



# **D.J.X.-II**

*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 límpiolo 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, grave 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-II de Yamaha!

El DJX-II es una estación de trabajo completa para música de baile que puede emplearse tanto como instrumento para interpretación en tiempo real como potente herramienta de producción. Su intuitiva interfaz hace que la ejecución en tiempo real sea excepcionalmente fácil, tanto con un fondo de DJ como sin él. Lea con atención este manual de instrucciones mientras toca su nuevo DJX-II para aprender a aprovechar todas sus funciones.

## Contenido del embalaje

Su DJX-II incluye los siguientes artículos:

- DJX-II
- Manual de instrucciones



## Como emplear el manual

- 🌀 **¿Qué es el DJX-II?** ..... **página 5**  
Presenta las diferentes opciones del DJX-II.
- 🌀 **Controles del panel** ..... **página 8**  
Emplee esta sección para conocer todos los botones y controles del DJX-II.
- 🌀 **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 en un juego, cada consejo es un paso adelante hacia el objetivo de convertirse en un gran DJ.
- 🌀 **Apéndice** ..... **página 74**  
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 74**  
Si el DJX-II 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 78**  
Esta sección incluye diferentes palabras y términos importantes relativos tanto al DJX-II como a la música de baile en general.
- 🌀 **Índice** ..... **página 80**  
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-II?



### **El nuevo DJX-II es una central de energía digital para DJs.**

Si ha soñado con crear e interpretar sus propias composiciones de música de baile funky y potente, ha venido al sitio adecuado... El DJX-II 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 tiene una música fantástica en su cabeza, pero no ha tenido la formación necesaria para llevarla a la práctica, esta es su oportunidad. No necesita saber nada de acordes, ni leer ni interpretar melodías: lo único que necesita es un buen sentido del ritmo que el DJX-II también puede ayudarle a mejorarlo.



### **Deje que el DJX-II le enseñe cómo convertirle en un gran DJ.**

Tanto si empieza de cero como si es un genio de los platos y las mezclas, el DJX-II 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-II.

- **Reproductor de patrones** ..... **página 14**  
El DJX-II incluye un total de 70 patrones de ritmos dinámicos perfectos para su interpretación como DJ. Cada patrón tiene 10 variaciones diferentes.
- **Activador** ..... **página 18**  
El DJX-II incluye un total de 52 conjuntos activadores o programas, cada uno de los cuales contiene una variedad de bucles, efectos de sonido y frases que pueden activarse durante una interpretación mientras está sonando un patrón.
- **Efectos potentes** ..... **página 22**  
El DJX-II le proporciona un montón de increíbles opciones de control sónico, incluyendo una amplia variedad de sorprendentes efectos que pueden manipularse en tiempo real. Emplee el interruptor de palanca y los botones para retorcer, deformar y desgarrar el sonido mientras toca.
- **Audio bpm** ..... **página 67**  
Si tiene un ritmo que le gusta mucho en CD o en vinilo, puede sincronizarlo fácilmente con el DJX-II. El DJX-II "oye" el ritmo (procedente de un reproductor de CD, MD, etc.) y se ajusta automáticamente a él con los bpm del patrón del DJX-II.
- **Sonidos únicos de máxima calidad** ..... **página 28**  
El DJX-II también tiene una enorme variedad de sonidos dinámicos, con 204 sonidos, 23 juegos de batería y un sonido de muestreado especial para hacer su propio muestreo.
- **Sampler** ..... **página 53**  
El DJX-II tiene una potente función de muestreo que le permite grabar su propia voz (mediante un micrófono) o cualquier sonido procedente de un reproductor de CD o de MD, y tocar después ese sonido (con los SAMPLE PADS o el teclado). Esto le permite crear sus propios sonidos originales, bucles y frases simples.
- **Grabadora de interpretación** ..... **página 56**  
El DJX-II le permite grabar sus interpretaciones originales (hasta un total de seis) en la memoria, extendiendo su potencial de interpretación en directo.
- **Compatibilidad MIDI para un potencial de interpretación aún mayor** ..... **página 97**  
Desarrolle sus propios patrones. Con el MIDI, puede conectar un ordenador al DJX-II y enviar a éste los patrones que haya creado como datos de patrones. Y a continuación, disfrute con sus nuevos patrones en el DJX-II

Contenido del embalaje.....	4
Como emplear el manual .....	4
¿Qué es el DJX-II? .....	5
Contenido .....	6
Controles del panel.....	8
Panel superior .....	8
Funciones del teclado .....	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	Patrones principales de mezcla y relleno .....	15
Consejo 3	Entre en el “uno”.....	15
Consejo 4	Exploración de otros patrones.....	16
Consejo 5	Vaya hacia atrás, vaya hacia adelante.....	17
Consejo 6	Mantenga constantes los bpm .....	17

### **Capítulo 2**

#### **Nociones básicas del activador..... 18**

Consejo 7	Trabaje con el activador.....	18
Consejo 8	Loops (bucles) y One Shots (un toque) .....	18
Consejo 9	Explore los conjuntos de activador .....	19
Consejo 10	¡Póngalos juntos! .....	20
Consejo 11	El activador introduce texturas .....	20
Consejo 12	Activador Loop bpm (activador de bucle bpm).....	21

### **Capítulo 3**

#### **Nociones básicas de efectos en directo.....22**

Consejo 13	¿Qué es el Live Effector?.....	22
Consejo 14	Distorsión .....	23
Consejo 15	Auto Pan .....	23
Consejo 16	Ring Modulation (modulación de anillo) ...	23
Consejo 17	Flanger .....	23
Consejo 18	Phaser.....	24
Consejo 19	Slice (troceado).....	24
Consejo 20	Delay (retardo).....	24
Consejo 21	Eco.....	25
Consejo 22	Lo-Fi (baja fidelidad) .....	25
Consejo 23	Wah.....	25

### **Capítulo 4**

#### **Nociones básicas del aislador (Isolator)..... 26**

Consejo 24	Modifique bien el sonido.....	26
------------	-------------------------------	----

### **Capítulo 5**

#### **El teclado..... 27**

Consejo 25	Tocar el teclado .....	27
Consejo 26	Pruebe algunos sonidos diferentes.....	28

### **Capítulo 6**

#### **Nociones básicas del mezclador de partes..... 29**

Consejo 27	¿Qué es una parte?.....	29
Consejo 28	Tome la consola y remezcle las partes .....	29
Consejo 29	Teclas de combinación .....	30
Consejo 30	Actívelas todas.....	30
Consejo 31	Textura extra .....	31

### **Capítulo 7**

#### **Selector de partes..... 32**

Consejo 32	Coja una parte y manipúlela .....	32
Consejo 33	Teclas de combinación .....	32
Consejo 34	Manipule el sonido del activador.....	33
Consejo 35	Seleccione todas las partes y manipúlelas ....	33

### **Capítulo 8**

#### **Controlador de partes..... 34**

Consejo 36	Corte y resonancia .....	34
Consejo 37	Ajuste el volumen de las partes .....	35
Consejo 38	Manipule el corte .....	35

### **Capítulo 9**

#### **Cambio de clave..... 36**

Consejo 39	Transporte la clave.....	36
Consejo 40	Cree sus propias progresiones de acordes.....	37

### **Capítulo 10**

#### **Controlador de cinta..... 38**

Consejo 41	¡Frote (haga scratching) un poco en la cinta! .....	38
Consejo 42	Pare los platos .....	38

### **Capítulo 11**

#### **Nociones básicas de BPM/Tap (bpm/pulsación)..... 39**

Consejo 43	Cambie los bpm .....	39
Consejo 44	Restituya los bpm iniciales .....	39

### **Capítulo 12**

#### **Buenos consejos sobre el reproductor de patrones..... 40**

Consejo 45	Iniciar un nuevo patrón y variación al mismo tiempo .....	40
Consejo 46	Pasa al siguiente patrón y variación.....	41
Consejo 47	Un buen final .....	41
Consejo 48	Relleno creativo 1.....	42

Consejo 49 Relleno creativo 2..... 42  
 Consejo 50 Emplee el activador como guía  
 hacia la siguiente variación ..... 42

**Capítulo 13**

**Buenos consejos para el Live Effector..... 43**

Consejo 51 Distorsión ..... 43  
 Consejo 52 Auto Pan ..... 44  
 Consejo 53 Modulación de anillo ..... 44  
 Consejo 54 Flanger ..... 44  
 Consejo 55 Phaser ..... 45  
 Consejo 56 Slice (troceado)..... 45  
 Consejo 57 Delay (retardo) ..... 45  
 Consejo 58 Eco..... 46  
 Consejo 59 Lo-Fi..... 46  
 Consejo 60 Wah ..... 46  
 Consejo 61 ¡Control de Effector con una  
 sola mano!..... 47  
 Consejo 62 ¡Ponga el aislador al máximo!..... 48

**Capítulo 14**

**Consejos para la mezcladora de partes ..... 49**

Consejo 63 Dele a la tecla de activación de Part Mix  
 (mezcla de partes) ..... 49  
 Consejo 64 Una buena introducción..... 49  
 Consejo 65 Solo en una Parte — ¡instantáneamente!..... 50  
 Consejo 66 ¡Consiga un ritmo de compás grave!..... 50  
 Consejo 67 Teclas de combinación personalizadas ..... 50

**Capítulo 15**

**Consejos sobre el controlador de partes ..... 51**

Consejo 68 Texturas del activador..... 51  
 Consejo 69 Mezclas más oscuras con ritmos  
 más acentuados ..... 51  
 Consejo 70 ¡Reinicio instantáneo! ..... 52  
 Consejo 71 Inflexión del tono para sonidos  
 del teclado ..... 52

**Capítulo 16**

**Muestreo ..... 53**

Consejo 72 ¡Muestreelo!..... 53  
 Consejo 73 Borrar la muestra ..... 54  
 Consejo 74 Loops (Bucles) y One Shots (un toque)..... 54  
 Consejo 75 ¡Reproduzca muestras con el teclado!..... 55

**Capítulo 17**

**Grabadora de interpretación ..... 56**

Consejo 76 Grabe su interpretación ..... 56  
 Consejo 77 Jugar con el reproductor de  
 interpretación ..... 57

**Capítulo 18**

**Consejos sobre el BPM/Tap (bpm/pulsación)..... 58**

Consejo 78 Pulse el tiempo ..... 58  
 Consejo 79 Empiece con una pulsación..... 58  
 Consejo 80 ¡Abajo y fuera! ..... 59  
 Consejo 81 Compruebe los bpm ..... 59

**Capítulo 19**

**El mundo exterior ..... 60**

Consejo 82 Expansión de su equipo de DJ..... 60  
 Consejo 83 Silencie los altavoces ..... 61

**Capítulo 20**

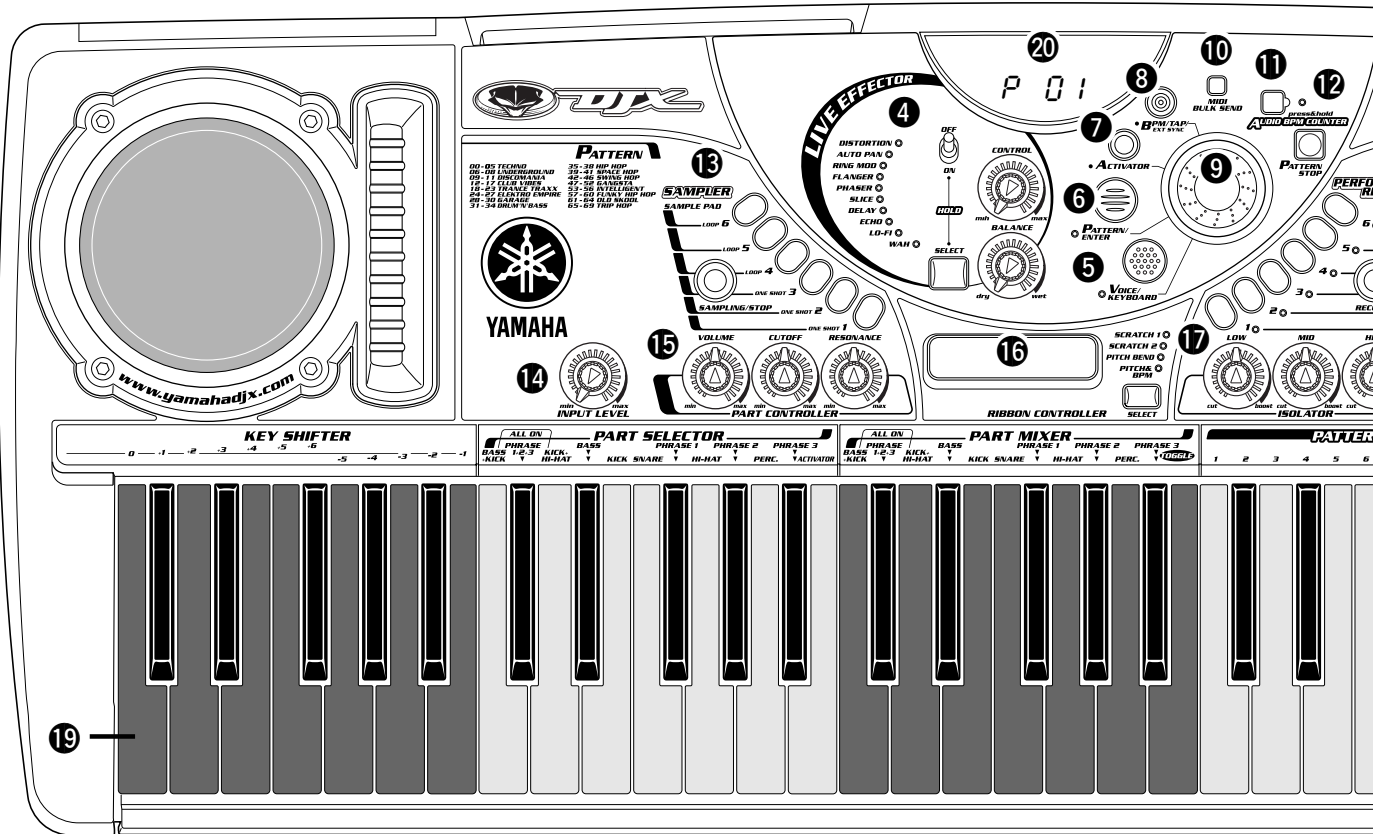
**Interpretación de DJ Clase Magistral ..... 62**

Consejo 84 Relleno creativo 3..... 62  
 Consejo 85 Pase al siguiente compás..... 62  
 Consejo 86 Conecte la batería..... 63  
 Consejo 87 Outro -tro -tro -tro..... 63  
 Consejo 88 ¡Todo patas arriba!..... 64  
 Consejo 89 Pase a una variación..... 64  
 Consejo 90 Sincronice sus samples con el patrón ..... 65  
 Consejo 91 Reproducir un patrón, activar  
 una interpretación ..... 66  
 Consejo 92 Vuelva a sus ajustes con un solo toque ..... 66  
 Consejo 93 Tomando el pulso ..... 67  
 Consejo 94 Auto-ajuste de los bpm..... 67  
 Consejo 95 Mantener el compás, silenciar en  
 el ritmo ..... 68  
 Consejo 96 Aplicaciones de sincronización, usando  
 el DJX-II como fuente principal ..... 68  
 Consejo 97 Aplicaciones de la sincronización:  
 uso del DJX-II como auxiliar ..... 69  
 Consejo 98 Consiga más patrones..... 70  
 Consejo 99 Utilización del envío por lotes  
 de MIDI ..... 71  
 Consejo 100 Cree sus propios patrones ..... 72

**Apéndice 74**

**Solución de problemas..... 74**  
**Lista de Mensajes de Error ..... 76**  
**Especificaciones ..... 77**  
**Glosario..... 78**  
**Índice ..... 80**  
**Patrones predeterminados..... 82**  
**Lista de activadores..... 83**  
**Lista de sonidos..... 84**  
**Lista de batería..... 86**  
**Formato de datos MIDI ..... 90**  
**Gráfico de implementación MIDI ..... 97**

## Panel superior



### 1 Interruptor STANDBY/ON ..... 13

Presionar para encender o apagar el equipo. (El equipo está encendido cuando el interruptor está presionado.)

### 2 MASTER VOLUME (VOLUMEN PRINCIPAL) ..... 13

Determina el volumen general del DJX-II.

### 3 Botón DEMO

Se utiliza para reproducir las canciones de demostración que ponen de relieve las sofisticadas posibilidades del DJX-II. 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 gire la marcación de datos.

### 4 Sección LIVE EFFECTOR (EFFECTOS EN DIRECTO)..... 22, 43

El DJX-II posee una amplia variedad de efectos incorporados que afectan a todo el sonido del DJX-II 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 Botón VOICE/KEYBOARD..... , 10, 27 (sonido/teclado)

Presionando este botón, el teclado del DJX-II pasa a funcionar en el modo Voice (voz). Cuando está encendido,

el DJX-II se ajusta inicialmente en el modo (Pattern) Patrón; presionando este botón pasa al modo Voice (voz).

### 6 Botón PATTERN/ENTER ..... 10, 16 (patrón/introducir)

Esto selecciona el modo Pattern (Patrón).

El modo Pattern (patrón) es el modo inicial cuando el equipo está encendido.

### 7 Botón ACTIVATOR ..... 18 (activador)

Se emplea para seleccionar el activador.

### 8 Botón BPM/TAP ..... 39, 58 (bpm/pulsación)

Se emplea para cambiar los bpm (tempo) del patrón o activador seleccionado.

Cada patrón del DJX-II ha sido programado con un valor de bpm (tempo) inicial o estándar; sin embargo, puede cambiar los bpm a cualquier valor entre 32.0 y 280.0 bpm.

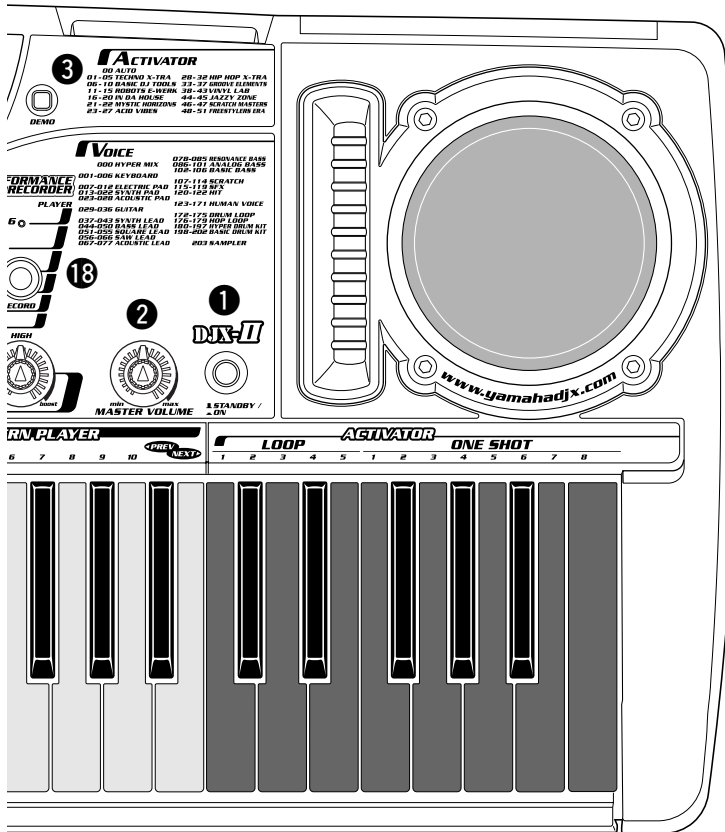
Este botón también determina si el DJX-II usará su propio reloj interno o el reloj MIDI procedente del conector MIDI IN (entrada de MIDI).

### 9 Data dial (Marcar datos) ..... 16

Se emplea para cambiar los valores y ajustes del número de patrón, número de activador, bpm (tempo) y número de sonido.

¡Este es el DJX-II!





**10 Botón MIDI BULK SEND (transmisión de datos MIDI por lotes) ....71**

El DJX-II permite enviar sus datos originales de grabadora de interpretación y de muestreador a un dispositivo MIDI externo como datos por lotes para su almacenamiento y futura reactivación. Presionando este botón se transmiten los datos por lotes actuales.

**11 Botón AUDIO BPM COUNTER (contador de bpm de audio) .....67**

El DJX-II 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-II. Mantenga presionado este botón y ajuste el nivel de entrada mientras suena el dispositivo de audio conectado. El DJX-II analiza el tiempo del dispositivo de audio y lo incluye automáticamente en el ritmo auto-ajustando los bpm del patrón del DJX-II. El valor extraído de los bpm se indica en la pantalla.

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

Este botón detiene la reproducción de los bucles de los patrones y del activador. Inicie los patrones del DJX-II presionando una de las teclas de PATTERN PLAYER (reproductor de patrón) y deténgalos presionando el botón PATTERN STOP (parar patrón)

**13 Botón SAMPLER.....53 (muestreador)**

El DJX-II posee una potente función de muestreo que

permite grabar su propia voz (mediante un micrófono) o el sonido de un reproductor de CD o MD y reproducirlo después con los SAMPLE PADS (pulsadores de muestras) o con el teclado.

Utilice el botón SAMPLING/STOP (muestrear/parar) para grabar (muestrear) el sonido deseado, y a continuación inicie la nueva muestra presionando una de los SAMPLE PADS (pulsadores de muestras) del 1 al 6 o tocando el teclado.

**14 Potenciómetro INPUT LEVEL (nivel de entrada).....53**

Empléelo para ajustar el nivel de entrada de la fuente externa de audio. Esto afecta al nivel del micrófono o de línea cuando se emplea la función de muestreo; también afecta al nivel de audio cuando se emplea la función de contador de bpm (página 67).

**15 Botones PART CONTROLLER (controlador de partes) .....34, 51**

Se emplean para ajustar el volumen, el corte y la resonancia del filtro para las partes individuales de los patrones.

**16 RIBBON CONTROLLER (controlador de cinta) .....38**

Esta expresiva herramienta permite controlar y cambiar el sonido del DJX-II con sólo desplazar el dedo por encima de la superficie. Utilice el botón SELECT (seleccionar) para seleccionar el efecto que desee controlar, y a continuación deslice el dedo adelante y atrás por encima de la cinta para cambiar el sonido.

**17 Botones ISOLATOR (aislador).....26**

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.

**18 Botones PERFORMANCE RECORDER (grabadora de interpretación) .....56**

El DJX-II le permite grabar sus interpretaciones originales como datos digitales, proporcionándole una capacidad de interpretación en directo aún mayor. Pueden grabarse hasta seis interpretaciones por separado empleando los botones RECORD (grabar) y 1 - 6. Para reproducir las interpretaciones grabadas sólo tiene que presionar el botón correspondiente: 1 - 6.

**19 Teclado .....27**

El extraordinariamente versátil teclado del DJX-II tiene varias funciones diferentes. Naturalmente, puede usarse como un teclado convencional para tocar melodías y acordes. Sin embargo, para las potentes funciones de DJ, el teclado es un gran banco de prácticos botones que pueden usarse para iniciar y controlar los diversos patrones y sonidos del instrumento.

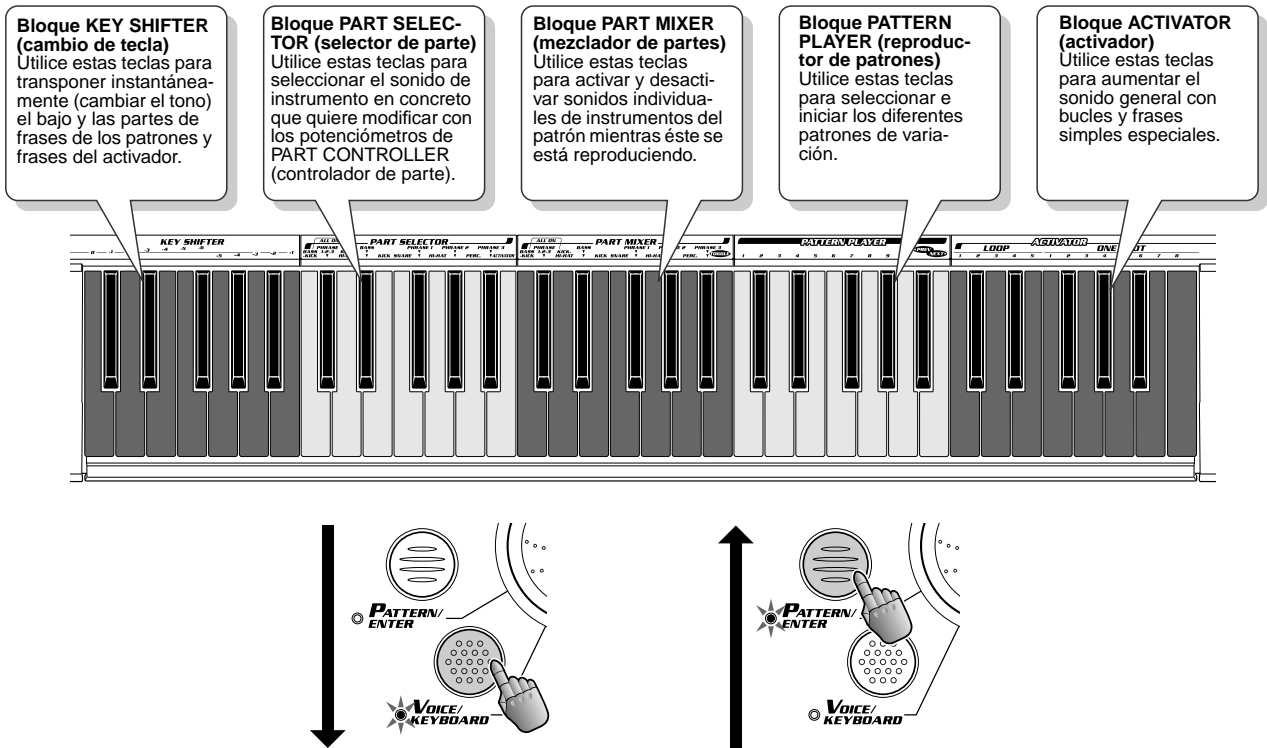
**20 Pantalla**

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

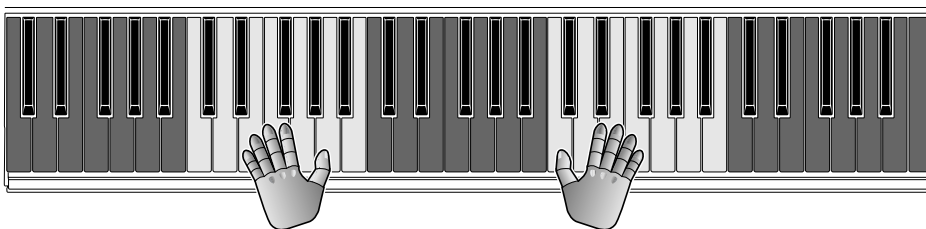
## Funciones del teclado

En un instrumento de teclado convencional, las teclas se usan para tocar escalas, melodías y acordes. El DJX-II, sin embargo, tiene poco de instrumento convencional. Para las dinámicas funciones de DJ, es mejor considerar el teclado como un gran banco de prácticos botones que sirven para iniciar y controlar los diversos patrones y sonidos del instrumento. Dependiendo del modo seleccionado, las funciones del teclado funcionan de una o dos maneras tal como se muestra a continuación.

■ **Modo Patrón** ..... Cuando el botón **PATTERN/ENTER** (patrón/introducir) parpadea: Este es el modo inicial cuando se activa el equipo. El modo Pattern (Patrón) se emplea para seleccionar y reproducir patrones. En este modo, no piense en el teclado como una serie de teclas con un tono para cada una, sino como un banco de botones, pulsadores e interruptores para controlar los patrones y sonidos.

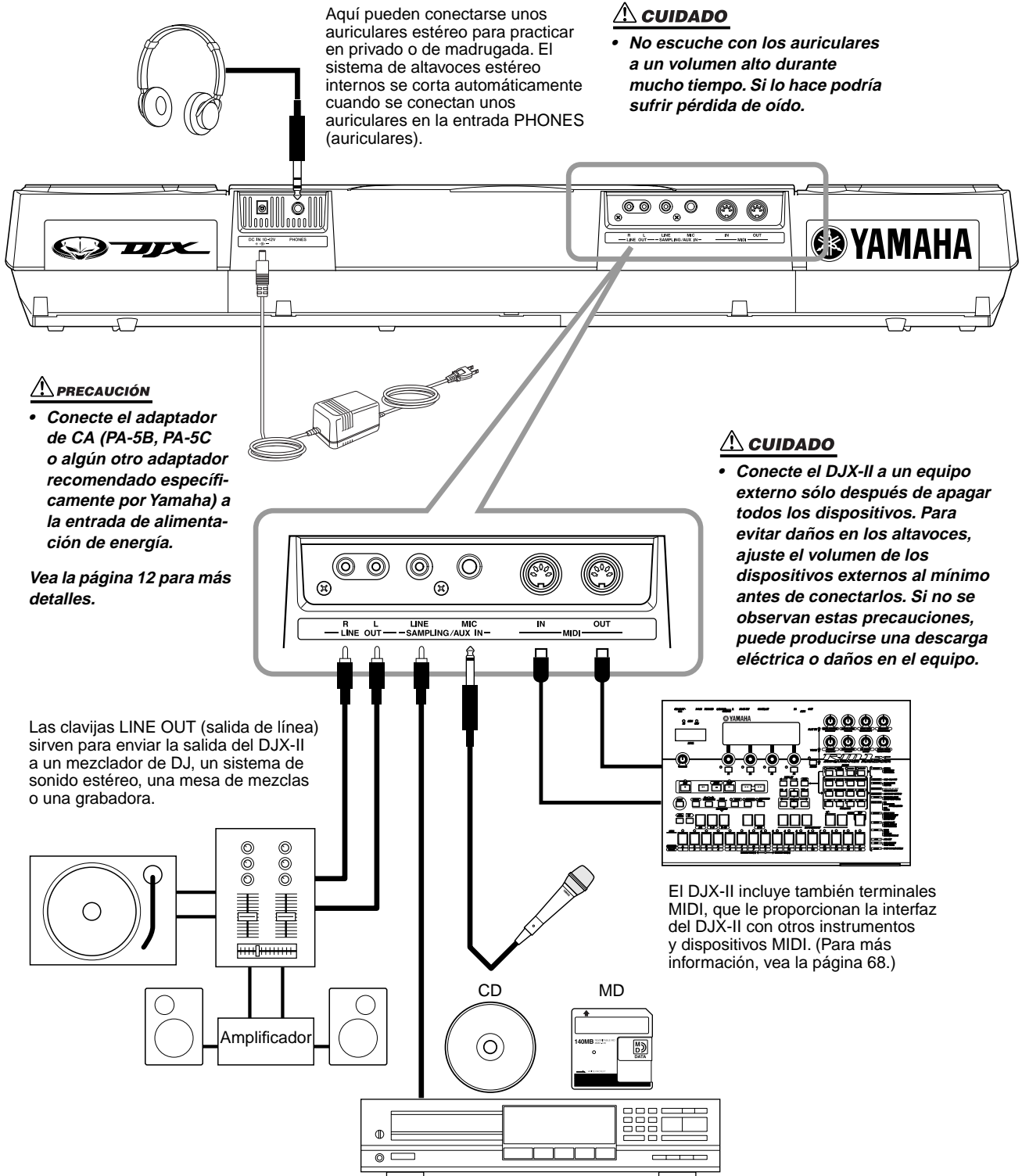


■ **Modo Keyboard (Teclado)** ..... Cuando el botón **VOICE/KEYBOARD** (sonido/teclado) parpadea:



En este modo, utilice el teclado de forma convencional, es decir, para tocar melodías y acordes.

## Panel posterior y conexiones



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).

### ⚠ CUIDADO

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

### ⚠ PRECAUCIÓN

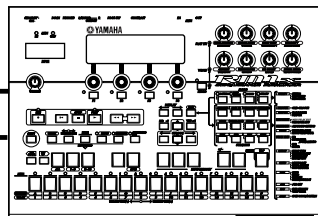
- **Conecte el adaptador de CA (PA-5B, PA-5C o algún otro adaptador recomendado específicamente por Yamaha) a la entrada de alimentación de energía.**

Vea la página 12 para más detalles.

### ⚠ CUIDADO

- **Conecte el DJX-II 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.**

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



El DJX-II incluye también terminales MIDI, que le proporcionan la interfaz del DJX-II con otros instrumentos y dispositivos MIDI. (Para más información, vea la página 68.)

