

 **YAMAHA**

PSR-D1

DTX

NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING

GENERAL
MI

VOORZORGSMATREGELEN

LEES ALLES ZORGVULDIG DOOR VOOR U VERDER GAAT

* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op een veilige plaats voor later.



WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade of andere gevaren. De voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het instrument niet. Het instrument bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Als het instrument stuk schijnt te zijn, stop dan met het gebruiken van het instrument en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of natte omstandigheden, plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het snoer van de adaptor beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Gebruik alleen de gespecificeerde adaptor (PA-5B, PA-5C of aanverwante, door Yamaha aangeraden) adaptor. Het gebruik van een verkeerde adaptor kan schade veroorzaken aan het instrument, te wijten aan oververhitting.
- Haal altijd de stekker uit het stopcontact voor u het instrument schoonmaakt. Haal nooit een stekker uit het stopcontact als u natte handen hebt.
- Controleer zo nu en dan de stroomstekker, en verwijder stof en viezigheid die zich verzamelt op de stekker.



PAS OP!

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. De voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Plaats het stroomsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals verwarming en kachels, verbuig of beschadig het snoer niet, plaats geen zware voorwerpen op het snoer, leg het snoer uit de weg, zodat niemand er op trapt, er over kan struikelen en zodat er geen zware voorwerpen over heen kunnen rollen.
- Als u de stekker uit het stopcontact haalt moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact die een T-Plug bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.
- Haal het instrument uit het stopcontact als u het lange tijd niet gebruikt, of tijdens onweer.
- De batterijen moeten in het instrument zitten volgens de +/- polariteit markeringen. Doet u dit verkeerd kan oververhitting, brand of lekkende batterijen het resultaat zijn.
- Vervang batterijen altijd tesamen. Meng geen oude en nieuwe batterijen. Meng ook geen verschillende soorten batterijen zoals alkaline en mangaan batterijen, batterijen van verschillende merken, of verschillende typen batterijen van dezelfde fabrikant, aangezien dit kan resulteren in oververhitting, brand of lekkende batterijen.
- Werp de batterijen niet in het vuur.
- Probeer de batterijen niet op te laden, als ze hier niet voor bedoeld zijn.
- Als het instrument voor een langere tijd niet gebruikt wordt, haal dan de batterijen uit het instrument om lekkage te voorkomen.
- Houd de batterijen weg van kinderen.
- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aanzet moet u alle volumes op minimum zetten.
- Stel het instrument niet bloot aan overdreven schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming of in de auto) om verkleuren te voorkomen aan het paneel of schade aan de interne elektronica.
- Gebruik het instrument niet in de buurt van elektrische producten zoals televisies, radio's of speakers, aangezien deze interferentie kunnen veroorzaken die de prestaties van de andere apparatuur kunnen beïnvloeden.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar deze kan vallen.
- Verwijder alle kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een droge, schone doek. Gebruik geen oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes. Plaats daarbij geen voorwerpen van vinyl op het instrument aangezien deze het paneel en het toetsenbord kunnen verkleuren.
- Leun niet op, en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik alleen de standaard van dit instrument. Bij het bevestigen van de standaard moet u alleen gebruik maken van de meegeleverde schroeven. Doet u dit niet kan er schade ontstaan aan de interne componenten of er voorzorgen dat het instrument valt.
- Gebruik het instrument niet te lang op een niet comfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies op kan leveren. Als u gehoorverlies constateert of geruis in uw oren, neem dan contact op met een K.N.O.-arts.

■ USER DATA BEWAREN

- Bewaar alle data op een extern apparaat zoals de Yamaha MIDI data filer MDF3 om het verlies van belangrijke data door een fout of een persoonlijke fout te voorkomen

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade die is te wijten aan onzorgvuldig gebruik of modificaties die zijn aangebracht aan het instrument, of data die kwijt is geraakt of vernietigd.

Doet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Gooi batterijen niet zo maar weg, maar volg de lokale regels omtrent het weggooien van batterijen.

De illustraties en LCD schermen zoals getoond in deze nederlandse handleiding zijn alleen voor instructie doeleinden bedoeld, het kan anders voorkomen dan op uw instrument.

Gefeliciteerd met uw de aanschaf van de Yamaha DJX!

U bezit nu een draagbaar toetsenbord met vele geavanceerde functies bevat, een fantastisch geluid en die buitengewoon gemakkelijk is in het gebruik. Deze kenmerken maken dit instrument een uitzonderlijk expressief en veelzijdig instrument.

Lees deze handleiding zorgvuldig door om optimaal gebruik te kunnen maken van de verschillende kenmerken bij het bespelen van uw nieuwe DJX .

Hoofd Kenmerken

Real-time Knoppen

De DJX is uitgerust met een stel verbazendwekkende real-time knoppen, waardoor u het geluid van verschillende instrumentgedeelten kunt “verdraaien” — terwijl u speelt!

- **Bedieningsknoppen**
Met deze vijf knoppen kunt u dynamische wijzigingen in voices en patterns maken.
- **ASSIGN knop**
In de bedieningsknoppen is er een speciale ASSIGN knop inbegrepen waaraan een aantal functies kan worden toegewezen.
- **RIBBON CONTROLLER**
Aan deze expressieve knop kunt u aantal functies toewijzen om te bedienen.
- **Part Select (PART CONTROL)**
Selecteer het gedeelte dat u wilt gebruiken met de bedieningsknoppen of met de RIBBON CONTROLLER.
- **Part On/Off (PART CONTROL)**
Met deze functie kunt u specifieke muziek gedeelten van de pattern muten en un-muten terwijl u speelt.
- **PITCH BEND wiel**
Hiermee kunt u de toonhoogte verhogen en verlagen terwijl u speelt.

Digitaal Sampling

Met deze functie kunt u uw eigen geluiden opnemen en spelen op het toetsenbord. Tot twaalf verschillende samples kunnen worden opgenomen. Er zijn ook bewerkingfuncties aanwezig zoals: eindpunt instelling en looping.

Andere krachtige inbegrepen kenmerken:

- Buitengewoon realistisch en dynamisch geluid in de 284 voices, gebruik makend van digitale opnamen van echte instrumenten.
- Met de Dual voice en Split voice modes kunt u twee lagen geluid op elkaar stapelen of twee voices aan aparte gedeelten van het toetsenbord toekennen.
- Vier hoge kwaliteit effecten— Reverb, Chorus, DSP en Arpeggiator — ieder met een aantal verschillende types.
- 100 pattern stijlen, ieder met verschillende Lead In/Out en Beat A/B gedeelten. Alle stijlen bevatten ook vier Break Out patterns. Met de DJX kunt u ook gemakkelijk de pattern Stijlen bedienen — inclusief BPM (Tempo) en onafhankelijke Pattern Volume.
- Krachtige songopname functies voor het opnemen en afspelen van complete composities (er zijn drie User songs beschikbaar). Tot zes tracks kunnen gebruikt worden voor het opnemen van een song, inclusief een speciale akkoord track voor de stijl pattern.
- Performance Setup, voor het automatisch oproepen van een toegewezen voice die met de geselecteerde stijl speelt, en 16 extra User Performance Setup geheugen plaatsen waarin u uw zelfgemaakte paneelinstellingen kunt bewaren zodat u deze direct kunt oproepen.
- Touch response voor maximale expressieve beheersing van de voices.
- De gemakkelijke voetschakelaar bedient een aantal functies — inclusief sustain, start/stop en meer.
- GM (General MIDI) compatibel en volledige GM voice instellingen.
- De grootte van de LCD geeft u gemakkelijke, directe bevestigingen van belangrijke instellingen en ook akkoord- en toonhoogte indicatie.
- Met de veelomvattende MIDI functies kunt u de DJX in een MIDI muziek systeem integreren, om sequence opnamen te maken en voor andere geavanceerde toepassingen.
- Ingebouwd, hoge kwaliteit stereo versterker en luidsprekers.

Inhoud

PANEELKNOPPEN EN AANSLUITINGEN 6

- Frontpaneel 6
- Achterpaneel 7

OPSTELLEN 8

- STROOMVOORZIENING 8
- HET INSTRUMENT AANZETTEN 8
- ACCESSOIRES JACKS 9

Snelle Gids 10

- Stap 1 De DJX — Testritje! 10
- Stap 2 Het toetsenbord gebruiken . 12
- Stap 3 Demo Song/Voice/Style ... 14
- Stap 4 Digital Sampling 16
- Stap 5 Functie Parameters 18
- Stap 6 Toewijzingen van een Aantal bedieningen aan de ASSIGN Knop, RIBBON CONTROLLER, en Voetpedaal 20

PANEEL DISPLAY INDICATIES 22

VOICES BESPELEN — DE VOICE MODE 24

- EEN VOICE BESPELEN — MAIN VOICE ... 25
 - Over Paneel Voices en GM Voices 26
 - Drum Kit Voice Tabel (voices 141 - 155) 26
- Functie Parameters — Main Voice 27

TRANSPONEREN EN STEMMEN 28

- Transponeren 28
- Stemmen 29

TWEE VOICES BESPELEN — DUAL VOICE 29

- Functie Parameters — Dual Voice 30

TWEE VOICES BESPELEN — SPLIT VOICE 31

- Functie Parameters — Split Voice 32

EXTRA VOICE FUNCTIES — VOICE SET, TOUCH SENSITIVITY EN PITCH BEND RANGE 33

- Functie Parameters — Voice Set, Touch Sensitivity en Pitch Bend Range 33

EFFECTEN 34

- REVERB 34
- CHORUS 35
- DSP 36
- ARPEGGIATOR 37
 - Functie Parameters — Effecten 37
 - Effect Types 38

SONG AFSPLEN — DE SONG MODE 40

- SELECTEER EEN SONG EN SPEEL DEZE AF .. 40
- HET BPM WIJZIGEN (TEMPO) 41
- OVER HET BEAT DISPLAY 42
- HET SONG VOLUME WIJZIGEN 43

PATTERNS — DE STYLE MODE 44

- SELECTEER EEN STIJL EN SPEEL DE PATTERN 44
- PATTERN KNOPPEN 47
- PATTERN GEDEELTEN (BEAT A, BEAT B AND BREAK OUTS) 48
- DE BPM (TEMPO) WIJZIGEN 48
- HET PATTERN VOLUME WIJZIGEN 49
- FINGERING 50
- BEAT REVERSE 52
- PART ON/OFF 52
 - over de Parts 53
- HET PATTERN SPLIT PUNT INSTELLEN 54
 - Functie Parameter — Pattern Splitpunt 55

PERFORMANCE SETUP 56

- PERFORMANCE SETUP — USER 56
 - Een User Performance Setup opnemen 56
 - Een User Performance Setup opnieuw oproepen 57
 - Een User Bank selecteren 57
- PERFORMANCE SETUP — PRESET 58
 - Selecteer een Preset Performance Setup 58

DE KNOPPEN 59

- DE KNOPPEN GEBRUIKEN 59
 - Over CUTOFF en RESONANCE 62
 - Over GROOVE 62
- ASSIGN KNOP 63
 - ASSIGN Knop Parameters 64

RIBBON CONTROLLER 66

- DE RIBBON CONTROLLER GEBRUIKEN ... 66
 - RIBBON CONTROLLER Parameters ... 67
 - Hoe de RIBBON CONTROLLER werkt 68

DIGITAL SAMPLING 69

- OVER DIGITAL SAMPLING 69
- NEEM EEN SAMPLE OP EN SPEEL DEZE AF 70
 - Leidraad voor sampling 71
 - Trigger Niveau 71
 - Het sampling geheugen capaciteit .. 73
 - Een sample wissen 74
 - Extra samples opnemen 74
- SAMPLE BEWERKING 75
 - Het Eindpunt instellen 75
 - Loops creëren 78
 - Over de resolutie instelling 79

SONG OPNAME 80

- EEN USER SONG OPNEMEN — REALTIME OPNAME 81
 - Extra Handelingen 84
- EEN USER SONG OPNEMEN — STEP OPNAME 85
 - Noten opnemen 86
 - Extra Handelingen 88
 - Een Noot of Rust Vervangen 89
 - Velocity Curves invoeren 90
 - Velocity Curve Tabel 90
- EEN SONG WISSEN 91

MIDI FUNCTIES 92

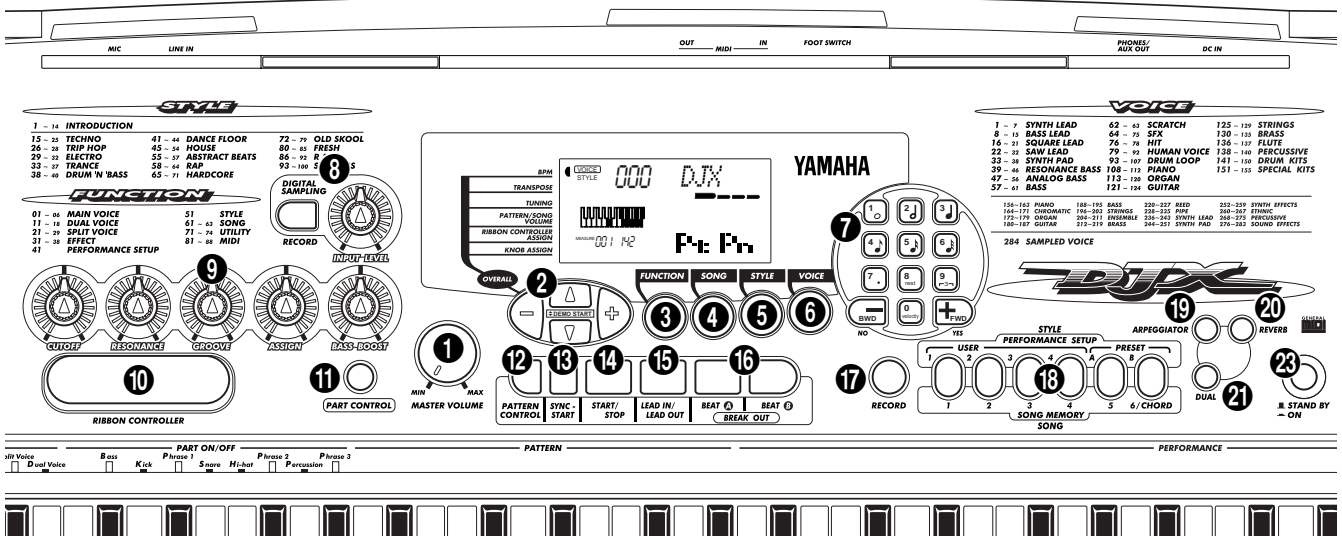
- WAT IS MIDI? 92
 - Channel Messages 93
 - System Messages 93
- HET AANSLUITEN OP EEN PERSONAL COMPUTER 94
 - MIDI Aansluitingen 94
- FUNCTIE PARAMETERS — MIDI 95
- GEBRUIK BULK DUMP SEND/SAMPLING SEND OM DATA OP TE SLAAN 97
 - Bulk Data/Sampling Data opslaan 97
 - Bulk Data/Sampling Data laden 99
- INITIAL SETUP SEND GEBRUIKEN MET EEN SEQUENCER 100
 - Initial Setup Data versturen 100

TROUBLESHOOTING (IN DE PROBLEEMEN?) . 102

- DATA BACKUP & INITIALIZEREN 103
- VOICE LIJST 104
- DRUM KIT LIJST 108
- STYLE LIJST 111
- MIDI IMPLEMENTATION CHART 112
- SPECIFICATIES 115
- INDEX 116

PANEELKNOPPEN EN AANSLUITINGEN

Frontpanel



1 MASTER VOLUME dial

Dit bepaalt het algemene volume van de DJX.

2 OVERALL, DEMO START knoppen (▲, ▼, +, -)

Hiermee selecteert u een aantal algemene functies en stelt hun waarden in. (Zie pagina 22.) Ze worden ook gebruikt om de Demo songs af te spelen. (Zie pagina's 14, 40.) In de Digital Sampling functie, worden deze gebruikt om de sample editing parameters te selecteren en in te stellen. (Zie pagina 75.)

3 FUNCTION knop

Dit selecteert de Functie mode. (Zie pagina 18.)

4 SONG knop

Dit selecteert de Song mode. (Zie pagina 40.)

5 STYLE knop

Dit selecteert de Style mode. (Zie pagina's 15, 44.)

6 VOICE knop

Dit selecteert de Voice mode. (Zie pagina's 14, 25.)

7 Numeriek toetsenbord, +/- knoppen

Deze zijn voor het selecteren van songs, voices en stijlen. (Zie pagina's 40, 25 en 44.) Ze worden ook gebruikt voor het maken van een aantal instellingen, zoals:

- Selecteren en wijzigen van Functie parameters (pagina 18)
- Instellen van toon waarden en andere instellingen voor de Step Record functie (pagina 86)

8 DIGITAL SAMPLING gedeelte — RECORD button en INPUT LEVEL knop

Deze twee knoppen worden gebruikt voor de Digital Sampling functies. (Zie pagina 69.)

9 Knoppen — CUTOFF, RESONANCE, GROOVE, ASSIGN, BASS BOOST

Met deze knoppen kunt u expressieve,, dynamische, real-time wijzigingen aan een aantal aspecten van de voices en stijlen maken. (Zie pagina 59.)

10 RIBBON knop

Met deze toewijzende knop kunt u expressieve,, dynamische, real-time wijzigingen aan een aantal aspecten van de voices en stijlen maken. (Zie pagina 66.)

11 PART CONTROL knop

Dit zet de Part Control functie aan en uit. (Zie pagina 59.)

12 PATTERN CONTROL knop

Dit schakelt, als de Stijl mode is geselecteerd, de toetsenbordbediening van de pattern akkoorden aan en uit. (Zie pagina 45.)

13 SYNC-START knop

Dit schakelt de Sync-Start functie aan en uit. (Zie pagina 46.)

14 START/STOP knop

Als de Stijl mode is geselecteerd, start en stopt dit de pattern. (Zie pagina's 45, 47.) In de Song mode, start en stopt dit het afspelen. (Zie pagina 41.)

15 LEAD IN/LEAD OUT knop

Dit wordt gebruikt, als de Stijl mode is geselecteerd, om de Lead In en Lead Out functies te bedienen. (Zie pagina's 46, 47.)

16 BEAT A/B (BREAK OUT) knoppen

Deze worden gebruikt, als de Stijl mode is geselecteerd, om het pattern gedeelte te wijzigen en de Break Out functies te bedienen. (Zie pagina 48.)

17 RECORD knop

Dit wordt gebruikt om de opname functies te selecteren en aan te zetten: Song (pagina's 82, 85) en Performance Setup (page 56).

18 PERFORMANCE SETUP / SONG MEMORY buttons

Deze worden gebruikt, als de Stijl mode is geselecteerd, om de Performance Setup registrations te selecteren (pagina's 57, 58). Als de Song mode is geselecteerd worden deze gebruikt om specifieke tracks te selecteren (pagina's 82, 86).

19 ARPEGGIATOR knop

Dit zet het Arpeggiator effect aan en uit. (Zie pagina 37.)

20 REVERB knop

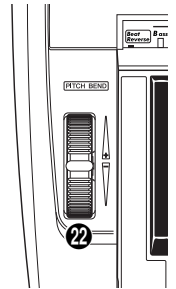
Dit zet het Reverb effect aan en uit. (Zie pagina 34.)

21 DUAL knop

Dit zet de Dual mode aan en uit. (Zie pagina 29.)

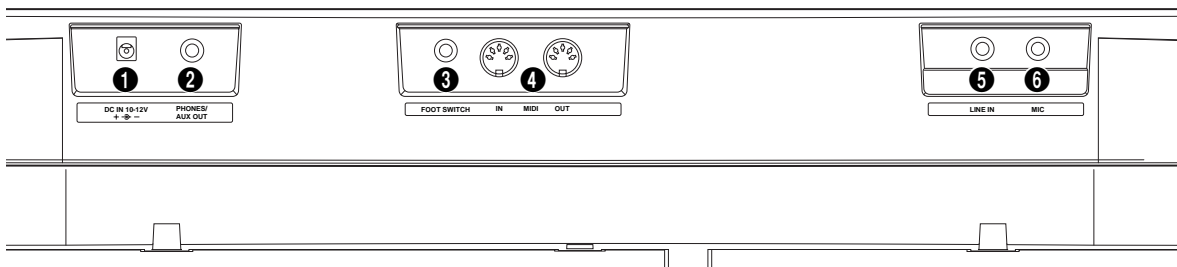
22 PITCH BEND wiel

Dit wordt gebruikt om de toonhoogte van de voices te verhogen of te verlagen terwijl u speelt. Dit beïnvloedt alleen de voices in het PERFORMANCE gedeelte van het toetsenbord. Het toonhoogtebereik kan ook worden ingesteld (zie pagina 33).



23 STAND BY/ON schakelaar

Achterpaneel



1 DC IN 10-12V jack

Dit is voor de aansluiting van een PA-5B/5C AC adaptor. (Zie pagina 8.)

2 PHONES/AUX OUT jack

Dit is voor het aansluiten van een paar stereo hoofdtelefoons of een externe versterker/speaker systeem. (Zie pagina 9.)

3 FOOT SWITCH jack

Dit is voor het aansluiten van een los verkrijgbare FC4 of FC5 Voetschakelaar. De voetschakelaar wordt in het algemeen gebruikt om de sustain te bedienen, maar het kan makkelijk worden ingesteld om één of meerdere functies daar in tegen te bedienen. (Zie pagina's 9, 21.)

4 MIDI IN, OUT aansluitingen

Deze zijn voor het aansluiten van andere These MIDI instrumenten en apparaten. (Zie pagina's 94.)

5 LINE IN jack

Dit wordt gebruikt met de Digital Sampling functies, en voor het aansluiten en het opnemen en externe geluidsbron (line level), zoals een CD speler of een cassette deck. (Zie pagina's 9, 70.) (Connector: mono, 1/4" phone jack.)

6 MIC jack

Deze wordt gebruikt met de Digital Sampling functies en is voor het aansluiten van een microfoon voor het opnemen van akoestisch geluid. (Zie pagina's 9, 70.) (Connector: mono, 1/4" phone jack.)

In dit gedeelte vind u informatie over het opstellen van uw DJX. Lees dit gedeelte zorgvuldig door alvorens het instrument te gebruiken.

STROOMVOORZIENING

Alhoewel de DJX werkt op een los verkrijgbare AC adaptor of batterijen, raadt Yamaha het gebruik van een AC adaptor aan. Volg de hieronderstaande instructies over de stroomvoorziening die u wilt gebruiken.

PAS OP ⚠

Onderbreek nooit de stroomvoorziening (b.v. door de batterijen te verwijderen of door de AC adaptor uit het stopcontact te halen) tijdens een opname! Dit kan resulteren in het verliezen van data.

Het gebruik van de Adaptor

Om uw PortaTone op een stopcontact aan te sluiten, heeft u de extra verkrijgbare Yamaha PA-5B/5C Adaptor nodig. Het gebruik van een andere adaptor kan leiden tot schade aan het instrument, dus let er op dat u de goede adaptor gebruikt. Steek de adaptor in een stopcontact en in de DC IN 10-12V jack aan de achterkant van de PortaTone.

WAARSCHUWING ⚠

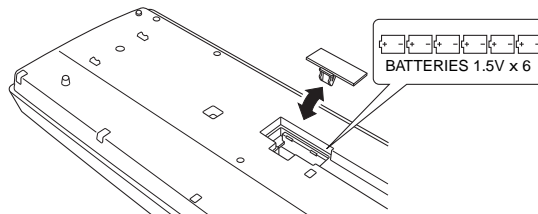
• Gebruik **ALLEEN** de Yamaha PA-5B/5C Adaptor (of een andere, speciaal door Yamaha aanbevolen adaptor) om uw instrument van stroom te voorzien. Het gebruik van andere adaptors kan resulteren in onherstelbare schade aan zowel de adaptor als de DJX.

• Haal de adaptor uit het stopcontact als u de DJX niet gebruikt en als het onweert.

Het gebruiken van batterijen

■ Het Plaatsen van Batterijen

Keer het instrument om en verwijder de deksel van het batterijencompartiment. Plaats zes 1,5 volt "D" (SUM-1, R-20 of vergelijkbare) batterijen, zoals getoond in de illustratie. Zorg er voor dat de positieve en negatieve aansluitingen juist zitten en doe het deksel er weer op.



■ Als de Batterijen Zwak Worden

Als de batterijen zwak worden en het batterijvoltage beneden een bepaald niveau komt, klinkt of functioneert de PortaTone niet meer naar behoren. Vervang alle zes de batterijen zodra dit gebeurt.

PAS OP ⚠

- Gebruik nooit oude en nieuwe batterijen of verschillende typen batterijen (bv alkaline en mangaan) door elkaar.
- Voorkom eventuele schade aan het instrument door batterijlekkage, door de batterijen te verwijderen als u het instrument voor langere tijd niet gebruikt.

HET INSTRUMENT AANZETTEN

Druk, als de adaptor is aangesloten of de batterijen zijn geïnstalleerd, op de STAND BY schakelaar zodat deze op de ON positie blijft staan. Als het instrument niet wordt gebruikt, zet deze dan uit. (Druk de schakelaar opnieuw in zodat deze omhoog komt.)



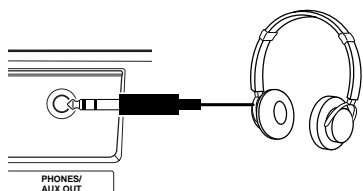
PAS OP ⚠

Zelfs als de schakelaar op "STAND BY" staat, stroomt er nog steeds een klein beetje elektriciteit naar het instrument. Als u de DJX voor langere tijd niet gebruikt, haal dan de adaptor uit het stopcontact en/of verwijder de batterijen.

ACCESSORY JACKS

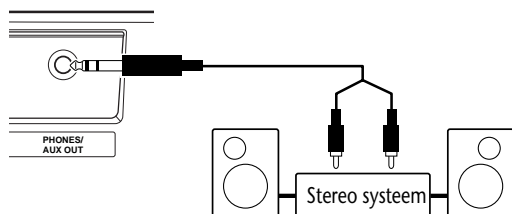
■ Het gebruiken van een hoofdtelefoon

Om privé te oefenen en te spelen zonder anderen te storen, kunt u een hoofdtelefoon aansluiten op het achterpaneel in de PHONES/AUX OUT jack. De ingebouwde luidsprekers worden onmiddellijk losgekoppeld zodra u de plug van de hoofdtelefoon in de jack steekt.



■ Een toetsenbord versterker of een stereo-systeem aansluiten

Hoewel de PortaTone is uitgerust met ingebouwde luidsprekers, kunt u ook op een extern versterker/geluidssysteem spelen. Kijk eerst of de DJX en de externe apparaten uitstaan. Sluit vervolgens het ene eind van de stereo audiokabel aan op de LINE IN of AUX IN jack(s) van het andere apparaat en het andere eind op de PHONES/AUX OUT jack op het achterpaneel van de DJX.



PAS OP ⚠

Zet het volume van de externe apparaten op minimum alvorens ze aan te sluiten, om schade aan de luidsprekers te voorkomen. Onachtzaamheid kan in dit geval leiden tot een elektrische schok of schade aan de apparatuur.

■ Het gebruik van het Voetpedaal

Met dit onderdeel kunt u een los verkrijgbare voetschakelaar gebruiken (Yamaha FC4 of FC5) om een aantal functies te bedienen. (Zie pagina 21.)

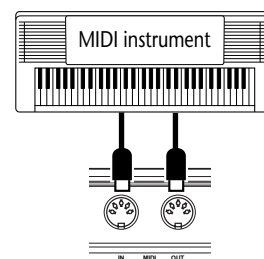


N.B.

- Zorg ervoor dat het voetpedaal op de juiste wijze is aangesloten op de FOOT SWITCH jack voor u het instrument aanzet.
- Druk het voetpedaal niet in tijdens het aanzetten van het instrument. Daarmee wijzigt u de polariteit van het voetpedaal, hetgeen resulteert in een omgekeerde voetpedaalbediening.

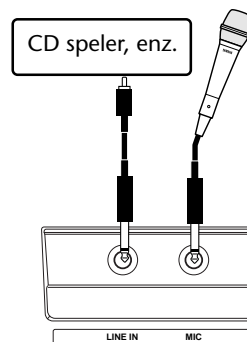
■ Het Gebruik van MIDI Aansluitingen

De DJX is ook uitgerust met MIDI aansluitingen, waar-mee u de DJX op andere MIDI instrumenten en media aan kunt sluiten (zie voor meer informatie pagina 94.)



■ Het gebruik van de MIC en LINE IN jacks

Deze worden gebruikt bij het opnemen van een externe geluidsbron in de Digital Sampling functies (pagina 70). De MIC jack is voor het aansluiten van een microfoon voor het opnemen van stemmen en akoestische instrumenten. De LINE IN jack is voor het aansluiten en het van een line level signaal, zoals dat van een CD speler of een cassette deck.



PAS OP ⚠

Sluit **NOOIT** een line niveau signaal (CD player, cassette deck, elektronisch instrument, enz..) aan op de MIC input jack! Als u dit doet kan de DJX en de Digital Sampling functies beschadigen.

Snelle Gids

Behalve als u van handleiding lezen houdt, wilt u nu waarschijnlijk zo snel mogelijk op uw nieuwe DJX spelen. Als dit het geval is is het volgende gedeelte voor u!

Natuurlijk, de DJX kan meteen uit de doos bespeeld worden — maar we raden u toch aan om de tijd te nemen om dit korte, makkelijk te begrijpen, gedeelte door te nemen. Zelfs als u nog nooit een elektronisch keyboard heeft aangeraakt, zorgt het volgen van de stappen in dit gedeelte er voor dat u de onmiddellijk begrijpt! Daarbij bezit u hiermee de hulpmiddelen om de geavanceerde functies te ontdekken en te benutten in uw eigen muziek.

Veel Plezier!

Stap 1 De DJX – Testritje!

U kunt niet langer wachten? Hieronder staat alles om een beat te maken en te beginnen met jammen op uw nieuwe DJX! Volg gewoon de nummers...

Eerst even "juice" geven...

- 1 Doe de adaptor er in, en zet het instrument aan.



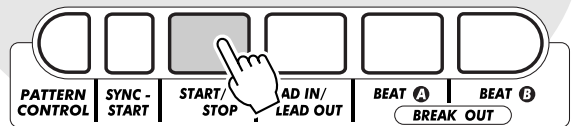
Laten we beginnen!

- 2 Start de pattern door op de START/STOP knop te drukken. U kunt de pattern ook starten door één van de toetsen aan te slaan in het PATTERN gedeelte van het toetsenbord.

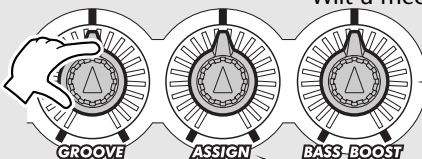
• Wilt u meer weten? Zie pag. 45.

Speel met de knoppen!

- 3 Deze drie knoppen bieden dynamisch, realtime controle over de knoppen. Probeer ze!



• Wilt u meer weten? Zie pag. 59.



BASS BOOST knop
"Pump up the bass" van het DJX geluid met deze knop!

ASSIGN knop
U bepaalt wat er gebeurt met deze knop... Wijs hem toe aan dynamics, tempo/pitch, of een andere functie!

GROOVE knop

Wijzig de "feel" of timing van de pattern. Draai hieraan voor meer swing, geef het een laid-back gevoel... of juist 'straight'.

Speel met de "ribbon"!

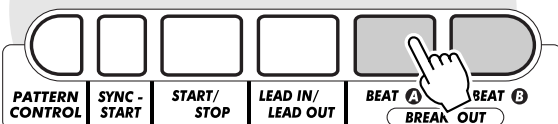
- 4 Beweeg uw vinger over de RIBBON CONTROLLER en luister naar de geluidswijzigingen. U kunt bovendien van alles aan dit ding toewijzen!

• Wilt u meer weten? Zie pag. 66.



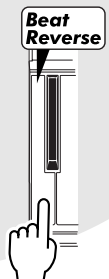
Mix de beats door elkaar!

- 5 Speel met de BEAT A en BEAT B knoppen, en zorg er voor dat het ritme lekker loopt.

