			
127	0	0	Standard Kit1
127	0	1	Standard Kit2
127	0	2	Room Kit
127	0	3	Rock Kit
127	0	7	Jazz Kit

Drum Kit List/Drum Kit-Liste/Liste kits de percussion/

- [Grey Box] : Same as Standard Kit1.
- [Grey Box] : Same as the kit to the immediate left.
- The Keyboard Note Numbers (#) and Note names shown in this list apply to all kits, with the exception of Voice #190 (Electronic Kit2), #191 (B900 Kit), #192 (DJX Kit), #196 (Human Kit) and #197 (Scratch Kit).
- In order to properly hear Voices #190 (Electronic Kit2), #191 (B900 Kit), and #192 (DJX Kit), play notes on the keyboard one octave lower than indicated.
- In order to properly hear Voices #196 (Human Kit) and #197 (Scratch Kit), play notes on the keyboard one octave higher than indicated.
- Key Off & Alternate Assign : These are applicable only for kits whose Bank MSB#=127.

- [Grey Box] : Identisch mit Standard-Kit.
- [Grey Box] : Identisch mit Kit unmittelbar links davon.
- Die in dieser Tabelle aufgeführten Notennummern der Tastatur (#) und die Notennamen gelten für alle Kits mit Ausnahme von Stimme #190 (ElectronicKit2), #191 (B900Kit), #192 (DJX Kit), #196 (HumanKit) und #197 (ScratchKit).
- Schlagen Sie auf der Tastatur die Tasten eine Oktave höher als angezeigt an, um die Stimmen #190 (ElectronicKit2), #191 (B900Kit) und #192 (DJX Kit) korrekt zu reproduzieren.
- Schlagen Sie auf der Tastatur die Tasten eine Oktave tiefer als angezeigt an, um die Stimmen #196 (HumanKit) und #197 (ScratchKit) korrekt zu reproduzieren.
- Key Off & Alternate Assign : Nur anwendbar auf Kits mit Bank MSB#=127.