Sirven para grabar una fuente externa de audio en las funciones de muestreo (página 53). La clavija MIC (micrófono) sirve para la conexión de un micrófono para grabar voces e instrumentos acústicos. La clavija LINE IN (entrada de línea) sirve para conectarse y grabar una señal de nivel de línea, como por ejemplo un reproductor de CD o cassette.

### ⚠ CUIDADO

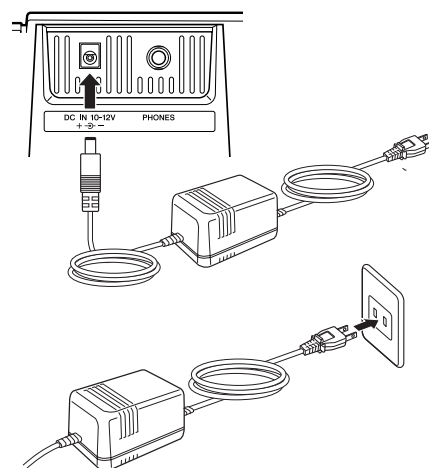
- **Nunca conecte una señal de nivel de línea (reproductor de CD, cassette, instrumento electrónico, etc.) a la clavija de entrada de MIC (micrófono) Si se hace, podrían producirse daños en el DJX-II y en sus funciones de muestreo.**

# Instalación (Conexiones de alimentación de energía)

Aunque el DJX-II 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 deben considerarse como 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-II 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 clavija 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-II.

### **⚠ 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 con la red eléctrica de CA. El empleo de otros adaptadores podría ocasionar daños irreparables tanto en el adaptador como en el DJX-II.
- Desenchufe el adaptador de alimentación de CA cuando no emplee el DJX-II o durante tormentas con rayos.

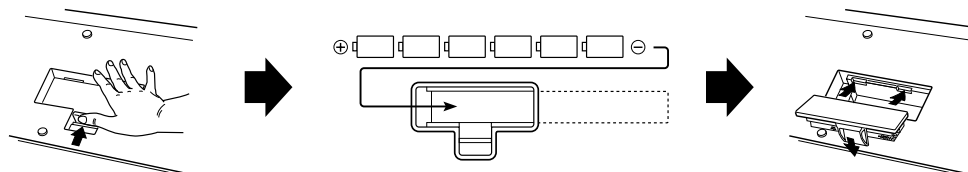
## ■ Empleo de las pilas •••••

Para el funcionamiento con pilas, el DJX-II 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.

### **NOTA**

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

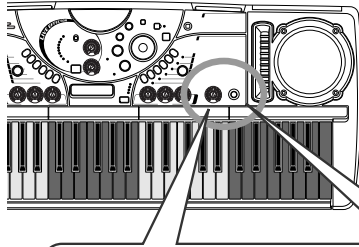


### **⚠ CUIDADO**

- 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-II, 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-II están bajados hasta el mínimo antes de encenderlo.



Ajuste el potenciómetro de MASTER VOLUME (volumen principal) al valor "min." (mínimo)

Ponga la alimentación en ON (encendido) presionando el interruptor STANDBY/ON. Vuelva a presionar el interruptor STANDBY/ON para desconectar la alimentación.

## **⚠ CUIDADO**

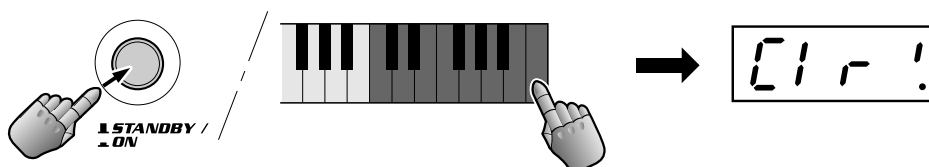
- Incluso cuando el interruptor se encuentra en la posición "STANDBY", la electricidad sigue fluyendo por el instrumento al nivel mínimo. Si no tiene previsto emplear el DJX-II durante períodos de tiempo prolongados, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA de la toma de la pared y de extraer las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

# Copia de seguridad de los datos e inicialización

A excepción de los datos que se enumeran abajo, todos los ajustes del panel del DJX-II se reponen a sus ajustes iniciales siempre que se conecta la alimentación. Los datos que se enumeran a continuación se mantienen, es decir, se retienen en la memoria siempre y cuando el adaptador de CA esté conectado o haya un juego de pilas instalado.

- Datos de patrón del usuario..... página 72
- Datos de muestreo ..... página 53
- Datos de grabadora de interpretación..... página 56

Todos los datos pueden inicializarse y reponerse a los valores de preajuste de fábrica si se conecta la alimentación mientras se mantiene presionada la tecla blanca más aguda (a la derecha) en el teclado. "Clr!" aparecerá brevemente en la pantalla.



## **⚠ CUIDADO**

- Todos los ajustes listados anteriormente se borrarán y cambiarán cuando se lleve 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-II 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-II 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-II en el menor tiempo posible. Es como si un DJ o un mezclador experto 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-II: son el fundamento rítmico para todo lo demás en esta máquina de baile.



1

## Trabaje con los patrones



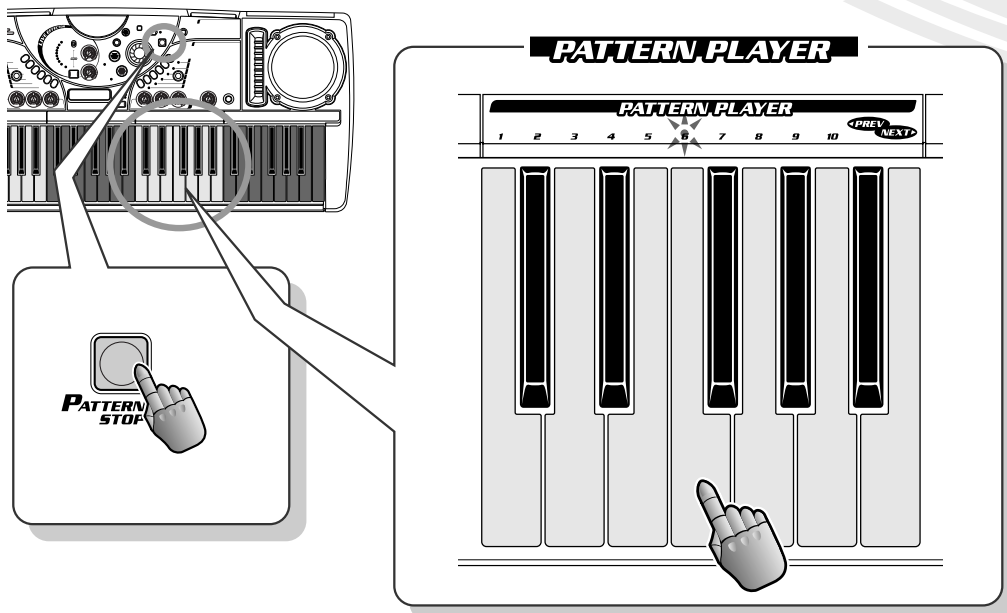
Aquí empieza todo

Presione una de las teclas (1 - 10) de la sección PATTERN PLAYER (Reproductor de patrones), e inmediatamente se iniciará el patrón. Presionando otra tecla, se pasa a un patrón diferente (en realidad, a una variación del patrón principal).

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

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

Para parar el patrón, presione PATTERN STOP.





2

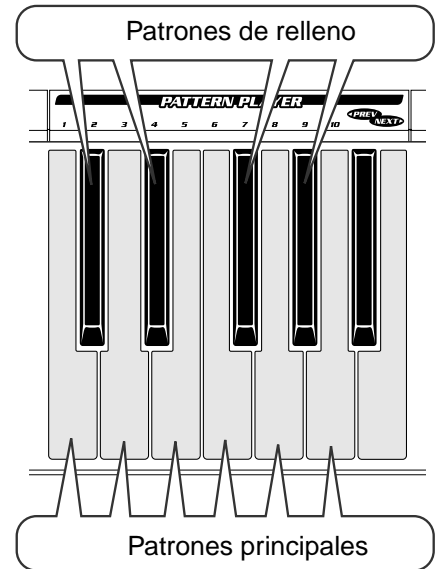
## Patrones principales de mezcla y relleno

Pruebe a mezclarlo

Cada uno de los patrones del DJX-II tiene diez variaciones diferentes. Reproduzca los patrones principales con las teclas grises y los patrones de relleno con las teclas negras. (Los patrones de relleno se usan normalmente como cambios dinámicos o transiciones.)

En general, cuanto más alto es el número de variación (1 - 10), 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.



3

## Entre en el "uno".

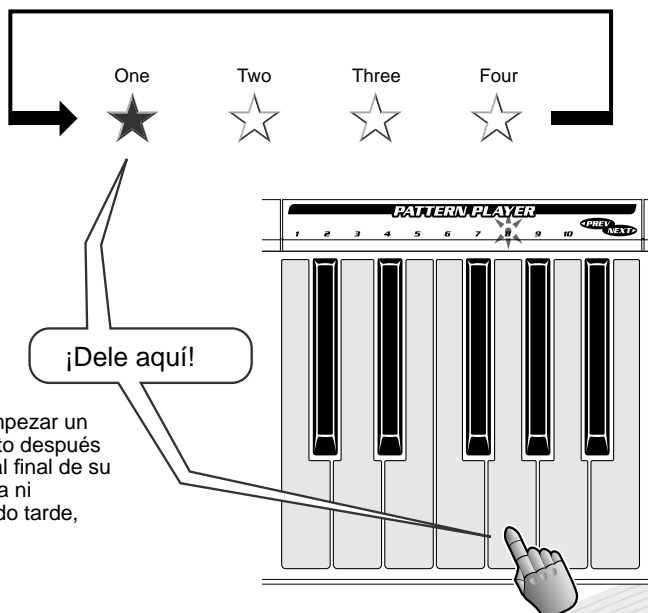


La clave para seguir bien el ritmo es saber dónde está el "uno". Y el "uno" es el primer tiempo de un patrón de cuatro tiempos. Otra de las claves para seguir el ritmo es sentir los tiempos (cuatro tiempos por cada patrón). El DJX-II hace que esto sea fácil.

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.) Cada parpadeo indica un tiempo.

Pruebe a presionar una tecla de patrón diferente en el tiempo "uno": cuando lo haga bien lo notará.



Este es el mejor lugar para empezar un nuevo patrón de variación: justo después de que el anterior ha llegado al final de su bucle. No le de a la tecla nueva ni demasiado pronto ni demasiado tarde, sino justo en el tiempo "uno".



## 4 Exploración de otros patrones

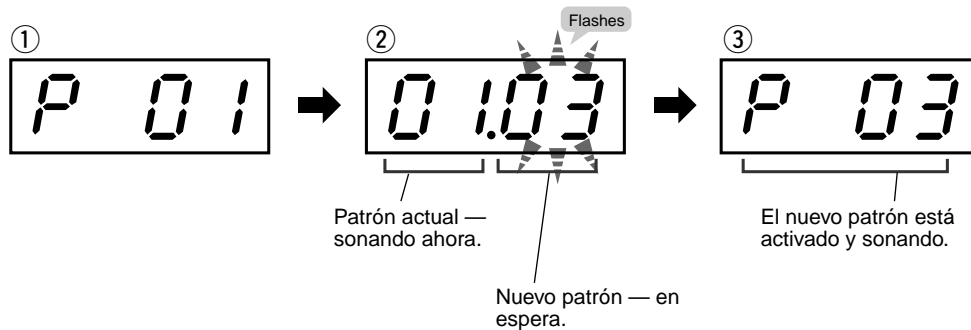
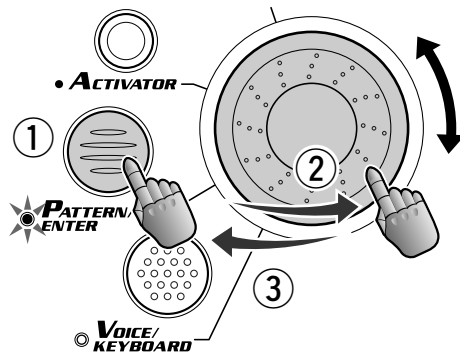


Ahora pruebe otros patrones diferentes; ¡el DJX-II tiene un montón!

Para cambiar el patrón, primero presione PATTERN/ENTER y a continuación gire el disco.

Compruebe en la pantalla lo que está seleccionando. Los dos números de la izquierda indican el número actual de patrón, y los de la derecha indican el nuevo.

¡Pero espere! El nuevo patrón en realidad no empieza hasta que no vuelva a presionar PATTERN/ENTER. Espere hasta que el patrón anterior termine su bucle, y entonces presione PATTERN/ENTER en el tiempo “uno” (¿se acuerda del consejo nº 3?) — 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 se esperaba...
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.



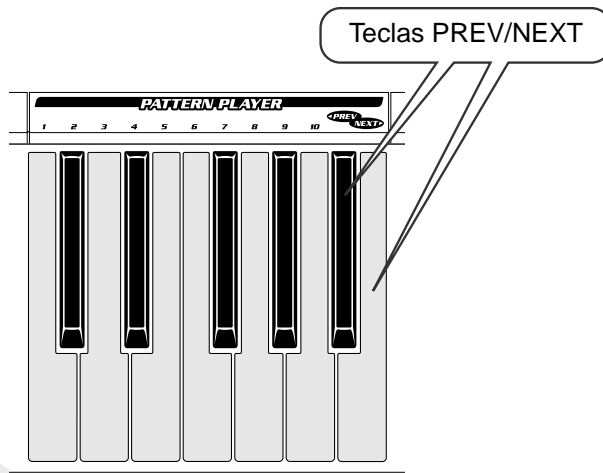


## 5 Vaya hacia atrás, vaya hacia delante.



Las teclas NEXT (siguiente) y PREV (anterior) le permiten seleccionar el número de patrón siguiente o anterior. Dele a la tecla PREV para retroceder al número de patrón inmediatamente anterior. Dele a la tecla NEXT para ir al siguiente número de patrón.

Mantenga el ritmo... El DJX-II cambia el patrón en cuanto le de a la tecla.



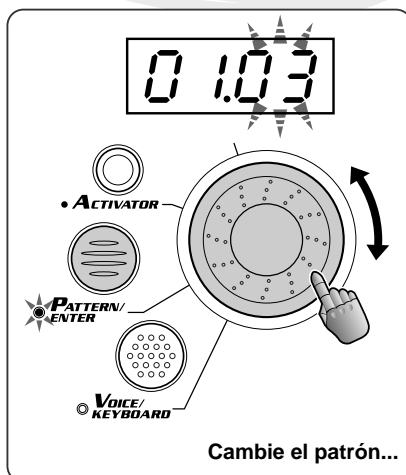
## 6 Mantenga constantes los bpm.



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.

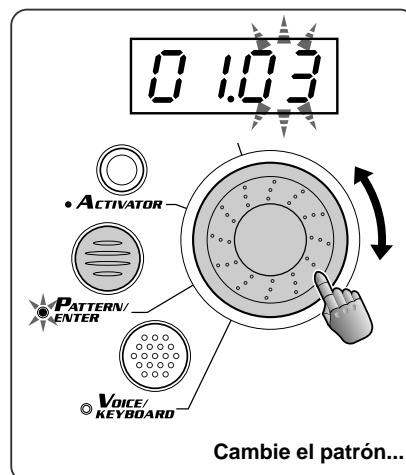
En realidad, el DJX-II se ocupa de eso por usted automáticamente. Si cambia los patrones mientras está sonando uno, el ajuste de los bpm sigue igual. Sin embargo, si detiene el patrón y empieza uno nuevo, los bpm se reajustan automáticamente para adaptarse lo mejor posible al nuevo patrón seleccionado.

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 del activador

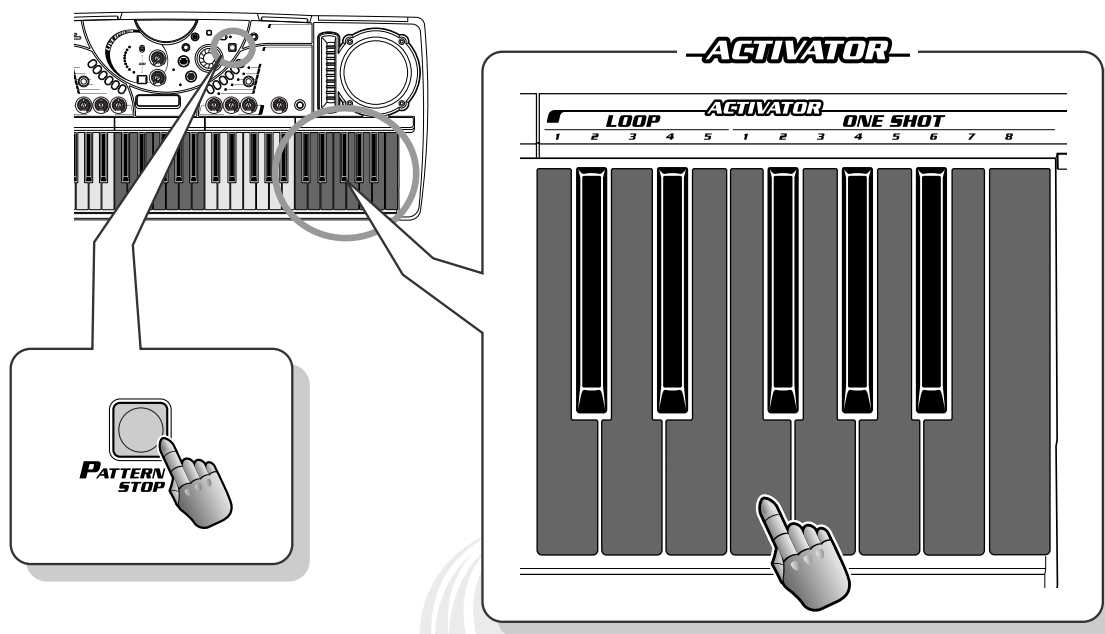
La sección de activador se añade a la potencia de los patrones. Le proporciona una nueva serie de ritmos y sonidos que puede emplear para aumentar, complementar y dar fuerza a los ritmos básicos del DJX-II.



## 7 Trabaje con el activador



¡Pruébelo ahora! Simplemente dele a la tecla One Shot (un toque) 1 de la sección Activator, y el activador suena. Pruebe a darle a la tecla Loop 1, y se iniciará una frase especial. Para parar la frase manualmente, presione la misma tecla otra vez o presione PATTERN STOP.



Cada una de las teclas tiene un ritmo o un sonido diferente, y naturalmente puede añadir esos sonidos mientras se está reproduciendo un patrón. Improvise mientras está sonando el patrón, dándole a diferentes teclas para crear su propio sonido.

El DJX-II tiene un total de 52 conjuntos de activador diferentes, cada uno de ellos con cinco bucles y ocho One Shots (un toque). Vaya al siguiente consejo y aprenda algo más sobre ellos.

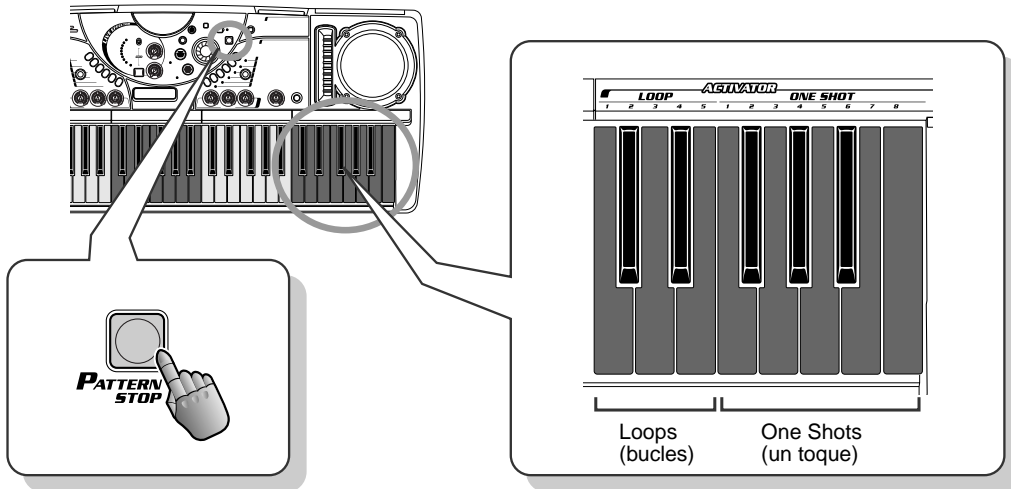


## 8 Loops (bucles) y One Shots (un toque)



El DJX-II tiene dos tipos de sonidos de activador: Loop (bucle) y One Shot (un toque). Por sus nombres puede adivinar cómo se comportan estos dos tipos. Un **Loop (bucle)** suena cuando presiona una de las teclas de Loop (1 - 5), y el sonido se repite de forma cíclica indefinidamente hasta que presione otra vez la misma tecla. Los **One Shots (un toque)** (1 - 8) sólo suenan mientras se mantiene presionada la tecla, y sólo suenan una vez, a no ser que la tecla se presione repetidamente, por supuesto. Puede parar todos los sonidos de Loop (bucle) simultáneamente presionando PATTERN STOP.

Construya su sonido parte por parte y vuele en los diferentes Loops (bucles) y One Shots (un toque) mientras está sonando el patrón.



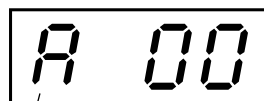
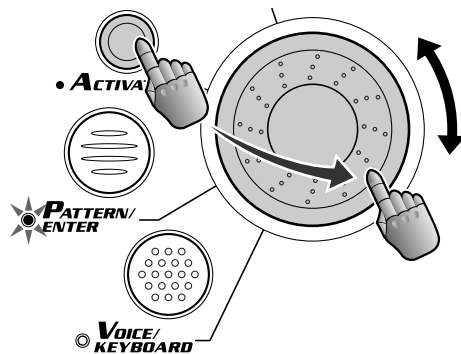
**Consejo 9 Explore los conjuntos de activador.**



Como hemos apuntado anteriormente, el DJX-II está cargado con una gran variedad de diferentes conjuntos de activador. Seleccione unos cuantos y pruebe sus sonidos. Presione ACTIVATOR (activador) (en la pantalla aparece "A 00") y gire el disco para cambiar el número de activador.

El activador número 00 es un conjunto especial llamado "Auto." Cuando esté seleccionado Auto, al cambiar el patrón también cambia automáticamente el activador. El nuevo conjunto de activador es el que mejor se adapta al patrón seleccionado y sus variaciones.

En el resto de los consejos, "Patrón x" aparecerá abreviado como "P x," "Variación x" como "V x," y "Activador x" como "A x."



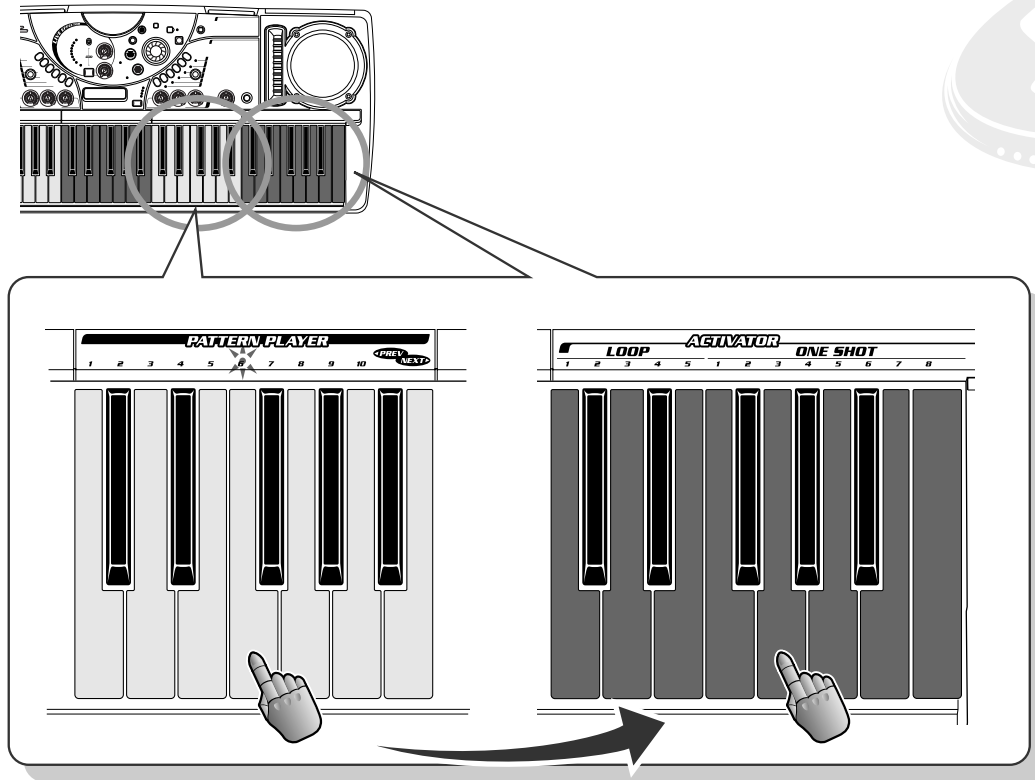
"A" quiere decir "Activador".

Número seleccionado actualmente

## Consejo 10 ¡Póngalos juntos!



Ponga a sonar un patrón, y a continuación toque los One Shots rítmicamente junto con el patrón. Métase en el ritmo, sienta los tiempos y coloque los One Shots por encima del ritmo principal.



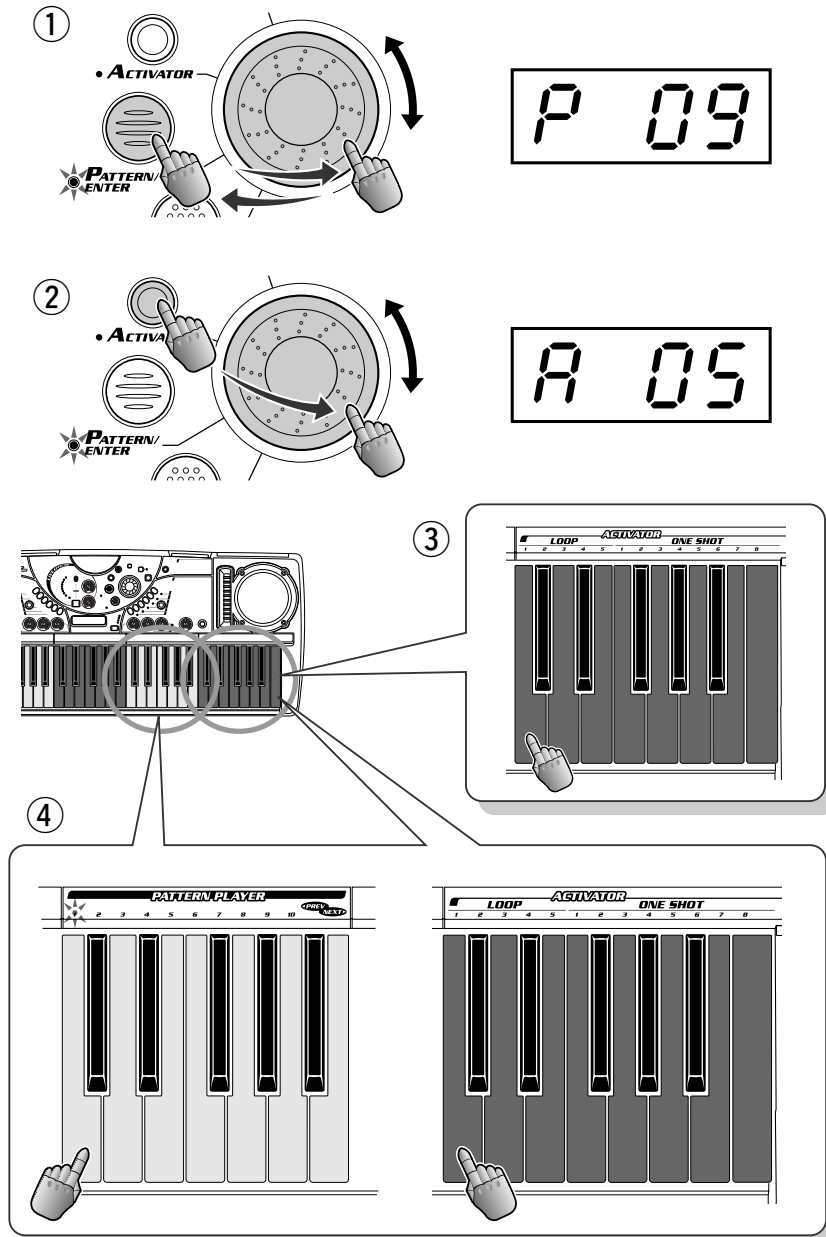
## Consejo 11 El activador introduce texturas



La clave de una gran canción de baile está en parte en cómo empieza. El DJX-II le proporciona la posibilidad de crear sus propias introducciones y poner a la gente a bailar desde el principio.

¡Pruebe esta introducción para empezar! Aquí tenemos un relleno de batería que nos lleva al patrón principal.

Primero seleccione P09 y A05, y a continuación presione Activator Loop1. Deje que el activador suene durante dos barras (ocho tiempos) y a continuación pare el loop (bucle) e inicie el patrón (V1) al mismo tiempo. Para hacerlo, presione a la vez la misma tecla de Loop (bucle) y la tecla de patrón apropiada.



## 12 Activator Loop bpm (activador de bucle bpm)



Esta es una opción realmente práctica. Nunca tendrá que preocuparse por que sus bucles estén fuera de tiempo: el DJX-II hace coincidir automáticamente los bpm del activador con los del patrón.

Sin embargo, el DJX-II no puede sincronizar sus bucles si no los reproduce a tiempo. Tenga cuidado de activar los bucles justo en el tiempo, igual que hizo con los patrones.

# Nociones básicas de efectos en directo

Los efectos del DJX-II 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 13 ¿Qué es el Live Effector?



Aquí es donde puede realmente sumergirse en su música.

Live Effector le proporciona una amplia variedad de efectos en tiempo real que le permiten desgarrar y deformar el sonido de forma salvaje y excitante. Todos los sonidos del DJX-II — el patrón, el activador y el muestreador (→ página 53) — 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, vuelva a activar y desactivar el efecto.

Poner el efecto en ON (activado) o OFF (desactivado).

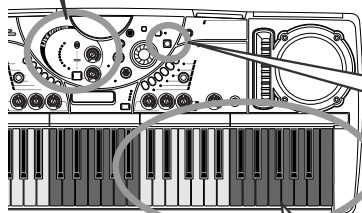
Cambiar el sonido del efecto. (Cada efecto le permite controlar un parámetro de tecla diferente.)

Cambiar la profundidad del efecto. Si está en "Dry" (seco), el efecto no se oye. Cuando el efecto está activado, al girar el potenciómetro de BALANCE podría producirse ruido.

Presiónelo para cambiar el tipo de efecto. Cuando se cambia el tipo de efecto, el nuevo tipo entra en funcionamiento inmediatamente a partir de la siguiente nota (con la excepción del tipo Slice - troceado -).

• ¿Haces demasiadas cosas al mismo tiempo?  
Si se cambia el tipo de efecto mientras éste está activado y se está reproduciendo un patrón, y/o cuando se está tocando el teclado, puede producirse una sobrecarga en la capacidad de procesamiento del DJX-II. Esto podría afectar al sonido de diferentes maneras, haciendo que el sonido general sea más suave o cambiando el sonido del efecto de forma inesperada o indeseada. Para obtener los mejores resultados, detén el patrón y/o deja de tocar el teclado durante un momento antes de cambiar el tipo de efecto. O mejor aún, desactiva un momento el efecto y a continuación cambia el tipo y vuelve a activarlo.

◆ 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.

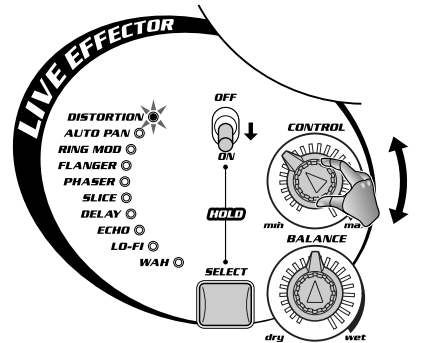


- ① Inicie el patrón o el activador.
- ② Seleccione el efecto deseado, conéctelo y gire los potenciómetros.
- ③ Pare el patrón o el activador.