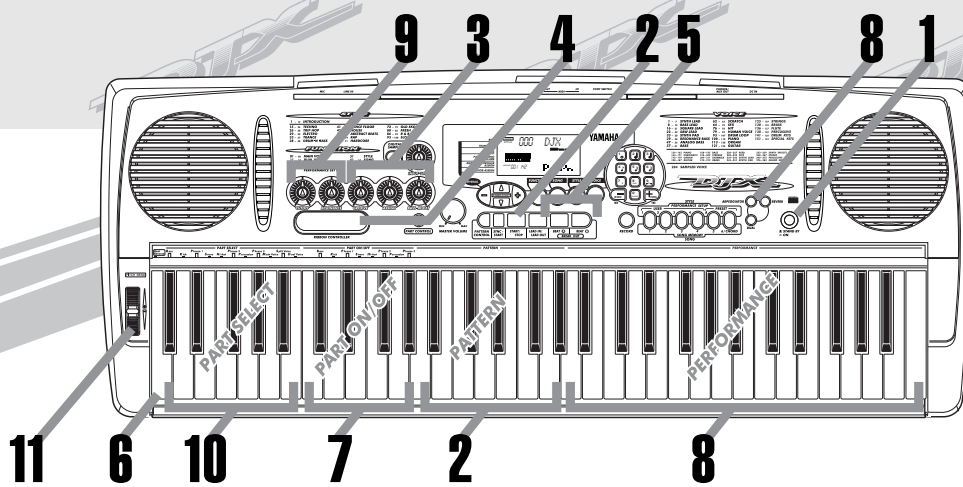


Shake it up and turn it 'round!

- 6 Met een speciale Beat Reverse toets kunt u de beat opbreken en aan het begin van de maat doorgaan. Bespeel de toets met regelmaat om het ritme te laten "stotteren"!

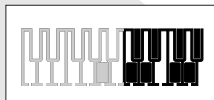


• Wilt u meer weten? Zie pag. 52.

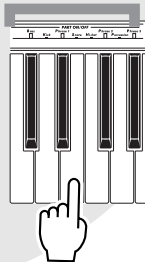


Laat Parts weg, stop ze weer terug!

7 Met de PART ON/OFF toetsen bent u de baas over de mix. Controleer de naam van Part (instrument) onder iedere toets, en druk hem in om het Part aan en uit te zetten. De parts die momenteel aanstaan worden aangegeven door donkere toetsen in de display.



— PART ON/OFF —

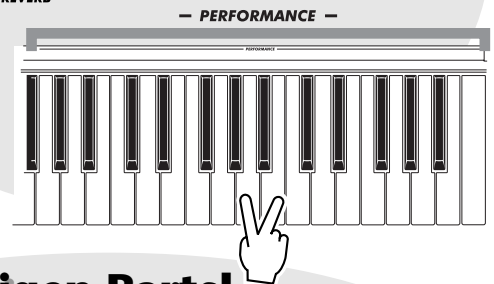
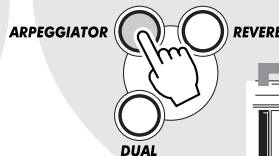


• Wilt u meer weten? Zie pag. 52.

Arpeggiator magic!

8 Druk eerst op de ARPEGGIATOR knop om de functie aan te zetten. Houd vervolgens twee of drie knoppen ingedrukt in het PERFORMANCE gedeelte van het toetsenbord, en laat de Arpeggiator zijn magische werk doen!

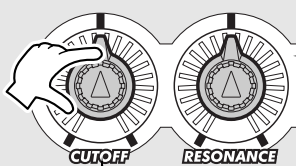
• Wilt u meer weten? Zie pag. 37.



Wijzig de voice — onder het spelen!

9 Draai aan de twee voice-gerelateerde knoppen voor wilde effecten, tijdens het spelen van de voice in het PERFORMANCE gedeelte van het keyboard.

• Wilt u meer weten? Zie pag. 59.



CUTOFF knop

Net als op vintage analoge synthesizers kunt u met deze knop het geluid van de cutoff frequency van de filter "sweepen" tijdens het spelen. Draai de knop naar rechts om het filter te "openen" voor een helderder geluid, en draai deze naar links om de filter te "sluiten".

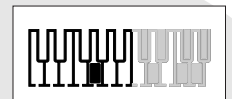
RESONANCE knop

Bepaal hiermee hoeveel de CUTOFF knop het geluid beïnvloedt. Draai naar rechts voor maximum filter effect en naar links voor subtielere filter wijzigingen.

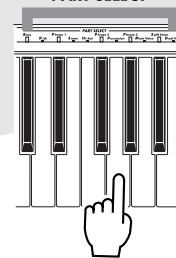
Selecteer uw eigen Parts!

10 U kunt bepalen welke Parts bestuurd worden met de voice-gerelateerde knoppen (in stap 9 hierboven) door te drukken op één van de PART SELECT knoppen. De geselecteerde wordt getoond als donkere toets in de display.

• Wilt u meer weten? Zie pag. 60.



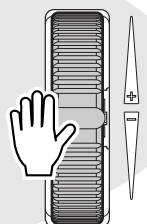
— PART SELECT —



Speel met het wheel!

11 Met het hoogst expressieve PITCH BEND wheel komen we aan het einde van de verzameling hulpmiddelen op de DJX! Speel op het toetsenbord en verhoog de toonhoogte door het wheel omhoog te bewegen met uw linkerduim. Breng de toonhoogte omlaag door het wheel omlaag te bewegen. Als u het wiel loslaat keert de toonhoogte terug naar normaal!

PITCH BEND



• Wilt u meer weten? Zie pag. 7.

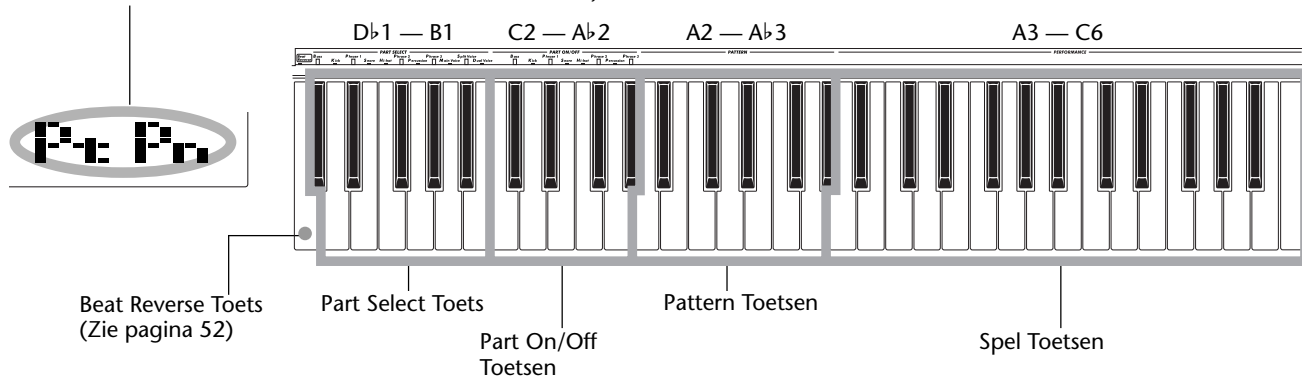
Stap 2 Het Toetsenbord Gebruiken

Het Multi-functionele Toetsenbord van de DJX Gebruiken

Het Toetsenbord van de DJX is erg verschillend (en krachtiger!) van welke dan ook u ooit heeft gezien. Laten we eens een kijkje nemen...

Iedere keer als u de DJX aanzet, is het toetsenbord in de volgende functies verdeeld:

Geeft aan dat Part Control en Pattern Control beide aan zijn.



Wat doen deze toetsen?

Part Select

Met deze toetsen kunt u een specifiek deel selecteren om met de knoppen en de RIBBON CONTROLLER te bedienen. (Zie pagina 60.)

Part On/Off

Met deze toetsen kunt u een specifiek deel van de pattern aan- en uitzetten alvorens of tijdens het spelen. (Zie pagina 52.)

Pattern

Met deze toetsen kunt u direct de akkoorden van de pattern wijzigen. (Zie pagina 50.)

Spel

Met deze toetsen zijn voor het normaal te bespelen van de geselecteerde voice (of voices).

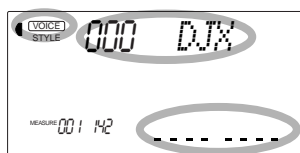
Speciale DJX Demo Voice

Een speciale DJX Demo voice (#000) wordt automatisch geselecteerd iedere keer als u de DJX aanzet. Deze voice heeft een groot aantal geluiden, met iedere toets speelt u een ander geluid — percussie, drum loops, scratch, special FX, menselijke stem en vele anderen!

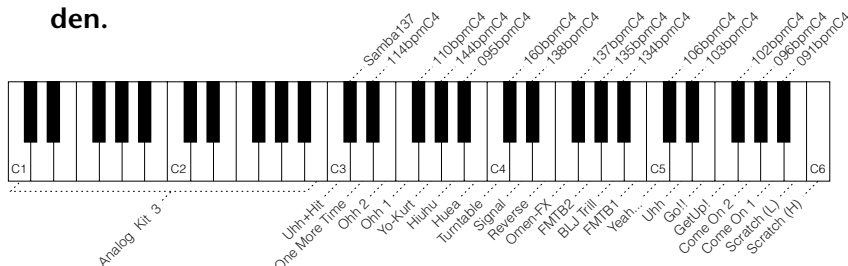
Let er op, om de DJX Demo voice juist over het gehele toetsenbord te horen, dat Part Control, Pattern Control en Sync-Start uitstaan. (Zie pagina 13.)

1 Voer de Voice mode in.

2 Selecteer voice #000.



3 Speel verschillende toetsen en luister naar de aantal geluiden.



Stap 3

Demo Song/Voice/Style

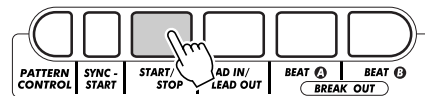
Alle drie de songs afspelen

De DJX bevat drie Demo's die de authentieke en dynamische patterns van het instrument demonstreren.

1 Druk tegelijkertijd beide OVERALL ▲/▼ knoppen in.



2 Stop de song.



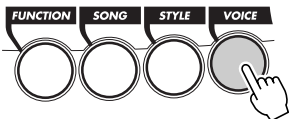
Wilt u meer weten? Zie pagina 41.

Een voice selecteren

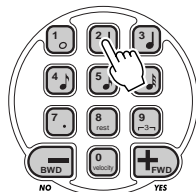
De DJX bevat totaal 284 hoog-kwaliteit voices. Laten we er een paar uitproberen...

Paneel voices 1 - 140 (140 voices)
 141 - 155 (15 drum kit voices)
 GM voices 156 - 283 (128 voices)
 Sampling voice 284

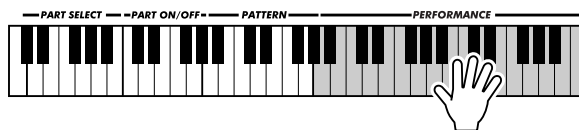
1 Ga naar de Voice mode.



2 Selecteer een voice.



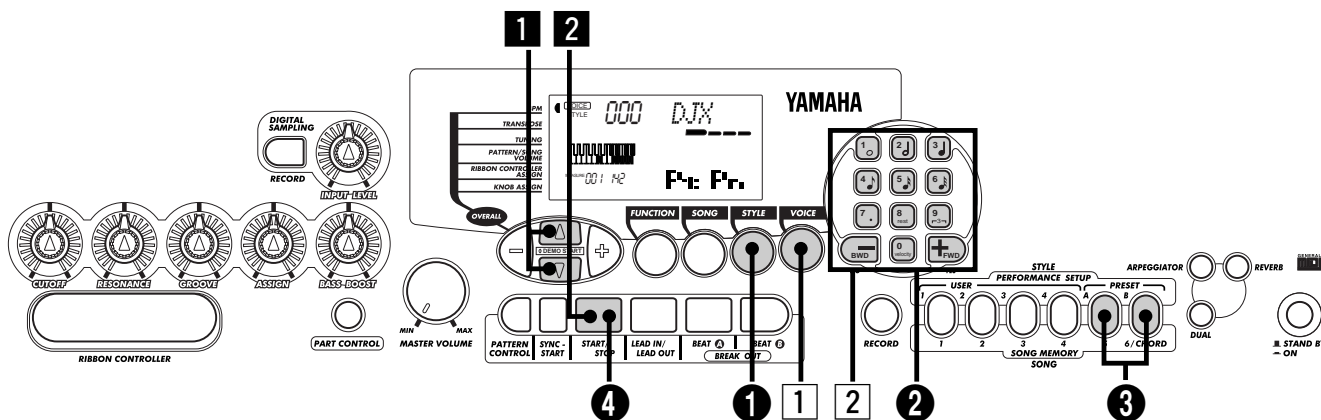
3 Speel op het toetsenbord.



wilt u meer weten? Zie pagina 25.

Paneel Voice Lijst

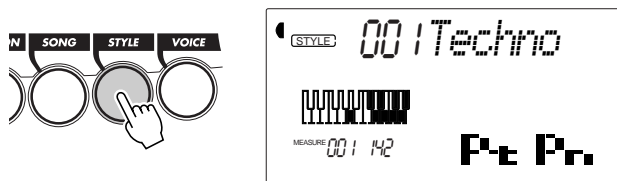
Nr.	Voice Naam	Nr.	Voice Naam	Nr.	Voice Naam	Nr.	Voice Naam	Nr.	Voice Naam	Nr.	Voice Naam	Nr.	Voice Naam
0	DJX		SAW LEAD	45	Nu Swing	67	Rave Pipe 1	91	Uhh+Hit	114	Jazz Organ 2		FLUTE
	SYNTH LEAD	22	Break It	46	Synth Bass	68	Rave Pipe 2	92	Yeah...	115	Rock Organ	136	Ethnic Flute
1	Fuzzline	23	Scary		ANALOG BASS	69	FMTB 2		DRUM LOOP	116	Cheez Organ	137	Coco Flute
2	Talkbox	24	Move It	47	Analog Bass	70	GtrChord	93	091bpmC4	117	16'+2' Organ		PERCUSSION
3	Acid Sync	25	Robot Lead	48	Dance Bass	71	HiquiTB	94	095bpmC4	118	Dance Organ	138	Claps-X
4	Universe	26	Fat	49	Snap Bass	72	Reverse	95	096bpmC4	119	MissU	139	Rim-X
5	Adrenaline	27	Seq Ana	50	Old Mini	73	Signal	96	102bpmC4	120	R&B Organ	140	Tom-X
6	Fragile	28	Stab	51	Power Bass	74	Aah	97	103bpmC4		GUITAR		DRUM KITS
7	Cut Glass	29	Pulse Saw	52	Dub Bass	75	Turntable	98	106bpmC4	121	Octave Guitar	141	Standard Kit 1
	BASS LEAD	30	Sawtooth Lead 1	53	Factory		HIT	99	110bpmC4	122	Clean Guitar	142	Standard Kit 2
8	Killer S	31	Sawtooth Lead 2	54	Hyper	76	Metal Hit	100	114bpmC4	123	Muted Guitar	143	Room Kit
9	Reso-X	32	Bedtime	55	Kidz Bass	77	Sharp Hit	101	134bpmC4	124	Overdriven Guitar	144	Rock Kit
10	Choppy		SYNTH PAD	56	Techno	78	Mild Hit	102	135bpmC4		STRINGS	145	Electronic Kit 1
11	PhatMan	33	Sequenza		BASS		HUMAN VOICE	103	137bpmC4	125	Strings	146	Analog Kit 1
12	Organese	34	Insomnia	57	Acoustic Bass	79	Come On 1	104	138bpmC4	126	Marcato Strings	147	Dance Kit
13	Happy Vibes	35	Wave2001	58	Finger Bass	80	Come On 2	105	144bpmC4	127	Synth Strings	148	Jazz Kit
14	TriTouch	36	Amber	59	Pick Bass	81	GetUp!	106	160bpmC4	128	StringPad	149	Brush Kit
15	Sync	37	Eerie	60	Fretless Bass	82	Go!!	107	Samba137	129	Pizzicato	150	Symphony Kit
	SQUARE LEAD	38	Trance Pad	61	Slap Bass	83	Huea		PIANO		BRASS		SPECIAL KITS
16	MC-Line		RESONANCE BASS		SCRATCH	84	Hiuhu	108	Funky Electric Piano	130	Techno Brass	151	Analog Kit 2
17	Alien	39	Techno Bass	62	Scratch	85	Yo-Kurt	109	DX Electric Piano	131	Jump Brass	152	Analog Kit 3
18	Psyche	40	Kickin'B	63	Killer DJ	86	Oh Babe	110	CP 80	132	Brass Phase	153	Electronic Kit 2
19	Clanger	41	Bassline		SFX	87	Ohh 1	111	Bell Electric Piano	133	Synth Brass	154	B900 Kit
20	Square Lead 1	42	Nu Floor	64	FMTB 1	88	Ohh 2	112	Clavi	134	Bright Brass	155	DJX Kit
21	Square Lead 2	43	Fish303	65	BLJ Trill	89	One More Time		ORGAN	135	Brass Tek		
		44	No.No.No	66	Omen-FX	90	Uhh	113	Jazz Organ 1				



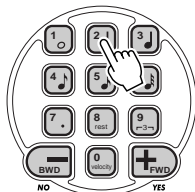
Een stijl selecteren

De PortaTone bevat 100 verschillende stijlen in een aantal muziek genres. Met de Performance Setup functie kunt u een voice en andere instellingen oproepen die het beste passen bij de geselecteerde stijl. Iedere stijl is geprogrammerd met twee Preset Performance Setups.

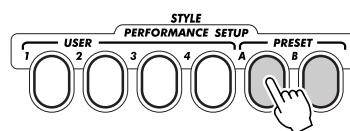
1 Ga de Stijl mode in.



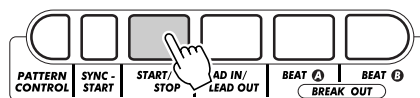
2 Selecteer een stijl.
Voor een lijst met stijlen, zie hieronder.



3 Druk één van de Performance Setup knoppen: Preset A of B.



4 Start de pattern en speel op het toetsenbord.



Wilt u meer weten? Zie pagina 44.

Stijl Lijst

Nr.	Stijl Naam	Nr.	Stijl Naam	Nr.	Stijl Naam	Nr.	Stijl Naam
INTRODUCTION		19	Modern Detroit Techno	36	Hypnotic	70	SupaBad
1	Pop Techno	20	Vintage Detroit Techno	37	Dark Trance	71	WestSide
2	Trip Hop	21	Modern Berlin Techno	DRUM'N'BASS		OLD SKOOL	
3	Electro Beat	22	Minimal Techno	38	Drum'n'Bass	72	Beatbox
4	Goa	23	Speed Garage	39	Hard Jungle	73	Delight
5	Hard Step 8th	24	Acid Techno	40	Soul 2001	74	Flares
6	Handbag 1	25	Samba Techno	DANCE FLOOR		75	Funked Up
7	Romantic House	TRIP HOP		41	Euro Dance	76	Jack
8	Ambient	26	Funky Trip Hop	42	Euro Latin	77	Old Skool
9	Acid Jazz	27	Pop Trip Hop	43	Pop Reggae	78	Party
10	Treach	28	Vintage Trip Hop	44	Handbag 2	79	Theque
11	Steppa	ELECTRO		HOUSE		FRESH	
12	Struttin'	29	Plastic Electro	45	House	80	Chillin'
13	All That	30	Cosmic Beat	46	Acid House	81	Dreamin'
14	Soulful	31	Body Rock	47	Deep House	82	EastSide
TECHNO		32	Compilation	48	Progressive House	83	Grind
15	Tribal Techno	TRANCE		49	Tribal House	84	Hezee
16	Gabba	33	Trance	50	Vintage Chicago	85	Loc
17	Soft Gabba	34	Psychodelic Trance	51	Hard Floor	HARDCORE	
18	Euro Techno	35	Relaxx	52	Hip House	65	Buggin'
						66	Diesel
						67	Hi Rolla
						68	Homies
						69	SuckaMC
						R & B	
						86	Bouncy
						87	Do it up
						88	Hump
						89	Plush
						90	Pow!
						91	Skippin'
						92	Solid
						SLO JAMS	
						93	1stLuv
						94	Cool
						95	DaLadies
						96	Daydream
						97	Loverz
						98	On Hit
						99	Pushin'
						100	Sultry

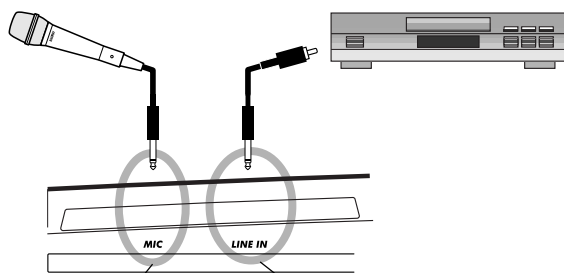
Stap 4 Digital Sampling

Doe mee met de sampling revolutie!

Ja, Digital Sampling is in uw nieuwe DJX ingebouwd — en het is echt makkelijk te gebruiken. Probeer het uit!

1 Stel de DJX in voor sampling.

Sluit op één van twee manieren aan zoals hieronder wordt getoond.

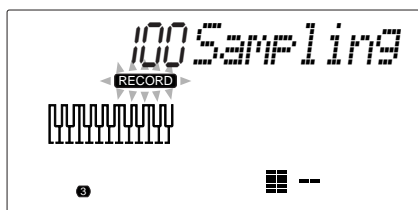
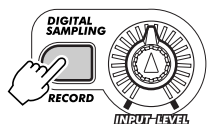


Als u een microfoon gebruikt, kunt u deze aansluiten op de MIC jack op het achterpaneel.

Als u een CD speler gebruikt, kunt u deze aansluiten op de LINE IN jack op het achterpaneel. (sluit deze NIET aan op de MIC jack! Dit kan de DJX beschadigen!)

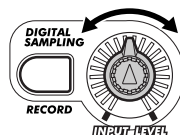
2 Ga de Sampling mode in.

Druk op de RECORD knop in het DIGITAL SAMPLING gedeelte.

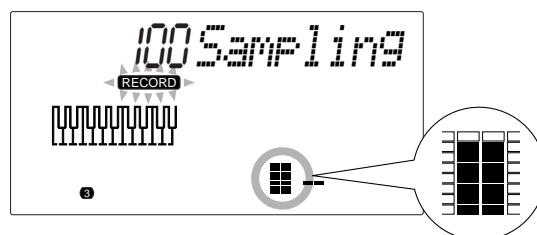


3 Stel het sampling niveau in.

Draai aan de INPUT LEVEL knop (Terwijl u zingt in de microfoon of een CD speelt).

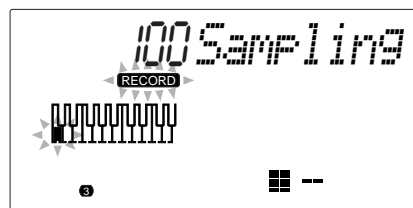
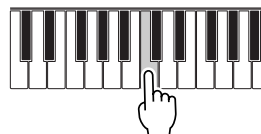


Let er op dat het "niveau meter" in de display niet boven dit niveau uitkomt:



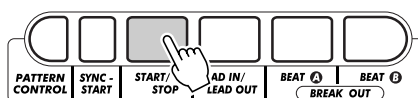
4 Druk een toets op het toetsenbord.

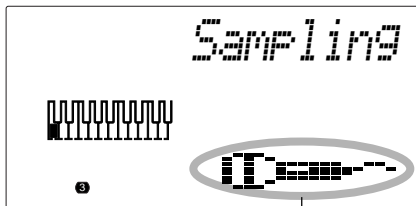
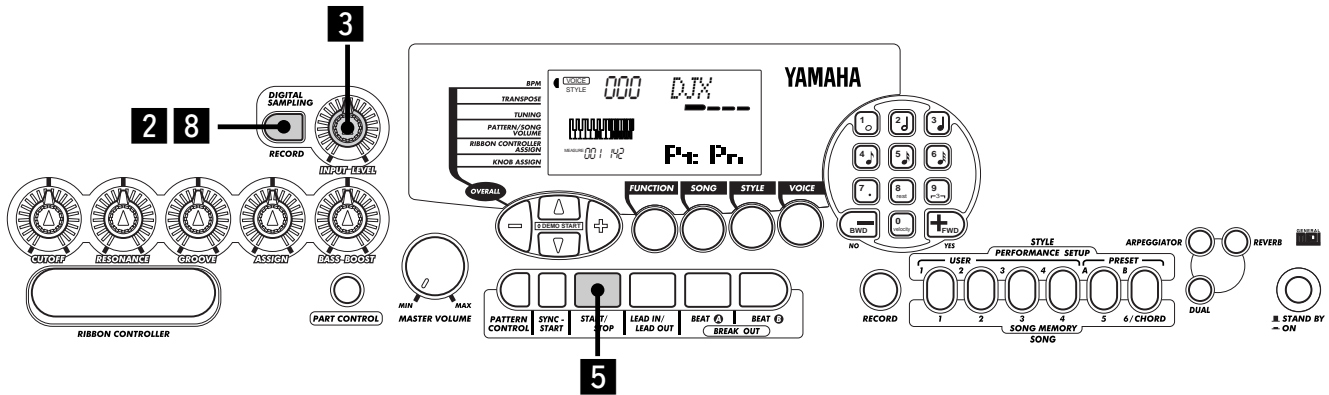
Sla de centrale C (C3) aan in dit voorbeeld. Het geluid dat u opneemt wordt toegekend aan deze toets.



5 Zet sampling op standby.

Druk op de START/STOP knop.



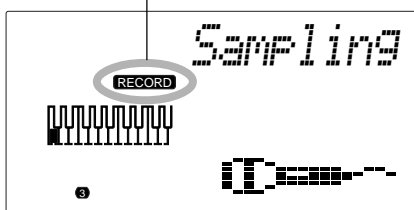


Het microfoon icoon geeft sample opname aan.

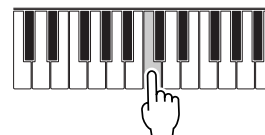
6 Start het opnemen.

Zing in de microfoon of speel de CD. Het sampelen begint als de DJX een signaal ontvangt. Het sampelen stopt na ongeveer drie seconden.

RECORD indicatie blijft branden tijdens het werkelijke sampelen.

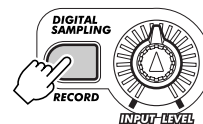


7 Speel de sample vanaf het toetsenbord.
Sla diverse toetsen aan en houdt deze vast om uw nieuwe sample te horen.



8 De Sampling mode verlaten.

Druk nog éénmaal op de RECORD (DIGITAL SAMPLING) knop. Voice #284 ("Sampled") Wordt automatisch geselecteerd om te spelen.



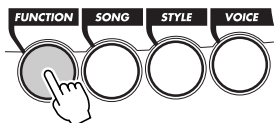
Wilt u meer weten? Zie pagina 69.

Functie parameters gebruiken

De Functie parameters van de DJX bevatten een aantal instellingen.

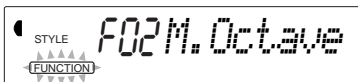
Deze bieden een nauwkeurige bediening van veel opties in de DJX. U kunt ze zo gebruiken:

1 Druk op de FUNCTION knop.

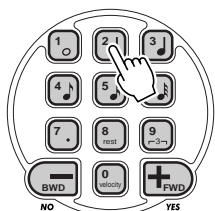


2 Selecteer een Functie nummer.

Zie, voor een lijst van functies, pagina 19.



Het functie nummer kan worden geselecteerd terwijl de "FUNCTION" indicatie knippert.



Voer het Functie-nummer in via het numerieke toetsenbord.

BELANGRIJK

- Aangezien de "FUNCTION" indicatie maar een paar seconden knippert, moet u de parameter snel genoeg selecteren na stap 1 hierboven.

3 Wijzig, nadat "FUNCTION" in de display stopt met knipperen de waarde of instelling.

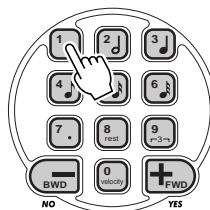
Na een paar seconden stopt de "FUNCTION" indicatie met knipperen en blijft branden. Op

hetzelfde moment wijzigt het Functie nummer ("F02" in het voorbeeld hierboven) automatisch naar de huidige waarde van de Functie parameter.



Huidige waarde van de geselecteerde Functie parameter.

4 Wijzig met het numerieke toetsenbord de waarde of instelling. Gebruik voor on/off instellingen de +/- knoppen.



De Standaard Waarde oproepen

Als u de parameter instelling heeft gewijzigd, kunt u de standaard waarde direct oproepen door tegelijkertijd de beide +/- knoppen in te drukken.

Negatieve waarden

Druk, om negatieve waarden (voor die parameters die negatieve waarden bevatten), tegelijkertijd de - knop en de gewenste nummer knop.

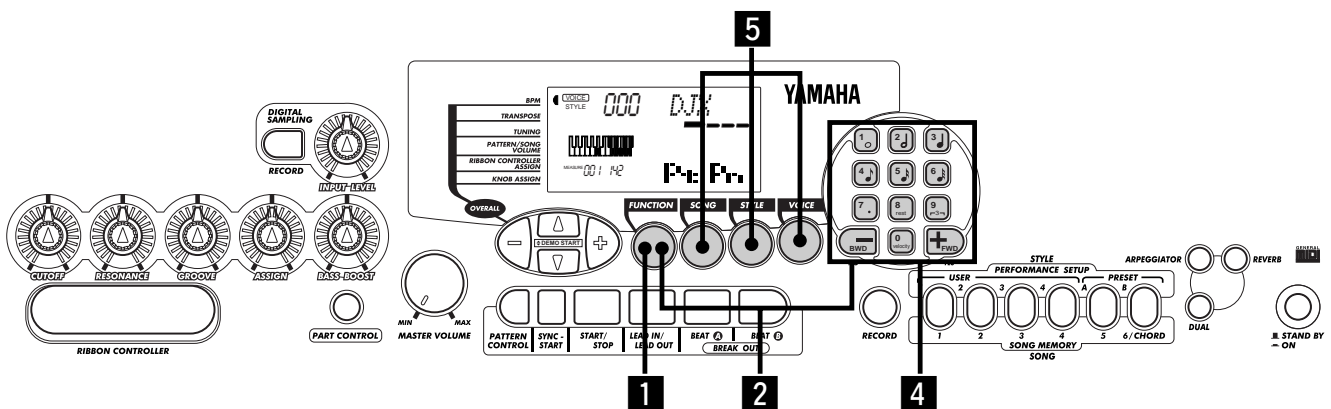
5 Verlaat de Functie mode.

Druk, als u eenmaal alle gewenste instellingen heeft gemaakt, op één of andere mode knop (SONG, STYLE, or VOICE).

Funcție Parameters Lijst

Funcție		pag.
F01	M. Volume	Main Voice Volume 27
F02	M. Octave	Main Voice Octave 27
F03	M. Pan	Main Voice Pan 27
F04	M. RevLvl	Main Voice Reverb Send Level 27
F05	M. ChoLvl	Main Voice Chorus Send Level 27
F06	M. DspLvl	Main Voice DSP Effect Send Level 27
F11	D. Volume	Dual Voice Volume 30
F12	D. Octave	Dual Voice Octave 30
F13	D. Pan	Dual Voice Pan 30
F14	D. RevLvl	Dual Voice Reverb Send Level 30
F15	D. ChoLvl	Dual Voice Chorus Send Level 30
F16	D. DspLvl	Dual Voice DSP Effect Send Level 30
F17	D. Voice	Dual Voice 30
F18	Dual	Dual On/Off 30
F21	S. Volume	Split Voice Volume 32
F22	S. Octave	Split Voice Octave 32
F23	S. Pan	Split Voice Pan 32
F24	S. RevLvl	Split Voice Reverb Send Level 32
F25	S. ChoLvl	Split Voice Chorus Send Level 32
F26	S. DspLvl	Split Voice DSP Effect Send Level 32
F27	S. Voice	Split Voice 32
F28	Split	Split On/Off 32
F29	SplitPnt	Split Point 32
F31	Reverb	Reverb On/Off 38

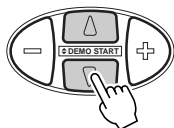
Funcție		pag.
F32	RevType	Reverb Type 38
F33	Chorus	Chorus On/Off 38
F34	ChoType	Chorus Type 38
F35	Dsp	DSP On/Off 38
F36	DspType	DSP Type 38
F37	Arpeggiator	Arpeggiator On/Off 38
F38	ArpegType	Arpeggiator Type 38
F41	UserBank	Performance Setup User Bank 57
F51	PtrnSPnt	Pattern Split Point 55
F61	USng1Clr	User Song 1 Clear 91
F62	USng2Clr	User Song 2 Clear 91
F63	USng3Clr	User Song 3 Clear 91
F71	FootSw	Footswitch 21
F72	VoiceSet	Voice Set 33
F73	TouchSns	Touch Sensitivity 33
F74	PBRange	Pitch Bend Range 33
F81	RemoteCh	Remote Channel 95
F82	KbdOut	Keyboard Out 95
F83	PtrnOut	Pattern Out 95
F84	Local	Local On/Off 96
F85	ExtClock	External Clock 96
F86	BulkSend	Bulk Data Send 96,97
F87	InitSend	Initial Data Send 96,100
F88	Smp1Send	Sampling Send 96,97



ASSIGN Knop en RIBBON CONTROLLER – De Toewijzing Wijzigen

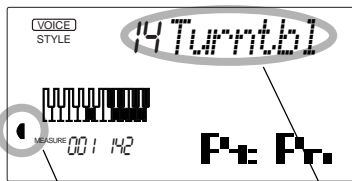


1 Druk de OVERALL ▲ of ▼ knop herhaaldelijk totdat de donkere balk aan de linkerkant van de display direct tegenover “KNOB ASSIGN” of “RIBBON CONTROLLER ASSIGN” staat.