Voice #				198	199	200	201	189	180	188	202	181	186		
Bank MSB#				127	127	127	127	127	127	127	127	127	127		
Bank LSB#				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Program #				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Keyboard Note#	Note	MIDI Note#	Note	Key off	Alternate assign	Standard Kit1	Standard Kit2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit1	Analogue Kit1	Dance Kit	Jazz Kit	Analog Kit2	Hard Kit
25	C#	0	13	C#	-1	3	Surdo Mute								
26	D	0	14	D	-1	3	Surdo Open								
27	D#	0	15	D#	-1		Hi-Q								
28	E	0	16	E	-1		Whip								
29	F	0	17	F	-1	4	Scratch H								
30	F#	0	18	F#	-1	4	Scratch L								
31	G	0	19	G	-1		Finger Snap								
32	G#	0	20	G#	-1		Click								
33	A	0	21	A	-1		Metronome Click								
34	A#	0	22	A#	-1		Metronome Bell								
35	B	0	23	B	-1		Seq Click L								
36	C	1	24	C	0		Seq Click H								
37	C#	1	25	C#	0		Brush Tap								
38	D	1	26	D	0	O	Brush Swirl								
39	D#	1	27	D#	0		Brush Slap								
40	E	1	28	E	0	O	Brush Swirl W/Attack			Reverse Cymbal					
41	F	1	29	F	0	O	Snare Roll								
42	F#	1	30	F#	0		Castanet			Hi Q					
43	G	1	31	G	0		Snare H Soft	Snare H Soft2	SD Elec M	Snare L	SD Elec H2	SD Analog 2		SD T8 1	SD Hard 1
44	G#	1	32	G#	0		Sticks								
45	A	1	33	A	0		Bass Drum L	Bass Drum L2		Bass Drum H	Bass Drum H	BD Analog 2		BD Analog	BD Hard 1
46	A#	1	34	A#	0		Open Rim Shot	Open Rim Shot2				SD Analog Open Rim			SD Hard 2
47	B	1	35	B	0		Bass Drum M		Bass Drum H3	BD Rock	BD Analog 1L	BD Analog 3		BD T8 2	BD Hard 2
48	C	2	36	C	1		Bass Drum H	Bass Drum H 2	BD Rock	BD Rock 2	BD Analog 1H	BD Analog 4	BD Jazz	BD T8 3	BD Hard 3
49	C#	2	37	C#	1		Side Stick				Analog Side Stick 1			T8 Side Stick	
50	D	2	38	D	1		Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	SD Elec M	SD Analog 1H	SD Analog 3	SD Jazz L	SD T8 3L
51	D#	2	39	D#	1		Hand Clap								
52	E	2	40	E	1		Snare H Hard	Snare H Hard2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Elec H	SD Analog 1L	SD Analog 4	SD Jazz H	SD T8 3M
53	F	2	41	F	1		Floor Tom L	Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1	SD Analog 1H	Jazz Tom 1	T8 Tom 1	Hard Tom 1
54	F#	2	42	F#	1	1	Hi-Hat Closed				Analog HH Closed1	Dance HH Closed1		T8 HH 1 Closed1	
55	G	2	43	G	1		Floor Tom H	Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2		Jazz Tom 2	T8 Tom 2	Hard Tom 2
56	G#	2	44	G#	1	1	Hi-Hat Pedal				Analog HH Closed2	Dance HH Closed2		T8 HH 1 Closed2	
57	A	2	45	A	1		Low Tom	Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3		Jazz Tom 3	T8 Tom 3	Hard Tom 3
58	A#	2	46	A#	1	1	Hi-Hat Open				Analog HH 1 Open	HH Open2		T8 HH 1 Open 1	
59	B	2	47	B	1		Mid Tom L	Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4		Jazz Tom 4	T8 Tom 4	Hard Tom 4
60	C	3	48	C	2		Mid Tom H	Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5		Jazz Tom 5	T8 Tom 5	Hard Tom 5
61	C#	3	49	C#	2		Crash Cymbal 1				Analog Cymbal				
62	D	3	50	D	2		High Tom	Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6		Jazz Tom 6	T8 Tom 6	Hard Tom 6
63	D#	3	51	D#	2		Ride Cymbal 1								
64	E	3	52	E	2		Chinese Cymbal								
65	F	3	53	F	2		Ride Cymbal Cup								
66	F#	3	54	F#	2		Tambourine								
67	G	3	55	G	2		Splash Cymbal								
68	G#	3	56	G#	2		Cowbell				Analog Cowbell				
69	A	3	57	A	2		Crash Cymbal 2								
70	A#	3	58	A#	2		Hand Clap 1								
71	B	3	59	B	2		Ride Cymbal 2								
72	C	4	60	C	3		Bongo H								
73	C#	4	61	C#	3		Bongo L								
74	D	4	62	D	3		Conga H Mute				Analog Conga H				
75	D#	4	63	D#	3		Conga H Open				Analog Conga M				
76	E	4	64	E	3		Conga L				Analog Conga L				
77	F	4	65	F	3		Timbale H								
78	F#	4	66	F#	3		Timbale L								
79	G	4	67	G	3		Agogo H								
80	G#	4	68	G#	3		Agogo L								
81	A	4	69	A	3		Cabasa								
82	A#	4	70	A#	3		Maracas				Analog Maracas				
83	B	4	71	B	3	O	Samba Whistle H								
84	C	5	72	C	4	O	Samba Whistle L								
85	C#	5	73	C#	4		Guiro Short								
86	D	5	74	D	4	O	Guiro Long								
87	D#	5	75	D#	4		Claves				Analog Claves				
88	E	5	76	E	4		Wood Block H								
89	F	5	77	F	4		Wood Block L								
90	F#	5	78	F#	4		Scratch Push								
91	G	5	79	G	4		Scratch Pull								
92	G#	5	80	G#	4	2	Triangle Mute								
93	A	5	81	A	4	2	Triangle Open								
94	A#	5	82	A#	4		Shaker								
95	B	5	83	B	4		Hand Clap 2								
96	C	6	84	C	5		Hand Clap 3								
97	C#	6	85	C#	5										
98	D	6	86	D	5										Bell Tree 2
99	D#	6	87	D#	5										Bell Tree 3
100	E	6	88	E	5										BD T8 2
101	F	6	89	F	5										SD T8 4
102	F#	6	90	F#	5										SD T8 3H
103	G	6	91	G	5										SD T8 3L
104	G#	6	92	G#	5										T8 HH 2 Closed1
105	A	6	93	A	5										T8 Cowbell
106	A#	6	94	A#	5										T8 HH 2 Closed2
107	B	6	95	B	5										T8 Tambourine
108	C	7	96	C	6										T8 HH 2 Open
															T8 Guiro
															Metal