## Consejo 14 Distorsión



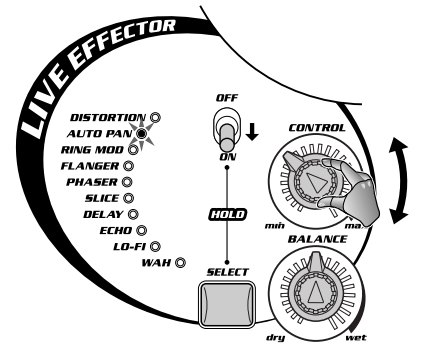
Este popular efecto le permite distorsionar el sonido, desde un “grunge” suave hasta una auténtica agresión metálica. Gire el potenciómetro de CONTROL a la derecha para que el efecto sea mayor.



## Consejo 15 Auto Pan



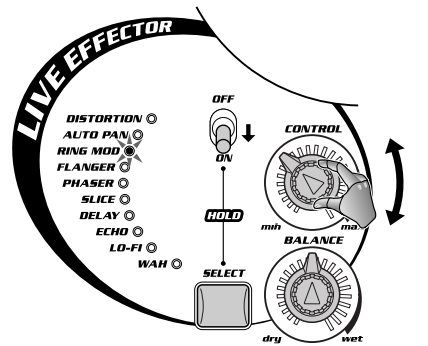
¡Haga que su sonido se mueva en el espacio! Este efecto mueve el sonido en estéreo hacia detrás y hacia delante, a la izquierda y a la derecha. Girando el potenciómetro de CONTROL hasta el máximo, aumenta tanto la velocidad que el sonido parece estar modulado, como en un sintetizador.



## Consejo 16 Ring Modulation (modulación de anillo)



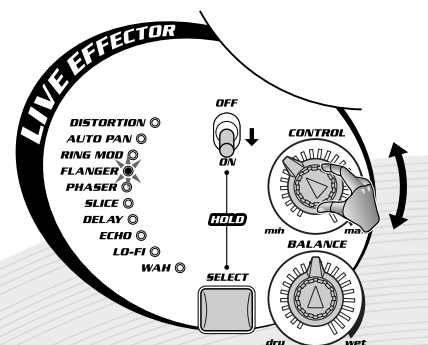
Este es un efecto alucinante tomado directamente de los sintetizadores analógicos. El modulador de anillo cambia el sonido drásticamente “sobrecargando” el oscilador, según se ajuste con el potenciómetro de CONTROL. Este efecto destruye completamente el tono original del sonido y genera toda una nueva 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 17 Flanger



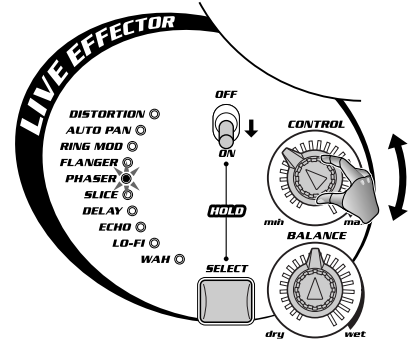
Este efecto basado en la modulación produce un sonido de “silbido” o “túnel”. Cambiando la velocidad de la modulación con el potenciómetro de CONTROL se produce un efecto metálico y arrollador característico, muy parecido al de un avión a reacción despegando.



## Consejo 18 Phaser



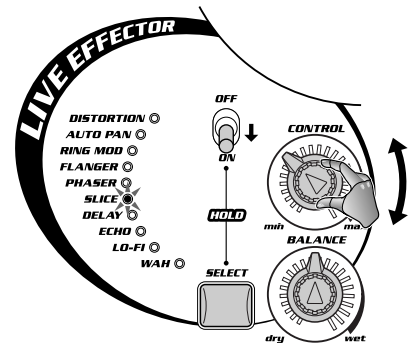
El efecto de Phaser es similar al Flanger (en el consejo nº 17 anterior), pero más sutil, no tan dramático. El Phaser es bueno para añadir un poco de animación y movimiento cálido al sonido. Utilice el potenciómetro de CONTROL para cambiar la velocidad de la modulación.



## Consejo 19 Slice (troceado)



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

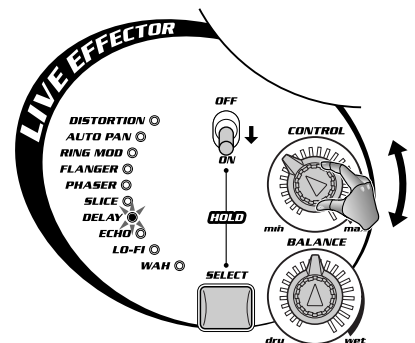


## Consejo 20 Delay (retardo)



El Delay es un efecto popular que repite el sonido rítmicamente. (Hay un efecto de eco relacionado; vea el consejo 21 más adelante.) Y eche un vistazo: no hace falta ser un ingeniero aeronáutico. El DJX-II 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-II se sincroniza con valores de notas: — semifusa, fusa, semicorchea, tresillo, etc.

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

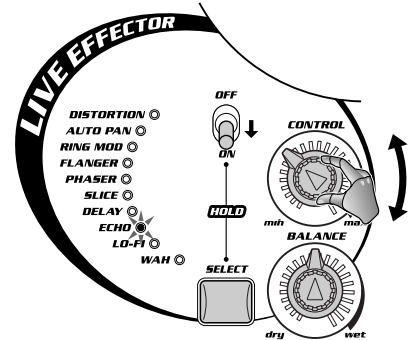




**Consejo 21 Eco**



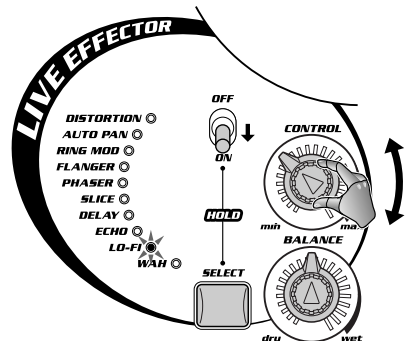
Al igual que el Delay (en el consejo nº 20 anterior), el eco produce repeticiones del sonido para efectos rítmicos. Sin embargo, el potenciómetro de CONTROL se emplea para cambiar el número de repeticiones (también llamado “realimentación”). Naturalmente, el DJX-II sincroniza automáticamente este efecto con los bpm del patrón.



**Consejo 22 Lo-Fi (baja fidelidad)**



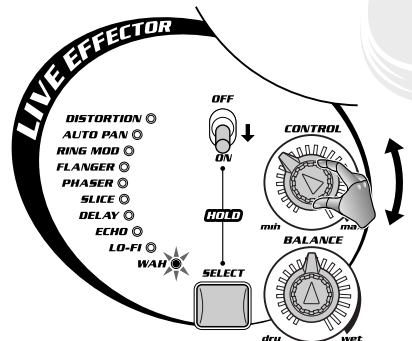
¿Necesita ensuciar un poco tu sonido, pero la distorsión es demasiado sucia para usted? Este útil efecto le permite incluir ese sonido retro y de baja resonancia en tus ritmos, igual que en el hip-hop, trip-hop y otros estilos. El Lo-Fi da al sonido sólo un poco de “suciedad”, y te permite añadir un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



**Consejo 23 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 adaptar el sonido tal como quiera: gordo y redondo, delgado y anguloso o grande y explosivo.



## 24 Modifique bien el sonido

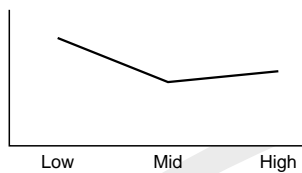
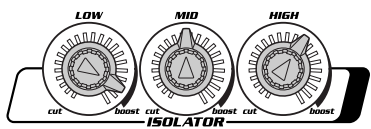
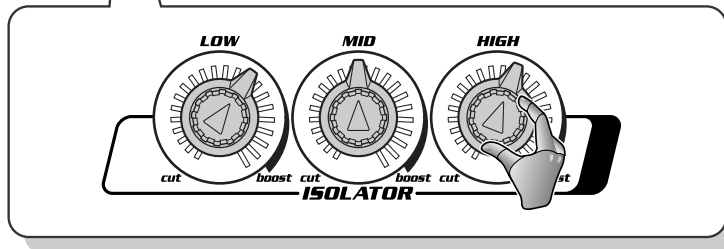
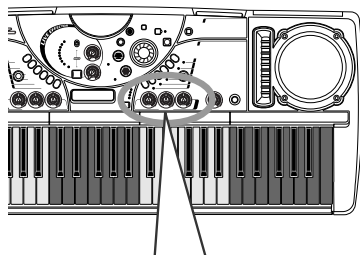


¿Necesita unos graves más fuertes? ¿Quiere poner más filo y brillo en los agudos? Gire estos potenciómetros a placer y consiga justo el sonido que desea. Pruebe a girar los potenciómetros de Graves y Agudos del aislador un poco a la derecha y dele más fuerza al sonido. Pruebe también otros ajustes para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

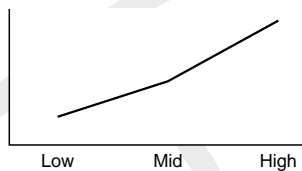
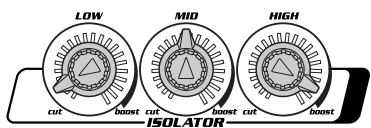
Cada uno de estos tres potenciómetros aumenta o corta una banda de frecuencia general del sonido. Técnicamente, el alcance para cada potenciómetro va desde -12dB hasta +12dB.

◆ **Tenga cuidado con esto, pues** — si el volumen principal está al máximo o cerca de él, al aumentar estas frecuencias se pueden producir distorsiones horribles.

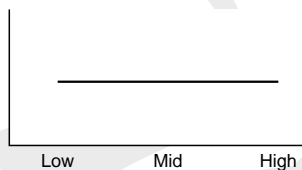
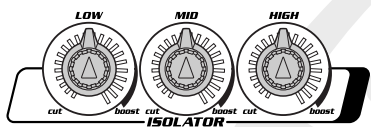
◆ **Consejo útil:** Evite aumentar el nivel (cuando sea posible). Por ejemplo, si quiere enfatizar los agudos y graves, añada un corte medio suave en su lugar.



Grave aumentado, agudo ligeramente cascado.



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



Respuesta plana — ajustes normales.

## El teclado

Oculto entre las múltiples maravillas del DJX-II se encuentra — ¡sorpresa, sorpresa! — un teclado convencional.

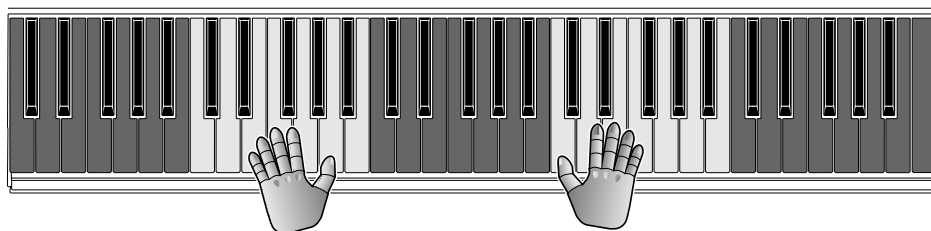
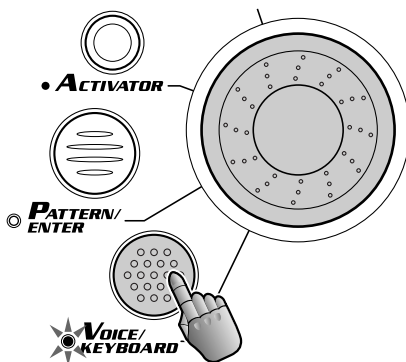
### Consejo 25 Tocar el teclado



Puede que no se haya dado cuenta, pero el DJX-II también tiene un teclado convencional además del basado en los patrones de DJ.

Simplemente presione VOICE/KEYBOARD para activar el modo de teclado y tocar el teclado normalmente. Para volver a las funciones de DJ (llamadas Modo de Control de Patrones) presione PATTERN/ENTER.

Naturalmente, puede pasar de un modo a otro incluso aunque estén funcionando el patrón y el activador.

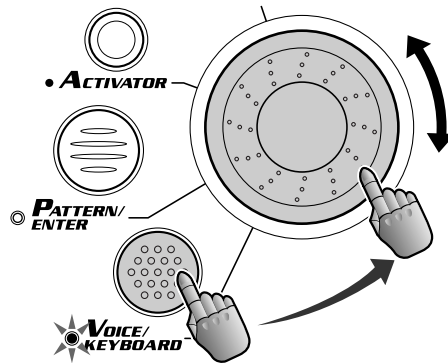


## Consejo 26 Pruebe algunos sonidos diferentes.



El DJX-II está repleto de una increíble variedad de sonidos dinámicos. ¡Pruebe algunos de ellos ahora!

Para acceder a estos sonidos e interpretarlos, presione VOICE/KEYBOARD (en la pantalla aparecerá “Vxxx”), y a continuación gire el disco.



Indica el sonido seleccionado actualmente.

### ● Pruebe algunos sonidos diferentes.

Categoría	#	Nombre del sonido	Comentario
HYPER MIX	000	DJX-II	Varios sonidos humanos de todo el mundo, más improvisaciones de Estados Unidos.
SYNTH PAD (pulsador del sintetizador)	015	Wave 2001	Exquisita pulsación, limpia y atmosférica, perfecta para estilos de Trance y Chill-out.
GUITAR (GUITARRA)	036	Dist. 5th	Acordes poderosos y pesados tipo sierra. ¡Ponga algo de metal en su mezcla!
SQUARE LEAD (Guía cuadrada)	054	Square Lead 2 (Guía cuadrada 2)	Onda de sintetizador analógico clásico, con un gran bajo grave y atonal.
SAW LEAD (Guía de sierra)	056	Rómpalo	Sonido de sintetizador de guía atrevido y grueso, perfecto para estilos europeos y Rave.
	065	Saw Lead 2 (Guía de sierra 2)	Sonido ligeramente zumbante de sintetizador analógico de los años 80.
ANAKOG BASS (Bajo Anakog)	092	Hyper	Sonido de bajo esencial para todos los estilos
	094	Dist-Syn (Sintetizador distorsionado)	Peculiar y funky: perfecto para Acid y para añadir algunos auténticos puñetazos en la cara.
DRUM LOOP (Bucle de batería)	177	Drum Loop H2 (Bucle de batería H2)	Un bucle Hip-hop troceado (teclas C3 - A3); tóquelas en cualquier orden y cree sus propios ritmos originales.
HYPER DRUM KIT	192	Kit DJX	Un sonido de batería o percusión diferente casi en cada tecla, más algunos efectos de sonido salvajes. Mezcle y una, y haga sus propios ritmos.

# 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 (y los dos siguientes) le proporcionan las claves para crear arreglos interesantes y texturas instrumentales. Por no hablar de algunos temas excelentes.

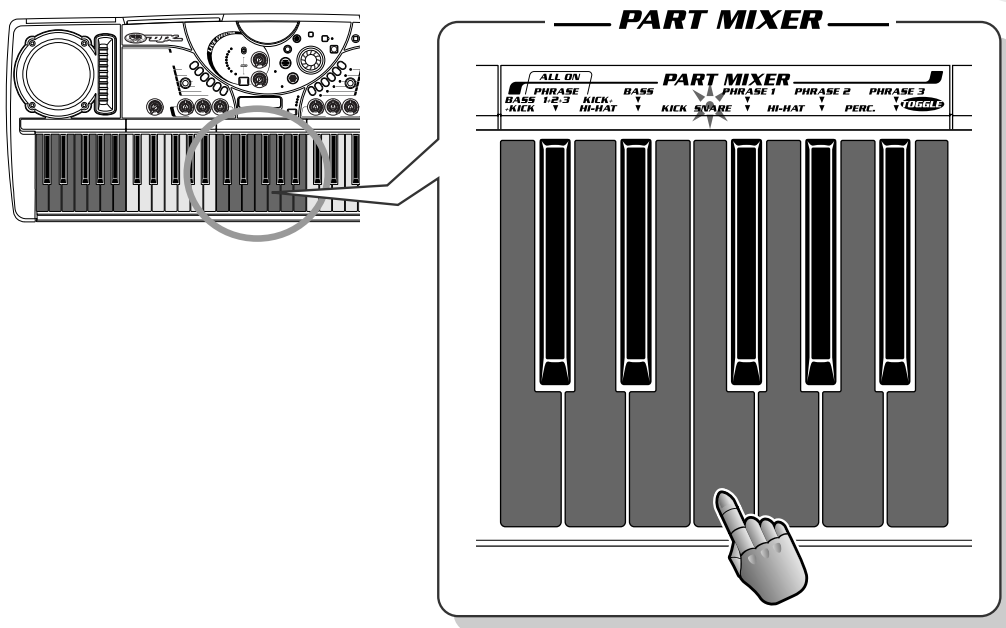
## Consejo 27 ¿Qué es una parte?



Los patrones del DJX-II están hechos de ocho partes de instrumentos diferentes: Bombo, Caja, Charles, Percusión, Bajo, y frases 1 - 3. Cada parte tiene su propia función y sonido únicos dentro del ritmo.

El mezclador de partes le sienta en la silla del productor: le deja quitar y poner partes en tiempo real, permitiéndole hacer arreglos sobre la marcha.

Los sonidos de batería (bombo, caja, charles y percusión) están asignados a las teclas grises, mientras los sonidos con tonos (bajo, frases 1 - 3) están asignadas a las teclas negras.



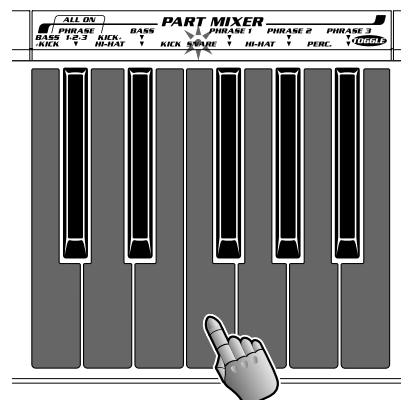
## Consejo 28 Tome la consola y remezcle las partes.



Tome el mezclador y empiece a hacer malabarismos con los arreglos. En la sección de mezclador de partes, cada vez que se presiona una tecla suena o se silencia alternativamente el respectivo instrumento.

Mientras está sonando el patrón, la luz de encima de la tecla parpadea para indicar que la parte está activada. Desactívela (silénciela), y la luz también se apagará. Extraordinariamente fácil de comprender, y una gran ayuda para cuando se toca en directo, pues puede comprobar de un solo vistazo qué partes están activas.

¡Pruébalo ahora! Presione alguna de las teclas. Active y desactive las partes, y compruebe cómo suena cada parte, tanto sola como con las otras.

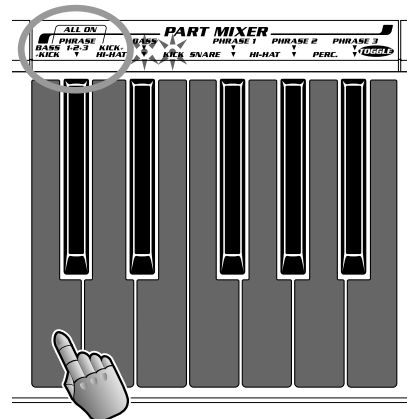


## Consejo 29 Teclas de combinación



Algunas veces querrá silenciar o hacer sonar un grupo de partes al mismo tiempo. Mejor que tener que accionar varias teclas simultáneamente, puede usar las teclas especiales de combinación, y activar y desactivar varias partes juntas instantáneamente.

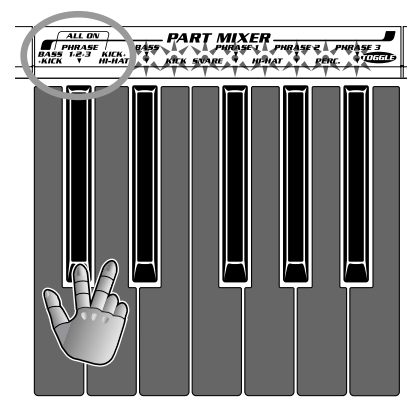
Las teclas de combinación son: BASS+KICK, PHRASE1+2+3, y KICK+HI-HAT. Por ejemplo, si presiona BASS+KICK, las partes de bajo y bombo se activan y todas las demás partes se desactivan. Pruebe a usar estas prácticas teclas para arreglos en sus propias interpretaciones para conseguir cortes dinámicos.



## Consejo 30 Actívelas todas



Aquí tiene un consejo práctico. Puede activar todas las partes instantáneamente presionando simultáneamente BASS+KICK, PHRASE1+2+3, y KICK+HI-HAT juntos.

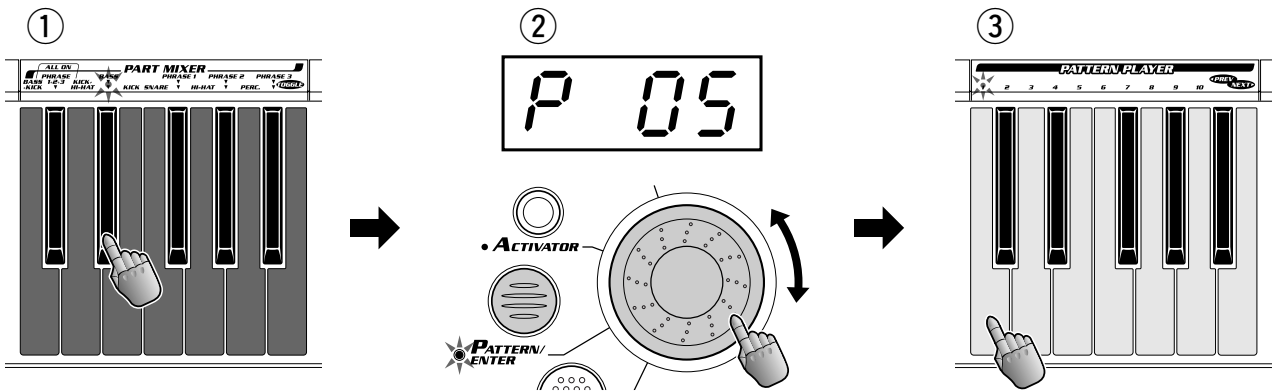


# Consejo 31 Textura extra



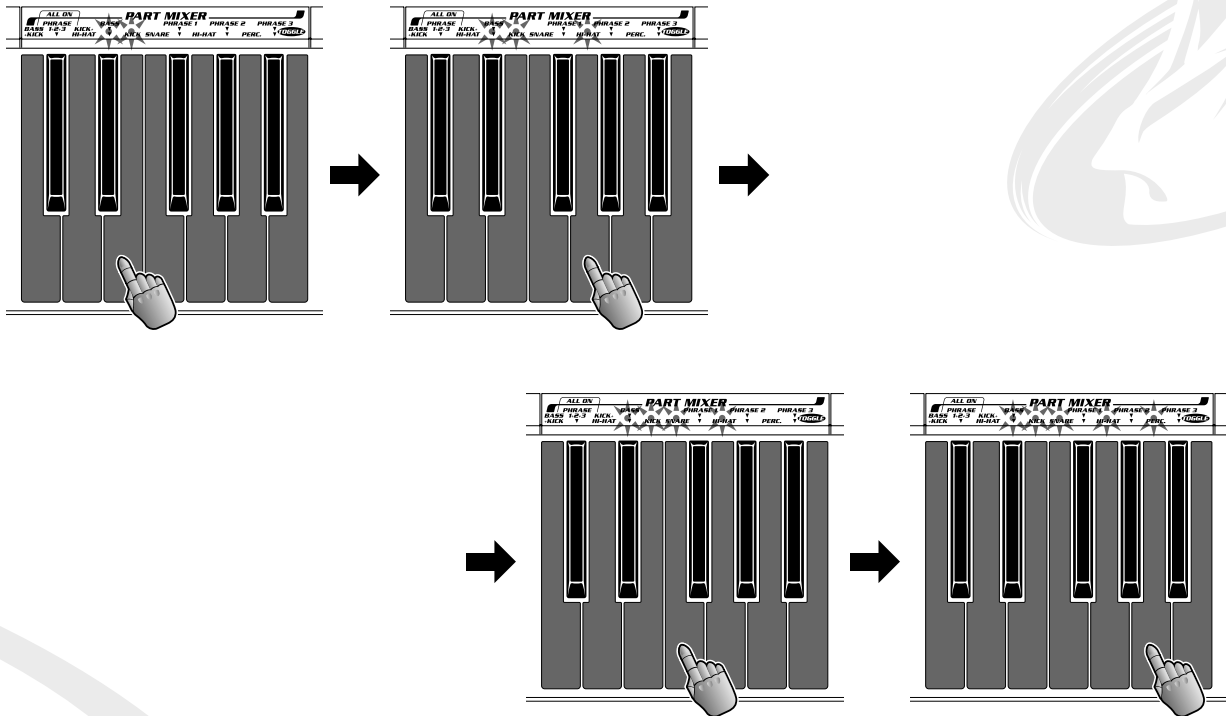
Trabaje con las texturas de su instrumento. Todos los maestros y expertos en mezclas lo hacen. ¿Por qué? ¡Porque funciona de maravilla!

Pruebe a desactivar todas las partes, excepto la parte de BASS (bajo), y a continuación seleccione P05 e inicie V1.



Deje que siga sonando el bajo un rato. Entonces introduzca el bombo. Deje que esos dos instrumentos se vayan cociendo un rato, y entonces empiece con el charles. Introduzca la caja para conseguir un ritmo potente. A continuación incluya algo de percusión para darle un poco de sabor al conjunto. Finalmente, deje todas las partes activadas para que suene todo el patrón.

Experimente con otras combinaciones y tipos de instrumentos, deje que su oído juzgue... y diviértase. Después de todo, así es como generan el sonido los profesionales.



# Selector de partes

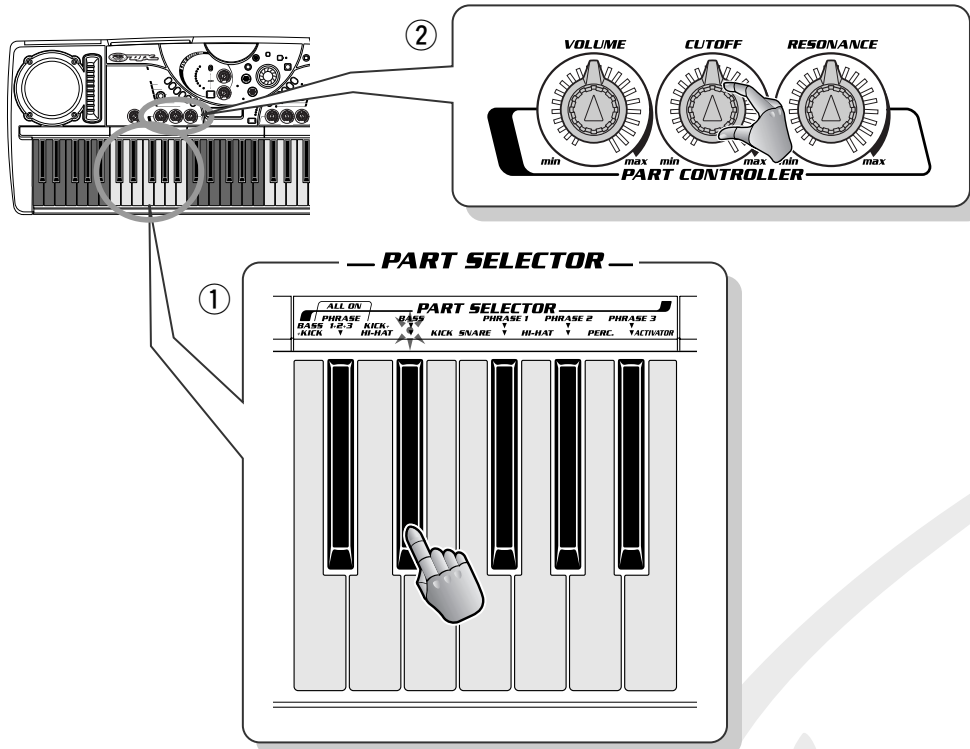
Ahora que ha aprendido algo sobre las partes y tiene la oportunidad de experimentar con ellas, veamos qué más trucos puede hacer...

## Consejo 32 Coja una parte y manipúlela.



Si pensaba que manipular los efectos (consejos 13 – 23 anteriores) ha estado bien, espere a trabajar las partes. ¡Aquí es donde empieza de verdad la diversión!

Presentación del Selector de partes y el Controlador de partes. Por sí mismo, el Selector de partes no produce ningún sonido. Simplemente le deja seleccionar la parte que va a manipular con el controlador de partes.



Por ejemplo, si ha seleccionado el BASS (bajo) con el selector de partes, y activa el potenciómetro de CUTOFF (corte), sólo se verá afectada la parte del bajo al cambiar el potenciómetro de corte. Igualmente, si se selecciona el charles y activa el potenciómetro de VOLUMEN, sólo cambiará el volumen del charles.

Tenga en cuenta que esta función sólo funciona en una parte al mismo tiempo. Seleccione una parte, gire un potenciómetro (sólo se ve afectada esa parte). Cuando presiona una de las teclas normales de selector de partes (BAJO, BOMBO, CAJA, etc.), esa parte está capacitada para el control y las otras están ignoradas.

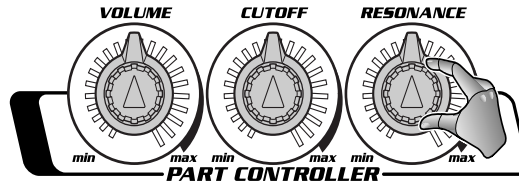
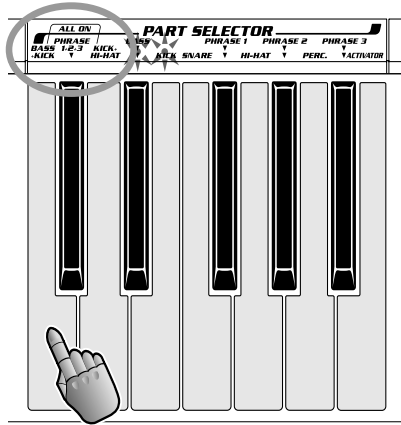
## Consejo 33 Teclas de combinación



¿Hemos dicho ya que sólo puede controlar una parte cada vez? ¡Perdón! En realidad, el selector de partes tiene tres teclas de combinación que le permiten activar varias partes al mismo tiempo para manipularlas.

Por ejemplo, presione la tecla BASS+KICK, y a continuación utilice los potenciómetros de controlador de partes para manipular las partes de bajo y bombo simultáneamente. Naturalmente, las teclas PHRASE1+2+3 y KICK+HI-HAT funcionan de forma similar para aquellas partes combinadas.

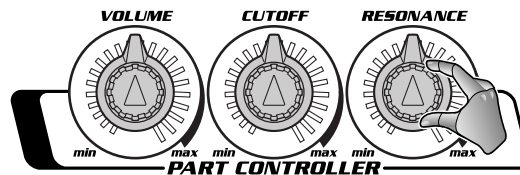
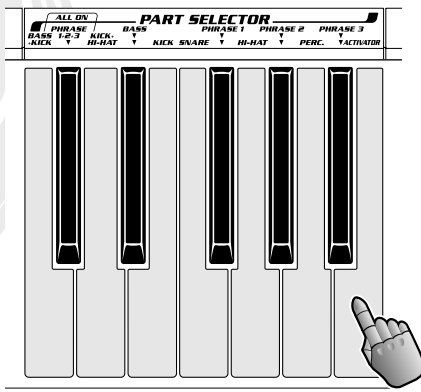




### Consejo 34 Manipule el sonido del activador.



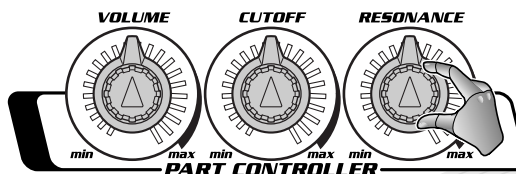
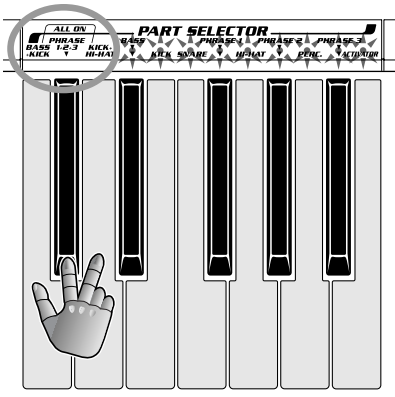
¿Sabes una cosa? El activador es un juego limpio también para el controlador de partes. Presione la tecla ACTIVADOR (activador) en la sección de selector de partes, y acabará de activar todos los sonidos del activador para su manipulación. En otras palabras, el controlador de partes afecta a TODAS las teclas del activador al mismo tiempo.