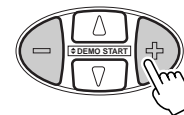


Zie, voor meer informatie over de ASSIGN knop en RIBBON CONTROLLER, pagina's 63, 66.

2 Wijzig de toewijzing voor de geselecteerde knop met de OVERALL +/- knoppen.



Huidige geselecteerde knop.



Huidige toegewezen knop of functie.

ASSIGN Knop/RIBBON CONTROLLER Functie Lijst

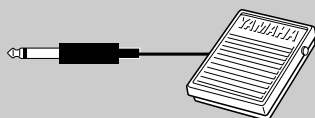
Functie Naam	Display Naam	Omschrijving
Cutoff Frequency *	Cutoff	Dit is dezelfde parameter als die van de de CUTOFF knop (pag. 61).
Resonance *	Resonanc	Dit is dezelfde parameter als die van de RESONANCE knop (pag. 61).
Reverb Send Level	RevLevel	Dit bepaalt de sterkte van het Reverb effect. (Zie pagina 34.) Het draaien aan de knop zet ook automatisch het Reverb aan, als het oorspronkelijk uitstond.
Chorus Send Level	ChoLevel	Dit bepaalt de sterkte van het Chorus effect. (Zie pagina 35.)
DSP Send Level	DspLevel	Dit bepaalt de sterkte van het DSP effect. (Zie pagina 36.)
Modulation	Mod	Dit bepaalt een vibrato-achtig effect.
Attack Time	Attack	Dit bepaalt het “opkomen” van het geluid — of, met andere woorden, hoe lang nodig is voor het geluid zijn volle volume heeft bereikt als er een toon gespeeld wordt. Voor bepaalde percussie geluiden kan dit een klein of niet hoorbaar effect hebben.
Release Time	Release	Dit bepaalt hoe lang de tonen door blijven klinken als een toon wordt losgelaten. Voor bepaalde percussie geluiden kan dit een klein of niet hoorbaar effect hebben.
Pan	Pan	Dit bepaalt de positie van het geluid in een stereo beeld (links, midden en rechts).
Volume	Volume	Dit bepaalt het volume (niveau) van het geluid.
Groove * **	Groove	Dit is dezelfde parameter als die van de GROOVE knop (pag. 61).
Dynamics **	Dynamics	Dit brengt zowel subtiele als dramatische wijzigingen in het Pattern teweeg door het niveau te wisselen van het individuele tonen. Dit beïnvloedt het gehele Pattern.
Dynamics Strength **	Strength	Dit stelt de hoeveelheid of sterkte van het niveau in de Dynamics parameter (#09, boven). Dit beïnvloedt het gehele Pattern.
Turntable **	Turntbl	Dit beïnvloedt zowel tempo en de toonhoogte van het gehele DJX geluid, beïnvloedt alle Delen van de Pattern en alle voices.
Arpeggiator Speed ***	ArpSpeed	Dit bepaalt de snelheid van de Arpeggiator functie. (Zie pagina 37.)

* Deze functie kan alleen worden toegewezen aan de RIBBON CONTROLLER.

** Deze functies zijn effectief ongeacht de Part Select instelling. (Zie pagina 60.)

*** Deze functie parameters zijn alleen effectief voor de Main voice, ongeacht de Part Select instellingen.

Voetpedaal Bediening – De Toewijzing Wijzigen



De DJX bevat een voetpedaal optie waarmee een aantal functies en handelingen bediend kunnen worden. Door deze functies met uw voet te bedienen heeft u uw handen vrij om op uw spel te concentreren.

Toewijzing van de voetpedaal wordt gedaan met het functie parameter #71. (Zie, voor instructies over het gebruik van de Functie parameters, pagina 18.) De standaard instelling voor de voetpedaal is #13 Tap.

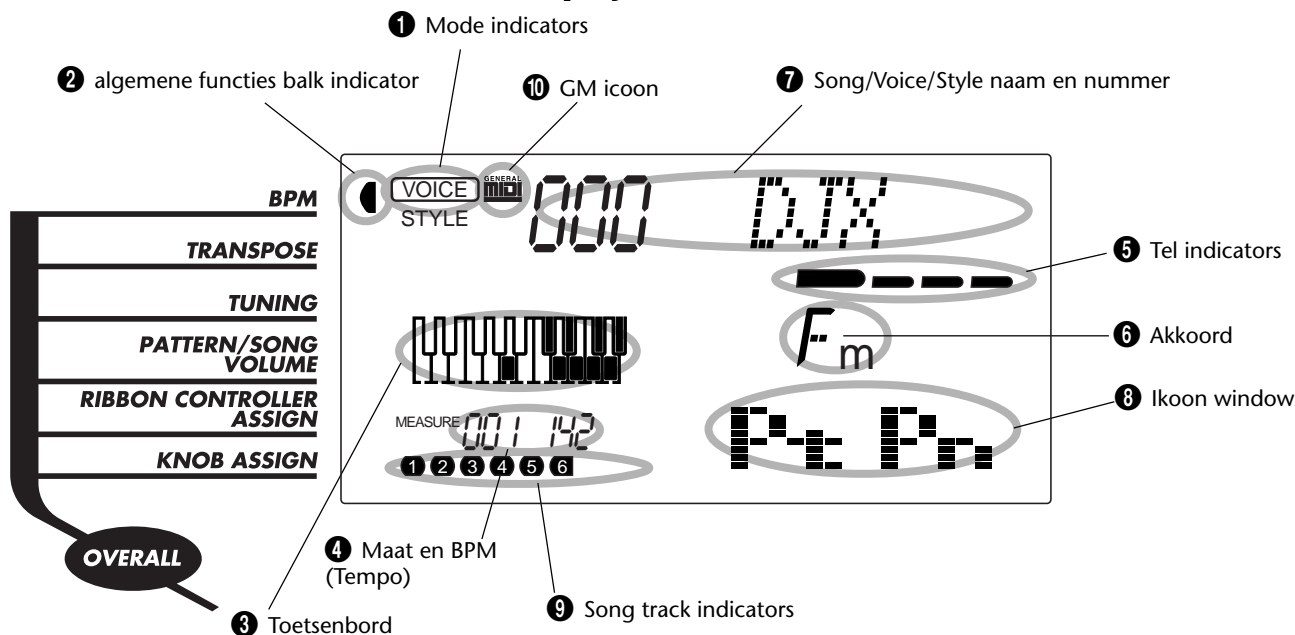


Voetpedaal Functie Lijst

Functie Naam	Display Naam	Omschrijving
Sustain	Sustain	Demppedaal of sustain handeling. Trapt u de voetpedaal in dan wordt er een natuurlijke sustain aan de, op het toetsenbord gespeelde, voice toegevoegd.
Arpeggiator Hold	ArpgHold	Als het Arpeggiator effect (pag. 37) aanstaat, kunt u met de voetpedaal de Arpeggiator blijven laten werken, zelfs als u uw vingers van het toetsenbord afhaalt of verschillende tonen speelt. Trap en houdt de voetpedaal in voor zolang dat u het Arpeggiator effectief wilt hebben.
Start/Stop	StartStp	Als de Song mode of de Style mode actief is, biedt dit dezelfde functie als de START/STOP knop (zie pagina's 41, 45). Iedere druk met de voetpedaal start en stopt het afspelen van de song of pattern.
Lead In/Lead Out	Ld InOut	Als de Stijl mode actief is, biedt dit dezelfde functie als de LEAD IN/LEAD OUT knop (zie pagina's 46, 47). Trapt u de voetschakelaar twee maal in als de Pattern speelt veroorzaakt dit dat het Lead Out gedeelte in stappen vertraagt (pagina 47).
Beat A	Beat A	Als de Stijl mode actief is, biedt dit dezelfde functie als de BEAT A (BREAK OUT) knop (zie pagina 48).
Beat B	Beat B	Als de Stijl mode actief is, biedt dit dezelfde functie als de BEAT B (BREAK OUT) knop (zie pagina 48).
Arpeggiator On/Off	Arpgator	Als de Stijl mode actief is, biedt dit dezelfde functie als de ARPEGGIATOR knop (en de Arpeggiator On/Off parameter, #37). (Zie pagina 37.)
Dual On/Off	Dual	Dit biedt dezelfde functie als de DUAL knop (en de Dual On/Off parameter, #18). (Zie pagina 29.)
Split On/Off	Split	Dit biedt dezelfde functie als de Split On/Off parameter, #28. (Zie pagina 31.)
Reverb On/Off	Reverb	Dit biedt dezelfde functie als de REVERB knop (en de Reverb On/Off parameter, #31). (Zie pagina 34.)
Chorus On/Off	Chorus	Dit beidt dezelfde functie als de Chorus On/Off parameter, #33. (Zie pagina 35.)
DSP On/Off	Dsp	Dit beidt dezelfde functie als de DSP On/Off parameter, #35. (zie pagina 36.)
Tap	Tap	In deze bruikbare functie kunt u met het voetpedaal het BPM (Tempo) laten verminderen en automatisch een geselecteerde song of pattern starten op dezelfde verminderde snelheid. Tik (druk/loslaten) het voetpedaal (vier keer voor een 4/4 maatsoort), en de song of pattern start automatisch op dezelfde BPM die u verminderd hebt. De BPM kan ook gewijzigd worden tijden het afspelen door twee maal op het voetpedaal te trappen op het gewenste tempo.

PANEEL DISPLAY INDICATIES

De DJX bevat een grote multi-functioneel display waarin u alle belangrijke instellingen van het instrument kunt zien. Het gedeelte hieronder legt in het kort de diverse iconen en indicators in de display uit .



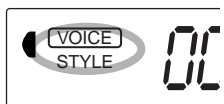
1 Mode indicators

Deze geven de huidig geselecteerde mode aan - Voice, Style, Song of Functie - met de mode naam omcirkelt door een afgeronde rechthoek. Wanneer er "STYLE" of "SONG" verschijnt zonder de rechthoek is de corresponderende mode actief in de achtergrond.

In het eerste voorbeeld is er een Style mode geselecteerd.



In het tweede voorbeeld is er een Voice mode geselecteerd maar de Style mode is nog steeds actief in de achtergrond (dit betekent dat de style bedieningen nog steeds actief zijn en gebruikt kunnen worden om de huidige geselecteerde style af te spelen.)



2 Algemene functies

De PortaTone heeft vijf Algemene functies of parameters. De huidig geselecteerde functie wordt aangegeven door een donkere balk die naast de naam (afgedrukt op het paneel) verschijnt.

3 Toetsenbord

Als Part Control (pagina 59) aanstaat, geeft dit de status aan van PART SELECT en PART ON/OFF toetsen. De lagere oktaaf in de display correspondeert met de PART SELECT toetsen; Het geselecteerde deel is donker. Het hogere oktaaf correspondeert met de PART ON/OFF toetsen; Donkere toetsen geven aan dat het corresponderende gedeelte aanstaat.

4 Maat en BPM (Tempo)

Dit geeft het huidige maat aan tijdens afspelen van een song of een stijl en de huidige ingestelde BPM (Tempo) waarde van de song of stijl.

5 Tel indicators

Deze donkere balken (één grote, drie kleine) knipperen beurelings en op maat met de song of style. De grote balk geeft de eerste tel van de maat aan. (Zei pagina 42.)

6 Akkoord

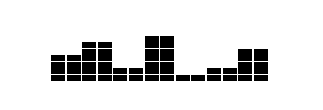
Als er een user song (met akkoorden) wordt afgespeeld, geeft dit het huidige grondakkoord en type aan. Het geeft ook de akkoorden die in het PATTERN gedeelte van het toetsenbord weer als de Stijl mode en Pattern Bediening aanstaan.

7 Song/Voice/Style name and number

Dit gedeelte van de display geeft de naam en het nummer van de huidige geselecteerde song, voice of stijl weer. Het geeft ook de naam en de huidige waarde of instelling en de Functie parameters weer, en ook andere belangrijke berichten.

8 Icoon window

Afhankelijk van de mode of functie die geselecteerd is, geeft dit een aantal symbolen (ikonen) weer en andere berichten om een handig, in één oogopslag informatie over de toestand van de DJX weer. Als er bijvoorbeeld een song of een pattern afgespeeld wordt, geeft dit display het niveau van iedere instrumentale track weer.

**9 Song track indicators**

Tijdens song opname en het afspelen, geeft dit de status van de tracks weer. (Zie pagina's 82, 86.)

10 GM ikoon

Dit verschijnt als er een GM (General MIDI) voice geselecteerd is. (Zie pagina 26.)

**GENERAL
MIDI** GM System Level 1

"GM System Level 1" is een toevoeging op de MIDI standard die u ervan verzekert dat iedere GM-compatibele muziek music data juist kan worden afgespeeld door iedere GM-compatibele toongenerator, ongeacht de fabrikant. Het GM teken is aangebracht op alle software en hardware produkten die GM System Level 1 ondersteunen. De DJX ondersteunt GM System Level 1.

VOICES BESPELEN – DE VOICE MODE

De Voice mode bevat 270 authentieke voices (inclusief 128 General MIDI voices), plus 15 speciale drum kits — deze zijn allemaal gemaakt met de Yamaha AWM (Advanced Wave Memory) toongenerator. De Voice mode bevat vele krachtige en veelzijdige hulpmiddelen om deze voices te bespelen en te verrijken.

De voices zijn onderverdeeld in een aantal instrumenten categoriën, die staan voor het gemak afgebeeld op het paneel. Zie, voor een complete lijst van de beschikbare voices, pagina 104.

De Voice mode is eigenlijk onderverdeeld in drie verschillende modes: Main, Dual and Split. In de **Main Voice** mode (zie pagina 25), kunt u een enkele voice over het gehele bereik van het toetsenbord bespelen. Met de **Dual Voice** mode (pagina 29) kunt u “lagen” van twee verschillende voices maken voor een rijk, complex geluid. Met de **Split Voice** mode (pagina 31) kunt u twee verschillende voices oververschillende gedeeltes van het toetsenbord bespelen.

De DJX bevat speciale Drum Kit voices — #141 - #155 — waarmee u een aantal drum- en percussiegeluiden op het toetsenbord kunt bespelen. ((Zie voor meer informatie de Drum Kit Voice tabel op pagina 26.) Er zijn ook symbolen afgebeeld boven het toetsenbord, die gemakkelijk tonen met welke toetsen welke geluiden bespeeld worden.

De DJX bevat ook een “Sampled” voice #284, waarnaar u eigen originele samples opgenomen kunnen worden. (Zie pagina 69.)

FAST ▶▶ **▶TRACK**

- 1** *Selecteer de Voice mode. (Druk op de VOICE knop.)*
- 2** *Selecteer een voice (met het numerieke toetsenbord).*

U kunt ook een Dual voice en/of een Split voice selecteren:

Dual voice

- 1** *Zet de Dual voice aan. (Druk op de DUAL knop.)*
- 2** *Selecteer de Dual voice (vanuit de Function mode).*

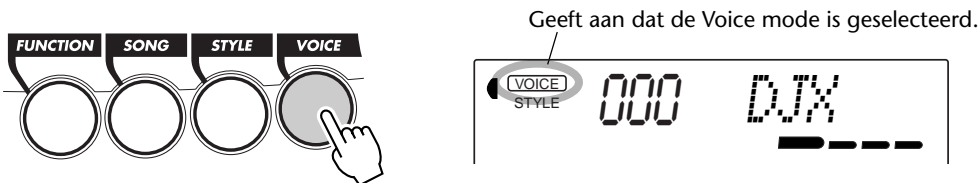
Split voice

- 1** *Zet de Split voice aan (vanuit de Function mode).*
- 2** *Selecteer de Split voice (Functie mode).*

EEN VOICE BESPELEN – MAIN VOICE

1 Selecteer de Voice mode.

Druk op de VOICE knop.



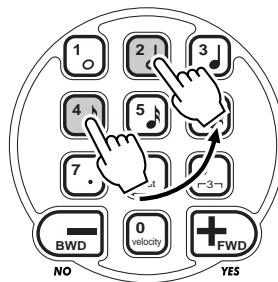
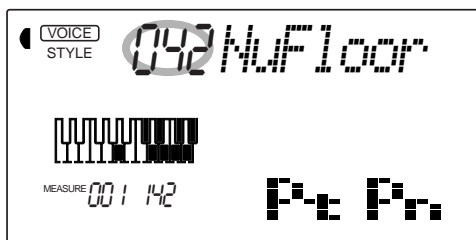
2 Selecteer het gewenste voice number

met het numerieke toetsenbord. De basis categorieën van voices met hun nummers worden getoond aan de rechterkant van het paneel. Een complete lijst van de beschikbare voices staat op pagina 104.

Er zijn drie verschillende manieren om voices te selecteren: 1) direct het voice nummer invoeren met het numerieke toetsenbord, 2) gebruik makend van de +/- knoppen om omhoog en omlaag door de voices te lopen, of 3) door op de VOICE knop drukken om door de voice nummers te lopen

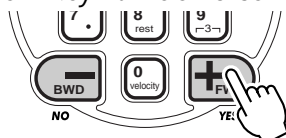
Het numerieke toetsenbord gebruiken

Voer de cijfers van het voice nummer, die getoond worden op het paneel, in. Om bijvoorbeeld de voice #42 te selecteren moet u op "4" drukken op het numerieke toetsenbord en vervolgens op "2."



Met de +/- knoppen

Druk op de + knop om het volgende voicenummer te selecteren, en druk op de - knop om de vorige voice te selecteren. Hou één van de knoppen tegelijkertijd ingedrukt om omhoog of omlaag door de nummers te scrollen. De +/- knoppen bevatten een "wrap around" functie. bijvoorbeeld, druk op de + key van de voice #284 om terug te keren naar #000.



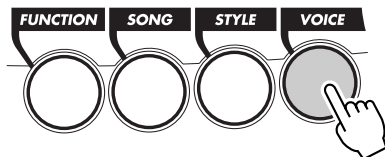
N.B.

Alle twee cijferige voice nummers kunnen geselecteerd worden zonder een "0" aan het begin. Alhoewel, als er een voice nummer van 1 - 28 geselecteerd word, pauzeert de DJX kort alvorens deze eigenlijk de voice oproept. (Door deze pauze kunt u een drie cijferige voice nummer invoeren, zoals "235." Als u de nummers "2" en daarna "9" invoert dan roept u onmiddellijk voice #29 op, omdat er geen voices van #290 of hoger zijn.)

Als u onmidelijk voices #1 - #28 wilt oproepen, voer dan één of twee nullen voor het nummer in; bijvoorbeeld selecteer voice #9 door "0," "0," en daarna "9" in te drukken. Drukt u alleen een "0" dan wordt de voice niet gewijzigd.

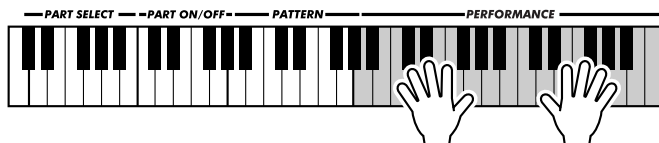
De VOICE knop gebruiken

Druk op de VOICE knop om het volgende voice nummer te selecteren. (Dit functioneert precies hetzelfde als de + knop.)



3 Bespeel de geselecteerde voice.

Herhaal, om naar een andere voice te wijzigen, stap 2 hierboven.



N.B.

Iedere voice wordt automatisch opgeroepen met de meest geschikte oktaafbereikinstelling. Dus als u de midden C speelt met één voice kan deze hoger of lager klinken als wanneer u een andere voice op dezelfde toets bespeelt.

HOT TIPS

Als u een voice selecteert, roept de PortaTone ook automatisch een aantal instellingen op die passen bij de voice. [Dit is waar als de Voice Set (Function #72, page 33) aanstaat— de standaard instelling.]

Over Paneel Voices en GM Voices

Hou er rekening mee dat de PortaTone twee aparte sets voices bevat: 100 Paneel voices en 128 GM (General MIDI) Voices. De GM Voices kunnen gebruikt worden voor een optimaal geluid voor GM-compatible song data. Dit betekent dat alle GM song data (gespeeld vanaf een sequencer of een ander MIDI apparaat) precies zo klinkt zoals de programmeur of componist het bedoelde. Als er een GM voice geselecteerd is, verschijnt er een General MIDI icoon in de linker bovenkant van de display.



Drum Kit Voice Tabel (voices 141 - 155)

Als één van de 15 paneel Drum Kit voices geselecteerd zijn kunt u verschillende drums- en percussieinstrumenten op het toetsenbord bespelen.



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

Functie Parameters — Main Voice

De Functie parameters bevatten belangrijke instellingen van de Main voice. Deze instellingen zijn bijzonder bruikbaar als u een tweede voice gebruikt in de Dual of Split mode, omdat u met deze functie het geluid van de Main voice kunt wijzigen of verrijken, los van de Dual of Split voice. Deze instellingen bevatten:

- Volume
- Octave
- Pan
- Reverb Send Level
- Chorus Send Level
- DSP Effect Send Level

N.B.

Deze instellingen worden niet opgeslagen als u het instrument uitzet. Als u deze wenst op te slaan moet deze opslaan in een User bank met de Performance Setup functie (pag. 56).

Selecteer en wijzig de Functie parameters:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord de parameter. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord of de +/- knoppen de instelling te wijzigen. (Voor details, zie pagina 18.)

Functie Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instelling	Omschrijving
F01	Main Voice Volume	M.Volume	0 — 127	Dit bepaalt het volume van de Main voice, zodat u een optimale mix kunt creëren met de Dual or Split voice.
F02	Main Voice Octave	M.Octave	-2 — 2 (octaves)	Dit bepaalt het oktaaf bereik van de Main voice. Stel hiermee het meest passende bereik van de Main voice in als u de Split mode gebruikt, of creër in de Dual mode hiermee een oktaaf layer ("laag").
F03	Main Voice Pan	M.Pan	-7 (full left) — 0 (center) — 7 (full right)	Dit bepaalt de pan positie van de Main voice in het stereobeeld.
F04	Main Voice Reverb Send Level	M.RevLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid signaal van de Main voice die naar het reverb effect verstuurd wordt. (Zie pagina 34.) Hogere waarden resulteren in een groter Reverb effect.
F05	Main Voice Chorus Send Level	M.ChoLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid signaal van de Main voice die naar het Chorus effect verstuurd wordt. (Zie pagina 35.) Hogere waarden resulteren in een groter Chorus effect.
F06	Main Voice DSP Effect Send Level	M.DspLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid signaal van de Main voice die naar het DSP effect verstuurd wordt. (Zie pagina 36.) Hogere waarden resulteren in een groter DSP effect.

TRANSPONEREN EN STEMMEN

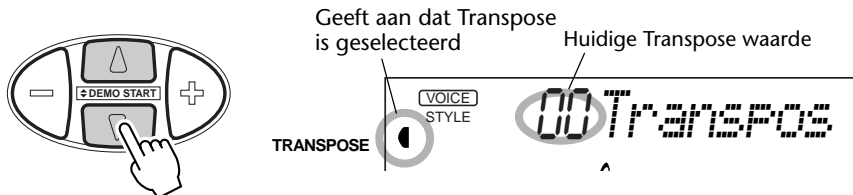
U kunt ook de stemming en de transpositie (toonhoogte) van de gehele geluid van de DJX wijzigen met de Transpose en Tuning functies.

Transpose (Transponeren)

Het transponeren bepaalt de toonhoogte van zowel de hoofdvoice als de bass/akkoordbegeleiding van de geselecteerde stijl. Het bepaalt ook de toonhoogte van de songs en de Multi Pads. Hierdoor kunt u gemakkelijk de toonhoogte van de PortaTone afstemmen op andere instrumenten of zanger(essen)s, of in een andere toonsoort spelen zonder uw 'fingering' te wijzigen. De Transpose instellingen kunnen aangepast worden binnen een bereik van ± 12 halve tonen (± 1 octaaf).

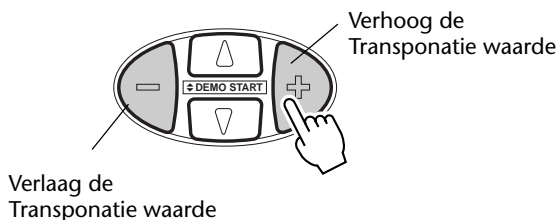
1 Selecteer de Transpose functie in het Overall menu.

Druk op de OVERALL $\blacktriangle/\blacktriangledown$ knoppen, indien nodig herhaaldelijk, totdat "Transpos" in de display verschijnt.



2 Wijzig de waarde.

Verhoog of verlaag de Transpose waarde met de OVERALL +/- knoppen. Hou de knop constant ingedrukt om de waarde snel te verhogen of verlagen.



HOT TIPS

Default (standaard) Transpose Waarde Terugroepen

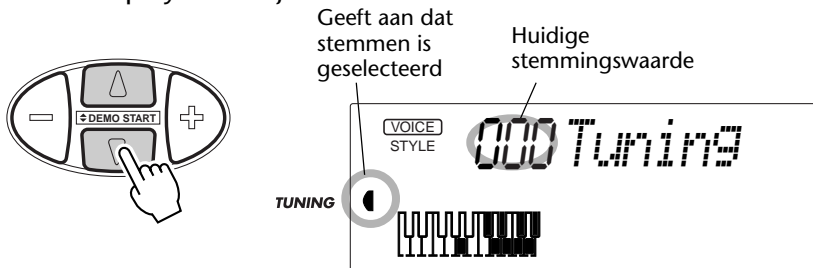
Als u de Transpose instelling hebt gewijzigd kunt u in één handeling de standaard (default) instelling "00" terugroepen door beide OVERALL +/- knoppen tegelijkertijd in te drukken (als Transpose is geselecteerd in het Overall menu).

Stemmen

Het stemmen bepaalt de fijne toonhoogte instelling van zowel de hoofdvoice als de bass/akkoordbegeleiding van de geselecteerde stijl. Het bepaalt ook de toonhoogte van de songs en de Multi Pads. Hiermee kunt u nauwkeurig de stemming afstemmen op andere instrumenten. De Tuning instellingen kunnen aangepast worden binnen een bereik van ± 100 (ongeveer 1 halve toon).

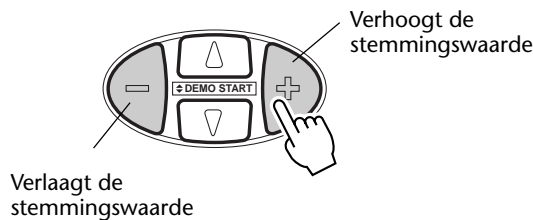
1 Selecteer de Tuning functie in het Overall menu.

Druk op de OVERALL $\blacktriangle/\blacktriangledown$ knoppen, indien nodig herhaaldelijk, totdat "Tuning" in de display verschijnt.



2 Wijzig de waarde.

Verhoog of verlaag de Tuning waarde met de OVERALL +/- knoppen. Hou de knop constant ingedrukt om de waarde snel te verhogen of verlagen.



HOT TIPS

Het oproepen van de Standaard Stemming Waarde

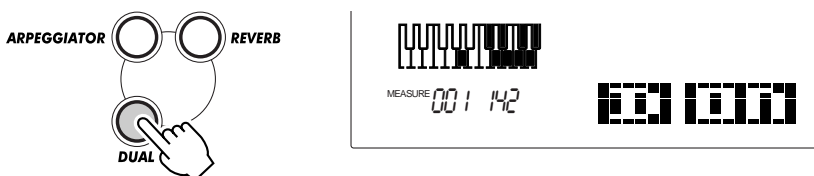
Als u de Stemming instelling heeft gewijzigd, kunt u onmiddellijk de standaard instelling "00" oproepen door tegelijk op beide OVERALL +/- knoppen te drukken (indien Transpose is geselecteerd in het Overall menu).

TWEE VOICES BESPELEN – DUAL VOICE

In de Dual Voice mode kunt u rijke in elkaar verweven geluiden creëren door twee verschillende voices op elkaar te stapelen — één voice wordt de Main voice, op de normale manier geselecteerd (pagina 25), en de andere Dual voice wordt geselecteerd op de manier zoals hieronder wordt omschreven.

1 Zet de Dual Voice mode aan.

Druk op de DUAL knop.



Als u op het toetsenbord speelt hoort u de huidige geselecteerde Main and Dual voices.

Druk de DUAL knop nog een keer in, om de Dual mode af te zetten.



HOT TIPS

De Dual Voice mode kan ook uit- en aanzet worden met een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

2 Selecteer de gewenste Dual voice en maak andere instellingen voor de voice (indien gewenst) in de functie mode.

Selecteer en wijzig de Functie parameters:

Druk de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameternummer. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord of met de +/- knoppen de instelling. (Zie, voor details, pagina 18.) **BELANGRIJK**

3 De functie mode verlaten.

Druk op één of andere mode knop (SONG, STYLE, or VOICE), als u eenmaal de gewenste instellingen heeft gemaakt.

- Let erop, om de Dual voice goed te horen dat u:
 - * Een verschillende voice selecteert (#17, Dual Voice).
 - * Het volume op een aanemelijk niveau instelt (#11, Dual Volume).

N.B.

Deze instellingen worden niet bewaard als u de PortaTone uitzet. Als u de instellingen wenst te bewaren, kunt u dit doen in een User bank met de One Touch Setting functie (pagina 56).

Functie Parameters — Dual Voice

De Functie parameters bevatten alle instellingen van de Dual voice. Net als overeenkomstige instellingen in de Main Voice mode, kunt u met deze instellingen het geluid van de Dual voice apart van de Main voice wijzigen of verrijken. Deze instellingen bevatten:

- Volume
- Reverb Send Level
- Dual Voice
- Octave
- Chorus Send Level
- Dual On/Off
- Pan
- DSP Effect Send Level

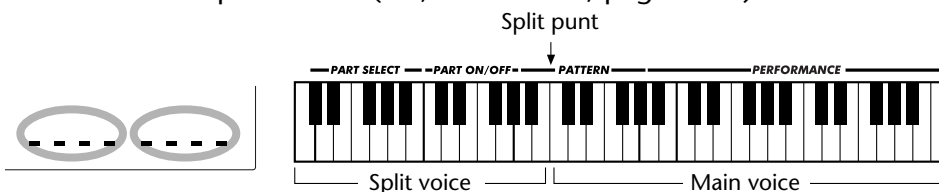
Functie Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instelling	Omschrijving
F11	Dual Voice Volume	D.Volume	0 — 127	Dit bepaalt het volume in de Dual voice, hiermee kunt u een optimale mix met de Main voice creëren.
F12	Dual Voice Octave	D.Octave	-2 — 2 (octaves)	Dit bepaalt het oktaaf bereik voor de Dual voice. Creër hiermee een oktaaf layer met de Main voice.
F13	Dual Voice Pan	D.Pan	-7 (full left) — 0 (center) — 7 (full right)	Dit bepaalt de pan positie van de Dual voice in het stereo beeld. Zet deze waarde op of ongeveer bij -7 en de Main Voice Pan (pagina 27) op een tegenover-gestelde positieve waarde voor een ruimtelijk geluidseffect.
F14	Dual Voice Reverb Send Level	D.RevLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid van het signaal van de Dual voice die naar het reverb effect verstuurd wordt. (Zie pagina 34.) Hogere waarden resulteren in een groter Reverb effect.
F15	Dual Voice Chorus Send Level	D.ChoLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid van het signaal van de Dual voice die naar het chorus effect verstuurd wordt. (Zie pagina 35.) Hogere waarden resulteren in een groter Reverb effect.
F16	Dual Voice DSP Effect Send Level	D.DspLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid van het signaal van de Dual voice die naar het DSP effect verstuurd wordt. (Zie pagina 42.) Hogere waarden resulteren in een groter DSP effect.
F17	Dual Voice	D.Voice	0 — 284	Dit bepaalt de Dual voice. (Zie de lijst op pagina 104.)
F18	Dual On/Off	Dual	on, off	Dit zet de Dual Voice mode on/off. (Dit is dezelfde functie als de DUAL knop. Het kan ook bediend worden met de voetschakelaar; zie pagina 21.)