Lista de batería

- [] : Identique au kit standard
- [] : Identique au kit de gauche
- Les numéros des touches au clavier (#) et le nom des notes qui figurent dans cette liste s'appliquent à l'ensemble des kits, à l'exception des voix #190 (ElectronicKit2), #191 (B900Kit), #192 (DJX Kit), #196 (HumanKit) et #197 (ScratchKit).
- Afin d'obtenir un son correct pour les voix #190 (ElectronicKit2), #191 (B900Kit) et #192 (DJX Kit), jouez les notes au clavier une octave plus haut que ce qui est indiqué.
- Afin d'obtenir un son correct pour les voix #196 (HumanKit) et #197 (ScratchKit), jouez les notes au clavier une octave plus bas que ce qui est indiqué.
- Touche Off & Affectation alternative: applicables uniquement pour les kits dont le numéro de banque est MSB#=127.

- [] : Igual que el kit estándar.
- [] : Igual que el kit inmediatamente a la izquierda.
- Los números de notas del teclado (nº) y los nombres de nota que figuran en esta lista sirven para todos los kits, con excepción del sonido nº 190 (ElectronicKit2), del 191 (B900Kit), del 192 (DJX kit), del 196 (HumanKit) y del 197 (ScratchKit).
- Para oír correctamente los sonidos nº 190 (ElectronicKit2), nº 191 (B900Kit) y nº 192 (DJX Kit), toque las notas del teclado una octava más alta de lo anotado.
- Para oír correctamente los sonidos nº 196 (HumanKit) y nº 197 (ScratchKit), toque las notas del teclado una octava más bajo de lo anotado.
- Tecla desactivada y Asignación alterna: son aplicables únicamente para kits con nº de banco MSB = 127.

Voice #		198	182	187	185	183	184	190	
Bank MSB#		127	127	127	127	127	127	126	
Bank LSB#		0	0	0	0	0	0	0	
Program #		0	10	11	12	13	14	0	
Keyboard	MIDI	Standard Kit1		Analog Kit3	Break Kit	RhBox Kit	Analog Kit1D	Analog Kit2D	Electronic Kit2
Note#	Note	Note#	Note						
25	C# 0	13	C# -1						
26	D 0	14	D -1						
27	D# 0	15	D# -1						
28	E 0	16	E -1						
29	F 0	17	F -1						
30	F# 0	18	F# -1						
31	G 0	19	G -1						
32	G# 0	20	G# -1						
33	A 0	21	A -1						
34	A# 0	22	A# -1						
35	B 0	23	B -1						
36	C 1	24	C 0						
37	C# 1	25	C# 0						
38	D 1	26	D 0	O					
39	D# 1	27	D# 0						
40	E 1	28	E 0	O					
41	F 1	29	F 0	O					
42	F# 1	30	F# 0						
43	G 1	31	G 0						
44	G# 1	32	G# 0						
45	A 1	33	A 0						
46	A# 1	34	A# 0						
47	B 1	35	B 0						
48	C 2	36	C 1						
49	C# 2	37	C# 1						
50	D 2	38	D 1						
51	D# 2	39	D# 1						
52	E 2	40	E 1						
53	F 2	41	F 1						
54	F# 2	42	F# 1	1					
55	G 2	43	G 1						
56	G# 2	44	G# 1	1					
57	A 2	45	A 1						
58	A# 2	46	A# 1	1					
59	B 2	47	B 1						
60	C 3	48	C 2						
61	C# 3	49	C# 2						
62	D 3	50	D 2						
63	D# 3	51	D# 2						
64	E 3	52	E 2						
65	F 3	53	F 2						
66	F# 3	54	F# 2						
67	G 3	55	G 2						
68	G# 3	56	G# 2						
69	A 3	57	A 2						
70	A# 3	58	A# 2						
71	B 3	59	B 2						
72	C 4	60	C 3						
73	C# 4	61	C# 3						
74	D 4	62	D 3						
75	D# 4	63	D# 3						
76	E 4	64	E 3						
77	F 4	65	F 3						
78	F# 4	66	F# 3						
79	G 4	67	G 3						
80	G# 4	68	G# 3						
81	A 4	69	A 3						
82	A# 4	70	A# 3						
83	B 4	71	B 3	O					
84	C 5	72	C 4	O					
85	C# 5	73	C# 4						
86	D 5	74	D 4	O					
87	D# 5	75	D# 4						
88	E 5	76	E 4						
89	F 5	77	F 4						
90	F# 5	78	F# 4						
91	G 5	79	G 4						
92	G# 5	80	G# 4	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						
97	C# 6	85	C# 5						
98	D 6	86	D 5						
99	D# 6	87	D# 5						
100	E 6	88	E 5						
101	F 6	89	F 5						
102	F# 6	90	F# 5						
103	G 6	91	G 5						
104	G# 6	92	G# 5						
105	A 6	93	A 5						
106	A# 6	94	A# 5						
107	B 6	95	B 5						
108	C 7	96	C 6						