### Consejo 35 Seleccione todas las partes y manipúlelas.



Aquí es cuando las cosas se ponen emocionantes de verdad. Pulse las tres teclas BASS+KICK, PHRASE1+2+3 y KICK+HI-HAT a la vez, y se seleccionan todas las partes, así como todos los sonidos del activador. Gire el potenciómetro de CUTOFF (corte) o algún otro potenciómetro, y escuche cómo cambia radicalmente el sonido general, porque todas las partes están controladas juntas por los potenciómetros.



## Controlador de partes

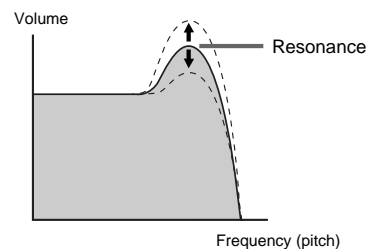
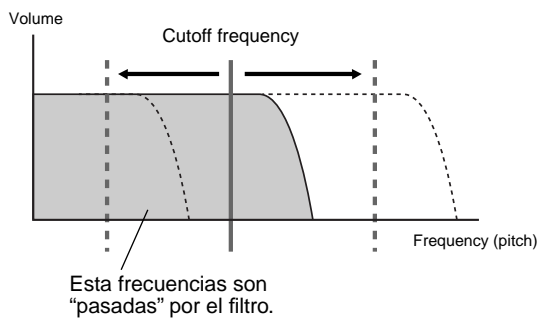
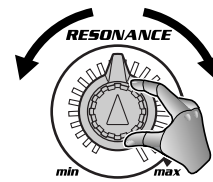
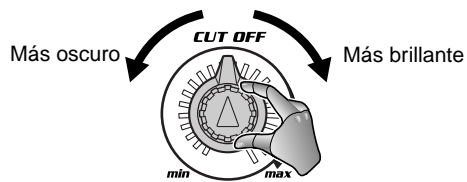
En el último capítulo manipuló un poco las partes. Ahora es el momento de llegar un poco más lejos y explorar la sección del controlador de partes. Estos pequeños potenciómetros realmente pueden abrir tu sonido.

### Consejo 36 Corte y resonancia



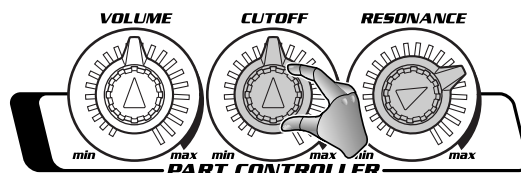
Los potenciómetros de CUTOFF (corte) y RESONANCE (resonancia) controlan los efectos de filtro. ¿Y qué son los “efectos de filtro”? se preguntará. Pues bien, los filtros se han usado durante mucho tiempo con sintetizadores analógicos, y en las manos adecuadas son capaces de convertir sonidos estáticos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

Gire el CUTOFF 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 RESONANCE a la derecha y el pico del filtro se volverá agudo y pronunciado. Gire el potenciómetro RESONANCE a la izquierda y el pico del filtro se volverá plano.



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.

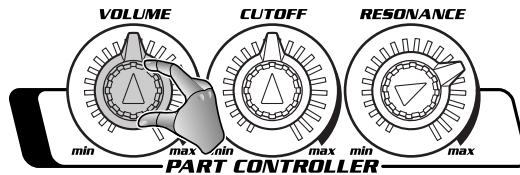
No se puede describir adecuadamente este efecto con palabras: simplemente tiene que probarlo por sí mismo y escuchar lo extraña que puede sonar su música.



## Consejo 37 Ajuste el volumen de las partes



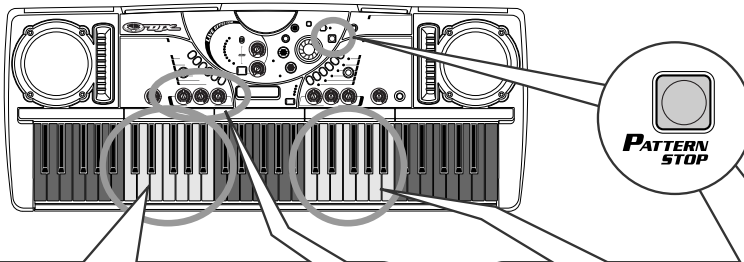
Efectivamente, el potenciómetro de VOLUMEN es un simple control del volumen de las partes; pero esa simplicidad es engañosa. Al poder ajustar volumen para cada parte, puede interpretar diversos trucos de arreglos sobre la marcha, como ir haciendo aparecer y desaparecer paulatinamente partes de la mezcla general mientras el patrón está en marcha.



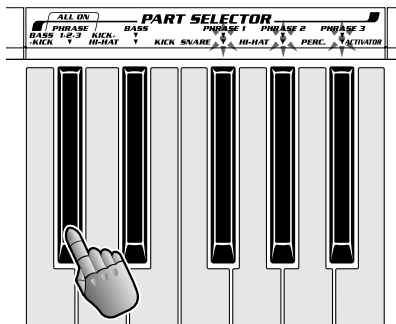
## Consejo 38 Manipule el corte



Coloque el RESONANCE alrededor de las 2 ó 3 en punto, y a continuación seleccione PHRASE1+2+3 con el selector de partes. Gire lentamente el potenciómetro de CUTOFF para crear un efecto de barrido lento. Juegue con el potenciómetro hacia delante y hacia atrás rápidamente para crear un efecto tembloroso parecido al wah.

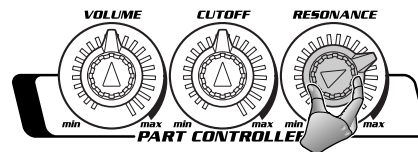


③ Seleccione PHRASE1+2+3.

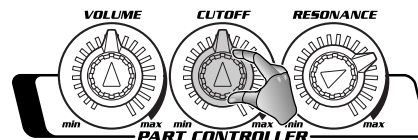


① Inicie el patrón.

② Coloque el RESONANCE alrededor de las 2 ó 3 en punto.



④ Gire el potenciómetro de CUTOFF.



⑤ Pare el patrón.

# Cambio de clave

Como una central productora de música de baile, el DJX-II destaca naturalmente en el terreno del ritmo. No obstante, también cubre importantes bases armónicas. Una de ellas es el práctico cambio de clave.

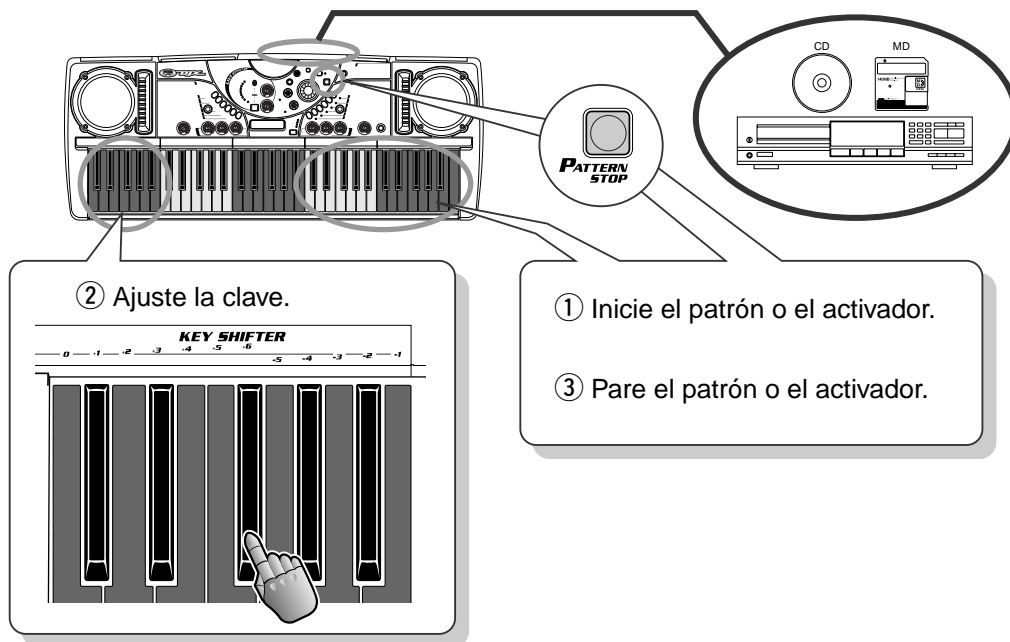
## Consejo 39 Transporte la clave



La sección de cambio de clave del DJX-II le permite coger el tono (o “clave”) del sonido general y transportarlo 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.

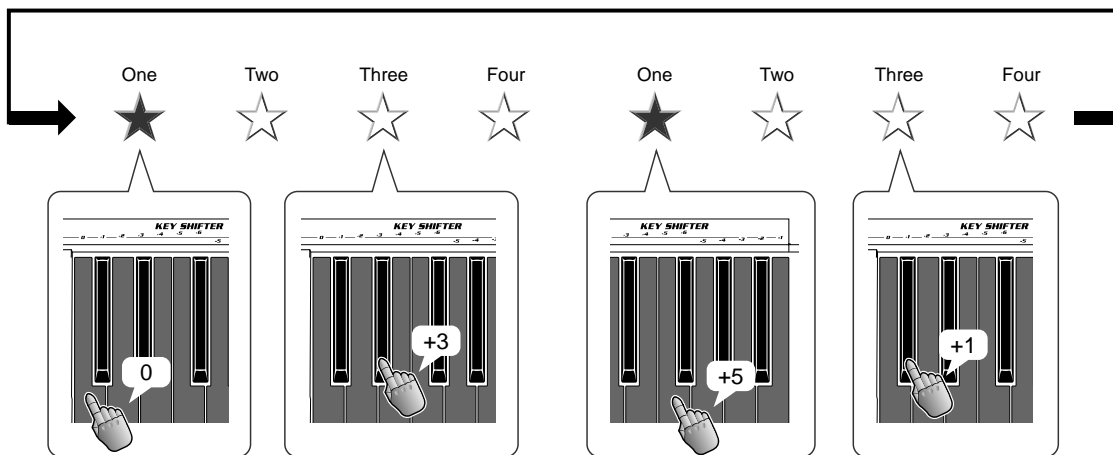
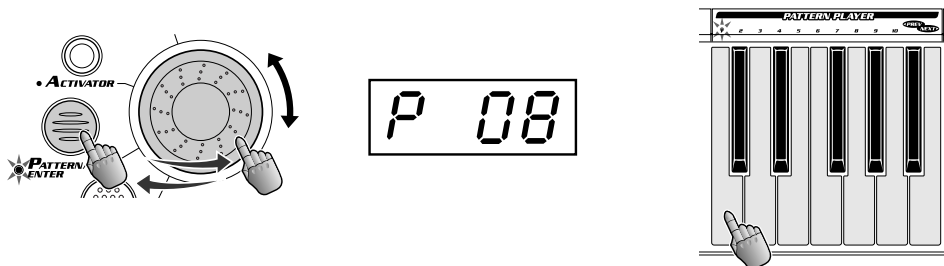
El cambio de clave es especialmente práctico cuando esté empleando el DJX-II con una fuente externa de sonido, como un CD o un disco de vinilo, permitiéndole hacer coincidir la clave del patrón con la clave de la fuente externa.



## Consejo 40 Cree sus propias progresiones de acordes.

Naturalmente, puede usar el cambio de clave para cambiar los acordes sobre la marcha y crear sus propias progresiones originales de acordes mientras está tocando.

Vamos a probarlo. Por ejemplo, seleccione P08 e inicie V1. A continuación presione las teclas de cambio de clave tal como se muestra más adelante. ¡No olvide mantener el ritmo!



Puesto que muchos de los patrones del DJX-II tienen sus propias progresiones de acordes pre-programadas, el cambio de clave en medio de un patrón podría producir giros inesperados o inusuales. ¡Experimente! Pruebe diferentes patrones. Pruebe a emplear sólo dos teclas, alternando entre ellas todos los demás compases. Pruebe a cambiar la clave sólo una vez cada cuatro compases, especialmente en patrones que cambian de acorde varias veces a lo largo de su ciclo de cuatro compases. En esta opción tan simple hay todo un extenso mundo de posibilidades musicales.

# Controlador de cinta

El DJX-II está repleto de potenciómetros, almohadillas, interruptores y discos que le permiten trabajar el sonido con sus dedos. Y aquí tiene una herramienta expresiva más que le proporciona el control en su mano.

**Consejo**

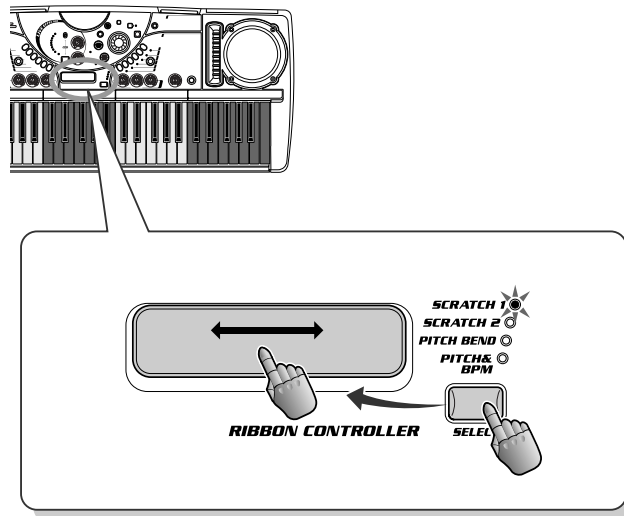
## 41 ¡Frote (haga scratching) un poco en la cinta!



Trabaje con el increíble controlador de cinta. Suena igual que el “scratching” sobre los platos, y necesita mucho menos espacio.

Seleccione Scratch 1 (presione el botón SELECT). Ahora toque el controlador de cinta y escuche el “ruido” característico del vinilo. A continuación, desplace el dedo a lo largo de la línea para conseguir sonidos de “scratching”. Para un sonido de scratch diferente, utilice Scratch 2.

Como de costumbre, toque sincronizadamente con el ritmo y no se despiste.



**Consejo**

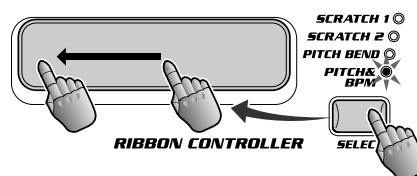
## 42 Pare los platos



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-II, y también controlarlo con los dedos.

Seleccione Pitch&BPM (presione el botón SELECT), y el controlador de cinta pasará a controlar tanto el tono como los bpm simultáneamente. Ponga el dedo en el centro de la cinta y deslícelo lentamente hacia la izquierda, y escuche cómo baja el tono y aminoran los bpm. Al deslizar el dedo hacia la izquierda hasta el final, todo acaba con un frenazo, igual que al apagar un plato.

Si se sale de la cinta, los “platos” vuelven a empezar. El patrón empieza con un tono grave y pocos bpm, y poco a poco va tomando velocidad. Un curioso efecto que aumenta el factor de emoción en unos cuantos puntos más.



## Nociones básicas de BPM/ Tap (bpm/pulsación)

El control sobre los bpm significa el control sobre la pista de baile. Algunos expertos en mezclas lo consideran una ciencia. Utilice estos consejos para iniciarse en tus propias exploraciones de los bpm.



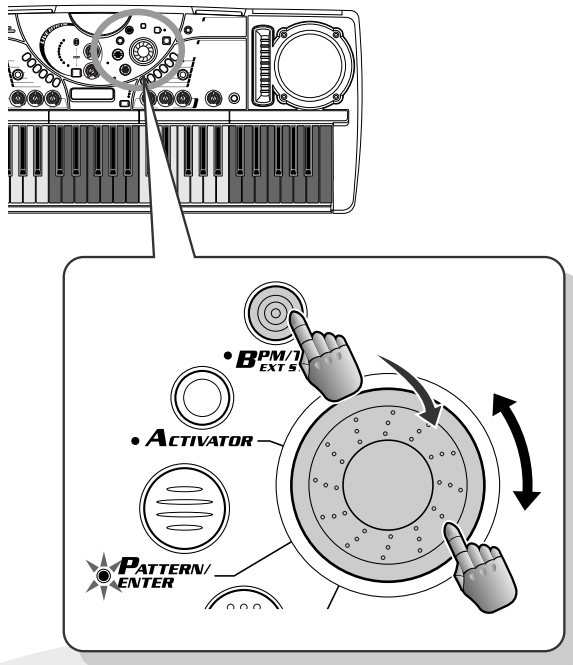
### 43 Cambie los bpm



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 el disco. 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 el disco a más de 280.0, en la pantalla aparece "Sync" y el DJX-II se pone en modo sincronizado (vea la página 69). Para salir de ese modo, simplemente gire el disco a la izquierda hasta que aparezca en la pantalla otra vez el valor de los bpm.



Modo Sync (sincronizado) (página 69). (Sólo es seleccionable cuando el patrón está parado.)



### 44 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.



# Buenos consejos sobre el reproductor de patrones

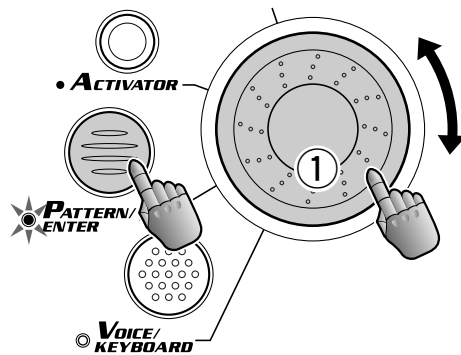


## 45 Iniciar un nuevo patrón y variación al mismo tiempo.



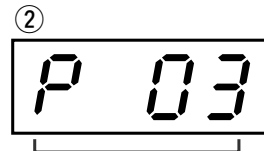
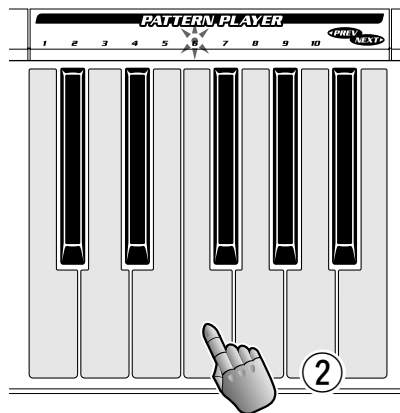
Habrás veces en las que querrá pasar no sólo a un nuevo patrón, sino también a una variación específica instantánea y simultáneamente. Esta es la mejor manera de hacerlo.

Primero presione PATTERN/ENTER y gire el disco para activar el nuevo número de patrón. A continuación, mientras esté sonando el nuevo patrón, presione la tecla de variación deseada. Tanto el número de patrón como el número de variación cambian simultáneamente.



Patrón actual — sonando ahora.

Patrón nuevo — en esperando.



El nuevo patrón está activado y sonando.

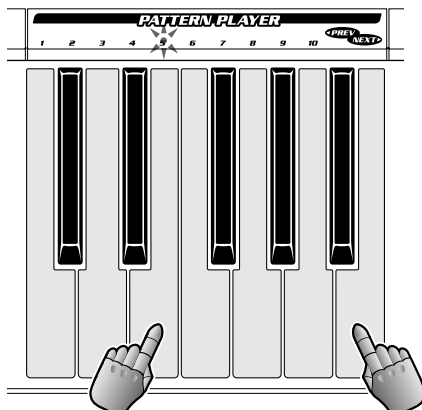


## Consejo 46 Pasa al siguiente patrón y variación



Aquí hay una “Variación” respecto al consejo 45 anterior. Esto le permite seleccionar el siguiente número de patrón y una de sus variaciones al mismo tiempo. Presione NEXT y la tecla de variación deseada en el reproductor de patrones. El número de patrón y el de variación cambian simultáneamente.

Naturalmente, también puede hacer lo mismo con la tecla PREV (anterior).

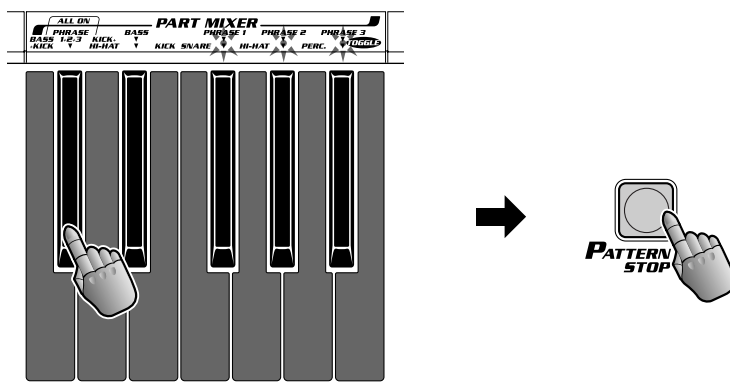


## Consejo 47 Un buen final



Aquí tiene un consejo para crear finales profesionales.

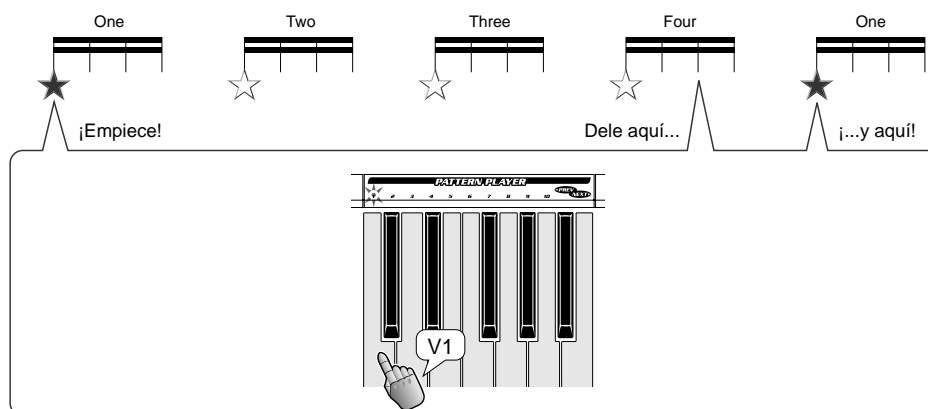
Mientras el patrón está funcionando, presione PHRASE1+2+3 del mezclador de partes para apagar el ritmo básico y las partes de batería del patrón. Deje que suenen las partes de frase durante uno o dos compases y entonces presione PATTERN STOP justo después del final del patrón y justo antes del “uno” del siguiente compás.



## Consejo 48 Relleno creativo 1



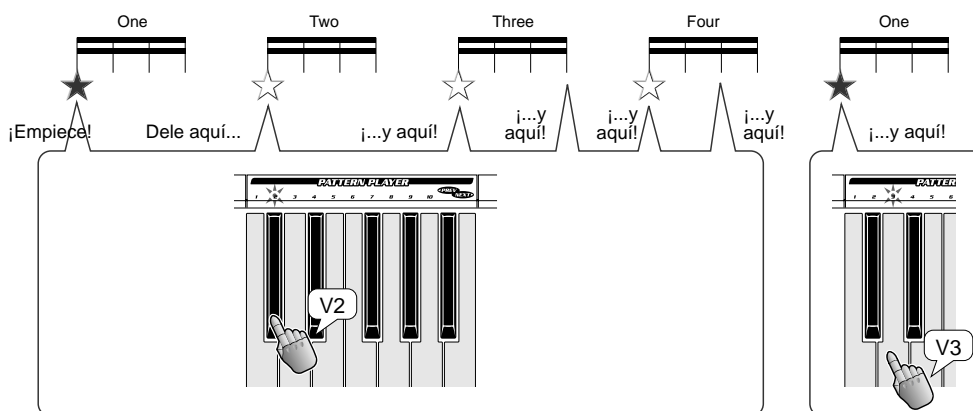
Seleccione P03 y empiece con V1. A continuación, pulse la tecla V1 con el siguiente ritmo.



## Consejo 49 Relleno creativo 2



Seleccione P03 y empiece con V2. Dele a la tecla V2 repetidamente en el siguiente ritmo, y a continuación toque la tecla V3 en el “uno” para cambiar el patrón.



## Consejo 50 Emplee el activador como guía hacia la siguiente variación



Hay una técnica muy buena que puede emplear como transición o relleno en la siguiente variación de patrón. Es una forma inteligente de cambiar el ritmo sin romper su fluidez.

Seleccione P06 y A02. Inicie V1, y toque Activator Loop 1 (bucle de activador 1) mientras el patrón está en marcha. En cuanto el bucle 1 suene durante un compás o dos, pare el bucle y pase a una nueva variación presionando la tecla Loop 1 y V5 al mismo tiempo.

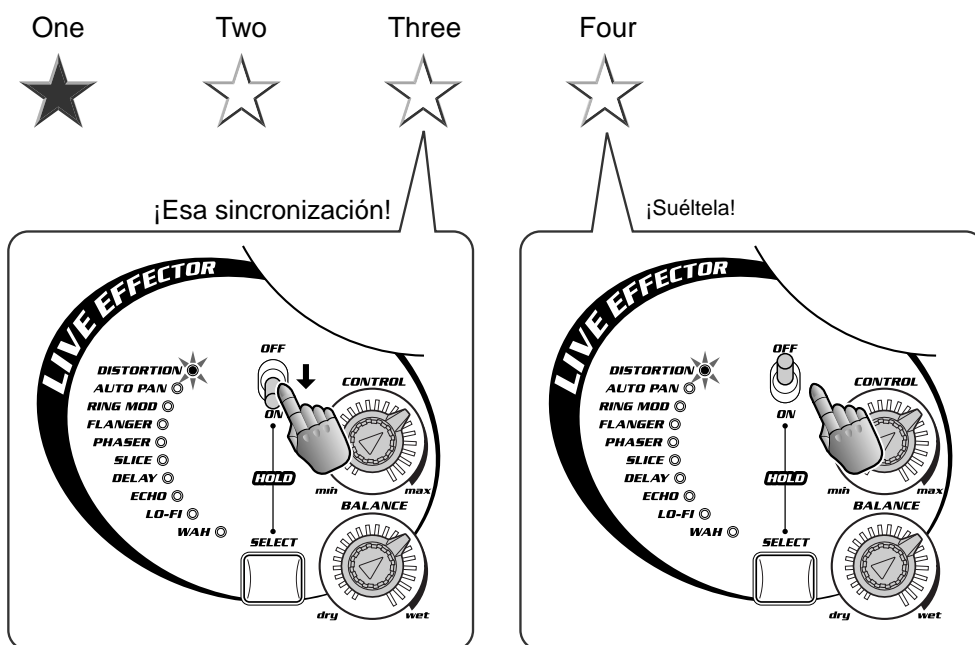
# Buenos consejos para el Live Effector

## Consejo 51 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!

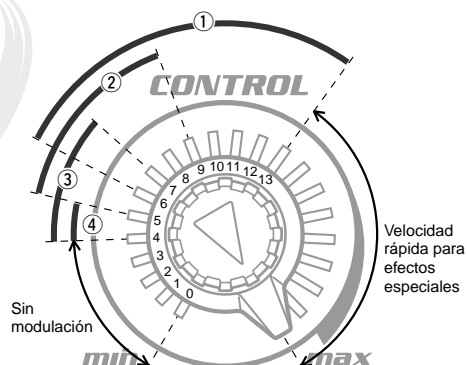
Otra forma alternativa de emplear esta técnica consiste en meter la distorsión repetidamente y de forma rítmica. Con esto conseguirá introducir nuevos acentos en el patrón y si lo usa correctamente, podrá crear un patrón totalmente diferente. Esta técnica funciona muy bien con otro tipo de efectos como el Ring Mod, Flanger y Phaser. Naturalmente, también podrá grabar lo que esté tocando en la grabadora de interpretación (página 56) y emplear el nuevo patrón como variación (¡en tiempo real y sin necesidad de volver a realizar las operaciones complicadas!)



## Consejo 52 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						

### ◆ Truco Técnico:

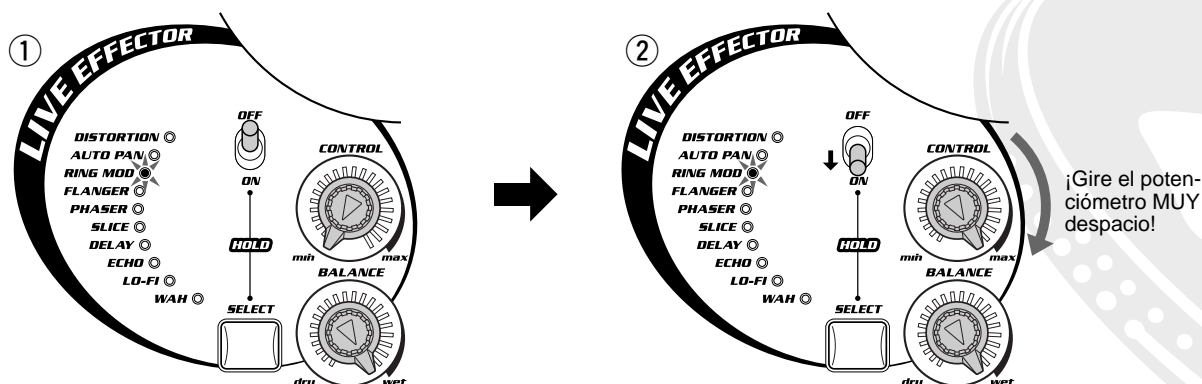
Las posiciones del potenciómetro y las indicaciones de bpm que se muestran son aproximadas; ¡su oído es el que ha de dar el veredicto final!

## Consejo 53 Modulación de anillo



Como apuntábamos en el consejo nº 16, 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 el Anillo de Modulación 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 13) 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.



## Consejo 54 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 52 para comprobar cuál es la relación entre las distintas posiciones del potenciómetro y los bpm)

## Consejo 55 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 52 para comprobar cuál es la relación entre las distintas posiciones del potenciómetro y los bpm).

## Consejo 56 Slice (troceado)

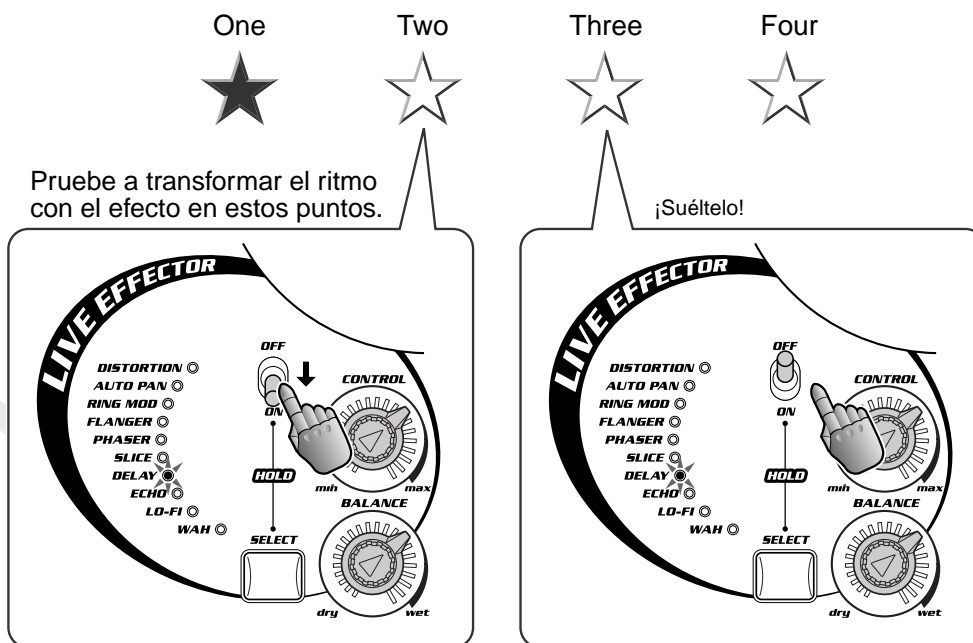


Las sensaciones de ritmo que el troceado crea dependerán del Patrón que haya seleccionado y también de la posición que haya elegido para el potenciómetro de CONTROL. ¡La clave está en experimentar! Pruebe con diferentes patrones para ver cómo les afecta el cambio de posición del potenciómetro de CONTROL.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

## Consejo 57 Delay (retardo)



El empleo inteligente del Delay 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 Delay se funde con el ritmo y consigue el sonido que desea!



### ◆ Posición del potenciómetro de CONTROL y tiempo de retardo (Delay)

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

## **Consejo 58 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-II 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 sus propios temas. Seleccione P08 y active el V1 sólo con el Bombo. Gire el potenciómetro de CONTROL a la posición de 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 del bombo vaya desapareciendo. Justo antes de que el sonido del bombo desaparezca por completo, reinicie el patrón con todas las partes conectadas.