TWEE VOICES BESPELEN – SPLIT VOICE

In de Split Voice mode kunt u twee verschillende Voices aan tegenovergestelde gedeelten van het toetsenbord toewijzen en met uw linkerhand één voice bespeelen terwijl u met uw rechterhand een andere voice bespeelt. Zo kunt u bijvoorbeeld de bass met uw linkerhand bespeelen en de piano met de rechter. De rechterhand (of 'upper') Voice wordt geselecteerd in de Main Voice mode (pagina 25) en de linkerhand (of 'lower') Voice wordt geselecteerd in de Split Voice mode, zoals hieronder wordt omschreven.

Waar de Split voice werkelijk op het toetsenbord gespeeld wordt hangt af van de Part Control en Pattern Control on/off instellingen. Als beide uit staan kan het gehele toetsenbord gebruikt worden voor de Main en Split voices. (Zie, voor details, pagina 13.)



BELANGRIJK

- *Let erop, om de Dual voice goed te horen dat u:*
 - * *De volgende functies uitzet: Part Control (pagina 59) en Pattern Control (pagina 45).*
 - * *Het volume op een aannemelijk niveau instelt (#21, Split Volume).*
 - * *Het oktaaf aannemelijk instelt (#22 Split Octave).*
- Een bass voice klinkt bijvoorbeeld het beste met een "-1" instelling, terwijl een strings voice het beste klinkt op "1."*
- * *Het gewenste Splitpunt (#29) instelt. In de meeste gevallen is het standaard Splitpunt van "071" geschikt (Main voice begint op midden C). (Zie de "Parameters" lijst hieronder voor details.)*

N.B.

Deze instellingen worden niet opgeslagen als u het instrument uitzet. Als u deze wenst op te slaan moet deze opslaan in een User bank met de Performance Setup functie (pag. 56).

1 Zet de Split voice aan in de Functie parameters (#28).

Druk, om dit te doen, de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameter nummer 28. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met de +/- knoppen de instellingen. (Zie, voor details, pagina 18.)

2 Maak andere instellingen voor de Split voice (indien gewenst) in de Functie mode.

3 Verlaat de Functie mode.

Druk, als u eenmaal alle gewenste instellingen heeft gemaakt, op één van de mode knoppen (SONG, STYLE, or VOICE).

Funcctie Parameters — Split Voice

De Funcctie parameters bevatten alle instellingen van de Dual voice. Net als de overeenkomstige instellingen in de Main Voice mode, kunt u met deze instellingen het geluid van de Dual voice apart van de Main voice wijzigen of verrijken. Deze instellingen bevatten:

- *Volume*
- *Oktaaf*
- *Pan*
- *Reverb Send Level*
- *Chorus Send Level*
- *DSP Effect Send Level*
- *Split Voice*
- *Split On/Off*
- *Split Point*

Function Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instelling	Omschrijving
F21	Split Voice Volume	S.Volume	0 — 127	Dit bepaalt het volume in de Split voice, hiermee kunt u een optimale mix met de Main voice creëren.
F22	Split Voice Octave	S.Octave	-2 — 2 (octaves)	Dit bepaalt het oktaaf bereik voor de Split voice. Gebruik dit om het meest passende bereik voor de Split (lager) voice in te stellen.
F23	Split Voice Pan	S.Pan	-7 (full left) — 0 (center) — 7 (full right)	Dit bepaalt de pan positie van de Split voice in het stereo beeld. Zet deze waarde op of ongeveer op -7 en de Main Voice Pan (pagina 27) op een tegenovergestelde positieve waarde voor een ruimtelijk geluidseffect.
F24	Split Voice Reverb Send Level	S.RevLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid van het signaal van de Split voice die naar het reverb effect verstuurd wordt. (Zie pagina 34.) hogere waarden resulteren een groter Reverb effect.
F25	Split Voice Chorus Send Level	S.ChoLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid van het signaal van de Splitvoice die naar het chorus effect verstuurd wordt. (Zie pagina 35.) hogere waarden resulteren een groter Reverb effect.
F26	Split Voice DSP Effect Send Level	S.DspLvl	0 — 127	Dit bepaalt de hoeveelheid van het signaal van de Split voice die naar het DSP effect verstuurd wordt. (Zie pagina 36.) hogere waarden resulteren een groter DSP effect.
F27	Split Voice	S.Voice	0 — 284	Dit bepaalt de Split voice. (Zie de lijst op pagina 106.)
F28	Split On/Off	Split	on, off	Dit zet de Split Voice mode aan/uit. Dit kan ook worden bediend door een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)
F29	Split Point	SplitPnt	000 — 127	Dit bepaalt de hoogste toonhoogte voor de Split voice en stelt het Split "punt" in — met andere woorden, de toets die de Split (lagere) en de Main (hogere) voices scheidt. (De Split voice klinkt rechts van het splitpunt, inclusief de Splitpunt toets.) Het standaard Splitpunt is 071 (B3). De waarde kan ook direct worden ingesteld door de gewenste toets in te drukken terwijl deze parameter is geselecteerd. Terwijl dit wordt ingesteld, produceert het toetsenbord geen geluid. Let erop, nadat u dit heeft ingesteld, dat u een andere parameter selecteert of de Function mode verlaat alvorens iets aanslaat op het toetsenbord.

N.B.

- De Splitpunt instelling is gerelateerd aan, en wordt beïnvloedt door de Accompaniment Split Point instelling. (Zie pagina 54.)
- Om het gehele toetsenbord voor de Split en Main voices te gebruiken moet u de volgende functies uitzetten: Part Control (pagina 59) en Pattern Control (pagina 45).

AANVULLENDE VOICE FUNCTIES – VOICE SET, TOUCH SENSITIVITY EN PITCH BEND RANGE

Voice Set, Touch Sensitivity en Pitch Bend Range zijn drie belangrijke voice gerelateerde parameters en bevinden zich in de Functie parameters.

Als Voice Set (hieronder beschreven in meer detail) wordt aangezet, kunt u automatisch een aantal voice gerelateerde instellingen oproepen die het beste passen bij de geselecteerde voice.

Met Touch Sensitivity (ook hieronder omschreven) kunt u instellen hoe het volume van de PortaTone reageert op uw speelsterkte, hierdoor bereikt u een dynamische, expressieve beheersing over de voices.

Met Pitch Bend Range kunt u de hoeveelheid wijzigingen in toonhoogte instellen als u de PITCH BEND wiel gebruikt. (Zie pagina 7.)

Functie Parameters — Voice Set, Touch Sensitivity en Pitch Bend Range

Selecteer en wijzig de Functie parameters:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord de parameter nummer. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord de instelling. (Zie, voor meer details, pagina 18.)

Functie Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instelling	Omschrijving
F72	Voice Set	VoiceSet	off, on	<p>Als dit aanstaat en u selecteert een voice, wordt ook automatisch de speciale voice gerelateerde parameters en waarden die het beste bij de voice passen opgeroepen. De parameters in de Voice Set zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Main Voice — Volume, Octave, Pan • Dual Voice — Number, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level, DSP Send Level • Arpeggiator — Type, On/Off <p>Met de paneel ARPEGGIATOR en DUAL knoppen kunt u de respectievelijke functie's aan- en uitzetten.</p>
F73	Touch Sensitivity	TouchSns	1 — 3	<p>Een instelling van "1" resulteert in een beperkte aanslag reactie; deze instelling biedt een relatief klein dynamisch bereik, het maakt niet uit hoe hard u de toetsen aanslaat. "2" speelt op een normaal dynamisch bereik (zacht en luid), terwijl "3" is ontworpen voor het spelen van erg zachte passages, dit geeft u een meer controle over het volumebereik.</p>
F74	Pitch Bend Range	PBRange	1 — 12 (semitones)	<p>Dit bepaalt de hoeveelheid toonverlaging of verhoging van de toonhoogte als u het PITCH BEND wiel gebruikt. In de minimale instelling kunt u door het wiel omhoog of omlaag te bewegen, de toonhoogte met een maximum van 1 halvetoon in beide richtingen wijzigen. Op de maximale instelling van 12 wijzigt de toonhoogte in een bereik van ± één oktaaf (12 halvetonen). Het PITCH BEND wiel beïnvloedt alleen de voice die gespeeld wordt in het SPEEL gedeelte van het toetsenbord.</p>

De PortaTone bevat een groot aantal effecten die het geluid van de voices kunnen verrijken. Er zijn vier algemene categoriën effecten aanwezig — Reverb, Chorus, DSP en Arpeggiator — en elke categorie bevat vele effecten om uit te kiezen.

Toepassing van de effecten is buitengewoon flexibel. Alle vier de effecten kunnen tegelijkertijd gebruikt worden en de mate van de Reverb, Chorus en DSP effecten kunnen individueel voor elke voice: Main, Dual en Split worden gewijzigd.

FAST ▶▶
▶ **TRACK**

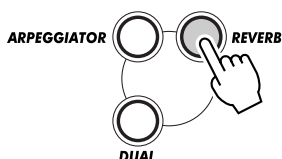
- 1 **Zet het effect aan.**
- 2 **Stel het effect type in (Functie mode).**
- 3 **Stel het effect send niveau voor de gewenste voices in — Main, Dual, Split (Functie mode). (Voor Arpeggiator niet nodig.)**

REVERB

Het Reverb effect produceert een natuurlijk “atmosfeer” geluid dat overeenkomt als een instrument gespeeld wordt in een kamer of een concertzaal. Er zijn totaal acht verschillende Reverb types aanwezig, die verschillende ruimten simuleren.

1 Zet het Reverb effect aan

Druk op de REVERB knop.



Indicates that Reverb is on

2 Stel het gewenste Reverb Type (#32) in de Functie mode in.

Selecteer en wijzig de Functie parameters:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameternummer. Wijzig, nadat “FUNCTION” stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord of met de +/- knoppen de instelling. (Zie, voor details, pagina 18.)

Zie, voor een lijst van de Reverb Types, pagina 39.

HOT TIPS

Reverb Kan ook aan en uit worden gezet met een aangesloten voetschakelaar (pagina 21), of met een Function parameter #31 (pagina 38).

N.B.

- De paneel REVERB aan/uit knop beïnvloedt alleen de voices die op het toetsenbord bespeeld worden. Stel het Reverb Type (#9, pagina 39), als u het Reverb effect voor het algemene PortaTone geluid (inclusief begeleiding en songs) uit wilt zetten, in op “uit.”
- Deze instellingen worden niet bewaard als u de DJX uitzet. Als u de instellingen wenst te bewaren, bewaar ze dan in een User bank in de Performance Setup optie (pagina 56).
- Er zijn drie extra Reverb Types aanwezig als de DJX vanaf een MIDI apparaat bestuurd wordt. (Voor details, zie pagina 114.)

3 Stel het Reverb Send Level van de voice(s) in.

De Main, Dual en Split voices kunnen ieder apart op een bepaalde hoeveelheid reverb worden gezet. Doe dit met de de corresponderende Reverb Send Level parameters in de Functie mode (Main: #04, Dual: #14, Split: #24). (Zie pagina's 27, 30, 32.)

4 De Functie mode verlaten.

Druk op één of andere mode knoppen (SONG, STYLE, of VOICE) als u eenmaal alle gewenste instellingen heeft gewijzigd.

N.B.

Als het Reverb Send Level op of bijna op "000" wordt gezet, dan hoort u het Reverb effect niet.

CHORUS

Met het Chorus effect kunt u het geluid van een voice verrijken met pitch modulatie. Twee basis types zijn aanwezig: Chorus en Flanger. Chorus genereert een dikker, warmer en een meer levendig geluid, terwijl Flanger een bewegend, metalig effect genereert. Er zijn totaal vier Chorus type's beschikbaar.

HOT TIPS

Het Chorus effect kan ook worden aan- en uitgezet met een aangesloten Voetschakelaar. (Zie pag. 21.)

1 Zet het Chorus effect (#33) aan en stel het Chorus Type (#34) in de Function mode in.

Selecteer en wijzig de Functie parameters:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameternummer. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord de instelling. (Zie, voor meer details, pagina 18.)

Zie, voor een lijst met Chorus Types, pagina 39.

2 Stel het Chorus Send Level voor de gewenste voice(s) in.

De Main, Dual en Split voices kunnen ieder apart op een bepaalde hoeveelheid Chorus worden gezet. Doe dit met de corresponderende Chorus Send Level parameters in de Functie mode (Main: #05, Dual: #15, Split: #25). (Zie pagina's 27, 30, 32.)

3 De Functie mode verlaten.

Druk op één van de mode knoppen (SONG, STYLE, of VOICE) als u eenmaal alle gewenste instellingen heeft gewijzigd.

N.B.

• Het Chorus effect voorziet alleen de voices die op het toetsenbord worden bespeeld van effect.

• Deze instellingen worden niet bewaard als u de DJX uitzet. Als u de instellingen wenst te bewaren, bewaar ze dan in een User bank in de Performance Setup functie (pagina 56).

• Als de DJX door een ander MIDI apparaat bestuurd wordt zijn er drie toegevoegde Chorus Types beschikbaar. (Zie voor details, pag. 114.)

N.B.

Als het Chorus Send Level op of bijna op "000" wordt gezet dan hoort u het Chorus effect niet.

DSP

Het DSP effect gedeelte bevat vele reverb en chorus effecten, en een overvloed aan andere bruikbare dynamische effecten voor het wijzigen en verrijken van de voices. Deze effecten bevatten o.a. reverse gate reverb, phaser, rotary speaker, tremolo, echo, delay, distortion, equalization en wah. Totaal 33 DSP type's zijn beschikbaar.

1 Zet het DSP effect (#35) aan en stel het Chorus Type (#36) in de Function mode in.

Selecteer en wijzig de Functie parameters:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameternummer. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord de instelling. (Zie, voor meer details, pagina 18.)

Zie, voor een lijst met DSP Types, pagina 39.

2 Stel het DSP Send Level voor de gewenste voice(s) in.

De Main, Dual en Split voices kunnen ieder apart op een bepaalde hoeveelheid DSP worden gezet. Doe dit met de corresponderende DSP Send Level parameters in de Functie mode (Main: #06, Dual: #16, Split: #26). (Zie pagina's 27, 30, 32.)

3 De Functie mode verlaten.

Druk op één of andere mode knoppen (SONG, STYLE, of VOICE) als u eenmaal alle gewenste instellingen heeft gewijzigd.

HOT TIPS

Het DSP effect kan ook aan en uit worden gezet met een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

N.B.

- Het DSP effect heeft alleen invloed op de voices die op het toetsenbord bespeeld worden.
- Deze instellingen worden niet bewaard als u de DJX uitzet. Als u de instellingen wenst te bewaren, bewaar ze dan in een User bank in de Performance Setup functie (pagina 56).
- Als de DJX door een MIDI apparaat wordt aangestuurd zijn er achttien toegevoegde DSP Types beschikbaar. (Zie voor details, pagina 114.)

N.B.

Als het DSP Send Level op een waarde van of bijna "000" wordt gezet hoort u het DSP effect niet.

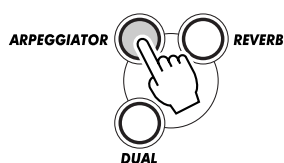
ARPEGGIATOR

Met het Arpeggiator effect kunt u automatisch een aantal patterns en arpeggios in de Main voice creëren, hou hiervoor één of meer toetsen in het SPEEL gedeelte van het toetsenbord vast. Totaal zestien verschillende Arpeggiator typen zijn beschikbaar.

De snelheid van de Arpeggiator hangt af van de BPM instelling (pagina 41). De snelheid kan ook bediend worden terwijl u speelt met de ASSIGN knop of de RIBBON CONTROLLER (als één van beide knoppen althans op "Arpeggiator Speed" staat; zie pagina's 64 en 67).

1 Zet het Arpeggiator effect aan

Druk op de ARPEGGIATOR knop.



Indicates that Arpeggiator is on

2 Stel het Arpeggiator Type (#38) in de Functie mode in.

Selecteer en wijzig de Functie parameters:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameter nummer. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord of met de +/- knoppen de instelling. (Zie, voor details, pagina 18.)

Zie, voor een lijst van de Reverb Types, pagina 38.

3 De Functie mode verlaten.

Druk op één of andere mode knoppen (SONG, STYLE, of VOICE) als u eenmaal alle gewenste instellingen heeft gewijzigd.

HOT TIPS

- De DJX bevat ook een Arpeggiator Hold functie die u met een aangesloten voetschakelaar kunt activeren, zelfs als u uw handen van het toetsenbord haalt. (zie pagina 21.)
- Het Arpeggiator effect kan ook aan en uit gezet worden met een aangesloten voetschakelaar (pag. 21), of met de Functie parameter #37 (pag. 38).

N.B.

- Deze instellingen worden niet bewaard als u de DJX uitzet. Als u de instellingen wenst te bewaren, bewaar ze dan in een User bank in de Performance Setup functie (pagina 56).
- Als de toetsen worden vastgehouden als de Arpeggiator aanstaat, begint het Arpeggiator effect alleen als een andere toets wordt aangeslagen. Als de toetsen worden ingehouden als de Arpeggiator uitstaat blijft het effect klinken totdat alle toetsen worden losgelaten.

Functie Parameters — Effecten

De Effect Functie parameters bevatten alle effect gerelateerde instellingen (met de uitzondering van de Send parameters in de Main, Dual en Split gedeelten). Deze instellingen bevatten:

- Reverb Aan/Uit
- Reverb Type
- Chorus Aan/Uit
- Chorus Type
- DSP Aan/Uit
- DSP Type
- Arpeggiator On/Off
- Arpeggiator Type

Functie Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instellingen	Omschrijving
F31	Reverb On/Off	Reverb	on, off	Dit zet het Reverb effect aan/uit. (Dit is de zelfde functie als dat van de REVERB knop. Het kan ook bediend worden met een aangesloten voetschakelaar; zie pagina 21.)
F32	Reverb Type	RevType	(See "Reverb Type" list below.)	(Zie "Reverb Type" lijst hieronder.)
F33	Chorus On/Off	Chorus	on, off	Dit zet het Chorus effect aan/uit. Dit kan ook bediend worden met een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)
F34	Chorus Type	ChoType	(See "Chorus Type" list below.)	(Zie "Chorus Type" lijst hieronder.)
F35	DSP On/Off	Dsp	on, off	Dit zet het DSP effect aan/uit. (Dit is de zelfde functie als dat van de REVERB knop. Het kan ook bediend worden met een aangesloten voetschakelaar; zie pagina 21.)
F36	DSP Type	DspType	(See "DSP Type" list below.)	(Zie "DSP Type" lijst hieronder.)
F37	Arpeggiator On/Off	Arpgator	on, off	Dit zet het Arpeggiator effect aan/uit. (Dit is de zelfde functie als dat van de ARPEGGIATOR knop. Het kan ook bediend worden met een aangesloten voetschakelaar; zie pagina 21.)
F38	Arpeggiator Type	ArpgType	(See "Arpeggiator Type" list below.)	(Zie "Arpeggiator Type" lijst hieronder.)

■ Effect Types

Arpeggiator Types

Nr.	Naam	LCD Display	Omschrijving
1	Techno-A	Techno-A	Typisch Eurobeat techno pattern.
2	Techno-B	Techno-B	Typisch UK techno pattern.
3	Techno-C	Techno-C	Typisch Japanese techno pattern.
4	Techno-D	Techno-D	Typisch German techno pattern.
5	Dance/House	DAHouse	Syncopische dance of house muziek pattern.
6	Syncopation	Syncopa	Syncopisch pattern met extreme oktaaf sprongen.
7	BaseLine	BaseLine	Arpeggio pattern in het bijzonder geschikt voor bass. (Het beste met één of twee tonen.)
8	Echo	Echo	Two-maat pattern met echo effect.
9	Techno echo	TekkEcho	Techno pattern met echo effect.
10	Sweep	Sweep	Two-maat pattern met extreme oktaaf sprongen.
11	Pulse	Pulse	Two-maat pattern met extreme oktaaf sprongen, werkt goed met één toon vastgehouden in een lager oktaaf (voor bass pulsen).
12	Up	Up	Arpeggio pattern van stijgende tonen (voor alle vastgehouden tonen).
13	Down	Down	Arpeggio pattern van dalende tonen (voor alle vastgehouden tonen).
14	Up & Down (A)	UpDownA	Arpeggio pattern (versie A) van dalende en stijgende tonen (voor alle vastgehouden tonen).
15	Up & Down (B)	UpDownB	Arpeggio pattern (versie B) van dalende en stijgende tonen (voor alle vastgehouden tonen).
16	Random	Random	Willekeurige arpeggio pattern (voor alle vastgehouden tonen).

Reverb Typen

Nr.	Reverb Type	Display Naam	Omschrijving
1	Hall 1	Hall1	Concertzaal reverb.
2	Hall 2	Hall2	
3	Room 1	Room1	Kleine kamer reverb.
4	Room 2	Room2	
5	Stage 1	Stage1	Reverb voor solo instrumenten.
6	Stage 2	Stage2	
7	Plate 1	Plate1	Gesimuleerde stalen plaat reverb.
8	Plate 2	Plate2	
9	Off	Off	Geen effect.

Chorus Typen

Nr.	Chorus Type	Display Naam	Omschrijving
1	Chorus 1	Chorus1	Conventioneel chorus programma met een rijke, warme chorus.
2	Chorus 2	Chorus2	
3	Flanger 1	Flanger1	Uitgesproken drie fase modulatie met een klein metalen geluid.
4	Flanger 2	Flanger2	
5	Off	Off	Geen effect.

DSP Typen

Nr.	DSP Type	Display Naam	Omschrijving
1	Hall 1	Hall1	Concertzaal reverb.
2	Hall 2	Hall2	
3	Room 1	Room1	Kleine kamer reverb.
4	Room 2	Room2	
5	Stage 1	Stage1	Reverb voor solo instrumenten.
6	Stage 2	Stage2	
7	Plate 1	Plate1	Gesimuleerde stalen plaat reverb.
8	Plate 2	Plate2	
9	Early Reflection 1	ER1	Alleen vroege reflecties.
10	Early Reflection 2	ER2	
11	Gate Reverb	Gate1	Gated reverb effect, waarin de reverb snel wordt afgesneden voor special effects.
12	Reverse Gate	Gate2	Gelijk aan het Gate Reverb, maar met een omgedraaide verhoging van reverb.
13	Chorus 1	Chorus1	Conventioneel chorus programma met een rijke, warme chorus.
14	Chorus 2	Chorus2	
15	Flanger 1	Flanger1	Uitgesproken drie fase modulatie met een klein metalen geluid.
16	Flanger 2	Flanger2	
17	Symphonic	Symphony	Bijzonder rijke & vette chorus.
18	Phaser	Phaser	Uitgesproken, metalen modulatie met een periodieke fase wijziging.
19	Rotary Speaker 1	Rotary1	Roterende luidspreker simulatie.
20	Rotary Speaker 2	Rotary2	
21	Tremolo 1	Tremolo1	Rijk Tremolo effect met volume en toonhoogte modulatie.
22	Tremolo 2	Tremolo2	
23	Guitar Tremolo	Tremolo3	Gesimuleerde elektrische gitaar tremolo.
24	Auto Pan	AutoPan	Verschillende pan effecten die automatisch de positie van het geluid verschuiven (links, rechts, voor, achter).
25	Auto Wah	AutoWah	Herhaalde filter veeg "wah" effect.
26	Delay Left - Center - Right	DelayLCR	Drie onafhankelijke delays, voor links, rechts en midden stereo posties.
27	Delay Left - Right	DelayLR	Delay voor ieder stereo kanaal in het begin en twee aparte feedback delays.
28	Echo	Echo	Stereo delay, met onafhankelijke feedback niveau instellingen voor ieder kanaal.
29	Cross Delay	CrossDly	Complex effect die de delayed herhalingen laat "botsen" tussen de linker en rechter kanalen.
30	Distortion Hard	D Hard	Hard-edge distortion.
31	Distortion Soft	D Soft	Soft, warm distortion.
32	EQ Disco	EQ Disco	Equalizer effect die de hoge en loga frequenties opblaast, die typisch is in disco muziek.
33	EQ Telephone	EQ Tel	Equalizer effect die de hoge en lage frquenties afsnijt, om het geluid te simuleren die u hoort door een telefoon.
34	Off	Off	Geen effect.

SONG AF SPELEN – DE SONG MODE

De Song mode bevat zes songs — drie demo's, gecreëerd om de rijke en dynamische geluiden van de DJX te demonstreren, en drie User (gebruikers) songs waarin u uw eigen spel kunt opnemen.

De demo's zijn hoofdzakelijk voor uw plezier; alhoewel u ook kunt meespelen op het toetsenbord.

De User songs zijn "leeg" en kunnen niet afgespeeld worden tot er iets in wordt opgenomen. (Voor instructies voor het opnemen van uw eigen songs, zie pagina 80.)

Song Afspeel Display

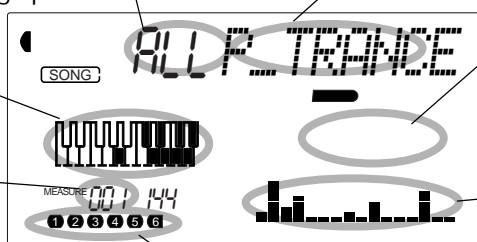
Als Part Control aanstaat, geeft dit de status aan van de PART SELECT en PART ON/OFF knoppen. (Zie pagina 60.)

Huidige maat

Song nummer; "All" geeft aan dat alle songs in volgorde worden afgespeeld.

Song naam

Als er User songs gespeeld worden (opgenomen met Chord track), geeft dit de naam van het huidige akkoord weer.



"Level meters" toont data van het spel opgenomen op iedere track.

Geeft de tracks aan die momenteel worden afgespeeld. (Deze kunnen beurtelings worden gemute en worden aangezet tijdens het afspelen door op de corresponderende SONG MEMORY knoppen te rukken.)

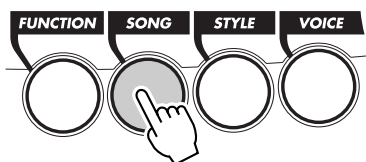
FAST ▶▶ ▶TRACK

- 1 Selecteer de Song mode.** (Druk op de SONG knop.)
- 2 Selecteer een song** (met het numerieke toetsenbord).
- 3 Start (en stop) het afspelen van een song** (met de START/STOP knop).

SELECTEER EEN SONG EN SPEEL DEZE AF

1 Selecteer de Song mode.

Druk op de SONG knop.



Geeft aan dat de song mode is geselecteerd

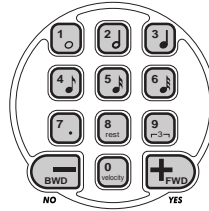
Song naam en nummer



2 Selecteer het gewenste song nummer

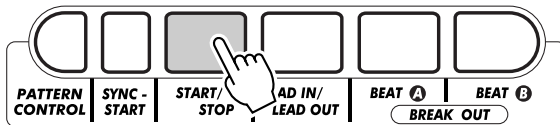
met het numerieke toetsenbord.

Songnummers kunnen op dezelfde manier geselecteerd worden als de voices (zie pagina 25). Selecteer met het numerieke toetsenbord direct het songnummer, loop met de +/- knoppen omhoog en omlaag door de songs, of druk op de SONG knop om door de song nummers te lopen.



3 Start de geselecteerde song.

Druk op de START/STOP knop. Als de song wordt afgespeeld wordt de maat en de akkoorden getoond in de display.



4 Als u een song wilt wijzigen, herhaal dan stap 2 hierboven.

5 Stop de song.

Druk op de START/STOP knop. Als het afspelen gestart was door het indrukken van de START/STOP knop, dan stopt de geselecteerde stop onmiddellijk.

HOT TIPS

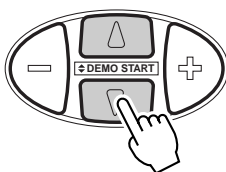
- U kunt met de huidig geselecteerde voice, of zelfs met een andere geselecteerde voice de song meespelen. Roep de Voice mode op terwijl de song afspeelt en selecteer de gewenste voice.
- Start/stop kan ook bediend worden met een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

HET BPM WIJZIGEN (TEMPO)

Het BPM (Tempo) van het afspelen van een song (en pattern) kan worden gewijzigd over een bereik van 32 - 280 bpm (beats per minute).

1 Selecteer de BPM functie in het Overall menu.

Druk één van de OVERALL ▲/▼ knoppen in, herhaaldelijk indien nodig, totdat "BPM" in de display verschijnt.



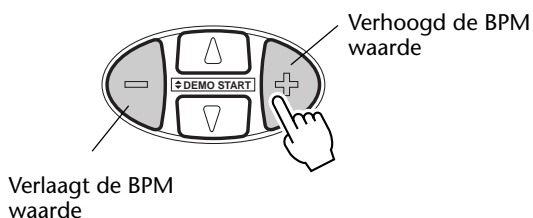
Geeft aan dat BPM is geselecteerd

Huidige BPM waarde



2 Wijzig de waarde.

Verhoog of verlaag de BPM waarde met de OVERALL +/- knoppen. Houdt u één van de knoppen ingedrukt dan verhoogt of verlaagt de waarde continue.



De Standaard BPM Waarde Opnieuw Oproepen.

Iedere song en stijl is voorzien van een standaard BPM waarde. Als u de BPM gewijzigd heeft, kunt u de originele standaard instelling oproepen door beide OVERALL +/- knoppen tegelijkertijd in te drukken (als BPM geselecteerd is in het Overall menu).

De BPM (Tempo) van een song of stijl keert ook terug naar de standaard instelling als u een andere song of stijl selecteert. (De ingestelde BPM blijft echter gehandhaafd als u tijdens het afspelen stijlen wisselt.) Als u de DJX aanzet, wordt de BPM (Tempo) automatisch ingesteld op 142 bpm.

OVER HET BEAT DISPLAY

Dit gedeelte van de display geeft een makkelijk en gemakkelijk te begrijpen overzicht van het afspelen van het ritme van de song en de stijl. De donkere balken onder het naam gedeelte in de display knippert op de maat. De eerste balk geeft de eerste tel van de maat aan, en de andere balken knippen beurteilungen om de volgende maten aan te geven.

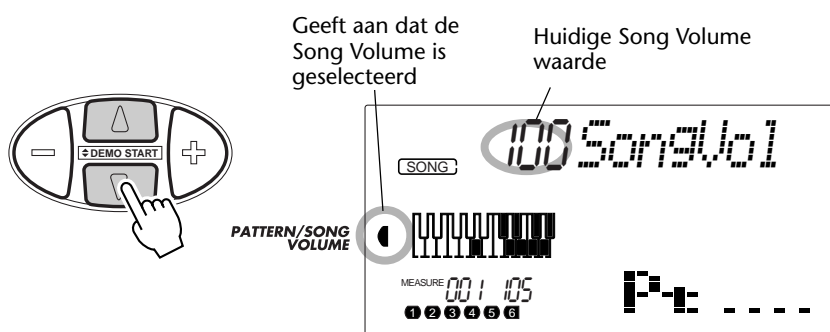


HET SONG VOLUME WIJZIGEN

Het volume van het afspelen kan worden gewijzigd. Deze volume parameter heeft alleen invloed op de song volume. Het volume bereik loopt van 000 - 127.

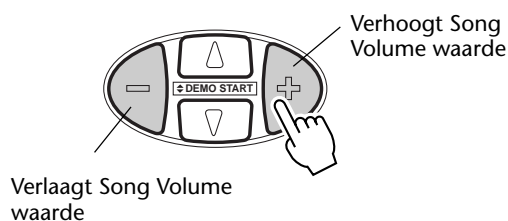
1 Het Song volume selecteren in het Overall menu.

Druk één van de OVERALL ▲/▼ knoppen, herhaaldelijk indien nodig, in totdat er "SongVol" in de display verschijnt.



2 De waarde wijzigen.

Met de OVERALL +/- knoppen kunt u Song Volume waarde verhogen of verlagen. Houdt u constant één van de knoppen in dan verhoogt of verlaagt u de waarde in hoog tempo.



De Standaard waarde opnieuw oproepen

Druk, om de standaard Song Volume waarde (100) opnieuw op te roepen, beide OVERALL +/- knoppen tegelijkertijd in (als Song Volume is geselecteerd in het Overall menu).