Drum Kit List/Drum Kit-Liste/Liste kits de percussion/Lista de batería

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

MIDI Data Format/MIDI-Datenformat/ Format de données MIDI/Formato de datos MIDI

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

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

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

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

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

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

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

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

MIDI Data Format/MIDI-Datenformat/Format de données MIDI/Formato de datos MIDI

■ Channel/Mode/Realtime Messages

o : available

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

MIDI Data Format/MIDI-Datenformat/Format de données MIDI/Formato de datos MIDI

■ System Exclusive Messages

Universal System Exclusive

o : available

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

XG standard

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

Bulk dump

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

Others

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

MIDI Data Format/MIDI-Datenformat/Format de données MIDI/Formato de datos MIDI

■ MIDI Parameter Change Table

MIDI PARAMETER CHANGE TABLE (EFFECT)

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

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

■ Effect Map

REVER BLOCK

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

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

CHORUS BLOCK

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

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

VARIATION BLOCK

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

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

MIDI Data Format/MIDI-Datenformat/Format de données MIDI/Formato de datos MIDI

■ About MIDI remote control

About MIDI IN channel and DJX-IIB parts

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

MIDI IN channel

channel	
1	---- Reserved ----
2	---- Reserved ----
3	---- Reserved ----
4	Remote
5	---- Reserved ----
6	---- Reserved ----
7	---- Reserved ----
8	---- Reserved ----
9	Pattern Kick
10	Pattern Snare
11	Pattern Hi-Hat
12	Pattern Percussion
13	Pattern Bass
14	Pattern Phrase 1
15	Pattern Phrase 2
16	Pattern Phrase 3