## **Consejo 59 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 y HIGH 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 y HIGH hasta el centro lo más rápidamente posible.

## **Consejo 60 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 52 para comprobar cuál es la relación entre las distintas posiciones del potenciómetro y los bpm)





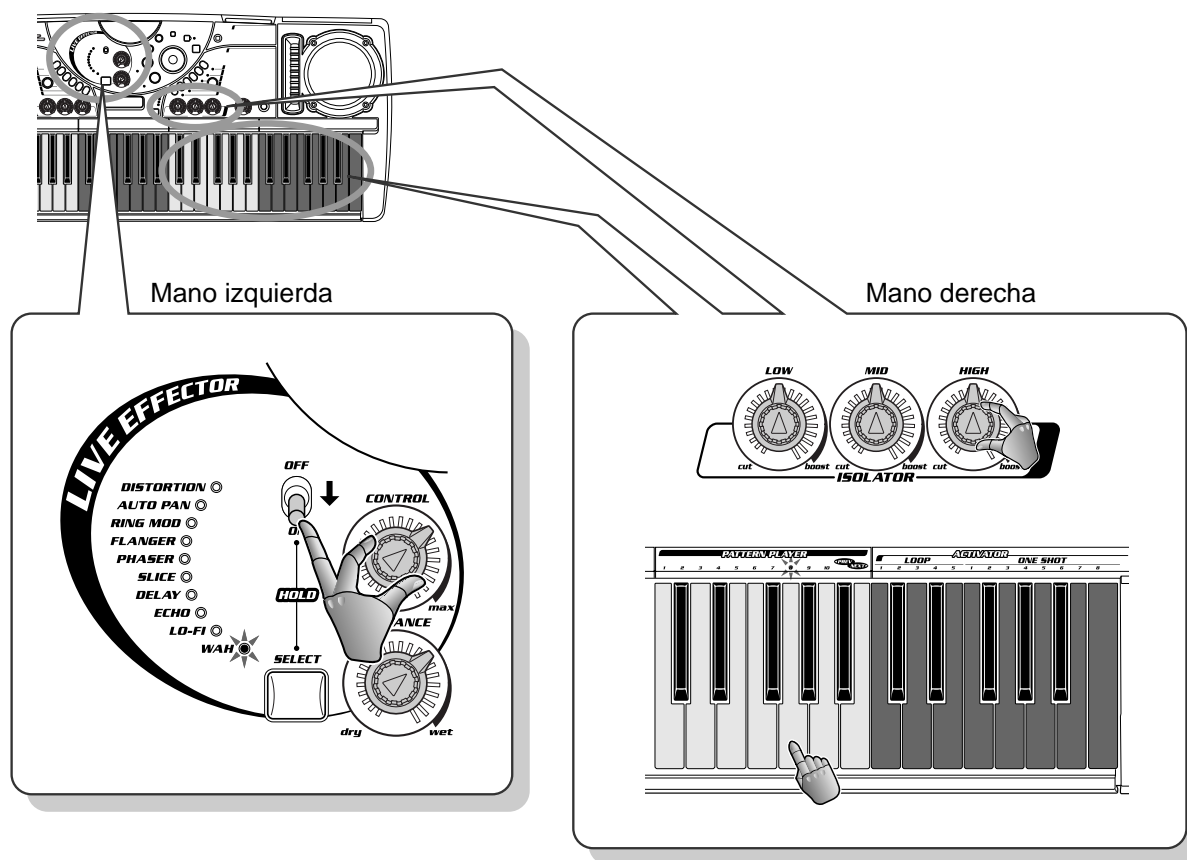
## 61 ¡Control de Effector con una sola mano!



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 DJ!

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 para activar los bucles del Activador y los efectos de frases simples. También puede emplear la mano derecha para modificar aún más el sonido con los potenciómetros del Aislador o del Controlador de partes.

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



## 62 ¡Ponga el aislador al máximo!

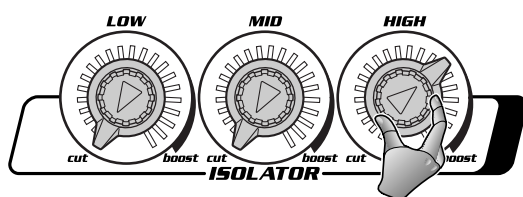


¡Reproduzca el aislador en tiempo real! ¡Ponga el patrón en marcha y a continuación gire lentamente los potenciómetros hasta alcanzar la posición máxima para conseguir cambios radicales en el sonido, y todo sobre la marcha.

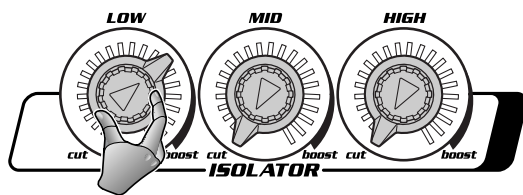
Por ejemplo, pruebe a poner el Grave y el Medio en el mínimo a la vez que sube el Agudo al máximo para conseguir un sonido metálico y agudo. O ponga el Grave al máximo para conseguir un sonido grave y sólo con bajo. También puede optar por un sonido más de radio AM poniendo el Medio en el máximo y recortando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

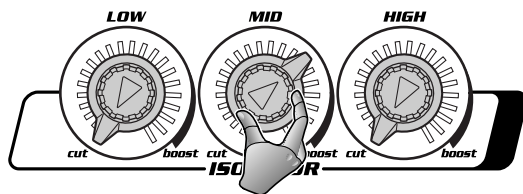
Si quiere conseguir el mejor de los efectos, realice los cambios lo más deprisa posible y subiendo y bajando los controles de forma instantánea. Además, como el ritmo es lo que importa, haga los cambios en la pulsación a tiempo en el momento justo. Practique los movimientos de los controles para que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



Sonido agudo y metálico



Sonido grave y de bajo



Sonido de radio AM





## Consejos para la mezcladora de partes

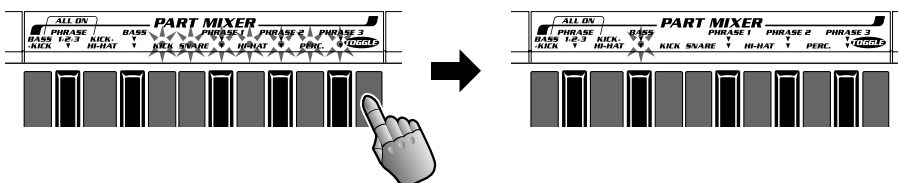
**Consejo**

### 63 Dele a la tecla de activación de Part Mix (mezcla de partes)



Aquí tiene una manera rápida y muy contundente de romper el ritmo. La palanca le permite activar dos arreglos del ritmo opuestos.

Por ejemplo, si el bajo está desconectado y el resto de las partes están encendidas, al pulsar la tecla inmediatamente el patrón se encenderá de forma que sólo el bajo estará conectado y el resto de las partes estarán desconectadas. ¡Qué forma más increíble de jugar con el sonido!



**Consejo**

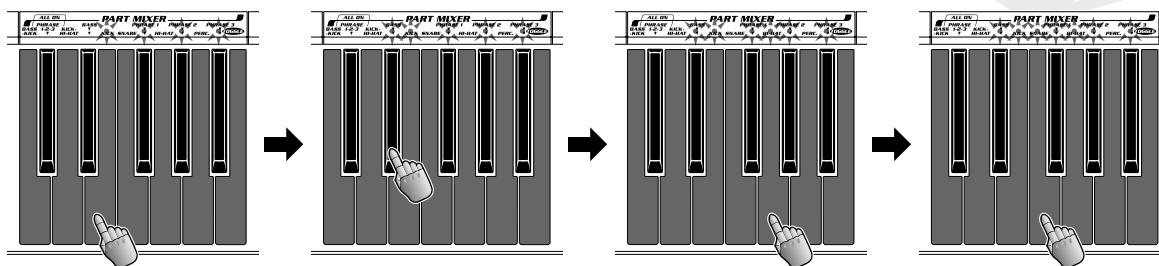
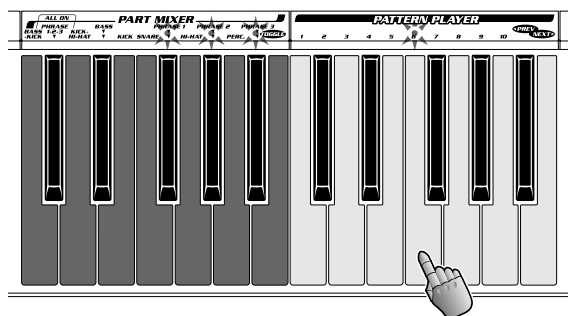
### 64 Una buena introducción



Con este ejemplo práctico podrá comenzar a hacer arreglos de sus propios temas

Seleccione P07 y ponga en marcha el V6, ajuste la Grabadora de Partes de forma que sólo estén sonando las frases 1, 2 y 3. A continuación pruebe a meter las partes de Bombo, Bajo, Charles y Caja de una en una hasta que haya conseguido el patrón completo. Pruebe esta técnica de hacer los arreglos “de uno en uno” también en otros patrones

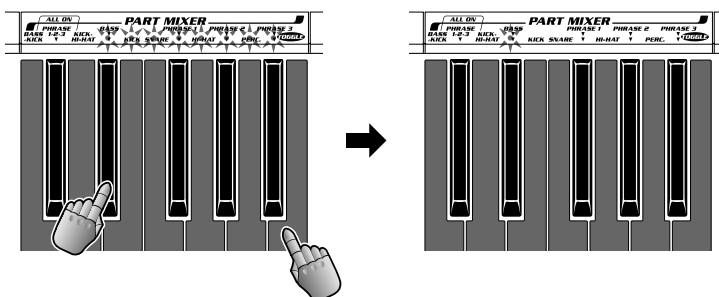
P 07



## Consejo 65 Solo en una Parte – ¡instantáneamente!

Este es otro práctico truco para mezclar y hacer arreglos. Utilícelo después de una parte de clímax en la que todo el sonido puede quedar concentrado en un solo instrumento, como por ejemplo el bajo o una de las frases.

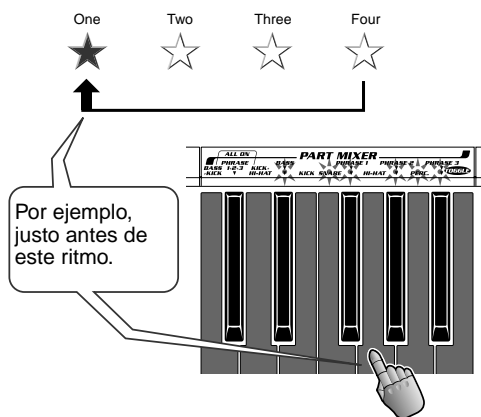
Es de la siguiente manera: Cuando todas las partes estén activadas, pulse una de las teclas de Parte y la tecla de activación a la vez. Así se desconectarán todas las partes menos la que haya seleccionado, consiguiendo introducir un solo en esa parte de forma instantánea



## Consejo 66 ¡Consiga un ritmo de compás grave!

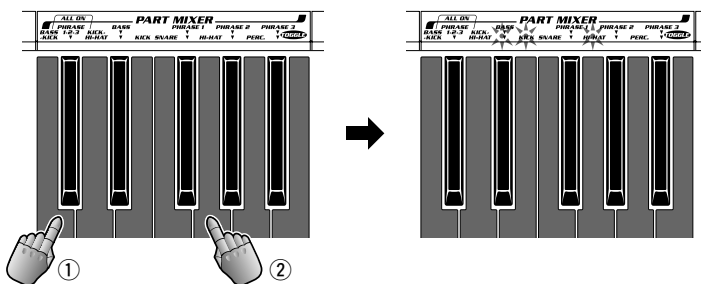
Como decíamos antes y le volvemos a repetir: ¡asegúrese de que lo tiene en el bote! Consiga dominar el ritmo y hacer que el sonido fluya.

Conseguir la pulsación a tiempo es un poco complicado. Cuando conecte una parte, probablemente tendrá que pulsar una tecla una fracción de segundo antes que la pulsación a tiempo para que pueda conseguir que todo fluya suavemente y tenga todo bajo control. Apagar una de las partes es más fácil y menos problemático. Hágalo cuando quiera y cuando le parezca que queda bien.



## Consejo 67 Teclas de combinación personalizadas

Para ocasiones en las que con las teclas de combinación de funciones no se puede obtener la combinación adecuada, se pueden añadir las partes que necesite mediante estas teclas. Por ejemplo, si sólo quiere tener activado el bajo, el bombo y el charles, pulse primero BASS+KICK, e inmediatamente después pulse la tecla HI-HAT. Si es lo suficientemente rápido, las tres partes se conectarán a la vez y suavemente.



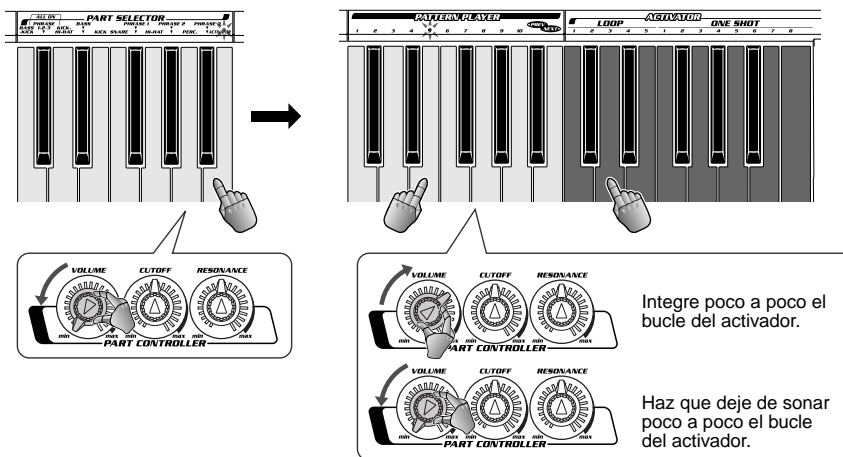
# Consejos sobre el controlador de partes

## Consejo 68 Texturas del activador



Esta tecla le permitirá conseguir las texturas fluidas y dinámicas de una mezcla hecha por un verdadero profesional.

Seleccione la tecla del Activador en el Selector de partes y ponga el volumen del Controlador de partes a cero. Ahora, con este patrón sonando, active uno de los bucles del Activador y suba poco a poco el volumen. Compruebe cómo se va integrando poco a poco el bucle del Activador en la mezcla y le da más textura al sonido. Vuelva a bajar el volumen y el bucle del Activador irá dejando de sonar poco a poco.

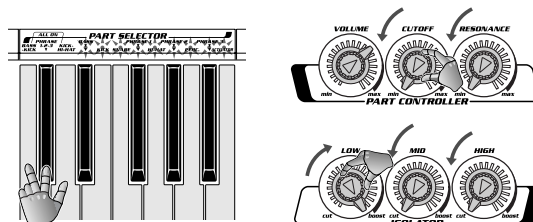


## Consejo 69 Mezclas más oscuras con ritmos más acentuados.



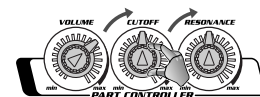
Este es un gran truco para hacer que sus mezclas se hagan más extrañas y oscuras de forma instantánea, si eso es lo busca. Es también una forma genial de conseguir sonidos más graves y profundos.

Seleccione todas las Partes con el Selector de partes, y ponga el Corte y la Resonancia a cero. Puede acentuar aún más este efecto poniendo el potenciómetro de Grave del Aislador al máximo y el Medio y Agudo al mínimo. Compruebe como todos los agudos desaparecen en el sonido y se queda sólo con la pulsación de un bajo.



A continuación, pruebe a poner la Resonancia al máximo. Después juegue con el potenciómetro de Corte al unísono con el ritmo y conseguirá espectaculares y profundos efectos 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 cuando esté en el “uno”!

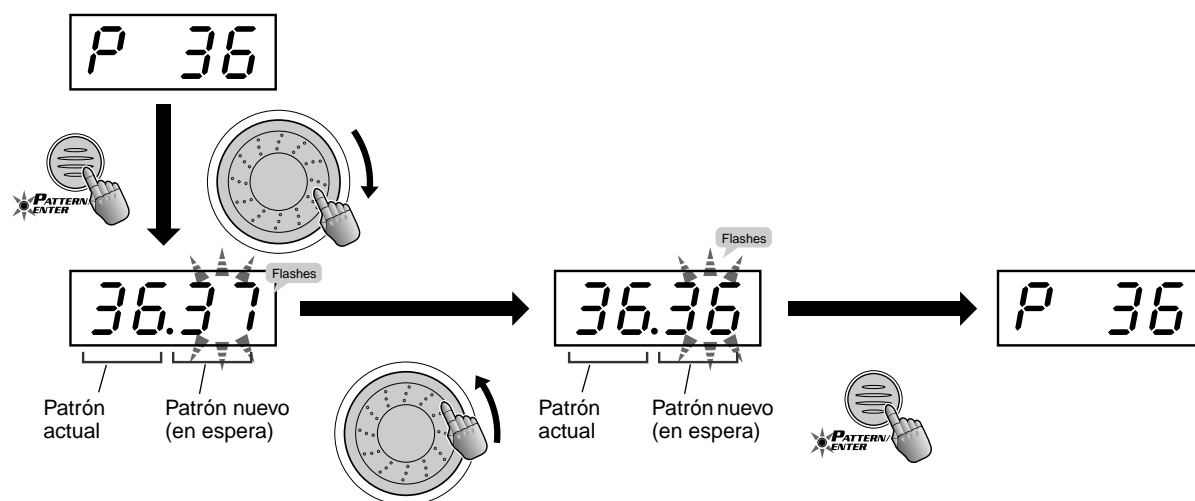


## Consejo 70 ¡Reinicio instantáneo!



Una vez que ya haya realizado algunos cambios en las posiciones del Controlador de partes (sobre todo si ha modificado más de una parte), no es tan fácil volver a dónde estaba al principio! En algunas ocasiones querrá volver atrás o reiniciar todas las Partes para volver al sonido original. Para ello, la forma más sencilla y adecuada de volver atrás es volver a seleccionar el patrón.

Presione PATTERN/ENTER para que aparezca el número de patrón en la pantalla. A continuación avance el dial un paso hacia delante (+1) y después retroceda otra vez (-1), para volver al patrón actualmente seleccionado. Por último, vuelva a pulsar PATTERN/ENTER. Al hacer esto conseguirá engañar al DJX-II, que creerá que ha seleccionado un patrón nuevo. Sin embargo, esto inicia efectivamente el mismo patrón con todos sus ajustes originales, incluyendo el reajuste del cambio de clave a "0", y vuelve a ponerte en el punto de partida.



## Consejo

## 71 Inflexión del tono para sonidos del teclado.

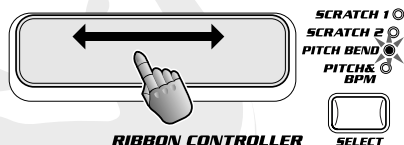


Haga sonar algunas de las voces principales del DJX-II y compruebe las inflexiones del tono

Ponga el controlador de cinta en PITCH BEND, y emplee esta útil función para conseguir un sonido más dinámico y con un toque más humano. Naturalmente, la inflexión del tono se puede emplear en todos los sonidos, así que pruebe unas cuantas. pero funciona especialmente bien en Synth Lead.

Para los amantes de la técnica, el rango de inflexión del tono es +/- dos semitonos. Cuando quite el dedo de la cinta, el tono volverá a la posición central.

Pruebe a utilizar la inflexión de tonos para darles efectos divertidos y curiosos a las voces humanas (V123 - V171), o para muestras con tu propia voz (V203). (Para ver información sobre cómo hacer sus propias muestras, vea la próxima sección, consejo nº 72)



## Muestreo

El muestreo se ha convertido en una de las más importantes herramientas para crear música moderna de casi todos los estilos. Gracias a las funciones de muestreo del DJX-II, puede emplearlo para crear su propia música.

### Consejo 72 ¡Muestrelo!



¡Elabore sus propias muestras! Con el DJX-II puede grabar cualquier fuente de audio (reproductor de CD o MD, su propia voz con un micrófono) y crear y reproducir sus propias muestras originales. ¡Es muy sencillo! Sólo tiene que seguir estos sencillos pasos, y ya está.

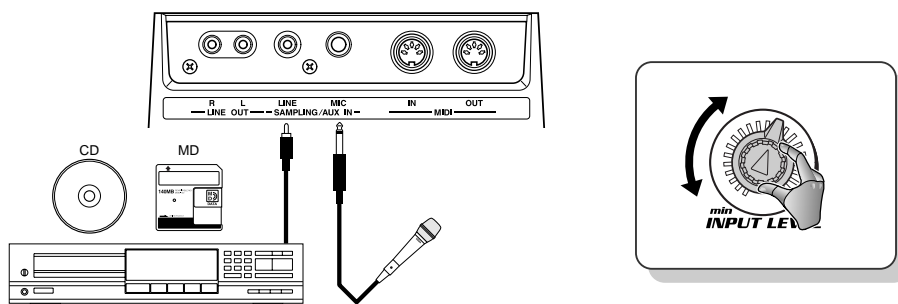
#### 1 Prepare la fuente.

Conecte la fuente externa de audio (Reproductor de CD, MD, de cassette, micrófono, etc.) en la clavija adecuada del panel de conexiones trasero del DJX-II.

#### ⚠ CUIDADO

- ¡Nunca conecte una señal de nivel de línea (reproductor de CD, cassette, instrumento electrónico, etc.) en la clavija de entrada de MIC! Podría dañar el DJX-II y sus funciones de muestreo.

Comience la reproducción de audio. Si su fuente de audio tiene un potenciómetro de ajuste de volumen, asegúrese de que está en la posición adecuada. Ajuste también el potenciómetro de INPUT LEVEL en el DJX-II de modo que el nivel del volumen sea suficiente para grabar pero no lo ponga muy alto para evitar distorsión.



#### ◆ Consejo útil:

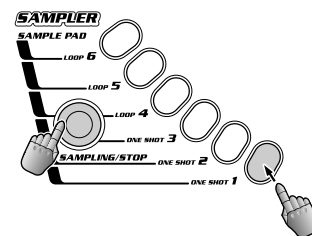
Mientras está reproduciendo el audio en la fase de instalación, ponga en marcha uno de los Patrones del DJX-II — preferiblemente el que piensa utilizar con la muestra. Suba el volumen general hasta el nivel adecuado y así podrá ajustar el nivel del audio externo para que se escuche bien la muestra.

#### 2 Ponga la función de muestreo en espera.

Pare el audio, y mantenga el botón SAMPLING/STOP presionado a la vez que presiona una de las opciones de SAMPLE PADS (1 - 6). ¡Listo para grabar!

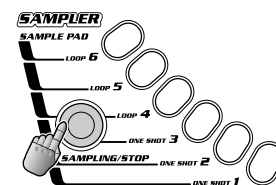
##### ● Indicaciones de muestreo

Observa que mientras mantienes presionado el botón de SAMPLING/STOP (muestreo/parar), la pantalla indica el nivel de la señal. Asimismo, cuando pones el sample en standby destellan las letras "SRIP"; cuando empieza la grabación del sample, las letras están encendidas todo el tiempo.



#### 3 Iniciar/parar grabación.

Conecte la fuente de audio, o cante por el micrófono: ¡el muestreo empieza de forma automática! El tiempo máximo de muestra de un pulsador es de 3 segundos y el máximo de todos los pulsadores es de 6 segundos. Para detener la grabación (si su muestra dura menos de tres segundos) pulse de nuevo SAMPLING/STOP.

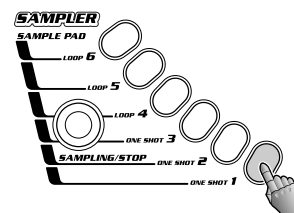


#### 4 Reproduce la muestra.

Basta con presionar el pulsador de muestra correspondiente para reproducir la muestra. El DJX-II tiene seis pulsadores para que pueda grabar sus muestras.

##### ◆ Tenga cuidado

Trate de no pulsar tres o más botones de panel a la vez (por ejemplo, al tratar de tocar tres muestras simultáneamente, etc.). Si lo hiciera el DJX-II podría actuar de forma errática.

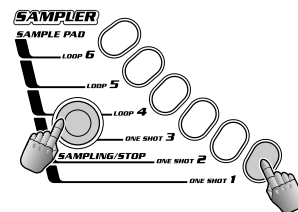


## Consejo 73 Borrar la muestra



¿Quiere borrar una muestra y empezar otra vez desde el principio? ¡Muy fácil! Mantenga pulsado el botón de SAMPLING/STOP a la vez que presiona el pulsador de muestra correspondiente (la que contenga la muestra que quiere borrar). Después de aproximadamente tres segundos se habrán borrado los datos de la muestra.

Cuando el sonido sampleado está seleccionado para ser reproducido (consejo nº 75), no puedes borrar el sample.



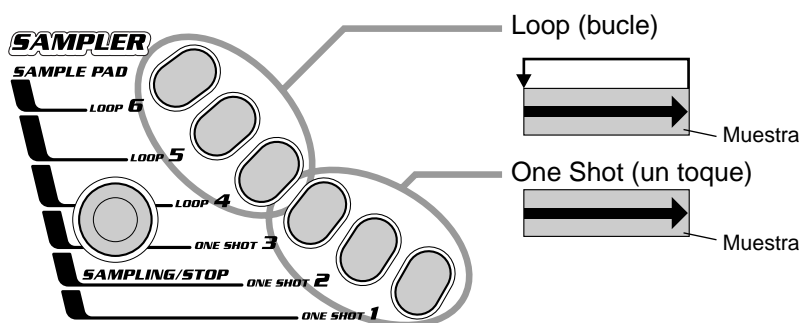
## Consejo 74 Loops (Bucles) y One Shots (un toque)



El DJX-II tiene dos tipos diferentes de Pulsadores de muestra (One Shot (un toque) y Loop (bucle)) que le permitirán reproducir las muestras de dos formas distintas.

Si graba una muestra en un pulsador de un toque, esa muestra se reproduce una vez y después se para — de ahí el nombre de “Un toque” (“One Shot”) En cambio, si graba una muestra en un pulsador de bucle, la muestra se reproducirá repetidas veces (en bucles) — hasta que lo detenga presionando el mismo pulsador de nuevo.

Los pulsadores de un sólo toque son útiles para añadir pequeños trozos de audio como efectos de sonido y golpes (platillos, golpes de orquesta, etc.) que no quiera emplear en forma de bucle. Los pulsadores de bucle son para audio que quiera repetir, especialmente para efectos rítmicos como ritmos de batería o percusión y frases arpegiadas. Los pulsadores de bucle también son una buena forma de mantener sonidos que quiera continuar empleando de forma indefinida.



## Consejo 75 ¡Reproduzca muestras con el teclado!

Cree melodías con sus muestras originales. Si las crea con sonidos graves y disminuye la velocidad conseguirá efectos especiales. Aumente el tono y la velocidad. O toque varias muestras como un acorde. También puede tocar ritmos complejos y romper los Patrones con ellos.

Todo esto (y más) es posible si toca muestras con el teclado. Para ello, basta con seleccionar el modo Keyboard (teclado) y seleccionar V203.

Reproducir una muestra con uno de los pulsadores de muestra producirá el mismo tono. ¡Pruébelo y conseguirá cosas alucinantes! Cuando reproduzca la misma muestra con el teclado, ésta tendrá un tono (y velocidad) diferente según la tecla que toque



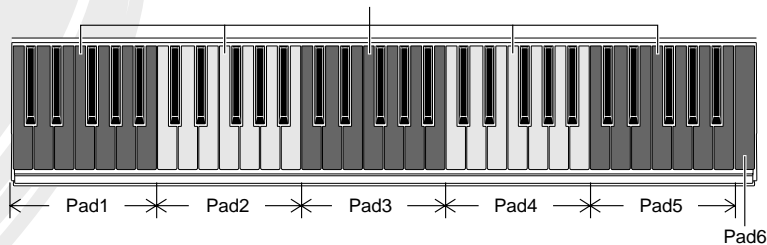
### ◆ Aspectos técnicos

Las muestras grabadas se asignan al teclado siguiendo unas reglas simples:

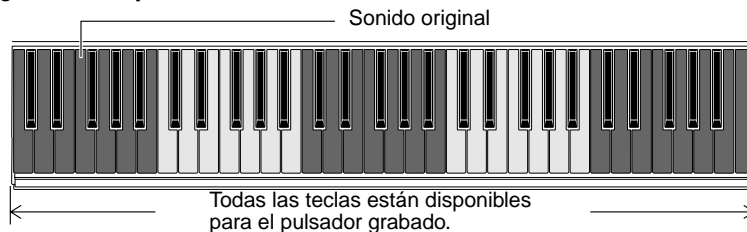
- El sonido original del pulsador corresponde a la tecla central F (Fa). Las teclas inferiores dan sonidos más graves y las superiores sonidos más agudos.
- Si todos los pulsadores contienen muestras grabadas, cada una ocupa una octava completa (12 teclas), excepto el pulsador 6, que se asigna a la tecla única restante.
- Cuando sólo uno de los pulsadores tenga una muestra grabada, se asigna a todo el teclado.
- Los cambios que se efectúen en el cambio de clave también afectarán al tono de reproducción y a la asignación de claves de las muestras. Por ejemplo, Si el cambio de clave se define como "+1," todas las muestras se reproducirán un semitono por debajo de lo normal; si fuera así, el sonido original se reproducirá en E en vez de F.

#### • Cuando todos los pulsadores han sido grabados...

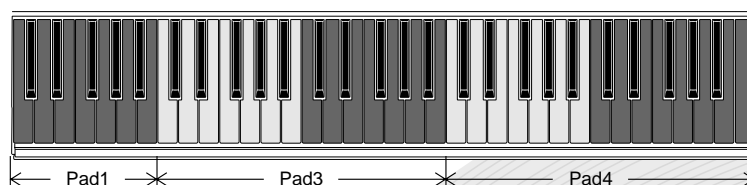
El sonido original del pulsador corresponde a la tecla central F (Fa).



#### • Cuando sólo se ha grabado un pulsador...



#### • Cuando algunos de los pulsadores han sido grabados...



## Grabadora de interpretación

Por ahora va bien en su camino hacia convertirse en un gran DJ. De hecho, seguramente ya tiene un buen puñado de grandes ideas y movimientos que le gustaría grabar para la posteridad. Entre en la grabadora de interpretación.



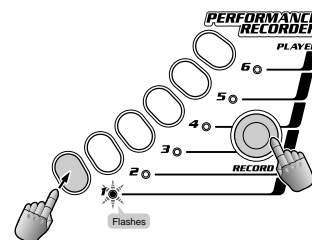
### 76 Grabe su interpretación



Aquí tiene otra potente función del DJX-II que le encantará. Grabe todos sus temas de DJ con esta increíble grabadora de interpretación y reproduzcalos siempre que quiera. Los seis botones de la grabadora de interpretación le proporcionan espacio de grabación para seis interpretaciones. Y además es realmente fácil de emplear. Aquí le explicamos cómo:

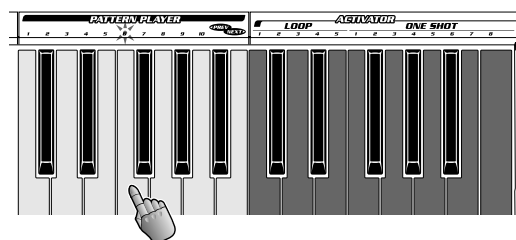
#### 1 Permitir la grabación.

Mantenga presionado el botón RECORD (grabación) y presione simultáneamente uno de los pulsadores de PLAYER (reproductor) (1 - 6). ¡Listo para grabar!



#### 2 Comenzar la grabación.

Empiece a tocar con el DJX-II: la grabación empieza automáticamente. Puede empezarse prácticamente con cualquier cosa: dándole a una tecla de patrón o activador, presionando uno de los pulsadores de muestra, pasando el dedo por el controlador de cinta (con Scratch 1 ó 2), o incluso pulsando el botón BPM/TAP cuatro veces (vea el consejo nº 79).



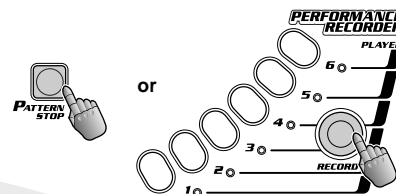
#### ◆ Consejo técnico:

#### 3 Detenga la grabación.

Para parar la grabación, presione PATTERN STOP (parar patrón) o RECORD (grabación).