N.B.

Het Song Volume kan niet gewijzigd worden als de Song mode niet actief is. (Deze functie wordt begeleiding Volume als de Stijl mode actief is.)

PATTERNS – DE STYLE MODE

De Stijl mode bevat een overvloed aan opwindende, dynamische patterns — inclusief ritme, beats en instrumentale gedeelten — praktisch het gehele spectrum van dance en moderne muziek!

Er zijn totaal 100 verschillende stijlen beschikbaar, in een aantal dance muziek genres. Iedere stijl bestaat uit aparte “gedeelten” — Lead In, Beat A en B (met Break Outs) en Lead Out — hierdoor kunt u verschillende gedeelten oproepen als u speelt. Iedere stijl bevat ook zijn eigen “begeleiding” voice selectie — die als u een stijl selecteert, het beste passende voice voor die stijl automatisch oproept.

De pattern onderdelen die in de stijlen zijn ingebouwd geven u de opwinding van een volledig instrumentale achtergrond voor uw spel. Die maken het ook mogelijk om de achtergrond bass, chords en andere frases gemakkelijk te bedienen — door alleen maar enkele tonen of akkoorden in het PATTERN gedeelte van het toetsenbord te spelen. (Zie pagina 50.)

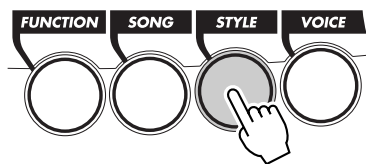
FAST ►► ▶TRACK

- 1 **Selecteer de Stijl mode.** (Druk op de STYLE knop.)
- 2 **Selecteer een stijl** (met het numerieke toetsenbord).
- 3 **Zet de Pattern Control aan** (als het al niet aanstaat).
- 4 **Start de pattern.** (Druk op de START/STOP knop of gebruik de Sync-Start functie.)
- 5 **Stop de pattern.** (Druk één van deze knoppen in: START/STOP, LEAD IN/LEAD OUT, of SYNC-START.)

SELECTEER EEN STIJL EN SPEEL DE PATTERN

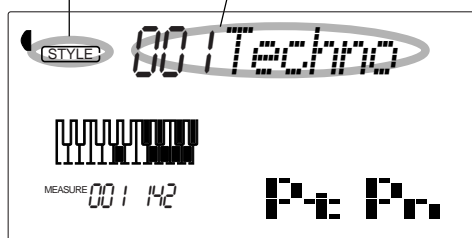
1 Selecteer de Stijl mode.

Druk op de STYLE knop.



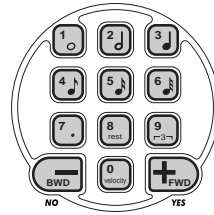
Geeft aan dat de Stijl mode is geselecteerd

Stijl naam en nummer



2 Selecteer het gewenste stijl nummer

met het numerieke toetsenbord. De basis categorieën van stijlen en hun nummers worden getoond aan de linkerkant van het paneel. Een complete lijst van de beschikbare stijlen is gegeven op pagina 111.



Stijlnummers kunnen geselecteerd worden op dezelfde manier als de voices (zie pagina 25). U kunt met het numerieke toetsenbord direct het nummer invoeren, gebruik de +/- knoppen om omhoog en omlaag door de parameters te lopen, of druk op de STYLE knop om door de parameter nummers te lopen.

3 Zet Pattern Bediening aan (als het al niet aanstaat).

Druk, als Pattern Control uitstaat (" - - - " verschijnt in het Pattern Bedieningsgedeelte van het ikoon window), op de PATTERN CONTROL knop om deze aan te zetten.

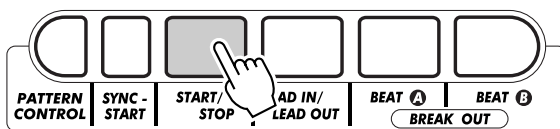


4 Start de pattern.

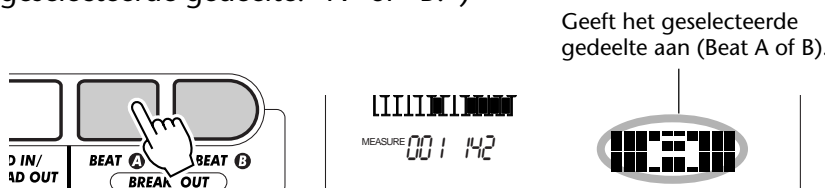
U kunt dit op de volgende manieren doen:

Druk op de START/STOP knop

De pattern begint onmiddellijk met spelen. De huidige geselecteerde Beat A of B gedeelte speelt.



Druk op de overeenkomstige knop om het Beat A of B gedeelte te selecteren — BEAT A of BEAT B — alvorens de START/STOP knop in te drukken. (Het ikoon gedeelte van de display toont kort de letter van het geselecteerde gedeelte: "A" or "B.")

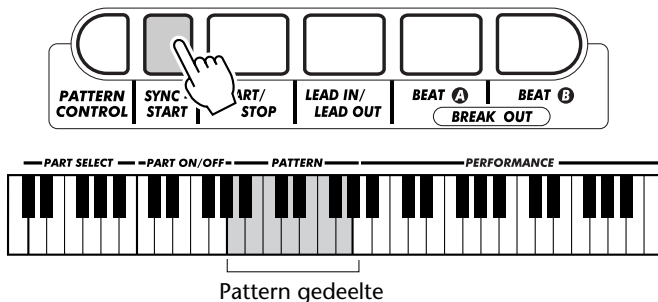


HOT TIPS

Start/stop kan ook bedient worden door een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

Sync-Start Gebruiken

De DJX bevat ook een Sync-Start functie waarmee u de pattern kunt starten door een toets aan te slaan op het toetsenbord. Druk, om Sync-Start te gebruiken, eerst op de SYNC-START knop (de tel balken onder de naam knipperen allemaal om aan te geven dat de Sync-Start stand-by is) en sla vervolgens een willekeurige toets aan op het toetsenbord in het PATTERN gedeelte.

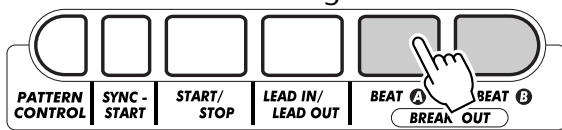


Starten met een Lead In gedeelte

Iedere stijl bevat zijn eigen twee- of vier-maat Lead In gedeelte. Veel van de Lead In gedeeltes bevatten ook speciale akkoord wijzigingen en verfraaiingen om uw spel te verrijken.

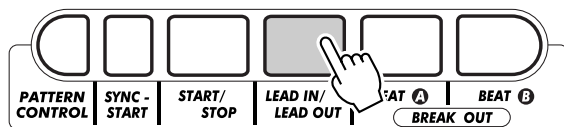
Te beginnen met het Lead In gedeelte:

1) Druk de BEAT A of BEAT B knop — om het gedeelte (A of B) te selecteren die de Lead In volgt.



Geeft het geselecteerde gedeelte aan (Beat A of B).

2) Druk op LEAD IN knop.



Indicates Lead In standby.

Druk, om werkelijk het Lead In gedeelte en pattern te starten, op de START/STOP knop.

Als eenmaal het Lead In gedeelte klaar is, toont het icoon gedeelte van de display kort de letter "A" of "B" om aan te geven dat het geselecteerde Beat gedeelte speelt.

N.B.

Sync-Start Wordt automatisch op stand-by ingesteld als:

- * De DJX aanstaat.
- * Part Control (pagina 59) aanstaat.

HOT TIPS

Lead In kan ook worden bediend door een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

Over het Tel Display

De donkere balken onder de stijlnaam in de display knipperen op tijd met het huidige tempo tijdens het afspelen (of Sync-Start standby) van de pattern. De knipperende balken bieden een visuele indicatie van tempo en maatsoort van de pattern. (Zie, voor meer informatie, pagina 42.)

5 Stop de pattern.

U kunt dit op twee manieren doen:

Druk op de START/STOP knop

De pattern stopt gelijk met spelen.

Een Lead Out gedeelte gebruiken

Druk op de LEAD IN/LEAD OUT knop. De pattern stopt nadat het Lead Out gedeelte klaar is.

Druk op de SYNC-START knop

Dit stopt de pattern onmiddellijk en schakelt automatisch de Sync-Start in, hierdoor kunt u de pattern opnieuw starten door een akkoord te spelen of een toets in het PATTERN gedeelte aan te slaan op in toetsenbord.

HOT TIPS

• Start/stop en Lead Out kunnen ook bediend worden door een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

• Om het Lead Out gedeelte in stappen te verlagen terwijl het speelt, druk snel twee maal op de LEAD IN/LEAD OUT knop.

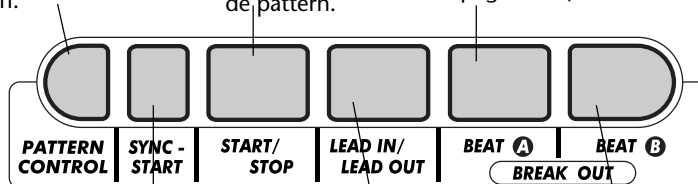
PATTERN KNOPPEN

Als de Stijl mode actief is, functioneren de paneelknoppen onder de display als Pattern knoppen.

Het drukken op deze knop zet het PATTERN gedeelte op het toetsenbord beurtelings aan en uit. Als Pattern Control uitstaat kan het toetsenbord niet gebruikt worden om akkoorden te wijzigen in de pattern.

Het drukken op deze knop start en stopt beurtelings het afspelen van de pattern.

Het drukken op deze knop selecteert het Beat A gedeelte, of voegt een Break Out A gedeelte toe. (Zie pagina 48.)



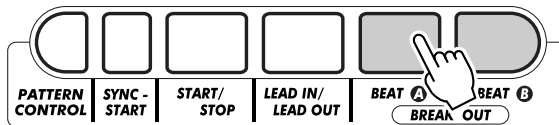
Het drukken op deze knop zet de Sync-Start functie beurtelings aan en uit. (Zie pagina 46.)

Dit bestuurt de Lead In en Lead Out gedeeltes. (Zie pagina's 46, 47.)

Het drukken op deze toets selecteert het Beat B gedeelte, of voegt een Break Out B gedeelte toe. (Zie pagina 48.)

PATTERN GEDEELTEN (BEAT A, BEAT B EN BREAK OUTS)

Terwijl de pattern speelt kunt u variatie toevoegen door op één van de BEAT A/B (BREAK OUT) knoppen te drukken. Dit speelt automatisch één van de vier Break Out gedeelten, en vloeit een beetje over in het volgende gedeelte — zelfs als het hetzelfde gedeelte is.



Dit verschijnt terwijl het Break Out gedeelte speelt.

Iedere stijl heeft vier verschillende Break Out gedeelten die in de volgende omstandigheden afspelen:

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

HOT TIPS

Deze functie kan ook bediend worden door een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

N.B.

Als u op de BEAT A of B knop drukt, begint het Break Out onmiddellijk en nieuwe geselecteerde gedeelte (A of B) begint werkelijk met spelen vanaf het begin van de volgende maat, tenzij de BEAT A of B knop wordt ingedrukt tijdens de laatste tel van de maat — in dit geval begint de Break Out vanaf de eerste tel van de volgende maat.

HET BPM WIJZIGEN (TEMPO)

Het BPM (Tempo) van het afspelen van een song (en pattern) kan worden gewijzigd in een bereik van 32 - 280 bpm (beats per minute). Zie pag. 41 voor instructies over het wijzigen van de BPM (Tempo).

N.B.

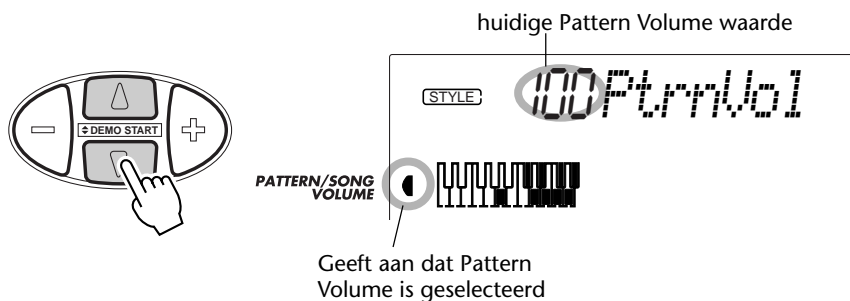
Iedere stijl bevat een standaard BPM (Tempo). (Zie, voor instructies over het oproepen van de standaard BPM, pagina 42.) Als het afspelen van een pattern wordt gestopt en een nieuwe stijl wordt geselecteerd, keert de BPM instelling terug naar de standaard instelling van de nieuwe stijl. Als er tijdens het afspelen tussen de stijlen wordt gewisseld blijft de laatste BPM instelling gehandhaafd. (Hierdoor kunt u dezelfde BPM houden, zelfs als u de stijlen wijzigt.)

HET PATTERN VOLUME WIJZIGEN

Het afspeelvolume van de pattern kan gewijzigd worden. Het wijzigen van het volume beïnvloedt alleen het pattern volume. Het volumebereik loopt van 000 - 127.

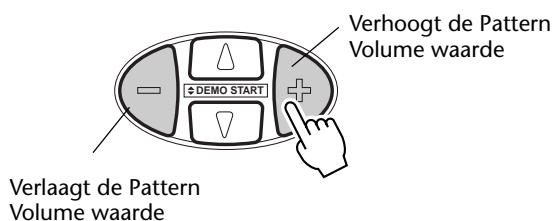
1 Selecteer de Pattern Volume functie in het Overall menu.

Druk op één van de OVERALL ▲/▼ knoppen, herhaaldelijk indien nodig, totdat er "PtrnVol" in de display verschijnt.



2 Wijzig de waarde.

Met de OVERALL +/- knoppen kunt u de waarde van het Pattern Volume verhogen of verlagen. Houdt één van de beide knoppen ingedrukt om de waarde te verhogen of te verlagen.



De standaard waarde opnieuw oproepen
Druk tegelijkertijd, om de standaard waarde van het begeleidingsvolume (100) opnieuw op te roepen, op beide OVERALL +/- knoppen (als begeleidingsvolume geselecteerd is in het Overall menu).

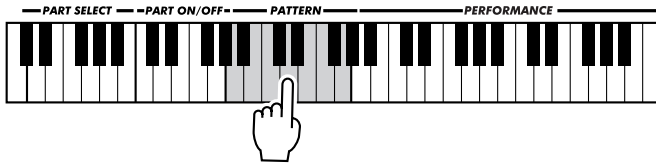
N.B.

Pattern Volume kan niet gewijzigd worden als de Stijl mode niet actief is.

FINGERING

Als Pattern Control aan staat (page 45), creëert de DJX automatisch de begeleiding tracks — drums, percussie, bass, akkoorden, hits en andere frases — en wijzigen de akkoorden van de begeleiding gelijk met u mee. Alles wat u hoeft te doen is enkele tonen of akkoorden in het PATTERN gedeelte van het toetsenbord te spelen — en de DJX volgt u!

Natuurlijk, kunt u volle akkoorden spelen (zoals getoond in de tabel hieronder), en het antwoord van de pattern wijzigt harmonisch. Als u enkele tonen speelt, produceert de DJX automatisch de akkoorden die gebaseerd zijn op de grondtoon die u speelt en die het passen bij de geselecteerde stijl.



Alle uit 1 toon bestaande akkoorden in de Techno stijl (#001) zijn mineur, alle akkoorden voor Trip Hop (#002) zijn mineur 7e 11e, enz. Hierdoor kunt u snel en makkelijk de meest muzikaal bruikbaar en stilistisch toegewezen akkoord wijzigen spelen — door een enkele toets aan te slaan!

De tabel hieronder toont de types van de akkoorden die herkend worden, met de C toets als voorbeeld. Als Part Control aanstaat, kan het bereik van het PATTERN gedeelte te smal zijn voor een juiste herkenning van de volgende akkoorden in alle twaalf toetsen. Zet Part Control uit, voor het beste resultaat, als u volle akkoorden speelt in het PATTERN gedeelte. (Zie pagina 59.)

N.B.

- Als u een vol akkoord speelt kan het voorkomen dat het pattern akkoord niet wijzigt zoals verwacht. Bijvoorbeeld, speelt u een majeur septime akkoord dan wijzigt het akkoord van de pattern die een mineur en een dominante zevende frases en lijnen bevat niet.
- Akkoorden die gespeeld worden in het PATTERN gedeelte van het toetsenbord worden ook waargenomen en worden gespeeld als de pattern stopt. Dit biedt u in feite een "split toetsenbord," met bass en akkoorden in de linker hand en de normaal geselecteerde voice in de rechter.

Herkende Akkoorden (Grondtoon: C)

C	C(9)	C ₆	C ₆ (9)	CM ₇	CM ₇ (9)	CM ₇ (#11)	C(♭5)	CM ₇ ♭5
Csus ₄	Caug	CM ₇ aug	Cm	Cm(9)	Cm ₆	Cm ₇	Cm ₇ (9)	CM ₇ (11)
CmM ₇	CmM ₇ (9)	CM ₇ ♭5	CmM ₇ ♭5	Cdim	Cdim ₇	C ₇	C ₇ (♭9)	C ₇ (♭13)
C ₇ (9)	C ₇ (#11)	C ₇ (13)	C ₇ (#9)	C ₇ ♭5	C ₇ aug	C ₇ sus ₄	C ₁₊₂₊₅	

* Pauzes die noten bevatten zijn optioneel; de akkoorden worden zonder de noten herkend.

Akkoordnaam (afkorting)	Normale vingerzetting	Akkoord	Display
Majeur	1 - 3 - 5	C	C
none	1 - 2 - 3 - 5	C(9)	C(9)
sext	1 - (3) - 5 - 6	C6	C6
sext met toegevoegde none	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C6(9)	C6(9)
majeur septime	1 - 3 - (5) - 7 of 1 - (3) - 5 - 7	CM7	CM7
majeur none	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7(9)	CM7(9)
majeur overmatig undecime	1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7 of 1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7	CM7#11	CM7#11
verminderde kwint	1 - 3 - b5	C(b5)	C(b5)
majeur septime verminderde kwint	1 - 3 - b5 - 7	CM7b5	CM7b5
toegevoegde kwart	1 - 4 - 5	Csus4	Csus4
vermeerderd	1 - #3 - 5	Caug	Caug
vermeerderd majeure septime	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug	CM7aug
mineur	1 - b3 - 5	Cm	Cm
mineur met toegevoegde none	1 - 2 - b3 - 5	Cm(9)	Cm(9)
mineur sext	1 - b3 - 5 - 6	Cm6	Cm6
mineur septime	1 - b3 - (5) - b7	Cm7	Cm7
mineur septime met toegevoegde none	1 - 2 - b3 - (5) - b7	Cm7(9)	Cm7(9)
mineur undecime	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7_11	Cm7 11
mineur majeure septime	1 - b3 - (5) - 7	CmM7	CmM7
mineur majeure septime met toegev. none	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7(9)	CmM7(9)
mineur septime verminderde kwint	1 - b3 - b5 - b7	Cm7b5	Cm7b5
majeur mineur verminderde kwint	1 - b3 - b5 - 7	CmM7b5	CmM7b5
verminderd	1 - b3 - b5	Cdim	Cdim
verminderd septime	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7	Cdim7
septime	1 - 3 - (5) - b7 of 1 - (3) - 5 - b7	C7	C7
verminderd none	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7(b9)	C7(b9)
verminderd tredecime	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7b13	C7b13
septime met toegevoegde none	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C7(9)	C7(9)
overmatig undecime	1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7 of 1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7	C7#11	C7#11
tredecime	1 - 3 - (5) - 6b - 7	C7(13)	C7(13)
kleine none	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7(#9)	C7(#9)
septime verminderde kwint	1 - 3 - b5 - b7	C7b5	C7b5
vermeerderd septime	1 - 3 - #5 - b7	C7aug	C7aug
septime met toegevoegde kwart	1 - 4 - (5) - b7	C7sus4	C7sus4
1 + 2 + 5	1 - 2 - 5	C1+2+5	C1+2+5

N.B.

- Tonen in pauze kunne worden weggelaten.
- Als u drie aangrenzende toetsen speelt (inclusief de zwarte toetsen), wordt het geluid van de akkoord geannuleerd en alleen de ritme instrumenten spelen door (CHORD CANCEL functie).
- Het spelen van twee dezelfde grondtoetsen in de aangrenzende octaven geven een pattern die alleen gebaseerd is op de root.
- Een perfecte vijfde (1 + 5) genereert alleen begeleiding gebaseerd in de root en vijfde, die kan gebruikt worden met beide majeure en mineur akkoorden.
- De akkoord fingerings zoals getoond, zijn allen in de "root" positie, maar andere inversies kunnen gebruikt worden — met de volgende uitzonderingen:
m7, m7b5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), m7(11), 1+2+5.
- Inversie van de 7sus4 akkoord worden niet herkent als de 5e akkoord wordt weggelaten.
- De Pattern wijzigt soms niet als gerelateerde akkoorden in volgorde gespeeld worden (bijvoorbeeld sommige mineur akkoorden gevolg door 7e mineur).
- Twee toon fingerings produceert een akkoord gebaseerd op de vorige gespeelde akkoord.

BEAT REVERSE

De DJX bevat ook een speciale Beat Reverse knop, hierdoor kunt u de pattern beëindigen met stotterende ritmische effecten en ongebruikelijke syncopen. Drukt u op de toets dan reset automatisch de pattern naar het begin van de maat (eerste tel).

1 Selecteer een stijl en start de pattern.

Doe dit op de normale manier. (Heeft u een verfrissende cursus nodig? Zie pag. 44.)

2 Zet de Part Control aan (als deze al niet aanstaat).

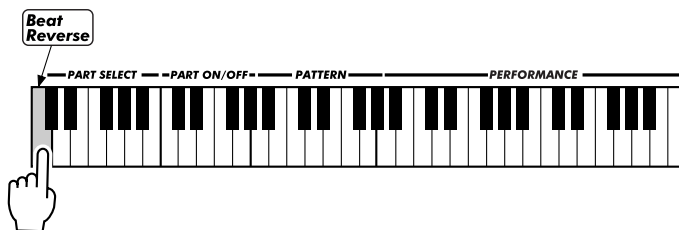
Druk op de PART CONTROL knop.



Geeft aan dat Part Control aanstaat.

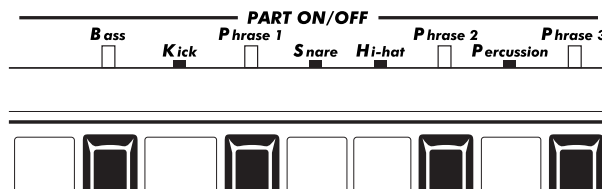
3 Druk op de Beat Reverse toets (C1).

Druk op de laagste toets op het toetsenbord (C1) iedere keer als u de pattern vanaf het begin wil laten beginnen. Druk het herhaaldelijk voor een stotterend effect en ritmische stoten.



PART ON/OFF

Met deze functie waant u zich in de stoel van de producer — hierdoor kunt u, wanneer u maar wilt, de individuele Parts van de pattern aan- en uitzetten, door de toets in het PART ON/OFF gedeelte van het toetsenbord aan te slaan.



1 Selecteer een stijl en start de pattern.

Doe dit op de normale manier. (Heeft u een verfrissende cursus nodig? Zie pagina's 44-46.)

2 Zet Part Control aan (als deze al niet aanstaat).

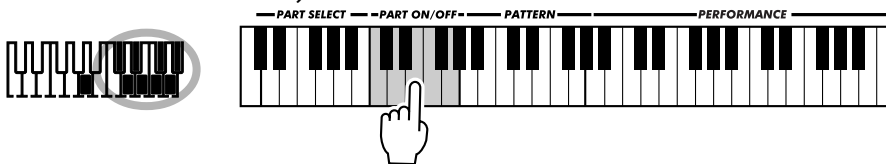
Druk op de PART CONTROL knop.



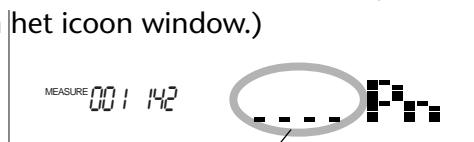
Geeft aan dat Part Control aanstaat.

3 Druk op de toegewezen toetsen om gewenste delen aan en uit te zetten.

Druk, als de pattern speelt, de toets in het PART ON/OFF gedeelte dat correspondeert met het Part dat u uit en aan wilt zetten. (U kunt ook verschillende toetsen tegelijkertijd indrukken om direct de verschillende delen uit en aan te zetten.)



Druk, om de Part On/Off functie uit te zetten, nog een keer op de PART CONTROL knop. (Als Part Control uitstaat, verschijnt er " - - - " in het Part Control gedeelte van het icoon window.)



Geeft aan dat Part Control (inclusief Part On/Off) uitstaat.

N.B.

Iedere keer dat Part Control wordt aan- en uitgezet worden de PART ON/OFF toetsen gereset in de standaard instellingen (alle Parts aan).

N.B.

In zekere patterns en gedeelten zijn niet alle Parts beschikbaar — met andere woorden, sommige Parts kunnen "leeg" zijn en niet klinken. Bijvoorbeeld, Beat A van de "Acid" stijl (#009) heeft geen enkele Percussie, Frase 2, of Frase 3 Delen, dus als u de corresponderende toets aanslaat, heeft dit geen effect; alhoewel het Beat B gedeelte van die stijl bevat wel Percussie, Frase 2 en Frase 3 Delen.

Als u een pattern in een Akkoord track of de User song (zie pagina 80) heeft opgenomen, kunt u met de Part On/Off functie gemakkelijk de specifieke instrumenten Delen van de pattern uit en aan zetten als deze speelt.

Over de Delen

De werkelijke instrumenten en de muzikale begeleiding voor Frases 1, 2 en 3 kunnen sterk verschillen afhankelijk van de geselecteerde stijl. Dit geldt ook voor sommige andere Delen.

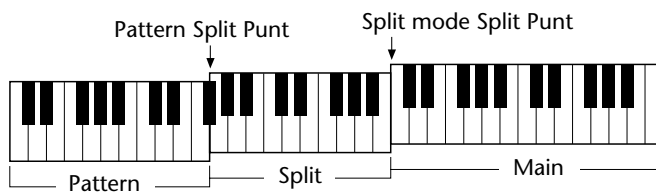
Bijvoorbeeld, het Snare Gedeelte in sommige pattern klinken niet als een snare drum! (In het bijzonder, "Kick," "Snare," en "Hi-hat" refereren hoofdzakelijk naar deze speciale elementen van ritme — en niet noodzakelijk het geluid.)

HET PATTERN SPLITPUNT INSTELLEN

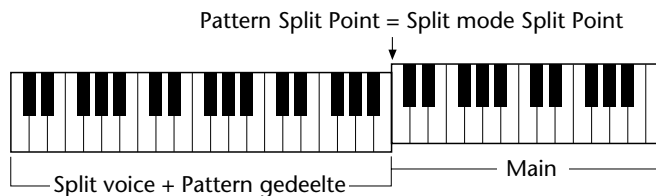
Het begeleidingssplitpunt bepaalt de hoogste toets van het pattern gedeelte. De pattern wordt gespeeld met de toetsen tot en met de Splitpunt toets.

Deze parameter kan lager (maar niet hoger) worden ingesteld dan de Split Punt in de Split mode. De twee instellingen beïnvloeden elkaar, als andere waarden worden ingesteld, op de volgende manier:

- *Als het Split mode Split Punt hoger wordt ingesteld dan het begeleiding Splitpunt:*

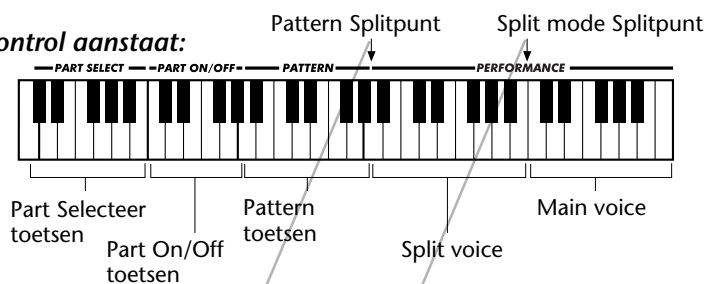


- *Als het Split mode punt op dezelfde toets wordt ingesteld als de Begeleiding Splitpunt:*

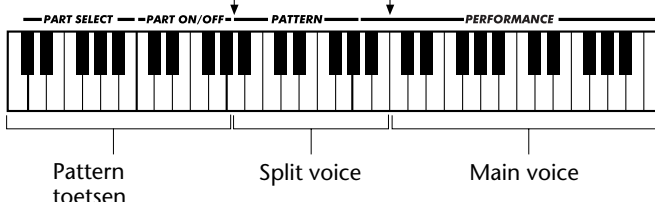


De werkelijke splitpunten (van de Split voice en de Pattern toetsen beide) wijzigen volgens de Part Control on/off instelling. Als Part Control aanstaat, zijn de splitpunt ook ingesteld. Als Part Control uitstaat, worden beide splitpunten één octaaf lager, om het bereik van het Speelgedeelte te verhogen. De volgende voorbeelden geven aan hoe de splitpunten in ieder geval wijzigen.

- *Als Part Control aanstaat:*



- *Als Part Control uitstaat:*



Funcție Parameter — Pattern Splitpunt

Selecteer het Pattern Split Punt en wijzig deze:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameter nummer 51. Wijzig, nadat "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord of met de +/- knoppen de instelling. (Zie, voor details, pagina 18.)

De waarde kan ook direct in worden ingesteld door de gewenste toets aan te slaan terwijl de parameter is geselecteerd. Let er op, nadat u dit heeft ingesteld, om een andere parameter te selecteren of de functie mode te verlaten alvorens op het toetsenbord te spelen.

Funcție Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instelling	Omschrijving
F51	Pattern Split Point	PtrnSPnt	000 — 127	Dit bepaalt de hoogste toets van het PATTERN gedeelte en stelt de pattern splitpunt in — met andere woorden, de toets die het PATTERN gedeelte en SPEL gedeelte scheidt. (Als Pattern aanstaat loopt het PATTERN gedeelte tot en met de Pattern splitpunt toets.) Het standaard Pattern Splitpunt is PATTERN 068 (G#3). Deze kan niet hoger worden ingesteld dan het Splitpunt in de Splitmode (pagina 32). Tijdens het instellen produceert het toetsenbord geen geluid. Let er op, nadat u dit geselecteerd heeft, dat u een andere parameter selecteert of de Functie mode verlaat alvorens iets aan te slaan op het toetsenbord.

PERFORMANCE SETUP

Performance Setup is een krachtig en handig Stijl mode functie waarmee u direct feitelijk alle instellingen van de DJX opnieuw kunt configureren — Met de druk op één enkele toets. Twee typen van performance Setups zijn beschikbaar: User en Preset.

PERFORMANCE SETUP – USER

Vier Userbanken met elk vier verschillende instellingen — een totaal van zestien — zijn beschikbaar voor uw zelf gemaakte instellingen. Elk van de zestien User Performance Setups kunnen verschillende instellingen voor de volgende parameters bevatten:

- Main voice nummer
- Alle Main voice instellingen (Volume**, Octave, Pan**, Reverb Send Level**, Chorus Send Level**, DSP Send Level**, Cutoff*, Resonance*, Attack*, Release* en Modulation*)
- Dual voice nummer
- Alle Dual voice instellingen (On/Off, Volume**, Octave, Pan**, Reverb Send Level**, Chorus Send Level**, DSP Send Level**, Cutoff*, Resonance*, Attack*, Release*, and Modulation*)
- Split voice nummer
- Alle Split voice instellingen (On/Off, Split Point, Volume**, Octave, Pan**, Reverb Send Level**, Chorus Send Level**, DSP Send Level**, Cutoff*, Resonance*, Attack*, Release*, and Modulation*)
- Reverb Type en On/Off
- Chorus Type en On/Off
- DSP Type en On/Off
- Arpeggiator Type , On/Off en Speed*
- Style nummer en stijl gerelateerde instellingen: Pattern Control On/Off, Section (Beat A of B), Pattern Splitpunt, Track instellingen (Part Aan/Uit, Volume*, Pan*, Cutoff*, Resonance*, Reverb Send Level*, Chorus Send Level*, DSP Send Level*, Attack*, Release* en Modulation*), Groove*, Dynamics* en Dynamics Strength
- Part Select (Knobs en Ribbon Controller)
- Overall menu instellingen: BPM (Tempo), Transpose, Tuning, Pattern Volume, Ribbon Controller toewijzing en Assign Knop toewijzing
- Voetschakelaar toewijzing
- Touch Sensitivity
- Pitch Bend Range

* Laatste instellingen die gemaakt zijn met de Knoppen en de Ribbon Controller worden onthouden.