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

About MIDI remote control

Remote Control Data

Functions	Panel Operation	MIDI Data Format
Scratch Pad	Scratch Pad function selection	** = Scratch Kit Number Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 02H) Program Change (C3H, **H)
	Scratch Pad rocking	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	Clockwise	Note (93H, 5FH, **H)
	Counterclockwise	Note (93H, 60H, **H)
	Overall Pitch Control	Breath Controller MSB (B3H, 02H) Breath Controller LSB (B3H, 22H)
	Pitch Control	Pitch Bend(E3H)
	Volume	Volume (B3H, 07H)
	LOOP on/off	
	Loop off	Sustain (B3H, 40H, 00H)
	Loop on	Sustain (B3H, 40H, 7FH)
Fader	FADER position	Expression (B3H, 0BH, **H) **= 00 - 7FH)
Pattern	Pattern Variation selection	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	BANK A1	Note (93H, 48H, **H)
	BANK A2	Note (93H, 49H, **H)
	BANK A3	Note (93H, 4AH, **H)
	BANK A4	Note (93H, 4BH, **H)
	BANK A5	Note (93H, 4CH, **H)
	BANK B1	Note (93H, 4DH, **H)
	BANK B2	Note (93H, 4EH, **H)
	BANK B3	Note (93H, 4FH, **H)
	BANK B4	Note (93H, 50H, **H)
	BANK B5	Note (93H, 51H, **H)
	Pattern number selection	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 01H) Program Change (C3H, **H) ** = Pattern Number Preset: 00H - 45H User: 46H - 4AH
	PART MIXER setting	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	BASS+KICK	—
	PHRASE1+2+3	—
	KICK+HI-HAT	—
	BASS	Note (93H, 3FH, **H)
	KICK	Note (93H, 40H, **H)
	SNARE	Note (93H, 41H, **H)
	PHRASE1	Note (93H, 42H, **H)
	HI-HAT	Note (93H, 43H, **H)
	PHRASE2	Note (93H, 44H, **H)
	PERC	Note (93H, 45H, **H)
	PHRASE3	Note (93H, 46H, **H)
	TOGGLE	—
Filter Knobs	CUTOFF knob	Brightness (B3H, 4AH, **H)
	RESONANCE knob	Harmonic Content (B3H, 47H, **H) **= 00 - 7FH)

MIDI Data Format/MIDI-Datenformat/Format de données MIDI/Formato de datos MIDI

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

MIDI Implementation Chart/MIDI-Implementierungstabelle/ Feuille d'implémentation MIDI/Gráfico de implementación MIDI

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

Date :17-MAR-2000
Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	x	1 - 16	
Channel Changed	x	1 - 16	
Mode Default	x	3	
Messages	x	x	
Altered	*****	x	
Note Number : True voice	x	0 - 127	
	*****	0 - 127	
Velocity Note ON	x	o 9nH,v=1-127	
Note OFF	x	o 9nH,v=0 or 8nH	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bend	x	o	
Control Change	0,32 x 1 x 6,38 x 7,10 x 11 x 64 x 71-74 x 84 x 91,93 x 96,97 x 100,101 x	o o o o o o o o o o o	Bank Select Modulation wheel Data Entry Expression Sustain Sound Controller Portamento Control Effect Depth RPN Inc,Dec RPN LSB,MSB
Prog Change : True #	x	o 0 - 127	

System Exclusive	x	o *	
: Song Pos.	x	x	
Common : Song Sel.	x	x	
: Tune	x	x	
System : Clock	o	o	
Real Time:Commands	o	o	
Aux :All Sound OFF	x	o(120,126,127)	
:Reset All Cntrls	x	o(121)	
:Local ON/OFF	x	x	
Mes- :All Notes OFF	x	o(123-125)	
sages:Active Sensing	x	o	
:Reset	x	x	
Notes:	* For details, see "MIDI Data Format" on page 83.		

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

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

o : Yes
x : No

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(class B)

OBSERVERA!

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

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

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

(standby)

Entsorgung leerer Batterien (nur innerhalb Deutschlands)

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

(battery)

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

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

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

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

NORTH AMERICA

CANADA

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

U.S.A.

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

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

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

BRAZIL

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

ARGENTINA

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

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

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

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

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

IRELAND

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

GERMANY/SWITZERLAND

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

AUSTRIA

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

THE NETHERLANDS

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

BELGIUM

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

FRANCE

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

ITALY

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

SPAIN/PORTUGAL

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

GREECE

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

SWEDEN

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

DENMARK

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

FINLAND

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

NORWAY

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

ICELAND

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

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

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

AFRICA

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

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

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

OTHER COUNTRIES

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

ASIA

HONG KONG

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

INDONESIA

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

KOREA

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

MALAYSIA

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

PHILIPPINES

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

SINGAPORE

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

TAIWAN

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

THAILAND

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

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

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

OCEANIA

AUSTRALIA

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

NEW ZEALAND

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

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

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

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