La grabadora de interpretación Grabe las siguientes interpretaciones.

- Estado de modo (patrón o teclado)
- Interpretación al teclado (modo Teclado)
- Número de sonido
- Ajustes e interpretación del reproductor de interpretación (modo Patrón)
- Número de patrón
- bpm (incluida la interpretación con BPM/TAP)
- Interpretación con cambio de clave (modo Patrón)
- Ajustes e interpretación del activador (modo Patrón)



- Ajustes e interpretación del Part Controller (controlador de partes)
- Ajustes e interpretación del Ribbon Controller (controlador de cinta)
- Ajustes e interpretación del Sample Pad (pulsador de muestra)
- Ajustes e interpretación del Live Effector (efectos en directo)

Si has grabado en una almohadilla cuando el cronómetro externo está en "Sync" (sincronización), el valor de los bpm no se graba. Esto significa que cuando reproduces la interpretación, ésta sonará con el valor de bpm actual, y no necesariamente con el que se pretende.

#### ◆ Consejo técnico:

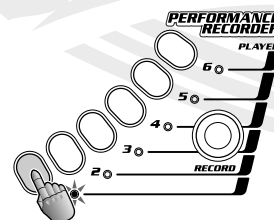
- La longitud de su interpretación para grabación se cuantifica en la siguiente pulsación. Esto asegura que los datos grabados tienen sentido rítmicamente aunque pare un patrón entre pulsaciones. Pero de todas maneras, tenga cuidado. Intente parar siempre un poco antes de la pulsación, porque si no la interpretación grabada podría ser llevada a la siguiente pulsación.
- En la grabadora de interpretación pueden grabarse hasta un máximo de 2500 eventos (para los seis pulsadores). Qué constituye un "evento" difiere dependiendo del control utilizado. Por ejemplo, presionar un botón o una tecla es un evento sencillo, pero girar un potenciómetro o trabajar con el controlador de cinta Utilice docenas de eventos de una sola vez.

#### 4 Reproducir la interpretación.

Simplemente presione el pulsador de PLAYER (reproductor) correspondiente para reproducir la interpretación correspondiente. El DJX-II le proporciona seis pulsadores para seis interpretaciones por separado.

La reproducción continua repetidamente hasta que presione PATTERN STOP (parar patrón).

Al presionar la misma almohadilla durante la reproducción se reinicia instantáneamente la grabación desde el principio. Si se presiona una almohadilla diferente durante la reproducción, se detiene la reproducción de la almohadilla anterior y empieza la de almohadilla presionada.



Naturalmente, puede grabar toda su interpretación con un solo botón. O puede que quiera dividir su interpretación en varias partes y grabarlas una a una por separado. Esto le permite cambiar el orden de la reproducción según vaya viendo cómo queda, repetir interpretaciones individuales todas las veces que quiera, y unir las todas juntas en diferentes órdenes, y... ¡bueno, usted ya lo entiende! Es una herramienta increíble para la interpretación en directo.





## 77 Jugar con el reproductor de interpretación.



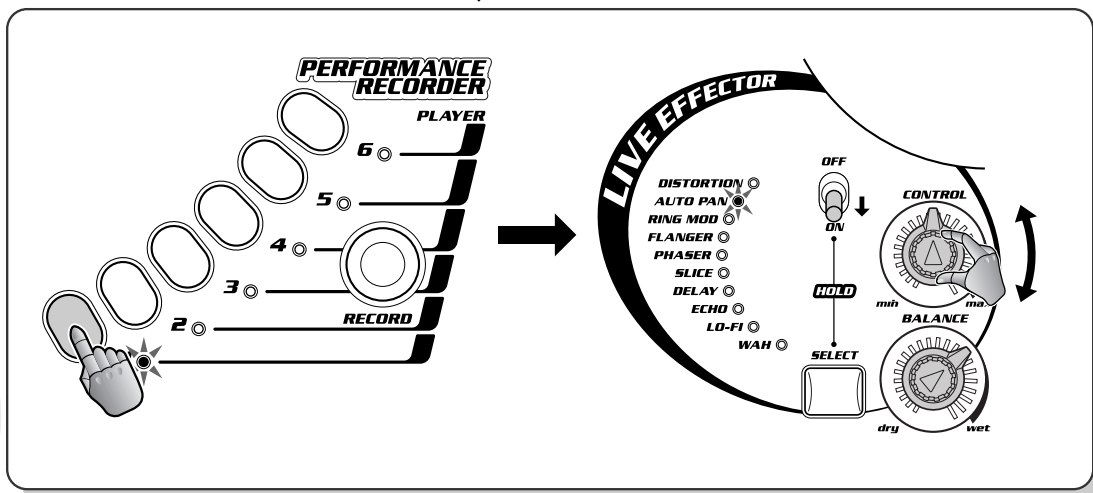
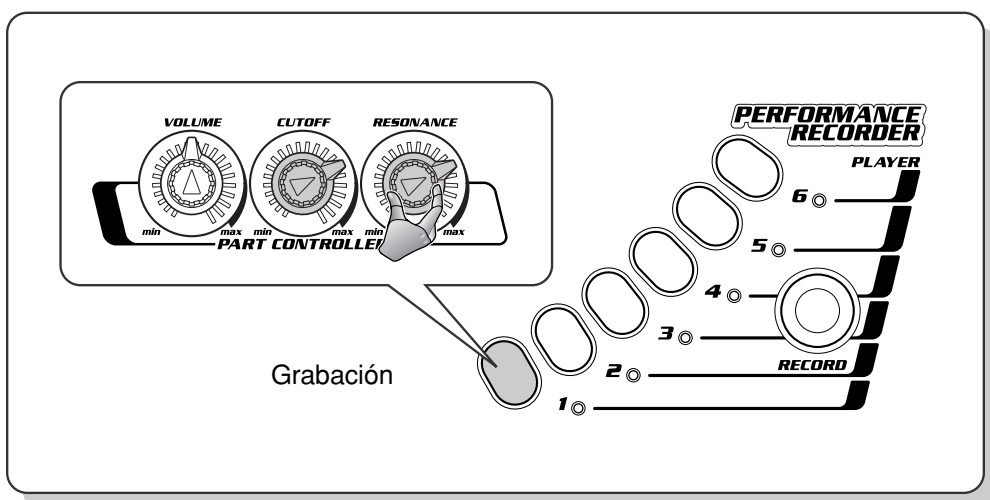
¡Guau! Esto es como tener otro par de manos extra (o incluso más) para ayudarle en directo.

Deje que el reproductor de interpretación se ocupe de lo básico mientras trabaja con el activador. O mientras hace arreglos sobre la marcha con el mezclador de partes. O mientras manipula y modifica el sonido con el controlador de partes y el Live Effector.

Lo que significa que puede sonar como un batallón entero de DJs en una sola máquina.

Supongamos por ejemplo que quiere que suenen diferentes patrones y variaciones en sucesión, completados con varios movimientos de cortes y resonancias, más algunos juegos con los controles del Live Effector. Simplemente pruebe a hacerlo sólo con las dos manos. Interpretar todo eso usted solo sería muy difícil, si no imposible.

Sin embargo, si Grabe previamente la reproducción del patrón más las manipulaciones de corte y resonancia en la grabadora de interpretación, puede trabajar todo lo que quiera con los controles del Live Effector en directo mientras el DJX-II reproduce su interpretación grabada.



◆ **NOTA:**

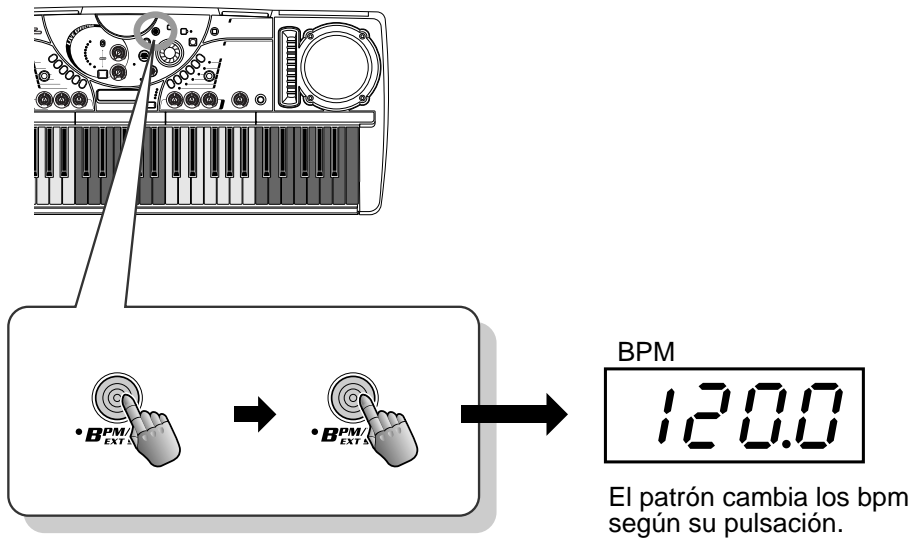
Para borrar el rendimiento registrado, mantenga pulsado simultáneamente el botón RECORD y el pulsador del reproductor (PLAYER) correspondiente, el que tenga el rendimiento que desee borrar. Después de tres segundos, se borran los datos de rendimiento.

## Consejos sobre el BPM/Tap (bpm/pulsación)

### Consejo 78 Pulse el tiempo.



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



### Consejo 79 Empiece con una pulsación...

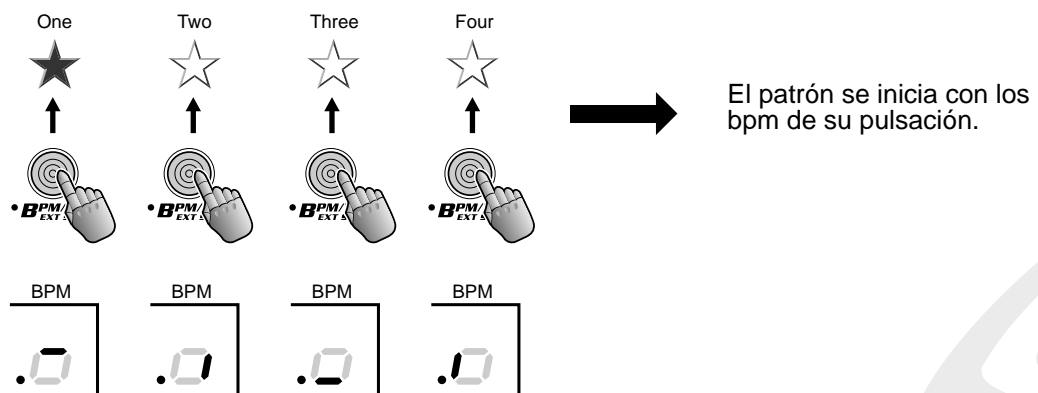


También puede poner el patrón en marcha a la velocidad que quiera con sólo pulsarla. Seleccione un patrón, y a continuación, en lugar de darle a uno de los reproductores de patrones, pulse el botón BPM/TAP (cuatro veces, rítmicamente) y el patrón se iniciará automáticamente con los bpm que haya pulsado.

Mientras esté pulsando, la pantalla mostrará cada una de las pulsaciones, y a continuación, los bpm resultantes.

#### ◆ Nota técnica

Sólo se necesitan dos pulsaciones para iniciar el patrón 42, puesto que este patrón está en un compás de 2/4.

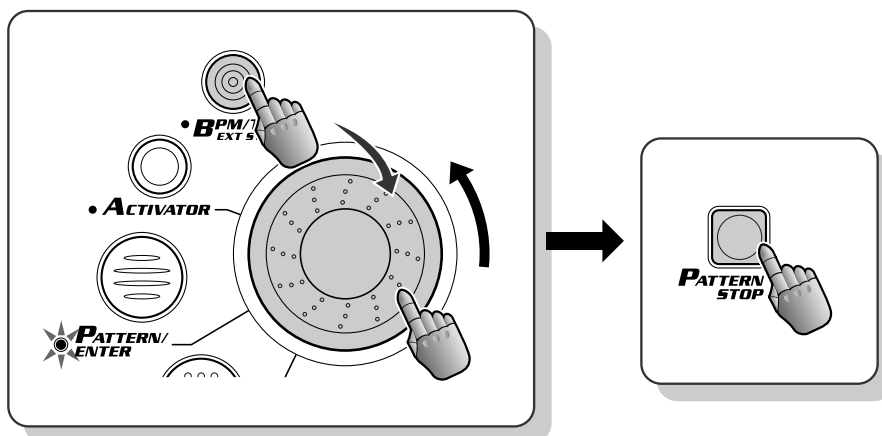


## Consejo 80 ¡Abajo y fuera!



En el consejo nº 42 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 y la pantalla de bpm está activa (presione BPM/TAP), gire el disco y aminore gradualmente los bpm. Una vez que los bpm estén todo lo lentos que querías, espere al pulsación adecuado y presione entonces PATTERN STOP para parar el patrón.



## Consejo 81 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-II aparecerán automáticamente los bpm. (Asegúrese de bajar el MASTER VOLUME (volumen principal) para que no suene el patrón del DJX-II.)



120.0

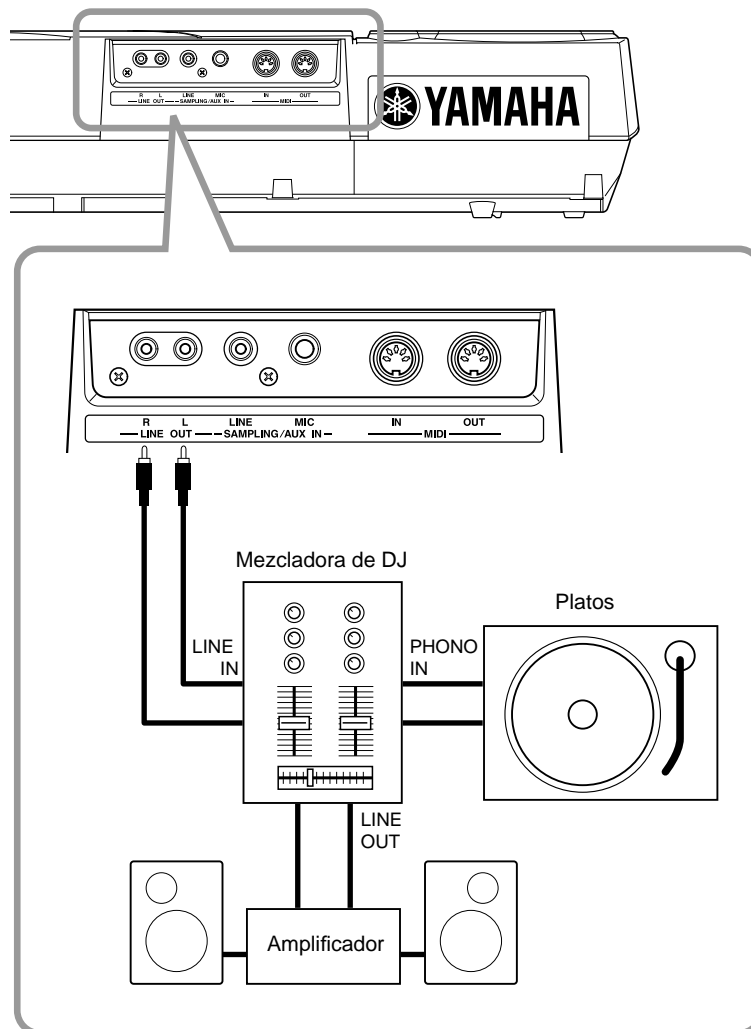
## El mundo exterior

Aquí tiene un par de consejos para que aprenda a conectar el DJX-II con un equipo externo. ¡Venga, vamos a buscar su sonido!

### Consejo 82 Expansión de su equipo de DJ



El DJX-II puede hacer fácilmente un doble servicio como parte de un equipo de DJ mayor. Por ejemplo, puede 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 puede tocar el DJX-II al igual que sus canciones favoritas en vinilo, y mezclarlas y unir las con los controles de la mezcladora de DJ.



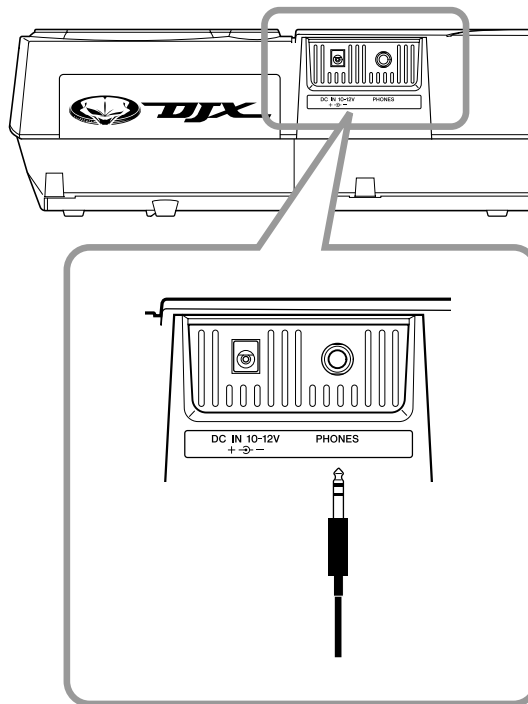
Naturalmente, también puede conectar su DJX-II a una grabadora de MD o pletina de cassette y grabar sus interpretaciones de DJ en disco o en cinta.

## Consejo 83 Silencie los altavoces



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

Naturalmente, aunque los altavoces incorporados estén silenciados así, sigue habiendo una salida de audio a través de las clavijas de LINE OUT (salida de línea).



# Interpretación de DJ

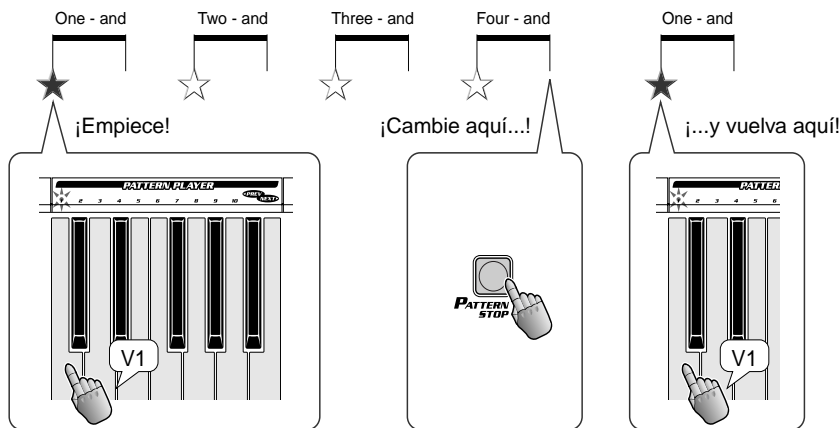
## Clase Magistral

¡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.

### Consejo 84 Relleno creativo 3



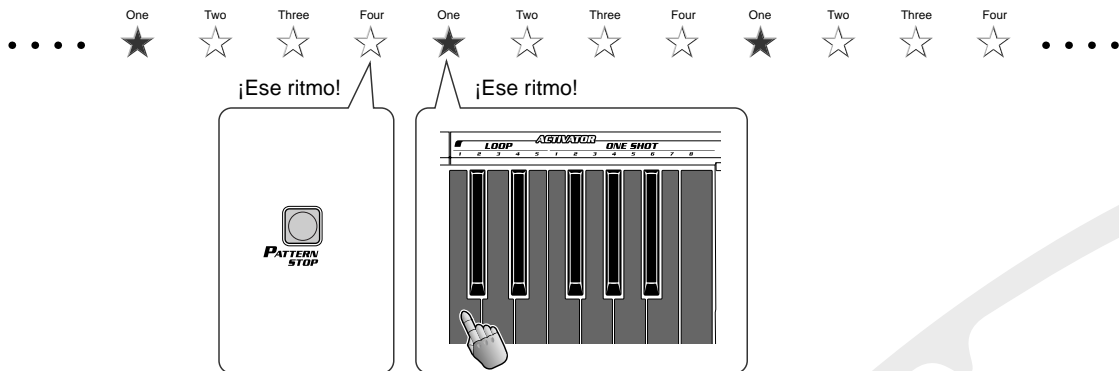
Aquí tiene una técnica magnífica para parar el patrón y volver atrás siguiendo el ritmo. Seleccione P14 y Empiece con V1. A continuación, dele a PATTERN STOP (parar patrón) y a la misma variación que se muestra. Puede que quiera poner los bpm más despacio para oír mejor dónde tiene que interpretar los cambios.



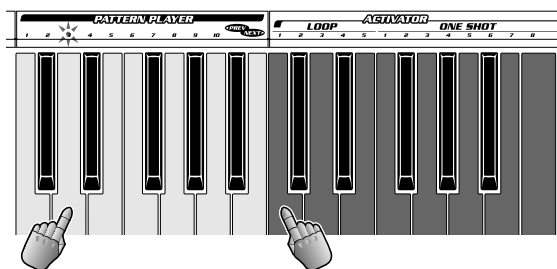
### Consejo 85 Pase al siguiente compás



Aquí tiene un truco para cambiar de un ritmo a otro. Seleccione P16 y A02, y a continuación inicie V1. Deje que el patrón haga su bucle un rato, y entonces, justo antes de la pulsación “uno” (dentro del compás al que quiere cambiar), presione PATTERN STOP para parar el patrón. Entonces, justo en el “uno”, presione Loop1. Si lo hace exactamente así, habrá un pequeño cambio en el ritmo antes de que entre el bucle, coincidiendo justo con el compás. Es como cambiar de un plato a otro.



Para volver del bucle al patrón, presione V2 y Loop1 al mismo tiempo, justo en el “uno”.



Empiece la nueva variación. Detenga el Loop 1.

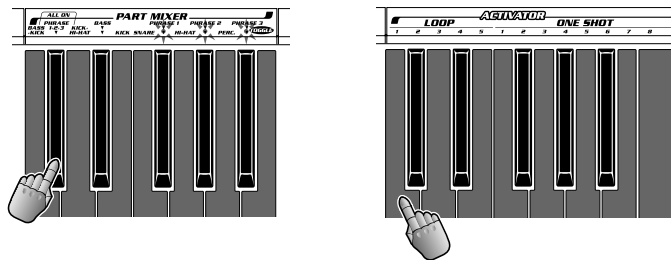
## Consejo 86 Conecte la batería.



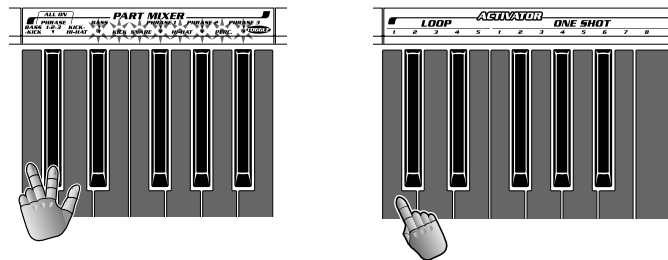
Pruebe este truco. Aquí, mantiene en marcha las partes de la frase de un patrón, pero lo deslizas a un ritmo diferente para respaldarlo. Esta es una técnica que utilizan los profesionales para ir cambiando de ritmo pero manteniendo la fluidez.

Seleccione P17 y A02, y a continuación inicie V8. Entonces, en el “uno”, presione PHRASE1+2+3 del mezclador de partes y el Loop1 del activador simultáneamente. La batería del patrón desaparece, y entra el bucle del activador, todo en el mismo compás. Para volver, presione TODO el mezclador de partes justo antes del “uno”, y el Loop1 del activador justo en el “uno”.

El truco consiste en cambiar la batería suavemente. Cambie el “groove” pero mantenga la fluidez.



Partes de la frase del patrón + batería del activador.



Todas las partes del patrón.

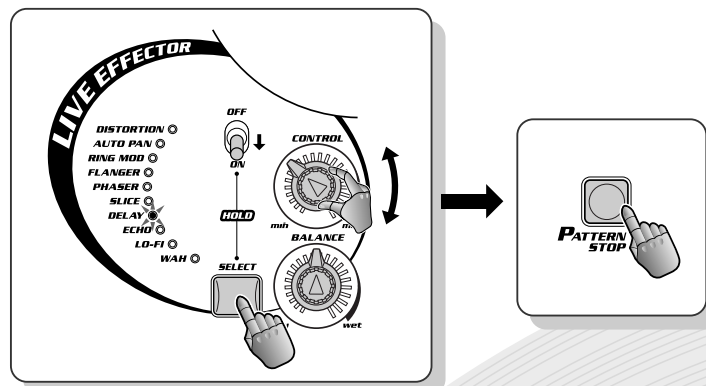
El activador se para.

## Consejo 87 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!

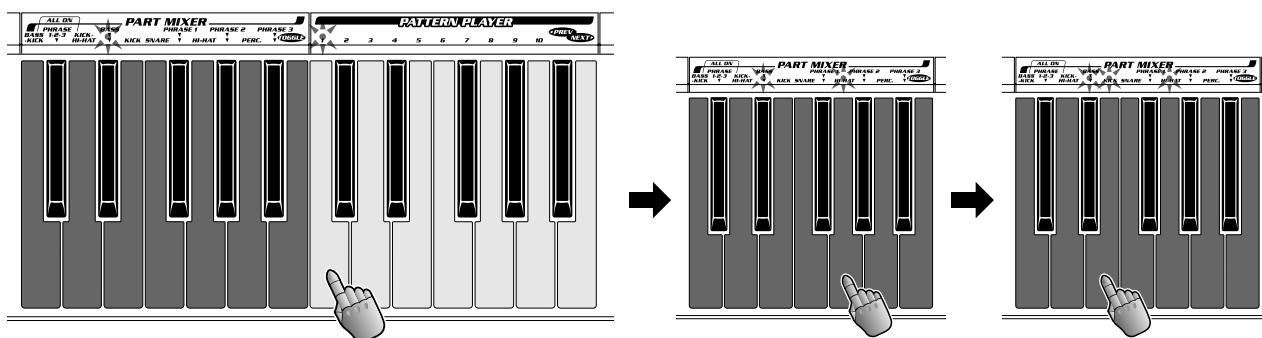


## Consejo 88 ¡Todo patas arriba!



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 P18 y ponga a sonar sólo la parte del bajo (con el mezclador de partes). A continuación, inicie V1. 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. Ahora, meta el charles y deje que suene un rato. Entonces, meta el bombo. En cuanto empiece el bombo, es como si se diera la vuelta el compás, y por fin “oye” el ritmo.

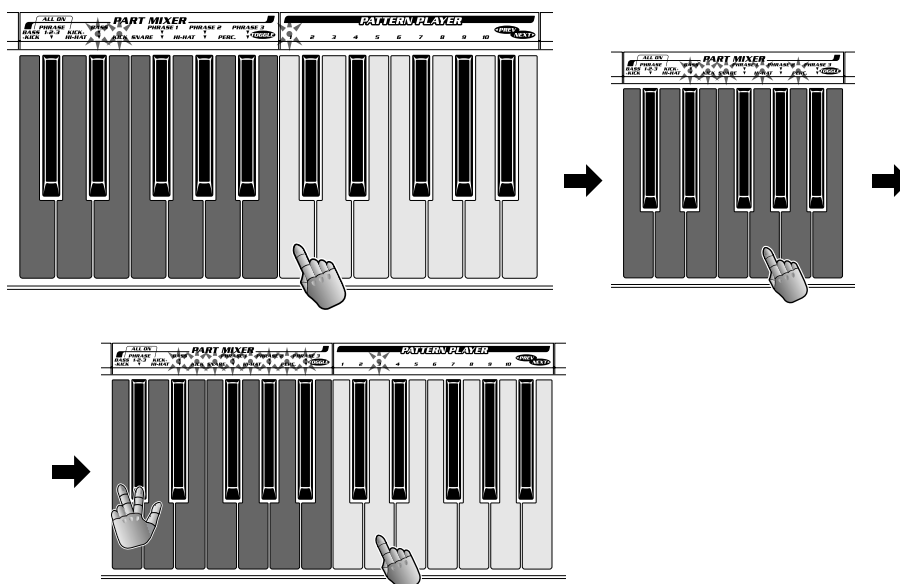


## Consejo 89 Pase a una variación



¿Recuerda el consejo nº 64, cuando iba construyendo una introducción parte por parte hasta que entraba todo el ritmo? Esta es una versión un poco más avanzada de esa técnica: en este caso, este crescendo lleva a una variación diferente.

Seleccione P20 y ponga a sonar solamente el BASS+KICK (bajo y bombo) con el mezclador de partes. Entonces, inicie V1. Deje que suene el bajo solo durante cuatro compases, y entonces meta la caja, el charles y la percusión al mismo tiempo. Deje que se vaya “cociendo” otros cuatro compases. Entonces (en el “uno” del siguiente compás) active todas las partes y presione V3 al mismo tiempo. Esta es una forma realmente astuta de dejar que las texturas se vayan formando y construyendo su sonido para acabar explotando en un nuevo ritmo.





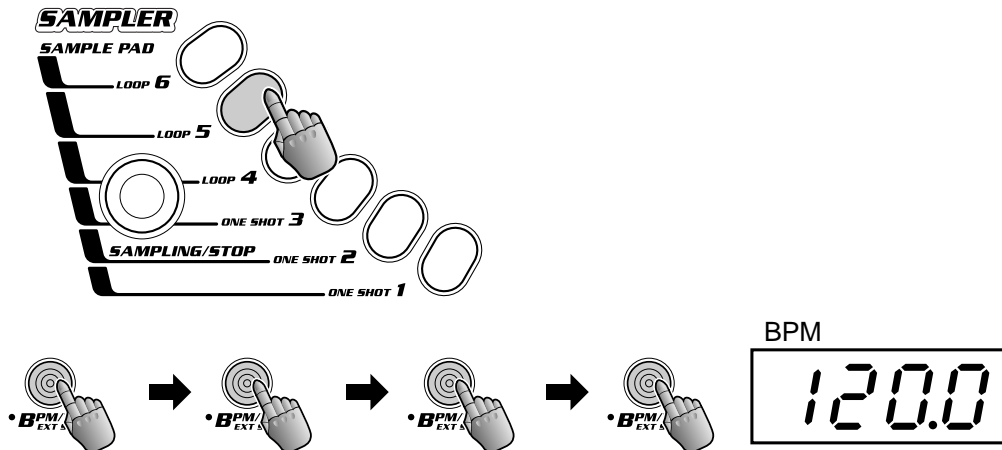


## 90 Sincronice sus samples con el patrón.

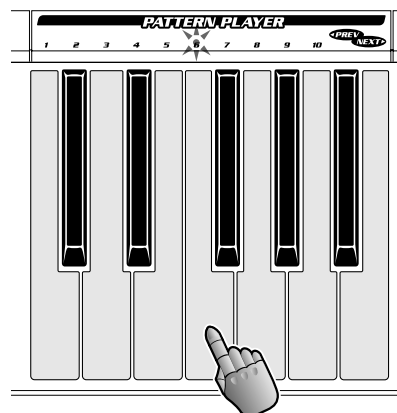
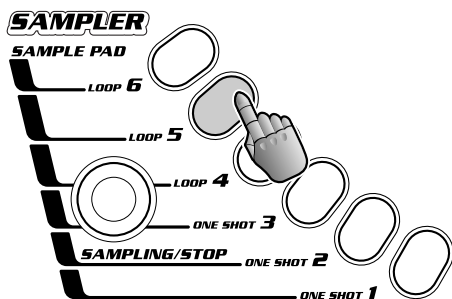


Seguramente ya tiene unos cuantos samples que le encantan grabados en el DJX-II. Y puede que esté impaciente por usarlos con los patrones. Pues venga, ahora le explicamos cómo se hace con todo sincronizado.

Mientras reproduce alguno de sus bucles de sample, escuche atentamente el ritmo y púselo con el botón BPM/TAP.



El patrón comienza automáticamente a los mismos bpm que el bucle de la muestra. Si el bucle y el patrón no están bien sincronizados, ajuste los bpm como corresponde y reinicie el patrón en la pulsación “uno” del bucle. Alternativamente, puede que quiera reiniciar el bucle cada cuatro compases (o lo que haga falta) haciendo doble bombo sobre el pulsador de bucle. Asegúrese de hacerlo en el “uno”.





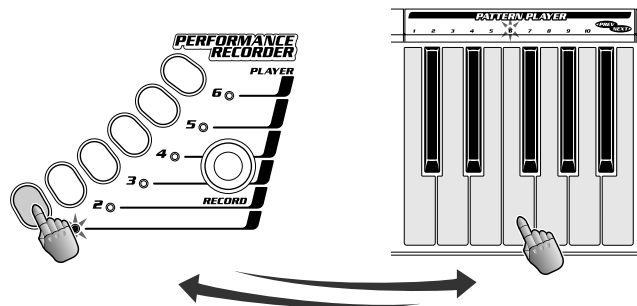
## 91 Reproducir un patrón, activar una interpretación.