** Laatste instellingen die gemaakt zijn in de Functie mode en met de knoppen en de Ribbon Controller worden onthouden.

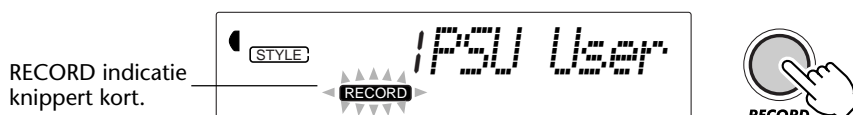
Een USER Performance Setup Opnemen

1 Maak alle gewenste instellingen voor de DJX.

Feitelijk alle DJX instellingen kunnen worden opgeslagen in een USER knop. Zie de lijst hierboven voor details.

2 Selecteer de PSU (Performance Setup) Opname mode.

Druk op de RECORD knop, herhaaldelijk indien noodzakelijk, totdat er "PSU User" aan de bovenkant van de display verschijnt.

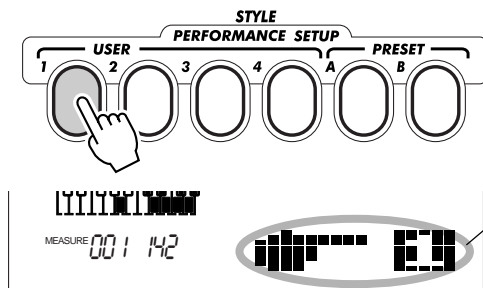


3 Selecteer de gewenste bank.

Selecteer met de +/- knoppen of het numerieke toetsenbord het gewenste User banknummer (1 - 4).

4 **Selecteer het gewenste User nummer.**

Druk op de corresponderende USER PERFORMANCE SETUP knop (1 - 4). Hiermee neemt u de instelling in de geselecteerde knop op.



Verschijnt kort om aan te geven dat de instellingen zijn opgeslagen in de Performance Setup User knop 1.

5 **De Record mode verlaten.**

Druk op de RECORD knop.

Een User Performance Setup Opnieuw Oproepen

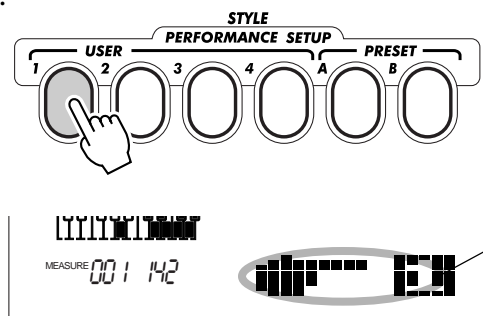
Als u eenmaal uw instellingen in uw User knop heeft opgenomen, kunt u direct deze instellingen op ieder moment oproepen als u maar wilt.

1 **De Stijl mode oproepen.**

Druk op de STYLE knop.

2 **Druk op de toegewezen PERFORMANCE SETUP USER knop.**

Druk op de USER knop (1 - 4) die correspondeert met de gewenste instellingen.



Verschijnt kort om aan te geven dat de Performance Setup User 1 actief is.

Het selecteren van een User Bank

Alvorens een User Performance Setup (in stap #2) te selecteren wilt u misschien een andere bank selecteren. Om dit te doen:

- 1) Selecteer Functie #41. (Druk op de FUNCTION knop en gebruik vervolgens de +/- knoppen of het numerieke toetsenbord om #41 te selecteren.)
- 2) Selecteer, nadat de "FUNCTION" indicatie stopt met knipperen, het gewenste banknummer met de +/- knoppen of het numerieke toetsenbord.

PERFORMANCE SETUP – PRESET

Vooraf ingestelde Spel Instellingen worden een beetje anders gebruikt dan de Gebruikersinstellingen. De vooraf ingestelde A en B instellingen zijn speciaal in de fabriek geprogrammeerd om bij de geselecteerde stijl te passen. Dit betekent dat u een stijl kunt selecteren die u maar wilt, en vervolgens een voorinstelling selecteren die de best passende voice, effect en andere instellingen voor die stijl heeft.

- Main voice nummer
- Alle Main voice instellingen (Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level en DSP Send Level)
- Dual voice nummer
- Alle Dual voice instellingen (On/Off, Volume, Octave, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level en DSP Send Level)
- Split voice nummer
- Alle Split voice instellingen (On/Off, Split Point, Volume, Oktaaf, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level en DSP Send Level)
- Reverb Type en On/Off
- Chorus Type en On/Off
- DSP On/Off
- Arpeggiator Type, On/Off en Speed
- Stijl gerelateerde instellingen: Pattern Control Aan*, Sync-Start On*, Section (Beat A of B)*, Pattern Splitpunt*, Part On/Off, Groove, Dynamics en Dynamics Strength
- Part Select (Knobs en Ribbon Controller)
- Overall menu instellingen: Ribbon Controller toewijzing en Assign knop toewijzing
- Pitch Bend Range

* Wordt alleen ingesteld als de pattern is gestopt.

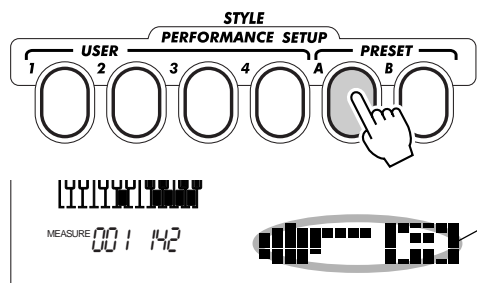
Selecteer een Preset Performance Setup

1 Selecteer een stijl.

Selecteer één van de stijlen in stappen 1 - 2 op pagina 44.

2 Druk de toegewezen PERFORMANCE SETUP PRESET knop.

Druk op de PRESET knop (A, B) die correspondeert met de gewenste instellingen.



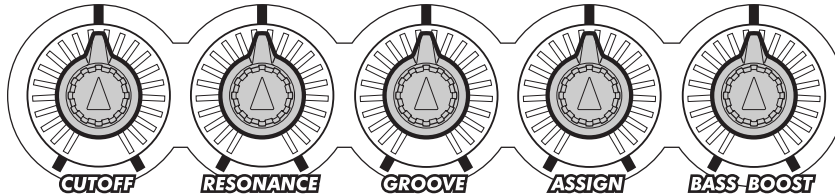
Verschijnt kort om aan te geven dat de Performance Setup Preset A actief is.

3 Speel de pattern.

Aangezien beide Sync-Start en Pattern Control automatisch op On worden gezet als Preset Performance Setup on is, start de pattern als er een toets of een akkoord wordt aangeslagen in het PATTERN gedeelte van het toetsenbord.

DE KNOPPEN

De Bedieningsknoppen van de DJX bieden een enorme expressieve controle over een aantal delen van het geluid. U kunt met de knoppen een “draai” aan het geluid of één van de voices (Main, Dual, of Split) geven als u speelt. Of u kan de knoppen gebruiken om het geluid van de individuele delen van de pattern te wijzigen — rechtstreeks als de pattern speelt!



DE KNOPPEN GEBRUIKEN

FAST >>>
>TRACK

- 1 **Zet Part Control aan.** (Druk op de PART CONTROL knop.)
- 2 **Selecteer het Part dat u wilt bedienen.** (Druk één van de PART SELECT toetsen aan het begin van het toetsenbord.)
- 3 **Start de pattern. / Start de song.**
- 4 **Draai aan de knobs om het geluid te wijzigen als u speelt.**

1 Als Part Control niet aanstaat, zet het aan door op de PART CONTROL knop te drukken.

Als u de DJX aanzet, wordt Part Control automatisch aangezet — het kan dus zijn dat u deze stap niet hoeft te doen.

Controleer, om te kijken of Part Control aanstaat of niet, het icoon in de display. Als Part Control aanstaat, ziet het icoon er als volgt uit:



Als Part Control uitstaat, ziet het icoon er als volgt uit:



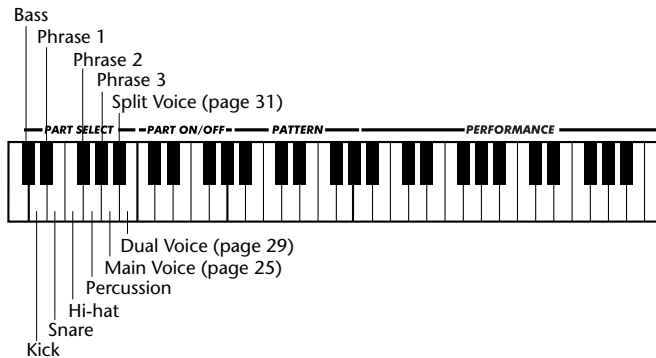
Druk, om Part Control aan en uit te zetten, op de PART CONTROL knop.



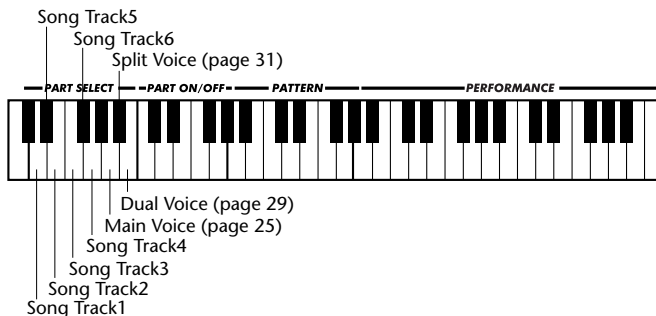
2 Selecteer het Part dat u wilt wijzigen.

Druk op één van de PART SELECT toetsen aan het begin van het toetsenbord (C#1 - B1). Iedere toets correspondeert met een andere voice of part van de pattern — hierdoor kunt u de individuele instrument geluiden selecteren die u met de knoppen wilt “be-draaien”.

De naam van iedere Part is afgebeeld boven iedere toets:



De PART SELECT toetsen functioneren anders als de Song mode is geselecteerd:



De toets die het geselecteerde part aangeeft is donker.



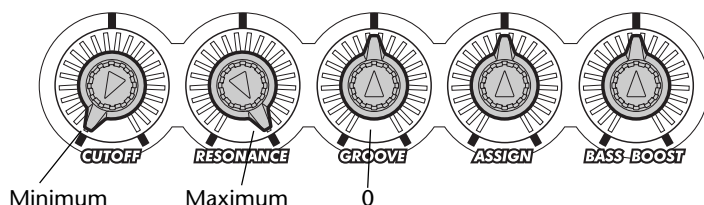
Indicates (Dual Voice) Part is selected.

3 Start de pattern. / Start de song.

Druk op de START/STOP knop. Zie, voor instructies over andere manieren om de pattern te starten, pagina 46.

4 Draai de knoppen om het geluid te wijzigen.

Draai aan de gewenste knop naar links voor het minimum (of negatief) effect en naar rechts voor een maximum (of positief) effect. Iedere knop bevat een palletje in het midden voor de "0" of "12 klok positie, dit maakt het makkelijk om de nul in te stellen.



Hier staat wat ieder knop doet:

CUTOFF

Draait u aan deze knop creëert u een wah-wah en "swooshing" filter sweep effect in het geselecteerde Part of voice. (Wilt u meer weten? Zie de aantekening op pagina 62.)

RESONANCE

Draai aan deze knop om het niveau van de bovenstaande CUTOFF knop in te stellen. Voor de meeste applicaties, zult u dit op een bepaald punt willen instellen en aan de CUTOFF draaien. (Wilt u meer weten? Zie de aantekening op pagina 62.)

GROOVE

Draai aan deze knop om de "groove" of "gevoel" van de hele pattern te wijzigen. Dit beïnvloedt alleen de pattern Parts (Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion en Phrase 3) en niet de voices. (Wilt u meer weten? Zie de aantekening op pagina 62.)

ASSIGN

Dit is een "wild card" knop — hieraan kan ieder van de 12 verschillende functies worden toegekent. Zie, om uit te vinden hoe u deze kunt gebruiken, pagina 63.

BASS BOOST

Dit is gelijk aan de basknop op een stereo versterker; het beïnvloedt alle Parts en voices. Draai, om het gehele geluid wat vetter en meer dieper te maken, de knop naar rechts. Draait u de knop naar links dan snijdt u de bas af en creëert een meer helder en "dunner" geluid. De BASS BOOST knop heeft ook invloed op het bereik en diepte van de CUTOFF en RESONANCE knoppen. (Dit is in het bijzonder waar voor de Bass Part of voor "bassige" geluiden.)

N.B.

Knopbewegingen zijn alleen gericht op het spel — ze worden niet verstuurd via MIDI en kunnen niet opgenomen worden in een User song.

HOT TIPS

- **Wilt u zelfs meer toetsen in het PERFORMANCE gedeelte van het toetsenbord tot uw beschikking hebben?**

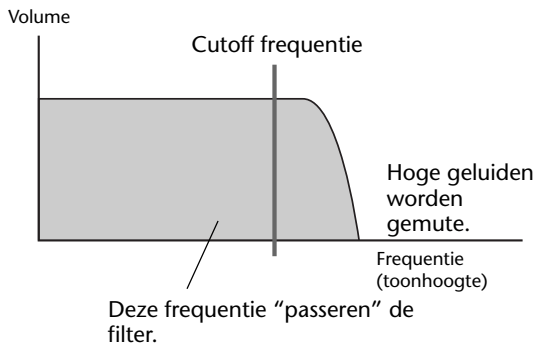
Probeer een lagere Pattern Splitpunt waarde. Bijvoorbeeld, stel het Pattern Split Punt op "47", hierdoor kunt u de toetsen C2 en hoger gebruiken voor het spelen van de voices. (Zie pagina 54.)

- **Wilt u direct uw favorite instellingen oproepen?**

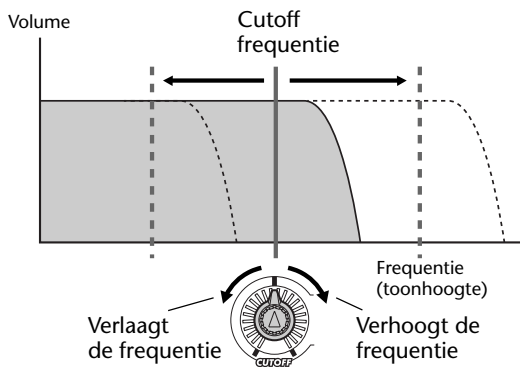
Veel van de bovenstaande genoemde instellingen (Zelfs de positie van de GROOVE knop!) kunnen onthouden-blijven als deel van de Performance Setup parameters. Als u eenmaal zelf een Performance Setup heeft gemaakt dan kunt u deze direct oproepen door op de toegewezen PERFORMANCE SETUP knop te drukken. (Zie, voor een lijst van de onthouden instellingen en hoe deze functie te gebruiken, pagina 56.)

Over CUTOFF en RESONANCE

Dit zijn twee knoppen die vaak op analoge synthesizers gevonden worden. Met de filter kunt u bepaalde delen van het geluid (frequentie bereik) van het geluid horen, terwijl u alle hoge geluiden mute. De grafiek hieronder toont u hoe het werkt:



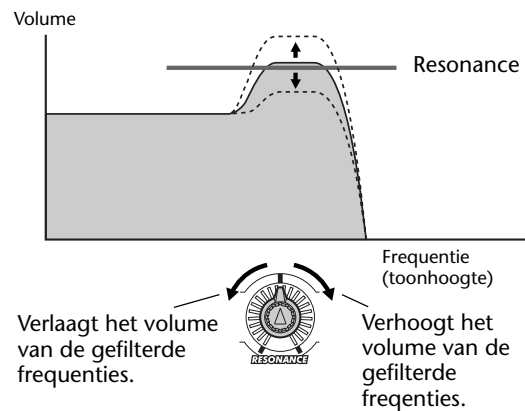
De cutoff frequentie bepaald welk frequentie bereik wordt "gepasseerd" of door de filter wordt gelaten — het bepaalt wat u hoort. Alle hogere frequenties worden ge-mute. Met de CUTOFF knop kunt u deze cutoff frequentie wijzigen; met andere woorden kunt u de frequentie "bult" verplaatsen over het gehele bereik van frequenties, zoals dit:



Over GROOVE

Muziekaal gezien beïnvloed Groove de hoeveelheid van "swing" gevoelens in de pattern. Technisch gezien verschuift de timing van de pattern een beetje om een verschillend ritmisch gevoel te krijgen.

Met Resonance kunt u het niveau of nadruk van de filter wijzigen. Draait u aan de RESONANCE knop naar rechts verhoogt u het volume van de resonantie "piek" op en rond de cutoff frequentie; draait u het naar rechts dan verlaagd u het volume, zoals dit:

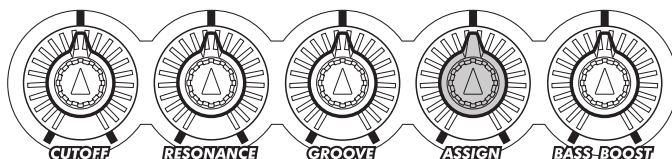


Wat betekent dit in muziektermen? Stelt u de RESONANCE knop naar rechts in dan maakt u het Cutoff effect sterker, of u creëert een bredere toon variatie als u aan de CUTOFF knop draait. Stelt u de RESONANCE naar links dan maakt u het Cutoff effect meer "mellow," of verkleint u het bereik van de toon variatie.

Let er op dat het effect van de CUTOFF en de RESONANCE knoppen afhankelijk is van ieder andere instelling en ook de frequentie van het geluid dat bediend wordt. Afhankelijk van de positie van de RESONANCE knop, kan het zijn dat de CUTOFF knop geen effect heeft op het geluid. Het omgekeerde kan ook waar zijn.

ASSIGN KNOP

De ASSIGN knop, zoals de naam suggereert, kan worden toegekend aan één of een groot aantal functies — twaalf in één — die niet beschikbaar zijn bij andere knoppen.



FAST TRACK

- 1 **Selecteer de KNOB ASSIGN in het Overall menu.** (Druk, herhaaldelijk indien nodig, op één van de OVERALL ▲/▼ knoppen.)
- 2 **Selecteer de Assign parameter.** (Gebruik de OVERALL +/- knoppen.)
- 3 **Gebruik de ASSIGN knop op dezelfde manier als de andere knoppen.** (Heeft u een verfrissingscursus nodig? Zie "Fast Track," op pagina 59.)

1 Selecteer de KNOB ASSIGN in het Overall menu.

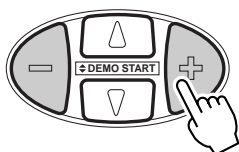
Druk op één van de OVERALL ▲/▼ knoppen, herhaaldelijk indien nodig, totdat er KNOB ASSIGN is geselecteerd. (De donkere balk aan de linkerkant van de display hoort direct naast de "KNOB ASSIGN" op het paneel te zijn.)



Indicates Knob Assign is selected.

2 Selecteer de Assign parameter.

Selecteer met de OVERALL +/- knoppen de parameter die bediend moet worden door de ASSIGN knop.



De volgende tabel laat de parameters zien en legt deze in het kort uit.

N.B.

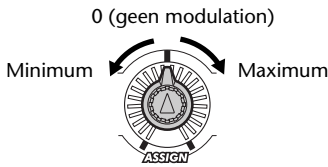
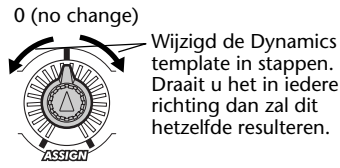
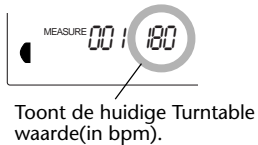
- De standaard instelling van de ASSIGN knop is #09 Dynamics.

- Het selecteren van een Part is niet nodig en heeft geen effect voor de volgende parameters:

- Dynamics
- Dynamics Strength
- Turntable
- Arpeggiator Speed

Deze parameters zijn al ingesteld om bepaalde Part of Parts te beïnvloeden.

ASSIGN Knop Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Omschrijving
01	Reverb Send Level	RevLevel	Dit bepaalt de sterkte van het Reverb effect. (Zie pagina 34.) Draait u de knop dan wordt ook automatisch het Reverb aangezet, ook al stond deze uit.
02	Chorus Send Level	ChoLevel	Dit bepaalt de sterkte van het Chorus effect. (Zie pagina 35.) Draait u de knop dan wordt ook automatisch de Chorus aangezet, ook al stond deze uit.
03	DSP Send Level	DspLevel	Dit bepaalt de sterkte van het DSP effect. (Zie pagina 36.) Draait u de knop dan wordt ook automatisch de DSP aangezet, ook al stond deze uit.
04	Modulation	Mod	Dit creëert een vibrato-achtig waaier effect. Als de knop op een 12:00 positie is, dan is er geen wijzing in het geluid. Draait u de knop in een willekeurige richting dan wordt er een modulatie geproduceerd.
			
05	Attack Time	Attack	Dit bepaalt het "opkomen" van het geluid — of met andere woorden, hoe lang het duurt voordat het geluid zijn volledige volume heeft bereikt als er een toon gespeeld wordt. Voor zekere percussie geluiden, kan dit een klein of niet hoorbaar effect hebben. Draait u de knop naar rechts dan produceert dan een langer (langzamer) attack tijd; draait u het naar links dan produceert dat een korter (sneller) attack.
06	Release Time	Release	Dit bepaalt hoe lang het geluid blijft doorklinken nadat een toon is losgelaten. Voor bepaalde percussie geluiden, kan dit een klein of niet hoorbaar effect hebben. Draait u de knop naar rechts dan wordt er een langere "loslaat" tijd geproduceerd (meer sustain); draait u de knop naar links dan wordt er een kortere loslaat tijd geproduceerd, die resulteert in "clipper" van het geluid.
07	Pan	Pan	Dit bepaalt de positie van het geluid in een stereo beeld (links, midden, of rechts). (De midden positie is op 12:00; draait u de knop in een willekeurige positie dan verschuift het geluid in de corresponderende richting.)
08	Volume	Volume	Dit bepaalt het volume (niveau) van het geluid. De knop volledig naar de linkerkant (7:00) correspondeert met een volume van "0." volledig rechts correspondeert met het maximale volume.
09	Dynamics	Dynamics	Dit maakt zowel subtiele als dramatische wijzigingen in een pattern door het niveau te wisselen van de individuele tonen. Draai de ASSIGN knop in stappen door een aantal voor geprogrammeerde Dynamics instellingen (templates). Iedere template is geprogrammeerd om het niveau van bepaalde tonen in een pattern te verhogen, te accentueren of anderen te verlagen. Het effect van deze parameter is ook afhankelijk van de Dynamics Strength instelling (#10, hieronder). Dynamics beïnvloedt de gehele pattern, ; Part Select heeft geen effect. Als de knop op twaalf uur staat, is er geen wijziging in het geluid. Draait u het in een willekeurige richting dat wijzigt de Dynamics template.
			
10	Dynamics Strength	Strength	Dit bepaalt de hoeveelheid van sterkte van de niveau wijzigingen in de Dynamics parameter (#09, hierboven). Dit beïnvloedt het gehele pattern; Part Select heeft geen effect.
11	Turntable	Turntbl	Dit bepaalt het tempo en de toonhoogte van het gehele DJX geluid, beïnvloedt alle Parts van de pattern en alle voices. Feitelijk lijkt dit op de snelheid knop op een draaitafel. Als de knop helemaal naar links (minimum) is gedraaid dan stopt de pattern. Het bereik van het effect loopt van -59% tot 41.4%. Voor tempo is het absolute minimum 32 bpm en het maximum 280 bpm. Voor de toonhoogte is het bereik -800 cents tot +600 cents. Afhankelijk van de geselecteerde voice, kan er een kleine wijziging in de toonhoogte zijn. De draaitafel tempo waarde in de display wijzigt als er aan de knop wordt gedraaid (zie de illustratie).
			
12	Arpeggiator Speed	ArpSpeed	Dit bepaalt de snelheid van de Arpeggiator functie. (Zie pagina 37.)

Let er op dat de toegewezen parameter een klein of geen effect kan hebben, afhankelijk van de geselecteerde song, stijl, of voice

HOT TIPS

- **Wilt u een andere parameter gebruiken op hetzelfde moment?**

Vergeet niet dat dezelfde parameters ook beschikbaar zijn voor de RIBBON CONTROLLER. Wijs de gewenste parameter toe aan de RIBBON CONTROLLER. (Zie pagina 66.)

- **Wilt u snel tussen verschillende ASSIGN knob parameters wisselen?**

Gebruik de Performance Setup functie om de knob toewijzingen op één van de PERFORMANCE SETUP knoppen te bewaren om direct de parameters te kunnen oproepen. Let er op dat belangrijke knob instellingen ook bewaard kunnen worden. (Zie pagina 56.)

In uw eentje...

- **Selecteer voice #136 ("EthnicFl").** Selecteer de Main Voice Part (met de PART SELECT toetsen) en probeer dit uit:

- Stel teneerste de ASSIGN knob in op Attack en stel de knob in op ongeveer 2:00 uur. Merkt u hoe de abrupt ademend attack van het geluid zachter is geworden?
- Vervolgens, stel de ASSIGN knob in op Release bediening, en stel de knob in op ongeveer 3:00 uur. Merkt u hoe de flute een reverb achtig geluid heeft, zonder het Reverb effect te gebruiken?

- **Selecteer een stijl #002 (TripHop) en speel deze af.** Selecteer Percussion (met de PART SELECT toetsen), stel de ASSIGN knob in op Release bediening, en probeer dit uit:

- Draai de knob naar ongeveer 4:00 voor een sustained elektronisch triangel geluid.

- **In dit voorbeeld kunt u de Dynamics en Dynamics Strength op hetzelfde moment gebruiken.**

- Stel de ASSIGN knob in op Dynamics Strength (#10) bediening. Stel dan de RIBBON CONTROLLER in op Dynamics (zie pagina 67). Druk de RIBBON CONTROLLER in en houdt deze vast op verschillende plaatsen terwijl u de ASSIGN knob draait om wijzigingen in de pattern te horen.

RIBBON CONTROLLER

De **RIBBON CONTROLLER** is een schitterend expressief en gemakkelijk te gebruiken performanceknop. Eens een felbegeerd onderdeel die alleen werd gevonden op ouderwetse analoge synthesizers, nu zeldzaam inbegrepen op moderne instrumenten — tot nu, met de nieuwe DJX!



RIBBON CONTROLLER

U kunt de RIBBON CONTROLLER toewijzen aan één van de vijftien verschillende parameters. Deze bevatten dezelfde parameters als die gebruikt kunnen worden met de ASSIGN knop, plus dezelfde parameters bediend door de CUTOFF, RESONANCE en GROOVE knoppen.

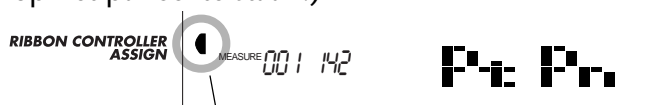
DE RIBBON CONTROLLER GEBRUIKEN

FAST ▶▶
▶TRACK

- 1 **Selecteer RIBBON CONTROLLER ASSIGN in het Overall menu.** (Druk op één van de OVERALL ▲/▼ knoppen, herhaaldelijk indien nodig.)
- 2 **Selecteer de Ribbon Controller Assign parameter.** (Gebruik de OVERALL +/- knoppen.)
- 3 **Selecteer een Part** (met de PART SELECT toetsen) **en start de pattern** (met de START/STOP knop).
- 4 **Wijzig met de RIBBON CONTROLLER het geluid.**

1 Selecteer RIBBON CONTROLLER ASSIGN in het Overall menu.

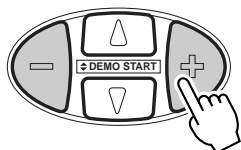
Druk één van de OVERALL ▲/▼ knoppen, herhaaldelijk indien nodig, totdat RIBBON CONTROLLER ASSIGN is geselecteerd. (De donkere balk aan de linkerkant van de display hoort direct naast de "RIBBON CONTROLLER ASSIGN" op het paneel te staan.)



Indicates Ribbon Controller Assign is selected.

2 Selecteer de RIBBON CONTROLLER parameter.

Selecteer met de OVERALL +/- knoppen de parameter die bediend moet worden door de RIBBON CONTROLLER.



VOICE
STYLE

14 Turntbl

N.B.

• De standaard instelling voor de RIBBON CONTROLLER is #14 Turntable.

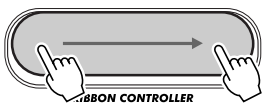
• Een Part selecteren is niet nodig is heeft geen effect op de volgende parameters:

- Dynamics
- Dynamics Strength
- Turntable
- Arpeggiator Speed

Deze parameters zijn al ingesteld om een bepaalde Part of Parts te beïnvloeden.

De volgende tabel toont de parameters en legt deze in het kort uit. Zie voor meer informatie over de werking van de RIBBON CONTROLLER, de aantekening op pagina 68.

RIBBON CONTROLLER Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Omschrijving
01	Cutoff Frequency	Cutoff	Dit is dezelfde parameter als die bediend wordt door de CUTOFF KNOP (pagina 61). Het middelpunt van de ribbon correspondeert met de 12:00 positie van de CUTOFF knop.
02	Resonance	Resonanc	Dit is dezelfde parameter als die bediend wordt door de RESONANCE knop (pagina 61). Het middelpunt van de ribbon correspondeert met de 12:00 positie van de RESONANCE knop.
03	Reverb Send Level	RevLevel	Dit is dezelfde parameter als #01 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina's 34, 64.)
04	Chorus Send Level	ChoLevel	Dit is dezelfde parameter als #02 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina's 35, 64.)
05	DSP Send Level	DspLevel	Dit is dezelfde parameter als #03 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina's 36, 64.)
06	Modulation 0 (geen modulation)	Mod Maximum	Dit is dezelfde parameter als #04 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.) Alhoewel, in tegenstelling tot de ASSIGN knop (voor de 12:00 correspondeert tot geen modulatie), beïnvloedt de RIBBON CONTROLLER de modulatie op deze manier:
			
07	Attack Time	Attack	Dit is dezelfde parameter als #05 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.)
08	Release Time	Release	Dit is dezelfde parameter als #06 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.)
09	Pan	Pan	Dit is dezelfde parameter als #07 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.) Het middelpunt op de ribbon correspondeert met de midden pan positie.
10	Volume	Volume	Dit is dezelfde parameter als #08 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.)
11	Groove	Groove	Dit is dezelfde parameter die bedient wordt door de GROOVE knop (pagina 61). Het middelpunt op de ribbon correspondeert met de 12:00 positie op de GROOVE knop.
12	Dynamics	Dynamics	Dit is dezelfde parameter als #09 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.)
13	Dynamics Strength	Strength	Dit is dezelfde parameter als #10 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.)
14	Turntable	Turntbl	Dit is dezelfde same parameter als #11 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.) als de meest linker deel van de ribbon (minimum) vastgehouden wordt, stopt de pattern.
15	Arpeggiator Speed	ArpSpeed	Dit is dezelfde parameter als #12 in de ASSIGN knop parameters. (Zie pagina 64.)

N.B.

Let er op dat de toegewezen parameter weinig of geen effect kan hebben, afhankelijk van de geselecteerde song, stijl, of voice.

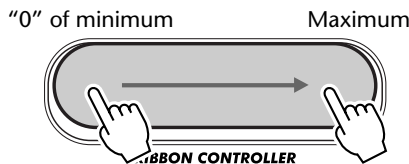
3 **Selecteer een Part en start de pattern/song.**

Doe dit op dezelfde manier als met de knoppen:

- 1) Let er op dat Part Control aanstaat. (Druk op de PART CONTROL knop, indien nodig.)
- 2) Selecteer een Part (met de PART SELECT toetsen aan het begin van het toetsenbord).
- 3) Zet Part Control uit (om meer van uw toetsenbord vrij te maken).
- 4) Start de pattern/song. (Druk op de START/STOP knop.)

4 **Wijzig met de RIBBON CONTROLLER het geluid.**

Raak de RIBBON CONTROLLER aan met één van uw vingers en beweeg uw vinger over de ribbon om het geluid van het geselecteerde Part te wijzigen.



De meest linker positie van de ribbon correspondeert met "0" of minimum en de meest rechter met het maximum. (Zie, voor meer informatie de aantekening hieronder.)

HOT TIPS

• **Wilt u een andere van deze gebruiken op hetzelfde moment?**

Onthoudt dat dezelfde parameters ook beschikbaar zijn op de ASSIGN knop. Wijs de gewenste parameter toe aan de ASSIGN knop. (Zie pagina 63.)

• **Wilt u snel wisselen tussen de RIBBON CONTROLLER parameters?**

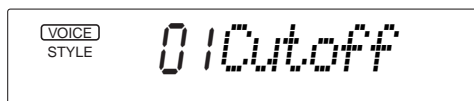
Gebruik de Performance Setup functie om de RIBBON CONTROLLER toewijzingen naar één van de PERFORMANCE SETUP knoppen te bewaren zodat u deze direct kunt oproepen. Let er op dat ook andere belangrijke instellingen bewaard kunnen worden. (Zie pagina 56.)

Hoe de RIBBON CONTROLLER werkt

De RIBBON CONTROLLER begint het geluid te beïnvloeden zodra u het aanraakt en wijzigt direct het geluid volgens de plek waar u uw vinger op de ribbon plaatst. Het onderdrukt ook automatisch de instellingen van de knoppen. Als u uw vinger van de ribbon haalt, springt de geselecteerde parameter direct naar de standaard instelling.

Hoe de RIBBON CONTROLLER werkt en hoe het relateert met de knoppen kan het beste uitgelegd worden met een voorbeeld:

Laten we zeggen dat u de RIBBON CONTROLLER zo hebt ingesteld dat deze Cutoff beïnvloedt.



Draai vervolgens de CUTOFF knop ongeveer op de 3:00 of 4:00 uur, dit maakt het geluid helderder. Laat u de knop in die positie blijft dat heldere geluid gehandhaafd.

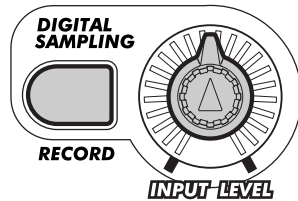


Als u nu de RIBBON CONTROLLER aanraakt wijzigt het geluid direct volgens de positie van uw vinger op de ribbon — dit onderdrukt het effect van de knop.



Houdt uw vinger op de ribbon en plaats deze terug-voorwaarts om het geluid continu te wijzigen. Als u uw vinger van de ribbon haalt dan keert het geluid direct terug naar was het was toen de CUTOFF knop was ingesteld op de 12:00 uur (midden).

DIGITAL SAMPLING



OVER DIGITAL SAMPLING

Wat is sampling? Technisch gezien is sampling het digitaal opnemen van een geluid. Het geluid kan uw stem of een akoestisch instrument zijn (opgenomen met een microfoon), of een opgenomen geluid (vanaf een CD of cassette speler). Als het eenmaal is opgenomen kan het resulterende "sample" worden bewerkt (bijvoorbeeld trimmen of loop'en) en kan de sample vanaf het toetsenbord op verschillende toonhoogtes gespeeld worden.

Natuurlijk is sampling een revolutionair nieuwe technologie. Maar het is niet meer dan dat. In het geval dat u even niet opgelet heeft, sampling is uiterst populair en is een geïntrigeerd deel van de meeste spraakmakende muziek van vandaag. Het is ook een revolutionaire manier van muziek maken — omdat feitelijk alles ge-sampled kan worden en dan digitaal verdraaid- en verwerkt kan worden in nieuwe muziek.

Met het ingebouwde Digital Sampling onderdeel maakt de DJX het u buitengewoon makkelijk om deze doorbrekende technologie in uw eigen muziek te gebruiken! De samples die u creëert worden automatisch opgeslagen in voice #284 ("Sampled"), en kan met het toetsenbord net als iedere andere voice bespeeld worden — en kan worden "verdraaid" met de knoppen, RIBBON CONTROLLER en ook met het PITCH BEND wiel!

Sampling



Edit

Play



N.B.

In dit gedeelte, worden de woorden "sampling" en "opname" uitwisselbaar gebruikt; ze verwijzen naar hetzelfde proces.

N.B.

Let er op dat de kwaliteit van de sample kan verschillen van het originele geluid. In het bijzonder kan er ruis en vervorming optreden (afhankelijk van de toonhoogte) als de CUTOFF en RESONANCE knoppen gebruikt worden.

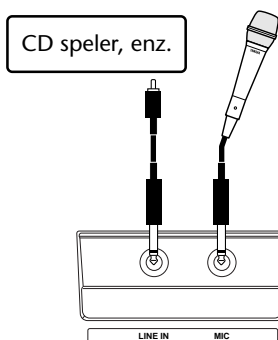
FAST ▶▶ **▶TRACK**

- 1 Stel de DJX in voor sampling.** (Sluit een microfoon of een line level source aan.)
- 2 Ga naar de Sampling mode** (druk op de RECORD knop in het DIGITAL SAMPLING gedeelte).
- 3 Stel het sampling niveau in** (met de INPUT LEVEL knop).
- 4 Sla de toets aan naar waar de sample wordt toegewezen.**
- 5 Zet sampling op standby.** (Druk de START/STOP knop; sampling begint wanneer er een audio signaal wordt ontvangen.)
- 6 Stop sampling** (druk op de START/STOP knop).
- 7 Verlaat de Sampling mode** (druk nog een keer op de RECORD knop).

NEEM EEN SAMPLE OP EN SPEEL DEZE AF

1 Stel de DJX voor sampling in.

Sluit, als u uw stem of een akoestisch instrument sampled met een microfoon, de microfoon aan op de MIC input jack op het achterpaneel. Als u een line geluidsbron sampled, zoals een CD speler, cassette deck, of een elektronisch instrument sluit deze dan aan op de LINE IN input jack.



PAS OP

Sluit nooit een lijnniveau signaal (CD speler, cassette deck, elektronisch instrument, enz.) aan op de MIC input jack! Als u dit doet kunt u de DJX en zijn digitale sample functies beschadigen.

2 Ga naar de Sampling mode.

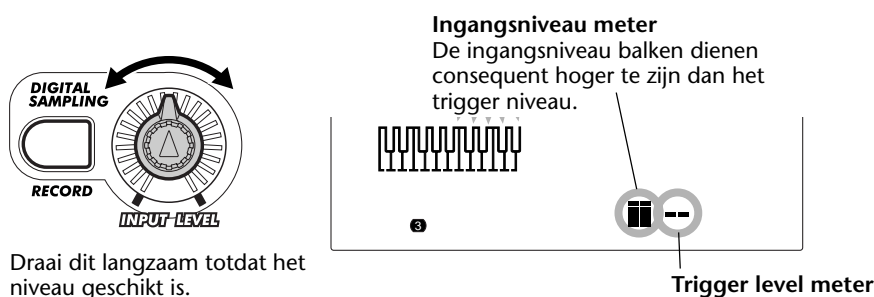
Druk op de RECORD knop (in het DIGITAL SAMPLING gedeelte).



Dit annuleert automatisch iedere andere handeling of functie van de DJX, en gaat u de Sampling mode in. Het schakelt ook de MASTER VOLUME dial uit — het niveau van het geluid kan alleen bedient worden met de INPUT LEVEL knop.

3 Stel het sampling niveau in.

Spreek of zing in de microfoon (of speel de aangesloten lijnniveau geluidsbron af). Wijzig, als u dit doet, met de INPUT LEVEL knop het sampling niveau. Draai het langzaam naar rechts totdat het niveau geschikt is. De “niveau meter” in de display geeft het niveau van het signaal aan.



N.B.

Als het trigger niveau hoger is dan hetingangssignaal wordt het signaal niet opgenomen. (Zie, voor meer informatie, het vierkante gedeelte “Trigger Level” hieronder, op pagina 71.)

Normaal hoeft het trigger niveau niet ingesteld te worden (hierboven getoond). U kunt, als u wilt, de instelling wijzigen. Zie, voor meer informatie het vierkante gedeelte “Trigger Level” hieronder.



Leidraad voor sampling

• Aansluitingen:

Let er op, als u een microfoon gebruikt, dat deze is aangesloten op de MIC jack en niet op de LINE IN jack. Als u een microfoon op de LINE IN aansluit dan beschadigt de DJX niet; echter, is onmogelijk om een opgenomen signaal te krijgen (het microfoon niveau is te laag).

• Feedback vermijden:

Let er op, om feedback te vermijden, dat de microfoon niet in de richting van de luidsprekers is gericht en deze op een redelijke afstand staat.

• Sample start punten:

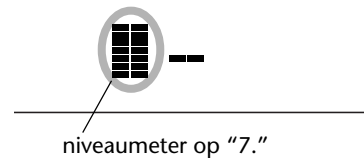
Neem uw sample zo dicht mogelijk bij het bedoelde startpunt op, aangezien dit later niet gewijzigd kan worden. Bijvoorbeeld, als u een vier-tel ritmische frase sampled van een CD, speel door tot de selectie (en pauzeer het) zodat als u op PLAY drukt, de frase vanaf het begin van de maat speelt.

De trigger niveau instelling kan met dit ook helpen, aangezien het sample recording op standby stelt totdat er een sterk genoeg signaal (b.v., de eerste tel van een frase) binnenkomt om het opnemen te starten. (Zie "Trigger Level" hieronder.)

• Juiste niveau's:

In het algemeen, wilt u een signaal zo perfect mogelijk opnemen — luid genoeg om op te nemen en juist te kunnen beluisteren, maar zacht genoeg om clipping en vervorming te vermijden. De niveau meter in 8 balken in hoogte; probeer het ingangssignaal tot een maximum van 7 balken houden.

Signaal pieken die soms de meter op 8 brengen



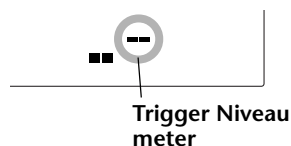
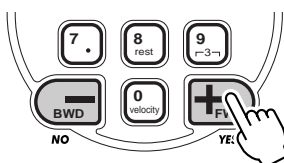
kunnen nog steeds resulteren in een juiste opname. U moet, alhoewel, vermijden dat het signaal niet de meter naar "8" vasthoudt (tenzij u een zorgvuldig vervormt geluid wilt). Laat ook u oren oordelen — breng, als u een vervorming in het signaal hoort, het ingangsniveau omlaag.

• Tegelijkertijd MIC en LINE IN gebruiken:

De beide MIC en LINE IN ingangen kunnen tegelijkertijd voor sampling gebruikt worden. Het geheim om uw stem met een lijningang te mixen is dat uw lijngeluidsbron een uitgangsbetiening bevat (b.v., CD speler) — in dit geval kunt u de balans tussen de line geluidsbron en de zanger(es) wijzigen, gebruik dan de INPUT LEVEL knop op de DJX om het algemene niveau de bedienen.

Trigger Niveau

Eigenlijk start de DJX niet onmiddellijk met samplen als er op de de START/STOP knop gedrukt wordt (in stap #5). Als de START/STOP knop wordt ingedrukt, wacht de DJX op een signaal van een geschikt niveau (ingesteld door het trigger niveau). Als het zo'n soort signaal hoort begint de sampling. Stel het trigger niveau in met de +/- knoppen of met het numerieke toetsenbord. Druk op de + knop om het trigger niveau te verhogen en druk de - knop om het te verlagen.

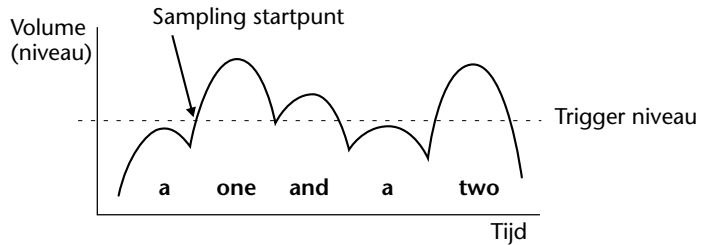


Hoe hoger het trigger niveau, hoe luider het signaal moet zijn om het (trigger) sampling te starten.

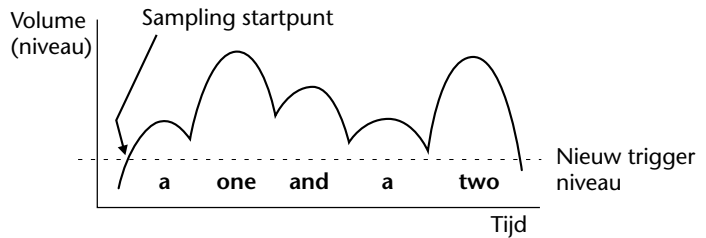
N.B.

U kunt direct het standaard niveau opvragen door de beide +/- knoppen tegelijkertijd in te drukken. Om beter te begrijpen

hoe het trigger niveau werkt, laten we een specifiek voorbeeld bekijken — sampling van de frase “a one and a two.” In deze frase, zijn “one” en “two” luider dan de andere woorden.



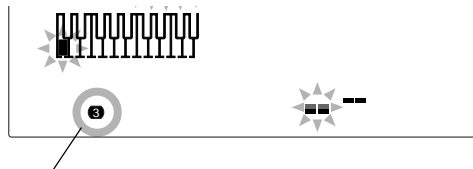
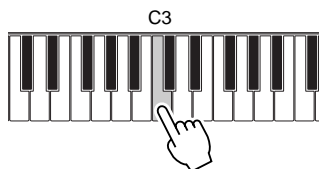
Aangezien de eerste “a” zachter is dan het trigger niveau, start feitelijk de DJX het samplen niet met het woord “one.” Als u wilt dat frase vanaf het eerste woord wordt ge-sampled, moet het trigger niveau lager ingesteld worden.



Met deze nieuwe trigger niveau instellingen wordt de gehele frase ge-sampled. Let er echter op dat u het trigger niveau niet te laag instelt, of anders kan het samplen beginnen door een toevallig of een geluid van buitenaf (zoals ademhalende geluiden, het aanraken van microfoon, enz.).

4 Sla een toets aan waaraan de sample moet worden toegewezen.

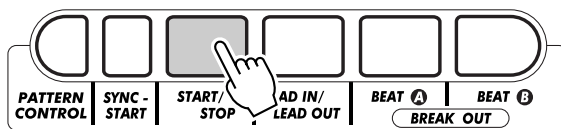
Sla de gewenste toets aan op het toetsenbord.



De nummers linksonder in de display geven het oktaaf van de geselecteerde toets aan.

5 Stel sampling op standby.

Druk op de START/STOP knop. Dit start feitelijk niet de sample opname — sampling start als er een audio signaal ontvangen wordt.

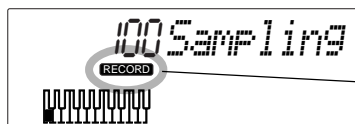


Sampling standby:



Microphone icoon geeft sample opname aan.

Tijdens sampling:



RECORD indicatie blijft branden tijdens werkelijke sampling.

N.B.

Als u op de START/STOP knop drukt (om het samplen te starten) zonder eerst een toets aan te slaan, een “Sel. Key” verschijnt kort, om u er aan te herinneren dat u een toets moet selecteren.

N.B.

Als u niet handmatig de sampling handeling stopt in stap #6 hieronder, stopt de DJX automatisch na ongeveer drie seconden (als de helft van het beschikbare geheugen wordt gebruikt).

6 Het samplen stoppen.

Druk op de START/STOP knop om samplen te stoppen. De hoeveelheid van de overgebleven beschikbare opnametijd wordt getoond in percentages in de display ("100" is het maximum):

Beschikbare opnametijd (percentage).



N.B.

Let er op onmiddellijk te stoppen aan het einde van het geluid. Het opnemen van extra onbruikbaar geluid vermindert de hoeveelheid beschikbaar geheugen voor extra samples.

Het sampling geheugen capaciteit

De DJX bevat geheugenruimte voor 6 seconden samplen. Tot 12 aparte samples kunnen er opgenomen worden. (Zie, voor meer informatie over extra samples, pagina 74.)

Hieronder zijn sommige voorbeeld percentages opgesomd die de resterende beschikbare opnametijd met de corresponderende werkelijke tijd (in seconden) afbeelden.

Let er op dat alhoewel er totaal zes seconden beschikbaar zijn voor sampling, niet één sample langer kan zijn dan drie seconden. (De DJX stopt automatisch na drie seconden samplen.)

Als er geen beschikbare opnametijd meer is, verschijnt de volgende display verschijnt:

Als alle twaalf beschikbare samples zijn opgenomen (zelfs als er nog steeds beschikbare opnametijd is), verschijnt de volgende display:

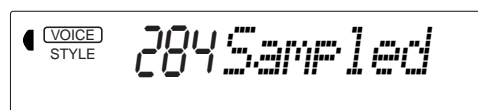
% Vrij	Beschikbare Tijd (ong.)
100	6 seconden
80	4.8 "
75	4.5 "
50	3.0 "
25	1.5 "
10	0.6 "

Mem Full

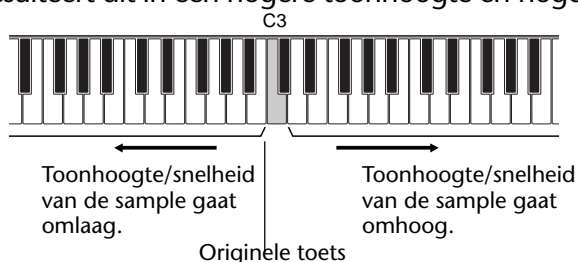
Bank Full

7 De Sampling mode verlaten.

Druk nog een keer op de RECORD knop (in het DIGITAL SAMPLING gedeelte). Voice #284 ("Sampled") wordt automatisch geselecteerd om te bespelen.



Draai de INPUT LEVEL knop naar zijn minimum (of koppel de MIC of LINE IN input los) en stel de MASTER VOLUME dial geschikt in voor het bespelen van de voice. U zult wel merken dat de toonhoogte en snelheid van de sample het toetsenbord "volgt": slaat u toetsen aan lager dan het origineel dan resulteert dat is een lagere toonhoogte en een langzamere snelheid; bespeelt u hogere toetsen dan resulteert dit in een hogere toonhoogte en hogere snelheid.



PAS OP

Verlies van spanning betekent verlies van de samples!

Net zo lang als de AC adaptor blijft aangesloten (of een werkende set batterijen is geïnstalleerd), houdt de DJX de sample data vast, zelfs als de STAND BY/ON knop uitstaat. Alhoewel als de spanning voor enige reden dan ook weg valt is alle data verloren. (In dit geval wordt de originele fabriek samples automatisch opnieuw geladen naar voice #284.) Let er op om alle belangrijke samples te bewaren, door het gebruik van de Sampling Data Bulk Dump functie (pag. 97).

Een sample wissen

U kunt ieder sample die u heeft opgenomen wissen. Om dit te doen:

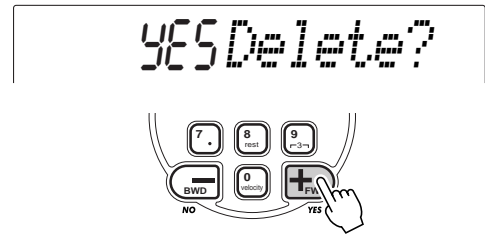
1 Ga naar de Sampling mode.

Druk op de RECORD knop (in het DIGITAL SAMPLING gedeelte).

2 Sla de originele toets van de sample aan.

3 Wis de sample door het indrukken van de +/-FWD knop.

Druk, op de "Delete?" prompt in de display, op de +/-FWD knop om werkelijk de sample te wissen.



"End" verschijnt kort in de display, alvorens naar de handeling terug te keren

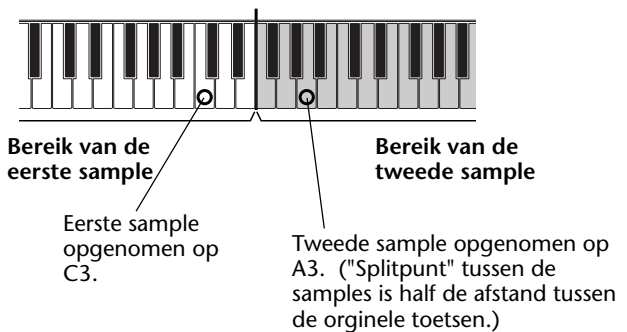
Druk, als u onoplettend de toets met een sample die u wilt bewaren heeft aangeslaan, op de -/BWD knop om te annuleren.

Extra samples opnemen

De DJX bevat ruimte voor een totaal van twaalf samples. Het opnemen van extra samples is erg makkelijk. Volg dezelfde stappen als u heeft gedaan voor de eerste sample, maar selecteer een verschillende toets in stap #4.

N.B.

Extra samples worden afgebeeld op het toetsenbord zodat er een gelijke verdeling in ruimte is tussen de samples. Bijvoorbeeld, als u één sample heeft opgenomen op C3 en vervolgens een nieuwe sample op A3 heeft opgenomen, worden deze samples afgebeeld in het toetsenbord op deze manier:

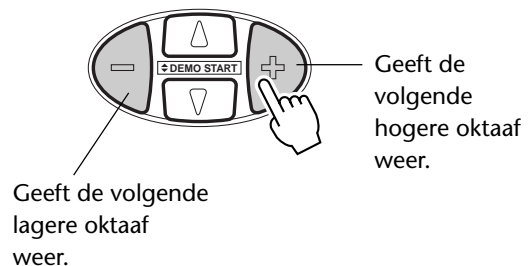
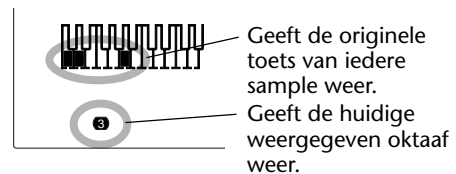


HOT TIPS

• Vergeten waar uw samples zijn?

Als u verschillende samples heeft opgenomen, kan het moeilijk zijn om te onthouden waar u ze heeft opgenomen. Met de DJX kunt u gemakkelijk controleren waar de originele toets van iedere sample is.

Iedere originele toets is donker in de display. Aangezien er niet genoeg ruimte in de display is om het gehele toetsenbord te tonen, wordt iedere octaaf apart getoond (aangegeven aan de onderkant door een nummer). Met de OVERALL +/- knoppen kunt u door de octaven wandelen.



SAMPLE BEWERKING

De DJX bevat ook een paar simpele maar krachtige bewerkings-hulpmiddelen. Deze bevatten het instellen van het eindpunt van een sample en het creëren van loops.

Het Eindpunt instellen

In dit gedeelte leert u hoe het eindpunt in te stellen van een opgenomen sample. Het eindpunt bepaald hoeveel van een sample wordt afgespeeld iedere keer als u een toets aanslaan. Er zijn drie verschillende resoluties — Coarse, Mid en Fine — beschikbaar om u te verplaatsen in de sample data als u het gewenste of beste eindpunt zoekt.

N.B.

Let er op dat het instellen van het eindpunt vroeger dan het werkelijke einde van de sample niet de werkelijke lengte van de sample wijzigt of enige data van de sample wist — het wijzigt alleen de manier waarop de sample wordt afgespeeld.

FAST ▶▶
▶TRACK

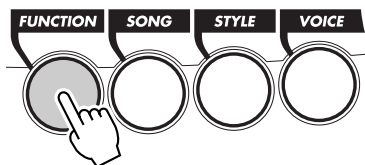
- 1 Ga naar de Sampling mode.
- 2 Roep de Sample Editing functies op. (Druk op de FUNCTION knop.)
- 3 Selecteer de gewenste sample (wave). (Speel een willekeurige toets in het sample's bereik.)
- 4 Stel de sample in voor het "one shot" afspelen.
- 5 Wijzig het eindpunt. Gebruik, indien nodig, verschillende bewerkingsresoluties.
- 6 Verlaat de Sampling mode.

1 Ga naar de Sampling mode.

Druk op de RECORD knop (DIGITAL SAMPLING).

2 Roep de Sample Editing functies op.

Druk op de FUNCTION knop.



De Sample Editing functies bevatten:

- Wave Select
- Loop / One Shot
- End Point Coarse (1/16)
- End Point Mid (1/256)
- End Point Fine (1/4096)

Met de OVERALL ▲/▼ knoppen kunt u tussen deze selecteren.

N.B.

De Sample Editing functies kunnen niet geselecteerd worden als er nog geen samples zijn opgenomen. (de foutmelding "No Data" verschijnt in de display.)

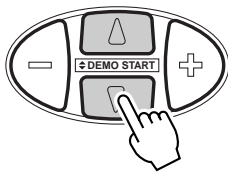
3 Selecteer de gewenste sample (wave).

Speel een willekeurige toets in het sample bereik. Als u eenmaal de gewenste sample heeft gevonden vermijdt het spelen van andere toetsen en ga door naar stap #4.

4 Stel de sample in voor het "one shot" spelen.

Met de One Shot instelling, zoals de naam suggereert, kunt u de sample éénmaal afspelen iedere keer als u de toets aanslaat. Om dit te doen:

- 1) Selecteer met de OVERALL ▲/▼ knoppen de Loop / One Shot functie.



- 2) Wijzig, indien nodig, met de OVERALL +/- knoppen de instelling. (Voor One Shot, moet dit ingesteld worden op "no.")

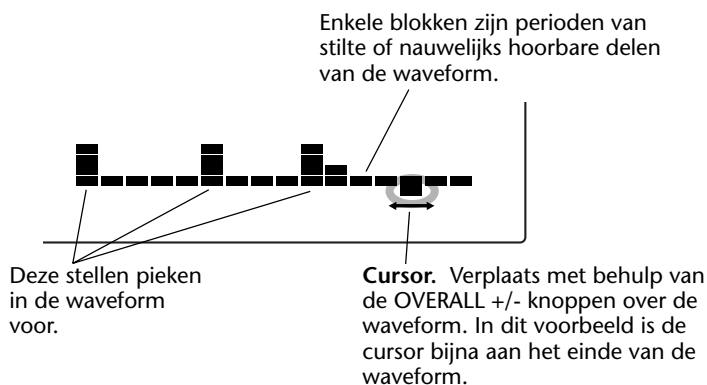
5 Wijzig het eindpunt.

De DJX bevat drie verschillende bewerkingsresoluties: Coarse, Mid en Fine. Door deze samen te gebruiken is het erg makkelijk om precies het eindpunt te lokaliseren waar u het afspelen van de sample wilt stoppen. Om dit te doen:

- 1) Selecteer de Coarse (1/16) bewerkingsresolutie (met de OVERALL ▲/▼ knoppen.)

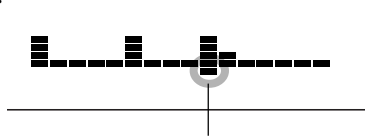


Een ruwe afbeelding van de gehele sample waveform verschijnt aan de rechteronderkant in de display:



2) Verplaats de cursor over de waveform met behulp van de OVERALL +/- knoppen.

De cursor positie bepaalt het eindpunt — het punt waarop het afspelen van de sample stopt. Ieder geluid achter de cursor wordt niet afgespeeld.



De cursor is op de derde piek in de waveform. (Het afspelen van de sample stopt op dit nieuwe geselecteerde punt.)

3) Speel op het toetsenbord en luister naar de bewerkte sample.

Herhaal dit net zo vaak als nodig — sla een toets aan, luister en ga verder met het verplaatsen van de cursor, wijzig het eindpunt totdat u tevreden bent.

In het algemeen is het beter om lagere toetsen van de sample te aan te slaan, aangezien de voice hierdoor langzamer af gaat spelen — dit maakt het makkelijker om het gewenste eindpunt te lokaliseren. Als u de lokatie niet precies kunt lokaliseren, ga dan door naar stap 4).

4) Selecteer een meer gedetailleerde resolutie en herhaal stap 2) en 3) hierboven.

De beste manier om het eindpunt te wijzigen is het gebruik van de drie resoluties in de gegeven volgorde: 1) Coarse, 2) Mid, 3) Fine. Als u eenmaal zo dicht mogelijk als mogelijk bij het gewenste eindpunt in Coarse bent gekomen, selecteer Mid (met de OVERALL ▲/▼ knoppen), dan verplaats de cursor met de OVERALL +/- knoppen.

Hier is een voorbeeld waveform zoals gezien in de Mid resolutie:



De display is een vergroting van het blok die we geselecteerd hebben in stap 2). Het toont alleen het begin deel van de derde piek in ons voorbeeld. (Zie, voor meer details over de Coarse, Mid en Fine resoluties, het vierkante gedeelte "Over de resolutie instellingen" op pagina 79.)

U zult ook wel merken dat de cursor terug is gekeerd naar de rechter (einde) van de sample. Dit gebeurt als u voor de eerste keer een verschillende resolutie selecteert in een bewerkingsessie.

N.B.

Let er op dat u iedere keer als u een nieuwe cursor/ eindpunt instelling wilt selecteren de toets moet indrukken en loslaten.

6 De Sampling mode verlaten.

Druk nog een keer op de RECORD knop (DIGITAL SAMPLING). Uw nieuwe eindpunt instelling wordt automatisch bewaard en wordt iedere keer opgeroepen als u de sampled voice (#284) selecteert.

Herhaal, om andere samples in de voice te bewerken, de gehele handeling hierboven.

Loops Creëren

Looping is één van de meest opwindende en bruikbare applicaties van Digital Sampling. Als u een loop creëert kunt u een sample voor een onbepaalde tijd herhalen, door een toets in te houden.



- 1 Ga naar de Sampling mode.
- 2 Roep de Sample Editing functies op. (Druk op de FUNCTION knop.)
- 3 Selecteer de gewenste sample (wave). (Speel een willekeurige toets in het sample bereik.)
- 4 Stel de sample in voor het "loop" afspelen.
- 5 Wijzig het eindpunt. Gebruik verschillende bewerkingsresoluties indien nodig.
- 6 Verlaat de Sampling mode.

1 Ga naar de Sampling mode.

Druk op de RECORD knop (DIGITAL SAMPLING).

2 Roep de Sample Editing functies op.

Druk op FUNCTION knop.

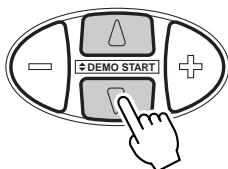
3 Selecteer de gewenste sample (wave).

Speel een willekeurige toets in het sample bereik. Als u de gewenste sample heeft gevonden speel dan geen andere toetsen en ga door met stap #4.

4 Stel de sample in voor het "loop" spelen.

Met de Loop instelling, zoals de naam suggereert, kunt u de sample herhaaldelijk afspelen als een toets wordt vastgehouden. Om dit te doen:

- 1) Selecteer met de OVERALL ▲/▼ knoppen de Loop / One Shot functie.



2) Wijzig, indien nodig, met de OVERALL +/- knoppen de instelling.
(Dit moet, voor Loop, worden ingesteld op "YES.")

5 Wijzig het eindpunt.

Deze handeling is hetzelfde als in stap #5 van "Instellen van het Eindpunt" hierboven.

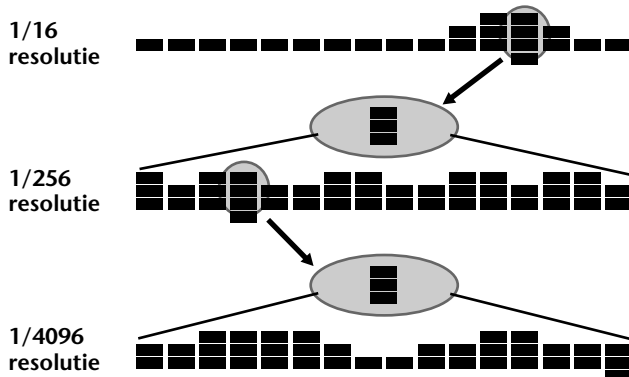
6 De Sampling mode verlaten.

Druk nog een keer op de RECORD knop (DIGITAL SAMPLING). Uw nieuwe loop en eindpunt instellingen worden automatisch bewaard en worden iedere keer opgeroepen als u de sampled voice (#284) selecteert.

Herhaal, om andere samples in de voice te bewerken, de gehele handeling hierboven.

Over de resolutie instellingen

De coars (1/16) instelling toont de gehele opgenomen sample. De Mid (1/256) en de Fine (1/4096) instellingen zijn achtereenvolgend 16-kracht microscopen waarmee u een gewenst blok kunt vergroten — hierdoor kunt u precies het eindpunt instellen.