Practique usar el reproductor de patrones y el de interpretación juntos para sus mezclas en directo: los dos le proporcionan mucho más de lo que podría conseguir con uno solo.

Cuando esté reproduciendo un patrón, presione uno de los pulsadores del reproductor de interpretación, para pasar inmediatamente a una interpretación grabada. A continuación, vuelva a pasar a los patrones con solo presionar una de las teclas del reproductor de patrones.

Sería una buena idea tener un banco de sus interpretaciones grabadas especialmente cargadas y listas para activar, metiéndolas en su interpretación en directo cuando las necesite y usando el reproductor de patrones y/o el activador para aumentarlas.

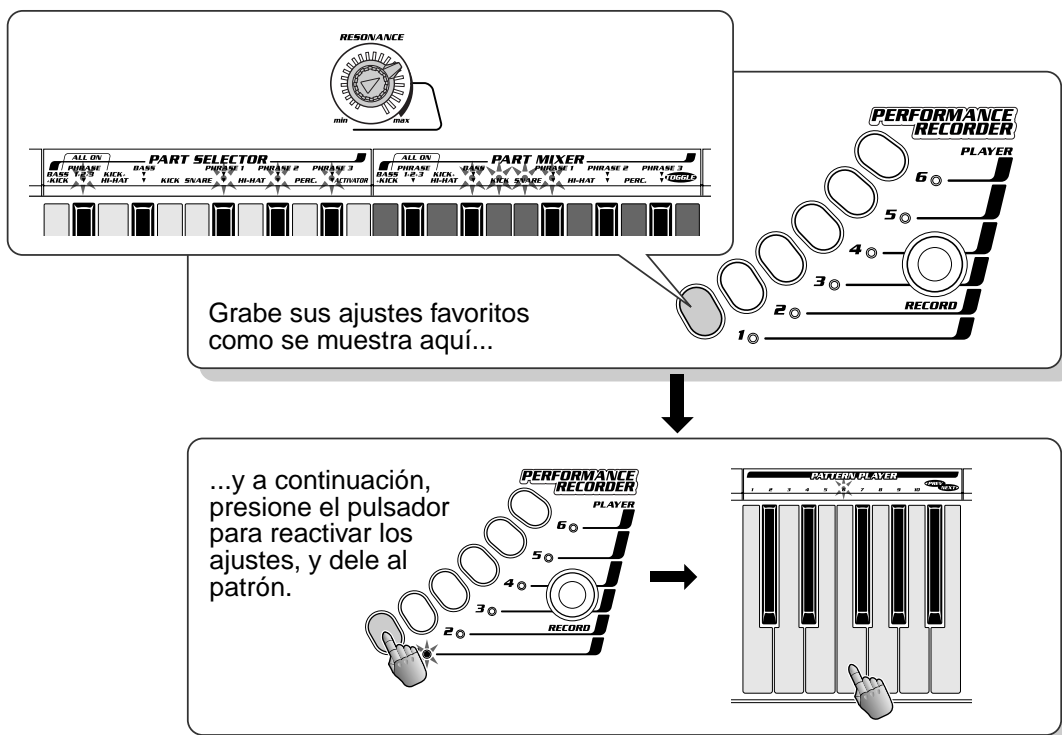


## 92 Vuelva a sus ajustes con un solo toque



La grabadora de interpretación presta un doble servicio como función de “restitución” del control del panel, permitiéndote almacenar sus ajustes favoritos para reactivarlos instantáneamente.

Empiece a grabar en uno de los pulsadores del reproductor y haga todos los ajustes que quiera; por ejemplo, ajustar los potenciómetros del controlador de partes y del aislador en posiciones específicas, activando la parte deseada de la sección del selector de partes, y seleccionando las partes en el mezclador de partes. Entonces, cuando quiera utilizar esos ajustes en su interpretación, simplemente presione el pulsador correspondiente y dele a una de las teclas del reproductor de patrones, y ya está.

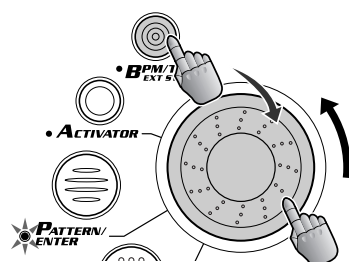


## Consejo 93 Tomando el pulso



El DJX-II tiene una amplia variedad de herramientas relativas a los bpm que le ayudan a lograr los bpm apropiados, como por ejemplo pulsándolos (consejo nº 78) o capturándolos desde una fuente externa (consejo nº 94 más adelante). 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.



## Consejo 94 Auto-ajuste de los bpm

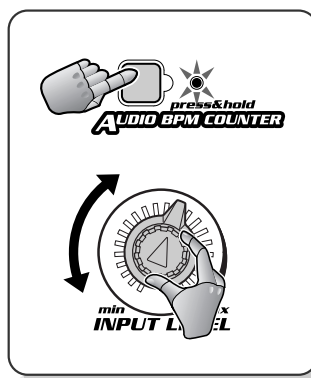
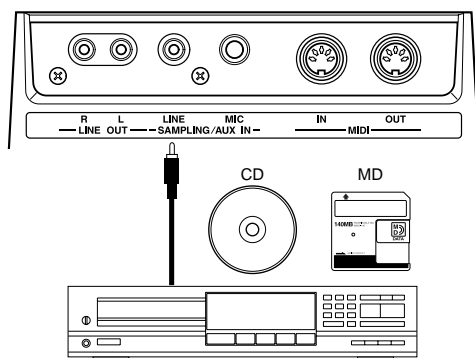


¿Tiene un ritmo que le encanta en CD o vinilo y lo quiere sincronizar con el DJX-II? Esta potente función le permite hacer justo eso.

El DJX-II “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 y ajuste el disco de INPUT LEVEL (nivel de entrada) 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 78), y usando a continuación la función de auto-ajuste.

La mayoría de la música de baile (como el techno 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 78) para sincronizarse con los bpm.



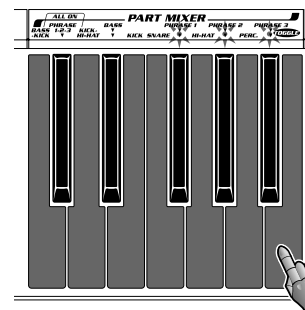
## Consejo

# 95 Mantener el compás, silenciar en el ritmo.

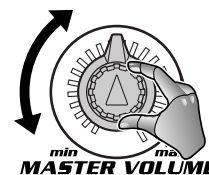


Ahora que ya domina el ritmo, pruebe con algunas de estas maniobras más complicadas

Intente usar la tecla de TOGGLE (en la mezcladora de partes) rítmicamente. Ajuste la mezcladora de partes de forma que sólo suenen las frases 1, 2, y 3, y a continuación toque la tecla de TOGGLE en cada compás del patrón, de forma que las partes se alternen en el ritmo. Pruebe también otros patrones de interpretación, como darle a TOGGLE dos veces en cada compás (en notas de 1/8), o tocar ritmos más complicados o sincopados.



Para conseguir una salida simple al final de un compás, baje de repente el volumen principal en el cuarto tiempo, y vuelva a hacerlo sonar enseguida en el “uno” o un poquito antes.



## Consejo

# 96 Aplicaciones de sincronización, usando el DJX-II como fuente principal



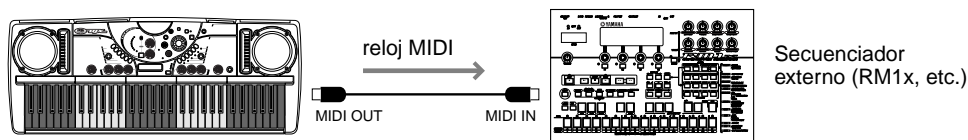
Las opciones avanzadas de sincronización del DJX-II le permiten sincronizarlo con el ritmo y los bpm de otro dispositivo, como un DJX-IIB, otro DJX-II, o un secuenciador externo. Sin fluctuaciones, sin salirse de la sincronización: los dos dispositivos permanecen perfectamente con el mismo “groove”. 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 97 más adelante). Si tiene un segundo dispositivo, pruébelo de las dos maneras.

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

## 1 Instale el DJX-II y el dispositivo externo.

Utilice un cable MIDI estándar para conectar los dos dispositivos tal 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-II.

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



## 97 Aplicaciones de la sincronización: uso del DJX-II como auxiliar



Aquí haremos lo contrario que en el consejo nº 96 de antes. Esta sofisticada aplicación le permite reproducir patrones secuenciados y datos de canciones con un secuenciador externo y tener los patrones del DJX-II sincronizados con los bpm de ese dispositivo.

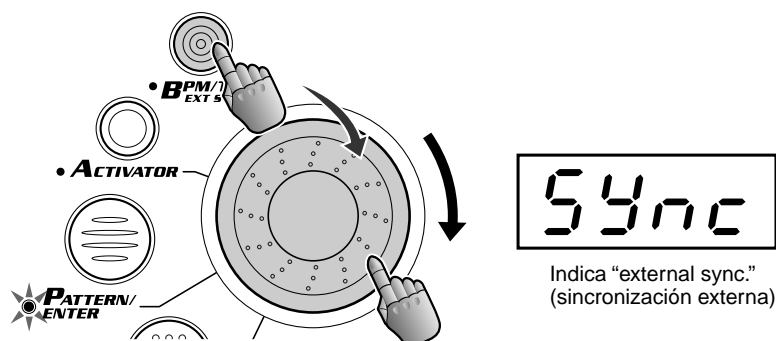
### 1 Instale el DJX-II y el dispositivo externo.

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



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

Mantenga presionado BPM/TAP y gire simultáneamente el disco de datos en el sentido de las agujas del reloj un par de vueltas más del máximo de 280.0, hasta que en la pantalla aparezca "Sync".



### 3 Toque el DJX-II.

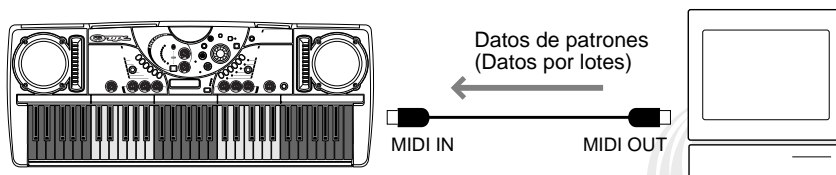
Cuando inicia y para la canción o el patrón en el dispositivo externo, los patrones del DJX-II comienzan y se paran al mismo tiempo. Igualmente, al cambiar los bpm del dispositivo externo cambian también los bpm del DJX-II. Todas las operaciones de reproducción funcionan en perfecta sincronización entre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

## Consejo 98 Consiga más patrones.



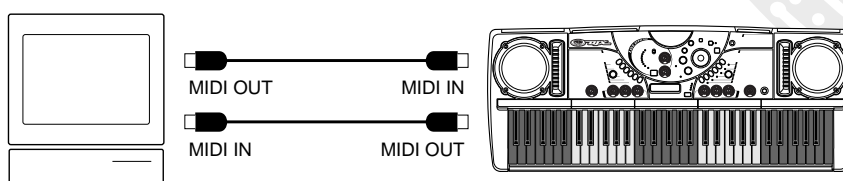
Una de las mejores cosas del DJX-II es lo abierto de su sistema. Puede conseguir más patrones en la página web del DJX en Internet (**www.yamahadjx.com**), y con el software de lanzadera de patrones **descargable desde Internet**, cargar esos datos de patrones directamente en su DJX-II.

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

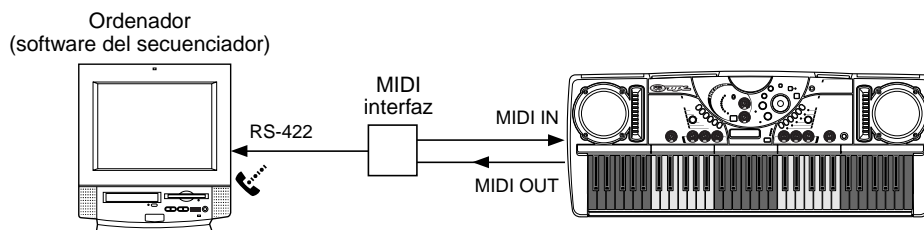


### ■ Conexión a un ordenador personal. ....

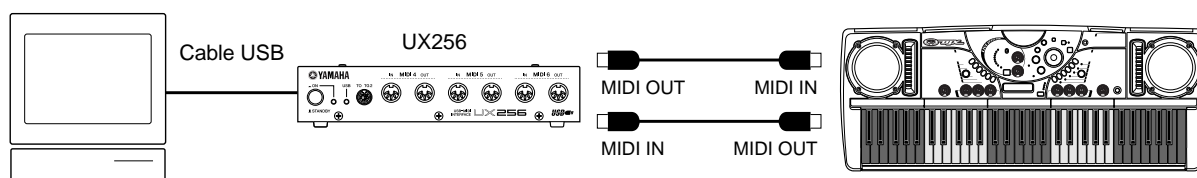
- Si el ordenador tiene instalada una interfaz MIDI, conecte la terminal de MIDI OUT (salida de MIDI) del ordenador a la terminal MIDI IN (entrada de MIDI) del DJX-II.



- 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.



- Si el ordenador tiene una interfaz USB, Utilice el UX256 de Yamaha.



Para más detalles sobre el uso del programa **Pattern Launcher (lanzadera de patrones)**, consulte el archivo de ayuda en línea del programa.



## 99 Utilización del envío por lotes de MIDI



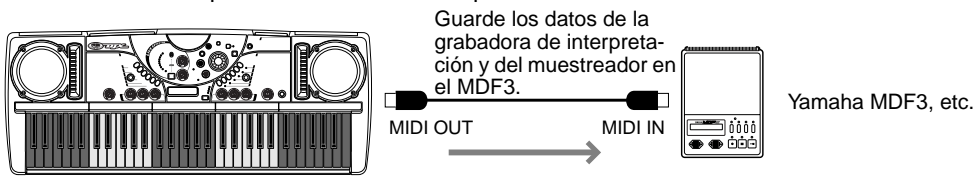
Esta es otra razón incontestable para pasarse a la tecnología digital. Utilizando un archivador de datos MIDI (como el Yamaha MDF3), puede guardar sus datos más valiosos de la grabadora de interpretación y del muestreador para activarlos en el futuro. Es más, esto libera un espacio extra en la memoria del DJX-II para la grabación o muestras adicionales al mismo tiempo.

El envío de lotes también se usa para transferir datos de patrones (con la ayuda del programa **especial de lanzadera de patrones**) desde un ordenador Mac o compatible con Windows al DJX-II. (Ver consejo nº 98 anterior).

### ■ Envío de datos

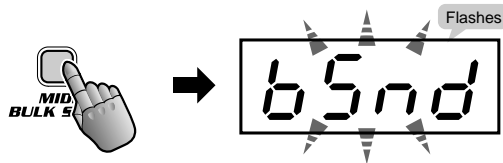
#### 1) Ajuste el dispositivo para grabar los datos.

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



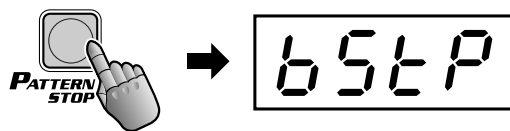
Una vez que haya conectado el DJX-II a otro dispositivo, puede que necesite realizar unos pasos adicionales para activar dicho dispositivo. (Consulte el manual de instrucciones para más detalles).

#### 2 Presione MIDI BULK SEND (envío de lotes de MIDI) para posibilitar la operación.



#### 3 Presione otra vez MIDI BULK SEND (envío de lotes de MIDI) para enviar realmente los datos.

Si no está del todo preparado para recibir datos en el otro dispositivo, puede cancelar la operación presionando PATTERN STOP (parar patrón).

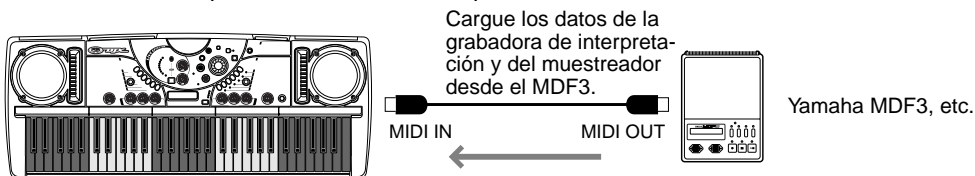


### ■ Recepción de datos

Una vez que haya guardado los datos del DJX-II, puede volver a recargarlos fácilmente en el DJX-II.

#### 1 Prepare el dispositivo para enviar los datos.

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



Realice las conexiones correctas e inserte el disco de 3 1/2 correspondiente que contiene los datos al archivador de datos. (Si es necesario, consulte el manual de instrucciones para más detalles).

En cuanto al DJX-II, asegúrese de que éste no se encuentra en mitad de alguna operación, como grabación de interpretación, muestreo, envío de lotes de MIDI, etc.

#### 2 Empiece a enviar los datos desde el dispositivo conectado.

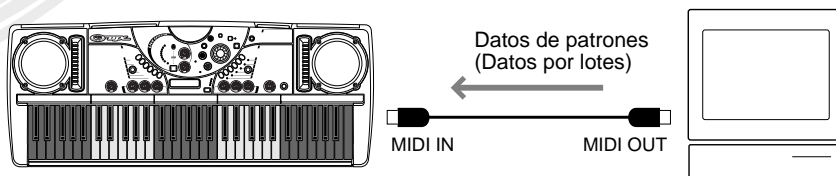
Para más detalles, consulte el manual de instrucciones. El DJX-II recibe automáticamente los datos y los carga en la ubicación de memoria correspondiente.

## Consejo 100 Cree sus propios patrones.



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

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

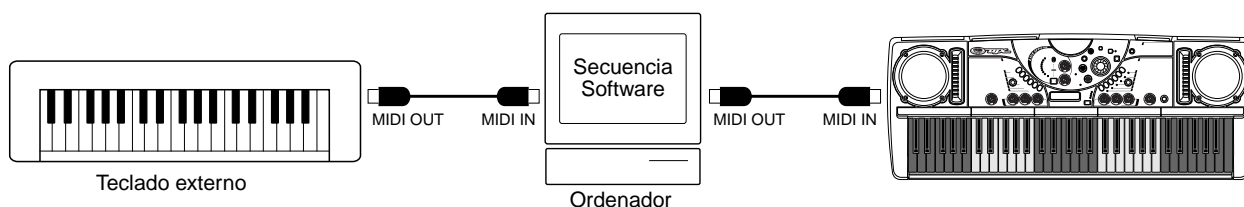


### Cómo crear sus propios datos de patrones

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-II con el programa **Pattern Launcher (Lanzadera de patrones)**.

#### ■ Conexiones

Conecte un teclado MIDI y el DJX-II 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-II.



#### ■ 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-II 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 84 para los números y sonidos de cambio de programa).

Parte	MIDI Ch. (Canal MIDI)
Bombo	9
Caja	10
Charles	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).



- Los tiempos indicados en la gráfica que aparece a continuación sólo sirven como ejemplo. Los tiempos reales de las variaciones y los meta-acontecimientos de marcado (empezando con la variación 2) dependen de la longitud de los patrones grabados. (La longitud de cada patrón puede ser de hasta 256 compases.)

Sincronización	Meta-acontecimiento de marcado	Índice	
1111000 1111000 1121000 : 1141479		Reajuste TG  Acontecimientos de Instalación Inicial	↑ Instalación
2111000 : 3141479	1	Variación 1 Patrón de 2 compases (hasta 256 compases)	↑ Patrón de fuente
4111000 : 4141479	2	Variación 2 Patrón de 1 compás (hasta 256 compases)	
5111000 : 5141479	3	Variación 3 Patrón de 1 compás (hasta 256 compases)	
6111000 : 7141479	4	Variación 4 Patrón de 2 compases (hasta 256 compases)	
8111000 : 9141479	5	Variación 5 Patrón de 2 compases (hasta 256 compases)	
10111000 : 11141479	6	Variación 6 Patrón de 2 compases (hasta 256 compases)	
12111000 : 12141479	7	Variación 7 Patrón de 1 compás (hasta 256 compases)	
13111000 : 13141479	8	Variación 8 Patrón de 1 compás (hasta 256 compases)	
14111000 : 15141479	9	Variación 9 Patrón de 2 compases (hasta 256 compases)	
16111000 : 17141479	10	Variación 10 Patrón de 2 compases (hasta 256 compases)	

- Introduzca todos los ajustes de sonidos y efectos en los tres últimos compases del área de Instalación Inicial (1121000 - 1141479). No incluya aquí ningún dato de acontecimiento de nota.
- Empiece a grabar los datos de la variación 1 del segundo compás (2111000). La longitud de los datos puede ir desde 1 hasta 256 compases. Todos los compases deben ser de uno de las siguientes indicadores: 2/4, 3/4, 4/4, 5/4.

### ■ Guardar y cargar los datos de secuencia

- Guarde los datos de secuencia completados en su ordenador.
- Guarde el archivo utilizando el formato de archivo MIDI estándar 0 y asegúrese de que la extensión de archivo “.mid” esté incluida en el nombre.
- Cargue el archivo de patrón en el DJX-II utilizando el programa **Pattern Launcher (Lanzadera de patrones)**. (Consulte el archivo de ayuda online del programa para ver las instrucciones específicas de la operación)

### ■ Acerca de los datos de patrones de usuario

Cuando creas tus propios patrones y los usas con el DJX-II, ten en cuenta que difieren de los patrones incorporados y preajustados del DJX-II en los siguientes aspectos:

- El kit de Auto del Activador (00) no se aplica a los patrones del usuario. Selecciona cualquier otro kit (01 - 51) para usarlos con un patrón de usuario.
- El número real de pulsaciones necesarias para iniciar un patrón (consejo nº 79) depende de la signatura de tiempo del patrón de usuario. Por ejemplo, en el caso de un patrón creado en un compás de 3/4, pulsa el botón BPM/TAP tres veces para iniciar el patrón.

- La variación 2 empieza desde el principio del compás siguiendo directamente el último compás de la variación 1. En la gráfica, esto se muestra como 4111000; sin embargo, los tiempos reales dependen de la longitud de la variación 1.
- Las siguientes gráficas indican los acontecimientos MIDI válidos para los datos tanto de Instalación Inicial como de patrones. Asegúrese de **NO** introducir ningún acontecimiento marcado con un guión (—), ni ningún otro acontecimiento que no aparezca listado aquí.

### Mensaje de canal

Evento	Instalación Inicial	Patrón
Desactivación de nota	—	Aceptar
Activación de nota	—	Aceptar
Cambio de programa	Aceptar	Aceptar
Pitch Bend (inflexión de tono)	Aceptar	Aceptar
Control #0 (Selección de banco MSB)	Aceptar	Aceptar
Control #1 (Modulación)	Aceptar	Aceptar
Control #6 (Introducción de datos MSB)	Aceptar	—
Control #7 (Volumen principal)	Aceptar	Aceptar
Control #10 (Panpot)	Aceptar	Aceptar
Control #11 (Expresión)	Aceptar	Aceptar
Control #32 (Selección de banco LSB)	Aceptar	Aceptar
Control #38 (Introducción de datos LSB)	Aceptar	—
Control #71 (Contenido armónico)	Aceptar	Aceptar
Control #72 (tiempo de relajación)	Aceptar	—
Control #73 (Tiempo de ataque)	Aceptar	—
Control #74 (Brillo)	Aceptar	Aceptar
Control #84 (Control de Portamento)	—	Aceptar
Control #91 (Nivel de envío de Reverb)	Aceptar	Aceptar
Control #93 (Nivel de envío de Chorus)	Aceptar	Aceptar
Control #100 (RPN LSB)	Aceptar	—
Control #101 (RPN MSB)	Aceptar	—

### RPN & NRPN

Evento	Instalación Inicial	Patrón
RPN (Sensibilidad de la curva de tono)	Aceptar	—
RPN (Afinación precisa)	Aceptar	—
RPN (Nulo)	Aceptar	—

### Exclusivo del sistema

Evento	Instalación Inicial	Patrón
Reajuste TG	Aceptar	—
Sys Ex XG Cambio de parámetro (Efecto1)	Aceptar	—
Tipo de reverberación	Aceptar	—
Tipo de Chorus	Aceptar	—

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-II puede producir interferencias. Para evitarlo, apaga el teléfono móvil o utilízalo lejos del PortaTone.
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.	
Los datos de la grabadora de interpretación o del muestreador no se reproducen correctamente.	
La pantalla se pone en blanco y se reajustan todos los controles del panel.	
El sonido seleccionado no puede reproducirse a través del teclado.	
El sonido seleccionado no puede reproducirse a través del teclado.	Compruebe si el DJX-II está ajustado en el modo Patrón (página 10) o no. Cuando está en el modo Patrón, el teclado del DJX-II no funciona como un teclado convencional.
No parecen sonar todos los sonidos, o el sonido parece cortado.	El DJX-II tiene una polifonía máxima de 32 notas. Si se están reproduciendo frases del muestreador o del activador simultáneamente con un patrón, algunas notas o sonidos puede que queden omitidos (o "robados") de una o más de esas secciones.
No hay sonido ni cuando se toca el teclado ni cuando se reproduce 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. Si hay una operación de envío de lotes MIDI en marcha, ninguno de los botones del panel funcionan (a excepción del PATTERN STOP – parada de patrones - ).
El patrón no se inicie aunque se presione una tecla del PATTERN PLAYER (reproductor de patrones).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compruebe si el DJX-II está en modo de teclado (página 10) o no. Cuando está en modo de teclado, el teclado del DJX-II funciona como un teclado convencional y no puede iniciar el patrón ni el activador.</li> <li>• Compruebe si los BPM están en "Sync" (sincronización) o no presionando el botón BPM/TAP. Cuando esto está ajustado en "Sync" (sincronización), sólo un dispositivo MIDI puede iniciar los patrones del DJX-II.</li> </ul>
El Activador no se inicia aunque se presione una tecla del ACTIVATOR.	
Algunas partes del patrón parece ser que no suenan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compruebe los ajustes del mezclador de partes.</li> <li>• El volumen de la parte correspondiente se ha ajustado a 0 con el potenciómetro de VOLUME (volumen) del PART CONTROLLER (controlador de partes).</li> </ul>

PROBLEMA	POSIBLE CAUSA/SOLUCIÓN
El sonido está distorsionado o con ruido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muchos de los sonidos del DJX-II han sido procesados o creados deliberadamente con un sonido de “lo-fi” (baja fidelidad) o “grunge” para adaptarse a determinados estilos de música.</li> <li>• 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.</li> <li>• Si esto se produce en un sonido “muestreado”, puede que haya grabado el o las muestras a un nivel demasiado alto.</li> </ul>
La grabación de las muestras empieza demasiado pronto o demasiado tarde.	Asegúrese de que el potenciómetro de INPUT LEVEL (nivel de entrada) esté ajustado correctamente. Cuanto más bajo esté el nivel de entrada, más fuerte debe estar la señal para empezar a samplear. Es importante evitar ajustar el nivel de entrada demasiado alto: en niveles altos, el inicio de la grabación podría activarse demasiado pronto debido a algún ruido involuntario (ruido en la habitación, ruido en la línea, etc.).
No funciona la grabación de sample o de interpretación.	Si los datos grabados han superado el límite máximo, aparece un mensaje de “Completo” y no pueden grabarse más datos. Borra los datos que no necesite e inténtalo otra vez.

# Lista de Mensajes de Error

MENSAJE DE ERROR	DESCRIPCIÓN
<i>Err 1</i>	Aparece cuando el búfer de recepción de MIDI del DJX-II 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 incorrectos. Los datos ilegales se borran automáticamente.
<i>FULL</i>	Este mensaje aparece cuando la memoria interna está completa y no pueden grabarse datos adicionales. Si se intenta grabar en el Muestreador o en la grabadora de interpretación cuando la memoria interna está completa, aparece este mensaje, y el DJX-II detiene automáticamente la grabación. Borra los datos innecesarios e Intente grabar otra vez.
<i>Clr</i>	Aparece durante un momento al iniciar el DJX-II con los datos iniciales de fábrica, manteniendo presionado la tecla más aguda (la última de la derecha) y encendiendo simultáneamente el equipo. Ver página 13 para más detalles.

# Especificaciones

- **TECLADO** 61 Teclas (C1~C6) .. sin respuesta de pulsación
- **PATRONES** Un total de 700 patrones y variaciones preajustadas
  - Preajuste 70 patrones
  - Usuario 5 patrones ..... Hasta 85 KB para todos los patrones de usuario
  - Variación 10
- **ACTIVADORES**
  - Preajuste 52 Kits ..... Incluyendo función de AUTO (00)
  - Variación 13 ..... Loop: 5, un toque: 8
- **SONIDOS:**
  - Preajuste 203 ..... 180 sonidos + 23 sets de batería
  - Muestreado por el usuario 1
- **POLIFONÍA** 32 notas max.
- **EFFECTOS:**
  - Live Effector 10 Preajustes ..... Distorsión, Auto Pan, Modulador de anillo, Flanger, Phaser, Troceado, Delay, Echo, Lo-Fi, Wah
  - Reverb 11 preajustes ..... Pueden realizarse solamente a través del MIDI
  - Chorus 7 Preajustes ..... Pueden realizarse solamente a través del MIDI
  - 3 Aisladores de bandas -12dB~+12dB
  - Cambio de tecla (Transporte) -5~0~+6
  - BPM (Tempo) 32~280
  - Contador de BPM de Audio
- **CONTROLADORES:**
  - Controlador de cinta Scratch 1, Scratch 2, curva de tono, Tono & BPM
  - Potenciómetros de controlador de partes Volumen, Cutoff (corte), Resonancia
  - Potenciómetros de aislador Graves, Medios, Agudos
  - Potenciómetros del Live Effector Control, Balance
  - Otros potenciómetros Volumen de entrada, Volumen principal
  - Mezcladora de partes
  - Selector de partes
- **SAMPLER (muestreador)**
  - 6 pulsadores ..... Loop: 3, Un Toque: 3
  - Calidad 22kHz/8bit
  - Capacidad RAM 128kbytes ..... Aproximadamente seis segundos para todos los pulsadores (máximo de tres segundos para una almohadilla).

- **PERFORMANCE RECORDER (Grabadora de interpretación)**
  - 6 pulsadores
  - Capacidad RAM 18kbytes ..... Aproximadamente 2500 acontecimientos para los seis pulsadores
- **PANTALLA**
  - Multi Pantalla 7seg. LED x 4 dígitos
  - Teclado LED LED x 27
  - Panel LED LED x 23
- **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), envío de lotes
  - Audio PHONES (Auriculares)
    - LINE OUT – salida de línea - (L, R) .RCA Pin
    - MIC IN (Entrada de micrófono)
    - LINE IN (Entrada de línea) .....RCA Pin
- **AMPLIFICADORES** 6W + 6W ..... (cuando se usa un adaptador de alimentación PA-5C)
- **ALTAVOCES** 12cm x 2 ..... Bass Reflex (Reflejo de bajo), Envoltorio de 4.5 litros x 2
- **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)** 933 x 370 x 129 mm (36-3/4" x 14-5/8" x 5-1/6")
- **PESO** 6.7kg (14 lbs., 12 oz.)
- **ACCESORIOS SUMINISTRADOS** Manual de instrucciones x 1
- **ACCESORIOS OPCIONALES**
  - Auriculares HPE-150, HPE-3
  - Soporte para teclado L-2L, L-2C

\* 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.

## A

### Activador..... Consejos 7 - 12, 34, 50, 68

En el DJX-II, la sección del activador contiene diversos ritmos y sonidos. Puede usarlos para romper o interrumpir los patrones, o para añadir texturas y acentos a los patrones.

### Aislador..... Consejos 24, 62

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 6, 43, 44, 78 - 81

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.”

### Bucle ..... Consejos 8, 12, 74

Un 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-II), los bucles se usan principalmente para frases rítmicas: ritmos de percusión, frases de arpeggio, etc. En el muestreo, Bucle es lo contrario de **One Shot (un toque)**.

Los patrones del DJX-II están hechos por entero de bucles. El **Activador** y el **Muestreador** tienen ambos teclas y pulsadores especiales de bucle que giran indefinidamente, creando un patrón de ritmo continuo.

## C

### Clave..... Consejos 39, 40

La palabra “clave” se refiere al tono básico de una pieza musical. Existen doce claves: Do, Rebemol (o Do# - sostenido -), Re, Mibemol (o Re# - sostenido -), Mi, Fa, Fa# - sostenido - (o Solbemol), Sol, Labemol (o Sol# (sostenido) ), La, Sibemol (o La# - sostenido -), y Si. En el DJX-II, puede cambiar la clave usando el cambio de clave. (No es importante saber los nombres de las claves. En el DJX-II cambias el nombre, esto es, la cantidad en la que Cambie 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.

### Contador de bpm de audio ..... Consejo 94

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

## E

### Envío de lotes ..... Consejo 99

El envío de lotes es una función MIDI que le permite transferir datos importantes entre diferentes dispositivos de MIDI. Con el uso de un archivador de datos MIDI (como el Yamaha MDF3), el envío de lotes le permite guardar sus datos originales de la grabadora de interpretación y del muestreador del DJX-II para reactivarlos en el futuro. Esto no sólo le permite mantener un archivo de estos ajustes, sino que también libera espacio extra en la memoria del DJX-II para grabaciones y muestreos adicionales. El envío de lotes también se usa con el programa de Pattern Launcher (lanzadera de patrones) para transferir datos de patrones desde un ordenador compatible con Mac o Windows al DJX-II.

## F

### Filtro ..... Consejos 36, 38, 69

Los filtros se usaban originariamente para procesar el sonido en los sintetizadores analógicos. El DJX-II Utilice la misma instalación básica de filtro para procesar el sonido de las **Partes**. 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 **del Part Controller (controlador de partes)**.

## L

### Live Effector..... Consejos 13 - 23, 51 - 61

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-II, 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-II (el **Patrón, Activador, y Muestreador**) 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.

**M**

**MIDI..... Consejos 96 - 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-II es compatible con el MIDI, y puede utilizarse de forma efectiva en cualquiera de las condiciones anteriormente indicadas. Puede sincronizar dos DJX-IIs entre sí (o el DJX-IIB), 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-II.

**O**

**One Shot (Un Toque)..... Consejos 8, 74**

Los One Shots son samples de audio diseñados para reproducirse una vez y después pararse. En el DJX-II, el **Activador** y el **Muestreador** tienen teclas especiales y pulsadores especiales de One Shot (Un Toque) que reproducen trozos cortos de audio, como efectos de sonido, golpes (como sonidos de platillos, golpes de orquesta, etc.), y pedazos de sonidos. En el muestreo, One Shot es lo contrario de **Loop**.

**P**

**Parte ..... Consejos 27 - 38, 63 - 71, 86, 88, 89**

Los patrones del DJX-II 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.

El DJX-II le proporciona una enorme flexibilidad en el uso, control y manipulación del sonido de las partes. Cada parte puede reproducirse sola o en prácticamente cualquier combinación con las otras (utilizando la **mezcladora de partes**), y también puede dejar una parte sola (con el **Selector de partes**), y cambiar el sonido de esa parte según suena girando los potenciómetros del **controlador de partes**.

**Patrón ..... Consejos 1 - 6, 45 - 50**

Los patrones son los bloques básicos de construcción del sonido del DJX-II. 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.

**Pulsación ..... Consejos 78, 79, 81, 93**

El DJX-II 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**

**Sampler ..... Consejos 72 - 75**

El muestreo es una importante técnica en la creación musical en la que se reproducen pasajes cortos de audio grabados, normalmente desde un teclado o desde pulsadores. El muestreador del DJX-II le permite grabar cualquier fuente de audio (como un CD, o con un micrófono) y reproducirla como un **Bucle** o un sonido **One Shot (Un Toque)**.

**Scratch, scratching ..... Consejo 41**

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-II, el scratching se hace con el **Controlador de cinta**.

**V**

**Variación ..... Consejos 2, 45, 46, 50, 89**

Cada uno de los 70 **patrones** del DJX-II 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.

<b>A</b>	
Activador .....	10, 18, 33, 51, 78
Activator (Activador).....	8
Activator List.....	83
Adaptador de CA. ....	12
Agudo (Aislador) .....	48
Agudo (aislador) .....	9
Agudo (Hight) (Aislador) .....	26
Aislador .....	48
aislador .....	9
Aislador (Isolator) .....	26
AUDIO BPM COUNTER (Contador de bpm de audio) .....	67
AUDIO BPM COUNTER (contador de bpm de audio) .....	9
Auto (Activador).....	19
Auto Pan.....	23, 44
<b>B</b>	
Bajo.....	29, 32, 49
Balance (Live Effector) .....	22, 44, 45
Bombo.....	29, 32, 49, 79
bpm .....	17, 21, 39, 59, 78
bpm, auto-ajuste .....	67
bpm, pulsación.....	58
Bucle .....	78
<b>C</b>	
Caja.....	29, 32, 49, 72
Cambio de clave.....	36
Cambio de tecla .....	10
Charles.....	29, 32, 49, 72, 79
clave .....	36
Clavija LINE (SAMPLING/AUX IN) (línea – muestreo/entrada auxiliar) .....	11, 53
Clavija MIC (SAMPLING/AUX IN) (micrófono – muestreo/entrada auxiliar) .....	11, 53
Clavijas de LINE OUT (salida de línea) .....	11, 60, 61
CONTADOR DE BPM DE AUDIO.....	78
Control (Live Effector) .....	22, 44, 45
Controlador de cinta .....	9, 38, 52, 79
Controlador de partes .....	9, 51, 79
Controlador de partes. ....	34
copia de seguridad de datos .....	13
Corte.....	32, 34, 35, 51
Cutoff (corte).....	78
<b>D</b>	
Data dial (Marcar datos).....	8
Delay (retardo) .....	24, 45
Demostración.....	8
Distorsión .....	23, 43
Drum Kit List .....	86
<b>E</b>	
Eco.....	25, 46
efectos .....	5, 22, 43, 78
Efectos en directo .....	8
Especificaciones.....	77
<b>F</b>	
filtro .....	34, 51, 78
finales (outro).....	41, 63
Flanger .....	23, 44
Frase .....	29, 49
<b>G</b>	
Glosario .....	78
Grabación .....	53, 56, 71
Grabadora de interpretación .....	5, 9, 13, 56, 66
Grave (aislador .....	9
Grave (Aislador).....	48
Grave (Low) (Aislador).....	26
<b>H</b>	
HOLD .....	22
<b>I</b>	
inicialización.....	13
intro .....	49
introducción .....	20
<b>L</b>	
Lanzadera de patrones .....	70
Lista de Mensajes de Error .....	76
Live Effector.....	78
Live Effector (efectos en directo).....	22, 43
Lo-Fi.....	25, 46
Loop (bucle) .....	18, 21, 54
lotes.....	71, 72, 78



**M**

Medio (Aislador) .....48  
 Medio (aislador) .....9  
 Medio (Mid) (Aislador) .....26  
 Mezclador de partes.....10, 29  
 Mezcladora de partes .....49, 79  
 MIDI..... 5, 9, 11, 68, 69, 70, 72, 79  
 MIDI Bulk Send  
 (Transmisión de datos MIDI por lotes).....9, 71  
 MIDI Data Format .....90  
 MIDI Implementation Chart.....97  
 Modo Keyboard (Teclado) .....10  
 Modo Patrón.....10  
 Modulación de anillo.....23, 44  
 muestra.....53, 54, 55, 65  
 Muestreador .....5, 53, 79  
 muestreo.....13, 53, 71, 78

**N**

NEXT.....17, 41  
 Nivel de entrada.....9, 53, 67

**O**

One Shot (Un Toque) .....79  
 One Shot (un toque) .....18, 54

**P**

Pantalla.....9, 13  
 Parte.....29, 79  
 Patrón .....5, 10, 14, 79  
 Patrones, crear sus propios.....72  
 Pattern Launcher (Lanzadera de patrones) .....71, 72  
 Pattern Launcher (lanzadera de patrones) .....79  
 Pattern List .....82  
 PATTERN STOP (Detener patrón) .....14  
 PATTERN STOP (detener patrón) .....18  
 PATTERN STOP (Parar patrón) .....59  
 PATTERN STOP (parar patrón) .....9, 41  
 PATTERN/ENTER  
 (patrón/introducir) .....8, 10, 16, 27, 40, 52  
 Percusión.....29, 72  
 Phaser .....24, 45  
 PHONES (auriculares) .....11, 61  
 Pitch Bend (inflexión de tono) .....52, 73  
 Pitch&bpm (tono y bpm) .....38  
 Potenciómetro.....8, 9, 13, 22, 32, 34  
 Potenciómetro (Knob) .....26  
 Pulsador de muestra .....53  
 Pulsador de muestras.....9

**R**

relleno ..... 15, 42, 62, 79  
 Reproductor de patrones ..... 5, 14  
 Reproductor de patrones. .... 40  
 Resonancia..... 34, 35, 51, 78

**S**

SAMPLING/AUX IN (muestreo/entrada auxiliar) ..... 11  
 SAMPLING/STOP (muestrear/parar) ..... 9  
 SAMPLING/STOP (muestreo/parar) ..... 53  
 scratch ..... 38, 79  
 secuenciador ..... 68, 69, 70, 72  
 Selector de partes..... 32, 79  
 Slice (troceado)..... 24, 45  
 Sonido ..... 27, 28, 52  
 STANDBY/ON ..... 8  
 STANDBY/ON (espera/activado) ..... 12  
 STANDBY/ON (espera/encendido) ..... 13  
 SYNC ..... 39  
 SYNC (sincronización) ..... 65, 69

**T**

tecla ..... 30, 32, 50  
 Tecla de activación..... 49, 50  
 Tecla de palanca ..... 68  
 Teclado ..... 52, 55  
 teclado ..... 8, 9, 10, 27  
 Teclas de combinación ..... 32  
 teclas de combinación ..... 30  
 Teclas PREV/NEXT ..... 17  
 transposición ..... 10, 36

**V**

Variación..... 14, 15, 19, 31, 40  
 variación ..... 79  
 Voice List..... 84  
 VOICE/KEYBOARD (sonido/teclado) ..... 8, 10, 27, 28  
 Volumen..... 8, 13, 35, 68

**W**

Wah ..... 25, 46

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

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

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

**Activator List/Activator-Liste/Liste Activator/Lista de activadores**

Activator No.	Category Name	Activator Name
0	<b>AUTO</b>	Auto
1	<b>TECHNO X-TRA</b>	Techno X-tra 1
2		Techno X-tra 2
3		Techno X-tra 3
4		Techno X-tra 4
5		Techno X-tra 5
6	<b>BASIC DJ TOOLS</b>	Basic DJ Tools 1
7		Basic DJ Tools 2
8		Basic DJ Tools 3
9		Basic DJ Tools 4
10		Basic DJ Tools 5
11	<b>ROBOTS E-WERK</b>	Robots E-Werk 1
12		Robots E-Werk 2
13		Robots E-Werk 3
14		Robots E-Werk 4
15		Robots E-Werk 5
16	<b>IN DA HOUSE</b>	In Da House 1
17		In Da House 2
18		In Da House 3
19		In Da House 4
20		In Da House 5
21	<b>MYSTIC HORIZONS</b>	Mystic Horizons 1
22		Mystic Horizons 2
23	<b>ACID VIBES</b>	Acid Vibes 1
24		Acid Vibes 2
25		Acid Vibes 3
26		Acid Vibes 4
27		Acid Vibes 5

Activator No.	Category Name	Activator Name
28	<b>HIP HOP X-TRA</b>	Hip Hop X-tra 1
29		Hip Hop X-tra 2
30		Hip Hop X-tra 3
31		Hip Hop X-tra 4
32		Hip Hop X-tra 5
33	<b>GROOVE ELEMENTS</b>	Groove Elements 1
34		Groove Elements 2
35		Groove Elements 3
36		Groove Elements 4
37		Groove Elements 5
38	<b>VINYL LAB</b>	Vinyl Lab 1
39		Vinyl Lab 2
40		Vinyl Lab 3
41		Vinyl Lab 4
42		Vinyl Lab 5
43		Vinyl Lab 6
44	<b>JAZZY ZONE</b>	Jazzy Zone 1
45		Jazzy Zone 2
46	<b>SCRATCH MASTERS</b>	Scratch Masters 1
47		Scratch Masters 2
48	<b>FREESTYLERS ERA</b>	Freestylers Era 1
49		Freestylers Era 2
50		Freestylers Era 3
51		Freestylers Era 4

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

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

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

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

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

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

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

- **Bank MSB#** : Same as Standard Kit1.
- **Bank LSB#** : 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.

- **Bank MSB#** : Identisch mit Standard-Kit.
- **Bank LSB#** : 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	MIDI	Key	Alternate												
Note#	Note	Note#	Note	off	assign	Standard Kit1	Standard Kit2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit1	Analog 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									
41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll									
42	F# 1	30	F# 0			Castanet				Hi Q					
43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	Snare H Soft2		SD Elec M	Snare L	SD Elec H2	SD Analog 2		SD T8 1	SD Hard 1
44	G# 1	32	G# 0			Sticks									
45	A 1	33	A 0			Bass Drum L	Bass Drum L2			Bass Drum H	Bass Drum H	BD Analog 2		BD Analog	BD Hard 1
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot2					SD Analog Open Rim			SD Hard 2
47	B 1	35	B 0			Bass Drum M			Bass Drum H3	BD Rock	BD Analog 1L	BD Analog 3		BD T8 2	BD Hard 2
48	C 2	36	C 1			Bass Drum H	Bass Drum H 2		BD Rock	BD Rock 2	BD Analog 1H	BD Analog 4	BD Jazz	BD T8 3	BD Hard 3
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick					Analog Side Stick 1			T8 Side Stick	
50	D 2	38	D 1			Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	SD Elec M	SD Analog 1H	SD Analog 3	SD Jazz L	SD T8 3L	SD Hard 3
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap									
52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	Snare H Hard2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Elec H	SD Analog 1L	SD Analog 4	SD Jazz H	SD T8 3M	SD Hard 4
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L		Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1		Jazz Tom 1	T8 Tom 1	Hard Tom 1
54	F# 2	42	F# 1		1	Hi-Hat Closed					Analog HH Closed1	Dance HH Closed1		T8 HH 1 Closed1	
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H		Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2		Jazz Tom 2	T8 Tom 2	Hard Tom 2
56	G# 2	44	G# 1		1	Hi-Hat Pedal					Analog HH Closed2	Dance HH Closed2		T8 HH 1 Closed2	
57	A 2	45	A 1			Low Tom		Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3		Jazz Tom 3	T8 Tom 3	Hard Tom 3
58	A# 2	46	A# 1		1	Hi-Hat Open					Analog HH 1 Open	HH Open2		T8 HH 1 Open 1	
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L		Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4		Jazz Tom 4	T8 Tom 4	Hard Tom 4
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H		Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5		Jazz Tom 5	T8 Tom 5	Hard Tom 5
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1					Analog Cymbal				
62	D 3	50	D 2			High Tom		Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6		Jazz Tom 6	T8 Tom 6	Hard Tom 6
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1									
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal									
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup									
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine									
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal									
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell					Analog Cowbell				
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2									
70	A# 3	58	A# 2			Hand Clap 1									
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2									
72	C 4	60	C 3			Bongo H									
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L									
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute					Analog Conga H				
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open					Analog Conga M				
76	E 4	64	E 3			Conga L					Analog Conga L				
77	F 4	65	F 3			Timbale H									
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L									
79	G 4	67	G 3			Agogo H									
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L									
81	A 4	69	A 3			Cabasa									
82	A# 4	70	A# 3			Maracas					Analog Maracas				
83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H									
84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L									
85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short									
86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long									
87	D# 5	75	D# 4			Claves					Analog Claves				
88	E 5	76	E 4			Wood Block H									
89	F 5	77	F 4			Wood Block L									
90	F# 5	78	F# 4			Scratch Push									
91	G 5	79	G 4			Scratch Pull									
92	G# 5	80	G# 4		2	Triangle Mute									
93	A 5	81	A 4		2	Triangle Open									
94	A# 5	82	A# 4			Shaker									
95	B 5	83	B 4			Hand Clap 2									
96	C 6	84	C 5			Hand Clap 3									
97	C# 6	85	C# 5												
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	Key off	Alternate assign	Standard Kit1	Analog Kit3	Break Kit	RhBox Kit	Analog Kit1D	Analog Kit2D	Electronic Kit2
Note#	Note	Note#	Note							
25	C# 0	13	C# -1	3	Surdo Mute					
26	D 0	14	D -1	3	Surdo Open					
27	D# 0	15	D# -1		Hi-Q					
28	E 0	16	E -1		Whip					
29	F 0	17	F -1	4	Scratch H					
30	F# 0	18	F# -1	4	Scratch L					
31	G 0	19	G -1		Finger Snap					
32	G# 0	20	G# -1		Click					
33	A 0	21	A -1		Metronome Click					
34	A# 0	22	A# -1		Metronome Bell					
35	B 0	23	B -1		Seq Click L					
36	C 1	24	C 0		Seq Click H					
37	C# 1	25	C# 0		Brush Tap					
38	D 1	26	D 0	O	Brush Swirl					
39	D# 1	27	D# 0		Brush Slap					
40	E 1	28	E 0	O	Brush Swirl W/Attack			Reverse Cymbal		
41	F 1	29	F 0	O	Snare Roll					
42	F# 1	30	F# 0		Castanet			Hi Q		
43	G 1	31	G 0		Snare H Soft	SD T9 1	SD Break 1	SD RhBox 1	SD Elec H2	SD T9 Dist 1
44	G# 1	32	G# 0		Sticks					
45	A 1	33	A 0		Bass Drum L	BD Analog	BD Break 1	BD RhBox 1	BD Ana Dist 3	BD Analog
46	A# 1	34	A# 0		Open Rim Shot		SD Break 2	SD RhBox 2		
47	B 1	35	B 0		Bass Drum M	BD Jungle 4	BD Break 2	BD RhBox 2	BD Ana Dist 1	BD Jungle 4
48	C 2	36	C 1		Bass Drum H	BD T9 1	BD Break 3	BD RhBox 3	BD Ana Dist 2	BD T9 Dist 1
49	C# 2	37	C# 1		Side Stick	T9 Side Stick	Analog Side Stick 1		T9 Side Stick	BD T8 2Long
50	D 2	38	D 1		Snare L	SD T9 4L	SD Break 3	SD RhBox 3	SD Ana Dist 1	SD T9 Dist 4L
51	D# 2	39	D# 1		Hand Clap					BD T8 3
52	E 2	40	E 1		Snare H Hard	SD T9 4H	SD Break 4	SD RhBox 4	SD Ana Dist 2	SD T9 Dist 4H
53	F 2	41	F 1		Floor Tom L	T9 Tom 1	Analog Tom 1		Hard Tom 1	SD T8 4
54	F# 2	42	F# 1	1	Hi-Hat Closed	T9 HH 1 Closed1		RhBox HH Closed 1	Ana HH Clsd Dist 1	T9 HH 1 Clsd Dist 1
55	G 2	43	G 1		Floor Tom H	T9 Tom 2	Analog Tom 2		Hard Tom 2	SD T8 5
56	G# 2	44	G# 1	1	Hi-Hat Pedal	T9 HH 1 Closed2		RhBox HH Closed 2	Ana HH Clsd Dist 2	T9 HH 1 Clsd Dist 2
57	A 2	45	A 1		Low Tom	T9 Tom 3	Analog Tom 3		Hard Tom 3	T8 Conga 1
58	A# 2	46	A# 1	1	Hi-Hat Open	T9 HH 1 Open 2		Rh Box HH Open	Ana HH Opn Dist	T9 HH 1 Opn Dist 2
59	B 2	47	B 1		Mid Tom L	T9 Tom 4	Analog Tom 4		Hard Tom 4	T8 Conga 2
60	C 3	48	C 2		Mid Tom H	T9 Tom 5	Analog Tom 5		Hard Tom 5	T8 Conga 3
61	C# 3	49	C# 2		Crash Cymbal 1			Rh Box Cymbal	Analog Cymbal	Hard Tom 5
62	D 3	50	D 2		High Tom	T9 Tom 6	Analog Tom 6		Hard Tom 6	T8 Conga 4
63	D# 3	51	D# 2		Ride Cymbal 1					T8 Side Stick
64	E 3	52	E 2		Chinese Cymbal	T9 HH Half Open				Hard Tom 6
65	F 3	53	F 2		Ride Cymbal Cup					T8 Clave
66	F# 3	54	F# 2		Tambourine					T8 Clap
67	G 3	55	G 2		Splash Cymbal					T8 Tom 1
68	G# 3	56	G# 2		Cowbell			Analog Cowbell		T8 HH 1 Closed1
69	A 3	57	A 2		Crash Cymbal 2					T8 Tom 2
70	A# 3	58	A# 2		Hand Clap 1					T8 HH 1 Closed2
71	B 3	59	B 2		Ride Cymbal 2					T8 Tom 3
72	C 4	60	C 3		Bongo H					T8 HH 1 Open
73	C# 4	61	C# 3		Bongo L					T8 Tom 4
74	D 4	62	D 3		Conga H Mute			Analog Conga H		Analog Cymbal
75	D# 4	63	D# 3		Conga H Open			Analog Conga M		
76	E 4	64	E 3		Conga L			Analog Conga L		BD T9 1
77	F 4	65	F 3		Timbale H					BD T9 3n
78	F# 4	66	F# 3		Timbale L					BD Jungle 4
79	G 4	67	G 3		Agogo H					T9 HH 1 Open 2
80	G# 4	68	G# 3		Agogo L					SD T9 1L
81	A 4	69	A 3		Cabasa					SD T9 2
82	A# 4	70	A# 3		Maracas			Analog Maracas		SD T9 1M
83	B 4	71	B 3	O	Samba Whistle H					SD T9 3
84	C 5	72	C 4	O	Samba Whistle L					SD T9 1H
85	C# 5	73	C# 4		Guiro Short					SD T9 4L
86	D 5	74	D 4	O	Guiro Long					T9 Side Stick
87	D# 5	75	D# 4		Claves			Analog Claves		SD T9 4M
88	E 5	76	E 4		Wood Block H					T9 Clap
89	F 5	77	F 4		Wood Block L					SD T9 4H
90	F# 5	78	F# 4		Scratch Push					T9 Tom 1
91	G 5	79	G 4		Scratch Pull					T9 HH 1 Closed1
92	G# 5	80	G# 4	2	Triangle Mute					T9 Tom 2
93	A 5	81	A 4	2	Triangle Open					T9 HH 1 Closed2
94	A# 5	82	A# 4		Shaker					T9 Tom 3
95	B 5	83	B 4		Hand Clap 2					T9 HH 1 Open 2
96	C 6	84	C 5		Hand Clap 3					T9 Tom 4
97	C# 6	85	C# 5			Bell Tree 2			Bell Tree 2	T9 Crash 1
98	D 6	86	D 5			Bell Tree 3			Bell Tree 3	T9 Crash 2
99	D# 6	87	D# 5			BD T8 2				BD T8 2
100	E 6	88	E 5			SD T8 4				SD T8 4
101	F 6	89	F 5			SD T8 3H				SD T8 3H
102	F# 6	90	F# 5			T8 HH 2 Closed1				T8 HH 2 Closed1
103	G 6	91	G 5			T8 Cowbell				T8 Cowbell
104	G# 6	92	G# 5			T8 HH 2 Closed2				T8 HH 2 Closed2
105	A 6	93	A 5			T8 Tambourine				T8 Tambourine
106	A# 6	94	A# 5			T8 HH 2 Open				T8 HH 2 Open
107	B 6	95	B 5			T8 Guiro				T8 Guiro
108	C 7	96	C 6			Metal				Metal

# Drum Kit 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								
25	C# 0	13	C# -1								
26	D 0	14	D -1								
27	D# 0	15	D# -1								
28	E 0	16	E -1								
29	F 0	17	F -1								
30	F# 0	18	F# -1								
31	G 0	19	G -1								
32	G# 0	20	G# -1								
33	A 0	21	A -1								
34	A# 0	22	A# -1								
35	B 0	23	B -1								
36	C 1	24	C 0			BD1	SD1	HH1	Ain'tGoingOut(1)		
37	C# 1	25	C# 0			BD2	SD2	HH2	Ain'tGoingOut(2)		
38	D 1	26	D 0	O		BD3	SD3	HH3	Beat		
39	D# 1	27	D# 0			BD4	SD4	HH4	ClapYourHands		
40	E 1	28	E 0	O		BD5	SD5	HH5	Club		
41	F 1	29	F 0	O		BD6	SD6	HH6	ComOn		
42	F# 1	30	F# 0			BD7	SD7	HH7	DJ		
43	G 1	31	G 0			BD8	SD8	HH8	FeelTheBass(1)		
44	G# 1	32	G# 0			BD9	SD9	HH9	FeelTheBass(2)		
45	A 1	33	A 0			BD10	SD10	HH10	FeelTheBass(3)		
46	A# 1	34	A# 0			BD11	SD11	HH11	Huhh		
47	B 1	35	B 0			BD12	SD12	HH12	Kickin'lt		
48	C 2	36	C 1		BD Jungle 4	BD00 T9 Distortion	BD13	SD13	HH13	Massive	Scratch1-F
49	C# 2	37	C# 1		BD T8 2Long	BD04 T9	BD14	SD14	HH14	MoveIt	Scratch1-R
50	D 2	38	D 1		BD Jungle 1	BD09 T8 Low Long	BD15	SD15	HH15	MyFlowsTight(1)	Scratch2-F
51	D# 2	39	D# 1		BD Jungle 2	BD28 T8	BD16	SD16	HH16	MyFlowsTight(2)	Scratch2-R
52	E 2	40	E 1		BD T8 2Cont	BD47 Hard Distortion	BD17	SD17	HH17	MyFlowsTight(3)	Scratch3-F
53	F 2	41	F 1		BD Jungle 5	BD55 Jungle	BD18	SD18	HH18	OK	Scratch3-R
54	F# 2	42	F# 1	1	BD HipHop1	SD00 T8	BD19	SD19	HH19	Peace	Scratch4-F
55	G 2	43	G 1		BD HipHop2	SD03 higher	BD20	SD20	HH20	PlayThatBeat(1)	Scratch4-R
56	G# 2	44	G# 1	1	SD Jungle 1	SD12 T9 4	BD21	SD21	HH21	PlayThatBeat(2)	Scratch L
57	A 2	45	A 1		SD Jungle 2	SD23 brutal	BD22	SD22	HH22	PlayThatBeat(3)	SCR 1M
58	A# 2	46	A# 1	1	SD Jungle 3	SD24 high metal	BD23	SD23	HH23	RespectsDue(1)	SCR 2M
59	B 2	47	B 1		SD Jungle 4	SD31 Elect.2	BD24	SD24	HH24	RespectsDue(2)	SCR 3M
60	C 3	48	C 2		SD HipHop1	SD43 T9 4	BD25	SD25	HH25	RespectsDue(3)	SCR 4M
61	C# 3	49	C# 2		SD HipHop2	SD47 noisy scratch	BD26	SD26	HH26	Scratchin'	SCR 6ML
62	D 3	50	D 2		SD HipHop3	SD49 T8 3	BD27	SD27	HH27	TheHouse	SCR 7ML
63	D# 3	51	D# 2		SD Elect.1	HH00 MS Closed	BD28	SD28	HH28	Uuuuuhh	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)/0aaaaaaa (binary) denotes the data address. The address contains High, Mid, and Low.
- bbH/0bbbbbbb denotes the byte count.
- ccH/0ccccccc denotes the check sum.
- ddH/0ddddddd denotes the data/value.

## MIDI Data Format/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) Normal 126, 127 (7FH) 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
			Mode Message	BnH		120	(78H) All sound off	0	
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	
Program Change	CnH		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 ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)	x	o
	or F0H 7FH XN 04H 01H ll mm F7H XN when N is received N=0-F, whichever is received. X = Ignored ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)		

## XG standard

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

## Bulk dump

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

## Others

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

## MIDI Data Format/MIDI-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

### REVERB BLOCK

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

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

### CHORUS BLOCK

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

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

### VARIATION BLOCK

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

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

**MIDI Data Format/MIDI-Datenformat/ Format de données MIDI/Formato de datos MIDI****■ About MIDI remote control****About MIDI IN channel and DJX-II parts**

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

**MIDI IN channel**

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

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

**About MIDI remote control****Remote Control Data**

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

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

Functions	Panel Operation	MIDI Data Format
Pattern	Pattern Player Pattern Player 1 Pattern Player 2 Pattern Player 3 Pattern Player 4 Pattern Player 5 Pattern Player 6 Pattern Player 7 Pattern Player 8 Pattern Player 9 Pattern Player 10 PREV NEXT	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 48H, **H) Note (93H, 49H, **H) Note (93H, 4AH, **H) Note (93H, 4BH, **H) Note (93H, 4CH, **H) Note (93H, 4DH, **H) Note (93H, 4EH, **H) Note (93H, 4FH, **H) Note (93H, 50H, **H) Note (93H, 51H, **H) Note (93H, 52H, **H) Note (93H, 53H, **H)
	Pattern number selection	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 01H) Program Change (C3H, **H)  ** = Pattern Number Preset: 00H - 45H User: 46H - 4AH
	PART MIXER setting BASS+KICK PHRASE1+2+3 KICK+HI-HAT BASS KICK SNARE PHRASE1 HI-HAT PHRASE2 PERC PHRASE3 TOGGLE	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 3CH, **H) Note (93H, 3DH, **H) Note (93H, 3EH, **H) Note (93H, 3FH, **H) Note (93H, 40H, **H) Note (93H, 41H, **H) Note (93H, 42H, **H) Note (93H, 43H, **H) Note (93H, 44H, **H) Note (93H, 45H, **H) Note (93H, 46H, **H) Note (93H, 47H, **H)
	PART SELECTOR setting BASS+KICK PHRASE1+2+3 KICK+HI-HAT BASS KICK SNARE PHRASE1 HI-HAT PHRASE2 PERC PHRASE3 ACTIVATOR	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 30H, **H) Note (93H, 31H, **H) Note (93H, 32H, **H) Note (93H, 33H, **H) Note (93H, 34H, **H) Note (93H, 35H, **H) Note (93H, 36H, **H) Note (93H, 37H, **H) Note (93H, 38H, **H) Note (93H, 39H, **H) Note (93H, 3AH, **H) Note (93H, 3BH, **H)
Part Controller Knobs	CUTOFF knob RESONANCE knob VOLUME knob	Brightness (B3H, 4AH, **H) Harmonic Content (B3H, 47H, **H) Volume (B3H, 07H, **H)  ** = 00H - 7FH
Ribbon Controller	TYPE Select Switch  SCRATCH1 SCRATCH2 PITCH BEND PITCH&BPM	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 03H)  Program Change (C3H, 00H) Program Change (C3H, 01H) Program Change (C3H, 02H) Program Change (C3H, 03H)
	Ribbon Controller operation Overall pitch control (Pitch&BPM)	Breath Controller MSB (B3H, 02H, mmH) Breath Controller LSB (B3H, 22H, llH)  mm, ll: 00H - 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)	
SAMPLE PAD	SAMPLE PAD on	** = Note On (7FH), Note Off (00H)
	ONE SHOT 1	Note (93H, 1EH, **H)
	ONE SHOT 2	Note (93H, 1FH, **H)
ONE SHOT 3	Note (93H, 20H, **H)	
LOOP 1	Note (93H, 21H, **H)	
LOOP 2	Note (93H, 22H, **H)	
LOOP 3	Note (93H, 23H, **H)	
	SAMPLING/STOP button	Channel Pressure (D3H, 06H)
BPM setting	Data dial	General Purpose Controller Absolute tempo value MSB (B3H, 10H, **H) Absolute tempo value LSB (B3H, 30H, **H) Relative tempo value MSB (B3H, 11H, **H) Relative tempo value LSB (B3H, 31H, **H)
Other buttons	VOICE/KEYBOARD button PATTERN/ENTER button ACTIVATOR button BPM/TAP button PATTERN STOP button	Channel Pressure (D3H, 00H) Channel Pressure (D3H, 01H) Channel Pressure (D3H, 02H) Channel Pressure (D3H, 03H) Channel Pressure (D3H, 05H)

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

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

Date :17-MAR-2000  
Version : 1.0

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





# 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 toisiopiriin kytketty käyttökytkin 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

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

### SINGAPORE

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

### TAIWAN

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

### THAILAND

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

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

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

## OCEANIA

### AUSTRALIA

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

### NEW ZEALAND

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

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

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

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