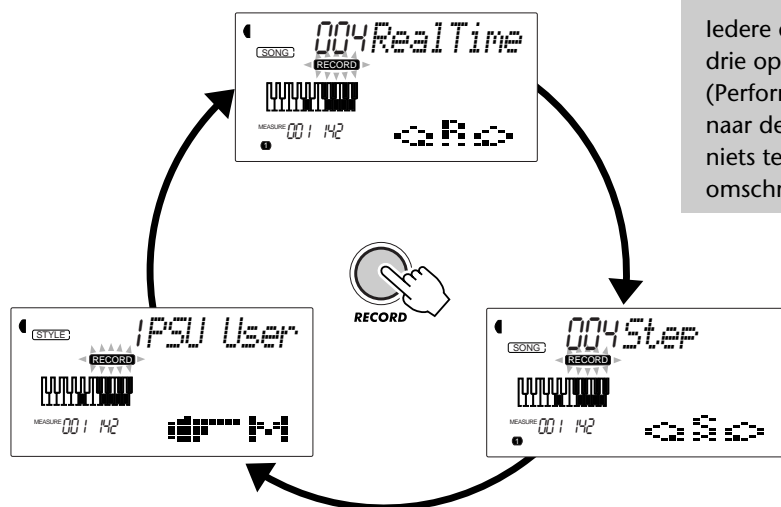


Ieder blok in Coarse is opgedeeld in 16 blokken en wordt weergegeven zoals in de Mid resolutie.

Evenzo wordt ieder blok in de Mid opgedeeld in 16 blokken en wordt weergegeven als in de Fine resolutie.

SONG OPNAME

De DJX bevat een krachtige en gemakkelijk te gebruiken opname functie waarmee u alles wat u speelt op het toetsenbord kunt opnemen — gebruikmakend van zes verschillende tracks — om zo uw eigen complete composities te creëren. Tot drie user songs kunnen worden opgenomen en bewaard. Er zijn twee opname modes: **Realtime** en **Step**.



Iedere druk op de RECORD knop voert u door de drie opname modes — Realtime, Step en PSU (Performance Setup) - alvorens terug te gaan naar de normale toestand. (De PSU mode heeft niets te maken met Song opname; ze worden omschreven op pagina 56.)

Realtime opname is gelijk aan het gebruik van een tape recorder; wat u op het toetsenbord speelt wordt rechtstreeks opgenomen als u het speelt. Als u opvolgende delen in andere tracks opneemt kunt u het eerder opgenomen deel horen tijdens het opnemen van een nieuwe track.

Met Step opname kunt u de noten individueel invoeren. Het is als zodanig gelijk aan het schrijven van noten op muziekpapier; elke noot wordt voor noot ingevoerd.

Iedere methode heeft zijn eigen voordelen en toepassingen. Stap opname is bijzonder precies en handig bij het invoeren van noten wiens plaats, ritmische waarde en velocity vastgelegd of consequent zijn — zoals individuele drumgedeelten in een ritme patroon, of enkele noten in een syncopisch basgedeelte. Het is bovendien een exacte methode bij het opnemen van snelle of complexe passages die moeilijk of onmogelijk

zijn om realtime op te nemen. Realtime opnamen aan de andere kant, “vangt” het beste het natuurlijke gevoel van uw spel, aangezien u speelt en tegelijkertijd hoort wat u opneemt.

Welke methode u gebruikt hangt gedeeltelijk af van het soort van muziek u wilt creëren en gedeeltelijk van uw eigen voorkeuren. U kan zelfs beide methoden gebruiken in een compositie. U kunt bijvoorbeeld realtime een basis song bruggetje op track 1 opnemen en vervolgens de “preciese” gedeelten op andere plekken in de compositie Step opnemen (en zelfs misschien track 1 opnieuw opnemen, als alle andere gedeelten klaar zijn). Zo kunt u ook basisriffs en patronen step opnemen en vervolgens melodieën en verfraaiingen in realtime aanbrenen.

N.B.

Let er op dat alle opneemhandelingen data “vervangt”. Met andere woorden, als u een track opneemt in een track die al opgenomen data bevat, dan wordt alle vorige opgenomen data in de track gewist en vervangen door de nieuwere opgenomen data.

EEN USER SONG OPNEMEN – REALTIME OPNAME

FAST ►► ►TRACK

- 1** *Maak alle gewenste DJX instellingen.*
- 2** *Selecteer de Realtime Record mode. (Druk op de RECORD knop.)*
- 3** *Selecteer een User song voor opname (met het numerieke toetsenbord).*
- 4** *Selecteer een track nummer (Met de SONG MEMORY buttons).*
- 5** *Start de opname (Door het spelen op het toetsenbord of door op de START/STOP knop te drukken).*
- 6** *Stop de opname. (Druk, als u klaar bent, op de START/STOP knop.)*
- 7** *Luister naar uw nieuwe opname (door op de START/STOP knop te drukken).*
- 8** *Het opnemen naar andere tracks, indien gewenst. (Herhaal stap #4 - #7 hierboven.)*
- 9** *De Record mode verlaten. (Druk op de RECORD knop.)*

De data die kan worden opgenomen naar normale (melodie) tracks:

- Noot aan/uit
- Velocity
- Main voice instellingen (Voice Nummer*, Volume*, Oktaaf, Pan*, Reverb Send Level, Chorus Send Level, DSP Send Level)
- Dual voice instelling (Voice Nummer*, Volume*, Oktaaf, Pan*, Reverb Send Level, Chorus Send Level, DSP Send Level)
- Reverb aan/uit, Reverb Type*
- Chorus aan/uit, Chorus Type*
- DSP aan/uit, DSP Type*
- Arpeggiator aan/uit, Arpeggiator Type*, Arpeggiator Snelheid*
- Sustain aan/uit
- BPM (Tempo)*, Time Signature* (als er niet van zulke data in de akkoorden track aanwezig is)

Data die kan worden opgenomen naar de Akkoorden track:

- Stijl nummer*
- Akkoord wijzigingen en timing
- Gedeelte wijzigingen (Lead In, Beat A/B, enz.) en timing
- Pattern Volume*
- BPM (Tempo), Time Signature*

** Deze instellingen kunnen slechts eenmaal opgenomen worden aan het begin van een song; andere instellingen kunnen gewijzigd worden in het midden van een song.*

1 **Maak alle gewenste DJX instellingen.**

Alvorens u echt begint op te nemen, dient u een aantal instellingen voor de song te maken — zoals een stijl, het instellen van de BPM (Tempo) en het selecteren van een voice. (Zie pagina's 44, 41, and 24.)

Door een stijl te selecteren kunt u de geavanceerde pattern onderdelen als onderdelen van uw song gebruiken. Op deze manier hoeft u alleen maar akkoorden aan te slaan waarop de DJX automatisch de overeenkomstige bas- en akkoordbegeleiding creëert. (Zie voor meer informatie over automatische begeleiding pagina 44.)

Stel, indien gewenst, ook andere instellingen in. Zie de lijst hierboven voor instellingen die in een song kunnen worden opgenomen.

2 Selecteer de Realtime Opname mode.

Druk, indien nodig, op de RECORD knop tot "RealTime" in de display verschijnt.

RECORD indicatie knippert even, daarna blijft deze opgelicht om aan te geven dat de opname standby staat.



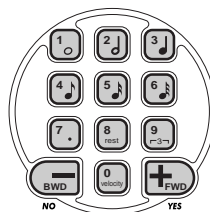
N.B.

Realtime en Step opnamen kunnen samen worden gebruikt in dezelfde song, maar niet in dezelfde track.

3 Selecteer een User song voor opname.

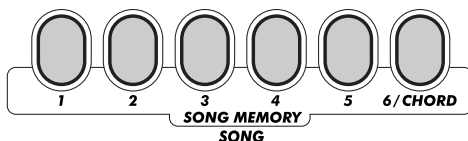
Selecteer met het numerieke toetsenbord de gewenste song: User 1 (004), User 2 (005), of User 3 (006).

User songnummers kunnen op dezelfde manier geselecteerd worden als de voices (zie pagina 25). U kunt met het numerieke toetsenbord direct het songnummer invoeren, met de +/- knoppen kunt u omhoog en omlaag door de songs lopen, en u kunt drukken op de SONG knop om door de songnummers te lopen.



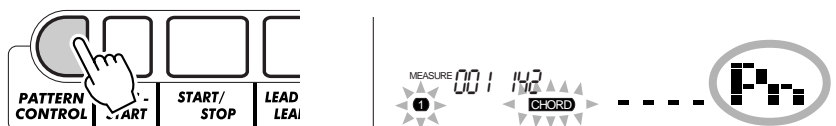
4 Selecteer een track nummer.

Druk op de SONG MEMORY knop die correspondeert met de gewenste track. (Deze stap is optioneel; de DJX selecteert automatisch de eerste beschikbare track. Als er geen songdata beschikbaar is wordt automatisch track 1 geselecteerd.)



Opnemen in de Akkoord Track

Een speciale Akkoord track is beschikbaar voor het opnemen van pattern data. Deze wordt automatisch opgenomen in de Akkoord track (track 6). Druk, om de Akkoord track te selecteren en de Pattern aan te zetten, op de PATTERN CONTROL knop.



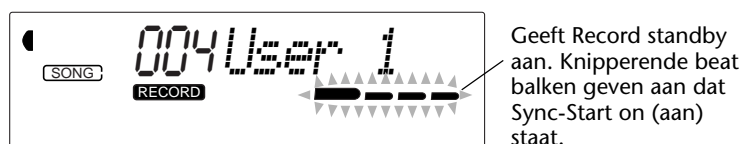
U kunt ook tegelijkertijd één van de melodie tracks (1 - 5) en de Akkoord track (6) opnemen.

N.B.

Als de begeleiding al uitstaat alvorens u naar de Opname mode gaat, dan wordt de akkoordtrack automatisch geselecteerd.

5 Start opnemen.

Als de "RECORD" indicatie stopt met knipperen en de beatbalken en de tracknummers beginnen te knipperen, kunt u het opnemen starten door op het toetsenbord te spelen (of door op de START/STOP knop te drukken).



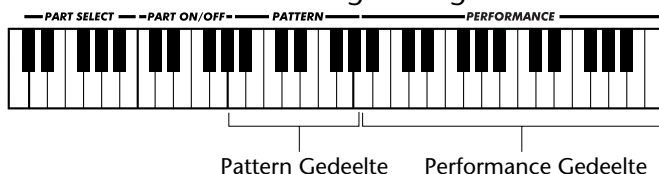
N.B.

Deze functie kan ook worden bediend met een aangesloten voetschakelaar. (Zie pagina 21.)

Druk, als u uw gedeelte wilt oefenen alvorens op te nemen, op de SYNC-START knop om Sync-Start uit te zetten. Druk, na het oefenen, nog een keer op de SYNC-START om deze weer aan te zetten.

Wanneer de Akkoord track opnemen

Sla, terwijl Sync-Start aanstaat, de eerste akkoorden van de song aan in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord. De begeleiding begint automatisch en u kunt gaan opnemen, door akkoorden in de maat met de begeleiding aan te slaan.



Druk, als u de opname op dit punt wilt annuleren, nog een keer op de RECORD knop.

6 Stop de opname.

Druk, nadat u klaar bent met het spelen van het gedeelte, op de START/STOP knop.

7 Naar uw nieuwe opname luisteren.

Druk, om de song vanaf het begin te spelen, nog een keer op de START/STOP knop. Het afspelen stopt automatisch aan het einde van de song, en wanneer de START/STOP knop nog een keer wordt ingedrukt.

8 Opnemen op een andere gewenste track. indien gewenst.

Herhaal, om dit te doen, de stappen #4 - #7 hierboven. Let er op dat wanneer u op de SONG MEMORY knop drukt die correspondeert met de gewenste track, het tracknummer in de display knippert.

9 De Opname mode verlaten.

Druk op de RECORD knop.

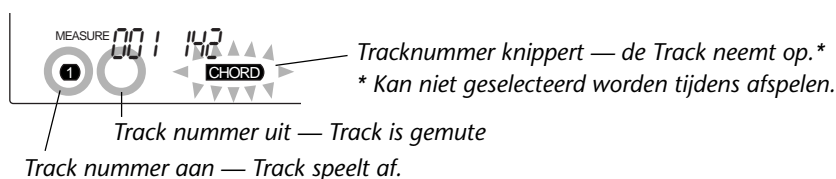
HOT TIPS

Extra Handelingen

Tracks mute'n Tijdens Het Afspelen

Als de opname op enable staat, kunt u naar wens verschillende tracks mute'n (tijdelijk uitschakelen). Dit is handig als u, tijdens het opnemen, een bepaalde track, en geen anderen, duidelijk wilt horen. U kunt ook mute'n tijdens het afspelen. Druk, om te mute'n, op de corresponderende SONG MEMORY knop, herhaaldelijk indien nodig, totdat het gewenste tracknummer in de display uitstaat.

Met iedere druk op een SONG MEMORY knop (als het afspelen is gestopt) loopt u door de volgende instellingen:



Opnieuw opnemen van een Track

Als u een fout heeft gemaakt en u wenst een track opnieuw op te nemen:

Druk, herhaaldelijk indien nodig, op de corresponderende SONG MEMORY knop totdat het gewenste track nummer in de display knippert (Geeft aan dat de opname van die track op standby staat). Aangezien dit de Sync-Start uitzet, moet u op de SYNC-START knop drukken om Sync-Start opnieuw aan te zetten, vervolgens de opname starten (zoals is uitgelegd in stap #5 hierboven). Nu kunt u op START/STOP knop drukken om de opname te starten.

Een enkele Track Wissen

Als u één enkele track wilt wissen zonder de gehele song te wissen (in de Song Clear handeling, pagina 91). (Dit kan alleen in een melody track gebruikt worden):

- 1) Druk op de RECORD knop.
- 2) Selecteer de gewenste track (Met de corresponderende SONG MEMORY knop).
- 3) Druk éénmaal op de START/STOP knop om de opname te starten en nog een keer om te stoppen (zonder op de toetsen te drukken). Dit wist alle overige data en creëert een lege track.

EEN USER SONG OPNEMEN – STEP OPNAME

FAST ▶▶
▶TRACK

- 1 **Maak alle gewenste DJX instellingen.**
- 2 **Selecteer de Step Record mode.** (Druk op de RECORD knop.)
- 3 **Selecteer een User song voor opname** (met het numerieke toetsenbord).
- 4 **Selecteer een track nummer** (met de SONG MEMORY knoppen).
- 5 **Start het opnemen.** (Voer individuele noten en rustpunten in; zie pagina 86.)
- 6 **Luister naar uw nieuwe opname** (druk op de START/STOP knop).
- 7 **Neem naar een andere track op indien gewenst.** (Herhaal stap #4 - #6 hierboven.)
- 8 **De Record mode verlaten.** (Druk op de RECORD knop.)

De Data die kan worden opgenomen naar normale (melodie) tracks:

- Noot aan/uit
- Velocity**
- Main voice instellingen (Voice Nummer*, Volume*, Octave, Pan*, Reverb Send Level*, Chorus Send Level*, DSP Send Level*)
- Dual voice instellingen (Voice Nummer*, Volume*, Octave, Pan*, Reverb Send Level*, Chorus Send Level*, DSP Send Level*)
- Reverb aan/uit, Reverb Type*
- Chorus aan/uit, Chorus Type*
- DSP aan/uit, DSP Type*
- BPM (Tempo)*, Time Signature* (als er niet zulke data in de Akkoorden track aanwezig is)

Data die kan worden opgenomen naar de Akkoorden track:

- Style nummer*
- Akkoord wijzigingen en timing
- Gedeelte wijzigingen (Lead In, Beat A/B, enz.) en timing
- Pattern Volume*
- BPM (Tempo), Time Signature*

* Deze instellingen kunnen eenmaal worden opgenomen aan het begin van een song; andere instellingen kunnen gewijzigd worden in het midden van een song.

** Alle noten worden met dezelfde velocity ingevoerd; alhoewel dit op verschillende manieren gewijzigd kan worden met de Velocity Curve functie (pagina 90).

1 Maak alle gewenste PortaTone instellingen.

Deze handeling is hetzelfde als die bij Realtime opnemen (pagina 81).

2 Selecteer de Step Record mode.

Druk, herhaaldelijk indien nodig, op de RECORD knop, tot "Step" in de bovenkant van de display verschijnt.



RECORD indicatie knippert even, daarna blijft deze opgelicht op te laten zien dat de opname standby staat.

N.B.

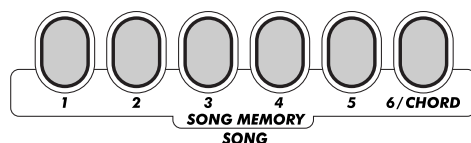
Realtime en Step opnemen kunnen beiden gebruikt worden in dezelfde song, maar niet in dezelfde track.

3 Een User song selecteren voor opname.

Deze handeling is hetzelfde als bij Realtime opnamen (pagina 82).

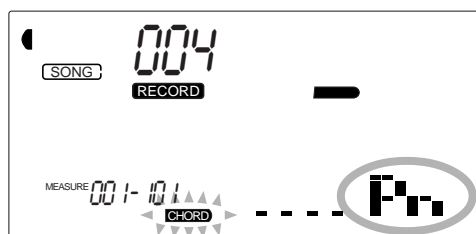
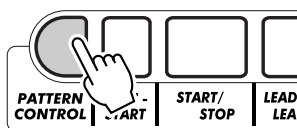
4 Selecteer een track nummer.

Druk op de SONG MEMORY knop die correspondeert met de gewenste track. (Deze stap is optioneel; de DJX selecteert automatisch de eerste beschikbare track. Als er geen song data is wordt automatisch track 1 geselecteerd.)



Opname naar de Akkoord Track

Een speciale Akkoord track is beschikbaar voor het opnemen van pattern data. Dit wordt automatisch opgenomen op de Akkoord track (track 6). Druk, om de Akkoord track te selecteren en de pattern aan te zetten, op de PATTERN CONTROL knop.



5 Opname starten.

Als de RECORD indicatie stopt met knipperen en het tracknummer begint te knipperen, dan kunt u het opnemen starten. Neem elke noot (of akkoorden) individueel op zoals hieronder omschreven:

Noten opnemen

- 1) Selecteer de gewenste positie in de song (maat/tel) met de +/- knoppen. (Iedere druk op de knop brengt u één tel voor- of achterwaarts.)
 - 2) sla de gewenste toets of toetsen aan. (De nootnaam wordt getoond in de bovenkant van de display.)
- Als u akkoorden in de Akkoorden track opneemt, moet u even kijken of de begeleiding aanstaat, en waarop u het gewenste akkoord aan kunt slaan in het PATTERN gedeelte van het toetsenbord.

N.B.

• In tegenstelling tot Realtime opname, kunt u met Step opname alleen één track per keer opnemen; de akkoord track kan niet tegelijkertijd met een andere track worden opgenomen.

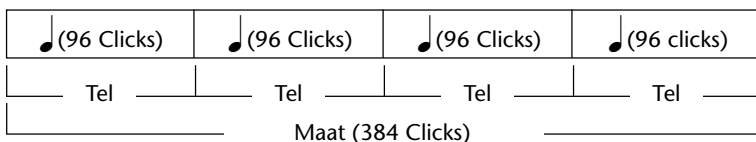
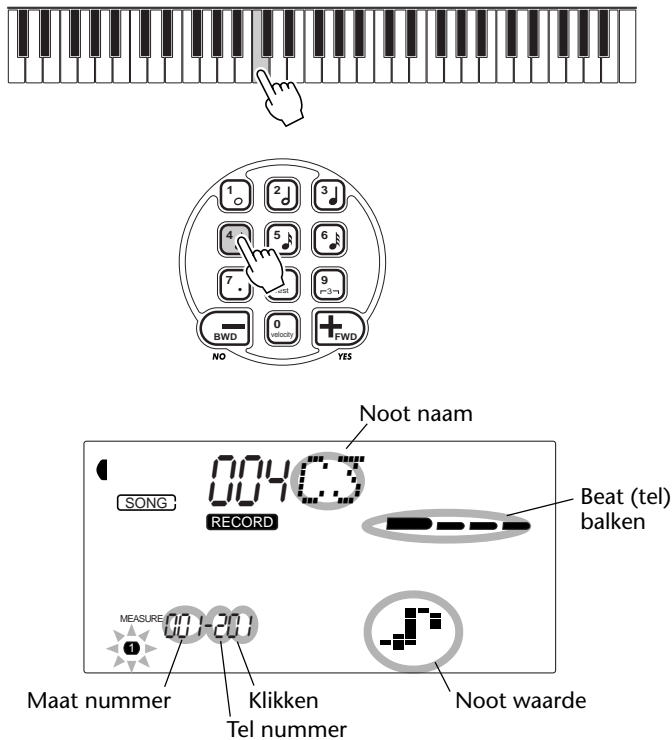
• Als de pattern al uitstaat alvorens de Record mode in te gaan, wordt de Akkoord track automatisch geselecteerd.

N.B.

Meer als één noot kan per keer worden opgenomen; alhoewel alleen de laatste ingedrukte noot verschijnt in de display.

3) Selecteer de noot (tijd) waarde met het numerieke toetsenbord. (De nootwaarde wordt weergegeven als een icoon in de display.)

Sla bijvoorbeeld een centrale C aan en druk de "4" knop in (1/8 noot).



De beat balken geven ook de huidige opnamepositie weer (als tel in de maat).

De noot wordt automatisch ingevoerd en Step opname verplaatst zich naar de volgende beschikbare positie. Bijvoorbeeld, als een hele noot aan het begin van de maat 1 wordt ingevoerd dan is de volgende positie het begin van maat 2.

U kunt, zoals hierboven al vermeld werd, met de +/- knoppen vooruit en achteruit door de track wandelen. Hiermee kunt u door de noten lopen, en deze beluisteren.

HOT TIPS

Extra Handelingen

Akkoorden en Secties in een Akkoordtrack opnemen:

1) Sla een akkoord aan in het begeleidingsgedeelte van het toetsenbord. ("Chord" en de akkoordnaam verschijnt in de display.)



Voer akkoorden op de normale manier in, zoals enkele noten of volle akkoorden. (Zie pagina 50.)

2) Selecteer een gedeelte door op de corresponderende knop te drukken. als u een Lead In of een Lead Out gedeelte hebt geselecteerd is de lengte bepaald en hoeft deze niet in stap 3 hieronder ingevoerd te worden.

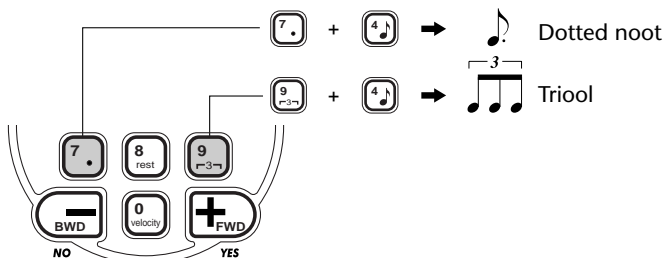
3) Selecteer de noot (tijd) waarde met het numerieke toetsenbord

4) Voer de extra akkoorden in door stap 1-3 hierboven te herhalen. (Een gedeelte selecteren in stap 2 is optioneel.)

Triplets en Dotted noten opnemen:

1) Druk, op de gewenste positie, op de corresponderende numerieke toetsenbord knop ("7" voor dotted of "9" voor triplets).

2) Druk op de numerieke toetsenbord knop voor de gewenste noot waarde.



Rustpunten opnemen:

- 1) Selecteer de gewenste positie in de song met de +/- knoppen.
- 2) Druk de "8" (rust) knop in op het numerieke toetsenbord.
- 3) Druk, als u een dot rust of een triool rust wilt opnemen, op de toegewezen numerieke toetsenbordknop ("7" voor dotted of "9" voor triolen).
- 4) Druk op het numerieke toetsenbordknop (1 - 6) die correspondeert met de gewenste rustwaarde. (De gespecificeerde rustwaarde verschijnt als een ikoon in de display.)



5) Neem, na het opnemen van de gewenste rust waarde(n), de volgende noot op.

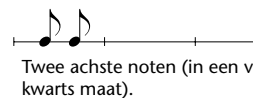
N.B.

• Het Lead In gedeelte kan alleen worden opgenomen aan het begin van een song.

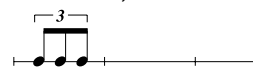
• Als een Lead Out gedeelte is geselecteerd kunnen er geen verdere noten worden opgenomen.

N.B.

Triolen zijn drie noten in een enkele tel — met andere woorden, één tel is opgedeeld in drie gelijke delen. Iedere noot (of rust) van een triool moet apart worden ingevoerd.



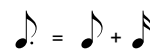
Twee achste noten (in een vier kwarts maat).



Drie achste noot triool (in een vierkwartsmaat).

N.B.

Dotted noten verlengen de lengte van een halve noot een half — met andere woorden, de lengte van een dotted noot is een achtste noot plus een zestiende noot.



HINT

Als u meer als twee of meer achtereenvolgende rusten invoert, kunt u met de + knop door de track wandelen (voor de gewenste aantal tellen rust). Dit bespaart u het probleem van herhaaldelijk invoeren van rusten als er meerdere tellen of maten stilte tussen de noten zitten.

6 Luister naar uw nieuwe opname.

U kunt de gehele step opgenomen track op ieder moment beluisteren door op de START/STOP knop te drukken. De track waar u op werkt speelt af (totdat deze gestopt wordt) en keert terug in Step opname naar de volgende positie.

Let er op, dat dit alleen de geselecteerde track afspeelt. Verlaat, om alle tracks van de song te beluisteren, de Step opname (druk op de RECORD knop) en druk op de START/STOP knop om het afspelen van de song te starten.

7 Het opnemen op een andere track.

Herhaal, om dit te doen, de stappen #4 - #6 hierboven. Let er op dat als u de SONG MEMORY knop indrukt die correspondeert met de gewenste track, het tracknummer in de display knippert.

8 De Record mode verlaten.

Deze handeling is het zelfde als stap #9 van opname (pagina 84).

Een Noot of Rust Vervangen

Als u een noot of rust wilt vervangen die u net heeft opgenomen, kunt u deze gemakkelijk vervangen door een nieuwe. Om dit te doen:

- 1) Selecteer de gewenste positie in de song met de +/- knoppen.
- 2) Sla de nieuwe toon aan op het toetsenbord (of de toegewezen rust waarde knop op het numerieke toetsenbord).
- 3) Voer een nieuwe noot waarde in op het numerieke toetsenbord. (Voer, indien gewenst, een dotted of een triool noot eerst in.)
- 4) Druk, op de "Delete?" prompt, de + knop. Druk, om te annuleren, op de - knop.

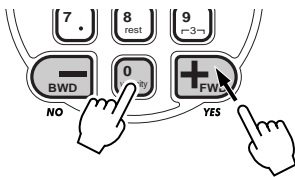
PAS OP

Deze handeling verwijdert alle vorige opgenomen noten die gevolgd wordt door de geplaatste noot. Let er op dat u alle volgende gewenste noten verwijdert alvorens de geselecteerde noten of rustpunten echt te vervangen.

Velocity Curves invoeren

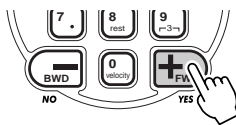
In Step opname, worden alle noten met dezelfde velocity of volume opgenomen. Gebruik, om een Step opgenomen track natuurlijker te laten klinken of sommige dynamische wijzigingen te creëren, de Velocity Curve functie.

- 1) Selecteer de eerste noot die beïnvloed moet worden door de Velocity Curve (met de +/- knoppen of het numerieke toetsenbord). Alle volgende noten worden velocity getransformeerd.
- 2) Houdt tegelijkertijd de VELOCITY knop ("0" op het numerieke toetsenbord) en druk + of - om de gewenste Velocity Curve te selecteren.



Geselecteerde Velocity Curve verschijnt als icoon in display.

- 3) Druk op de "Change?" melding op de + knop ("YES") om daadwerkelijk de geselecteerde Velocity Curve in te voeren, of druk op de - knop om de handeling te annuleren.



HOT TIPS

U kunt een Velocity Curve specificeren in het midden van een track ALVORENS het opnemen van de noten waarvan de Curve invloed heeft. Selecteer, om dit te doen, de laatste noot van de track (met de +/- knoppen) en voer vervolgens de gewenste Velocity Curve in. In dit geval wordt de Velocity Curve NIET aan de laatste noot toegevoegd maar aan alle daarop volgende ingevoerde noten.

Velocity Curve Tabel

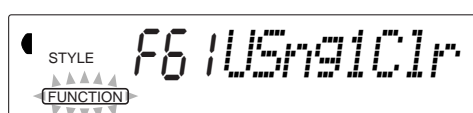
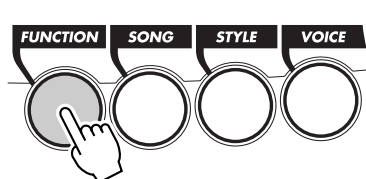
Display	Type/Omschrijving	Display	Type/Omschrijving
	Mezzoforte Dit stelt alle opvolgende noten in op een velocity waarde van 80.		Diminuendo 1 Dit creëert een twee maat diminuendo, beginnende met de huidige velocity op de geselecteerde noot en eindigend met een velocity verhoging van 40.
	Forte Dit stelt alle opvolgende noten in op een velocity waarde van 100..		Diminuendo 2 Dit creëert een twee maat diminuendo, beginnende met de huidige velocity op de geselecteerde noot en eindigend met een velocity verhoging van 20.
	Fortissimo Dit stelt alle opvolgende noten in op een velocity waarde van 120.		Diminuendo 3 Dit creëert een twee maat diminuendo, beginnende met de huidige velocity op de geselecteerde noot en eindigend met een velocity verhoging van 10.
	Mezzopiano Dit stelt alle opvolgende noten in op een velocity waarde van 60.		Accent 1 Dit verhoogt de velocity van eerste noten (1e tel) van alle maten met 30. (Display icoon presenteert twee maten.)
	Piano Dit stelt alle opvolgende noten in op een velocity waarde van 40.		Accent 2 Dit verhoogt de velocity van eerste noten en haverwege punten van alle maten met 30. (Display icoon presenteert twee maten.)
	Pianissimo Dit stelt alle opvolgende noten in op een velocity waarde van 20.		Triangle wave Dit verhoogt en verlaagt geleidelijk wisselend de velocity met 30 in een patroon van een driehoek golf. De golf herhaalt elke twee maten door de track heen. (Display icoon presenteert twee maten.)
	Crescendo 1 Dit creëert een twee maat crescendo, beginnende met de huidige velocity op de geselecteerde noot en eindigend met een velocity verhoging van 40.		Square wave Dit verhoogt en verlaagt geleidelijk wisselend de velocity met 30 in een patroon van een rechthoek golf. De golf herhaalt elke twee maten door de track heen. (Display icoon presenteert twee maten.)
	Crescendo 2 Dit creëert een twee maat crescendo, beginnende met de huidige velocity op de geselecteerde noot en eindigend met een velocity verhoging van 20.		
	Crescendo 3 Dit creëert een twee maat crescendo, beginnende met de huidige velocity op de geselecteerde noot en eindigend met een velocity verhoging van 10.		

EEN SONG WISSEN

De song wis functie (in de Functie parameters) wist compleet alle opgenomen data van alle tracks of een geselecteerde User song. Gebruik deze functie alleen als u er zeker van bent dat u een song wilt wissen en een nieuwe song wilt opnemen.

1 Selecteer de Functie mode.

Druk op de FUNCTIE knop.



Knipper om aan te geven dat de Functie parameter geselecteerd kan worden.

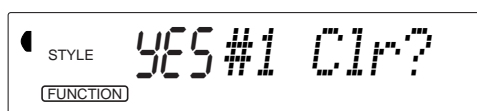
2 Selecteer de Functie parameter (61 - 63) die correspondeert met de song die u wilt wissen.

Selecteer, terwijl de "FUNCTION" indicator knippert, met het numeriek toetsenbord het gewenste Functie parameter nummer:

- 61 — Wis song #1 ("F61 USng1Clr")
- 62 — Wis song #2 ("F62 USng2Clr")
- 63 — Wis song #3 ("F63 USng3Clr")

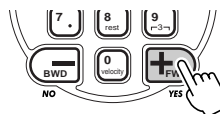
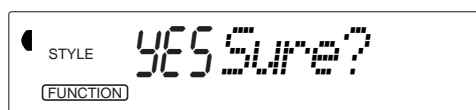
3 Start de Song Wis handeling.

Druk, nadat de "FUNCTION" indicator stopt met knipperen en de "Clr?" melding verschijnt, op de + knop om de Song Clear handeling uit te voeren.



4 Wis, na de "Sure?" melding, de geselecteerde song.

Druk op + om de corresponderende song daadwerkelijk te wissen, of druk op de - knop om de handeling te annuleren en naar stap 3 terug te keren.



Druk, om de Song Clear functie te verlaten, op één van de andere mode knoppen: SONG, STYLE, or VOICE.

N.B.

Deze parameter nummers kunnen geselecteerd worden op dezelfde manier als bij de voices (zie pagina 25). U kunt met het numerieke toetsenbord direct het nummer in voeren, met de +/- knoppen omhoog en omlaag door de parameters lopen, of op de FUNCTION knop drukken om door de parameter nummers te lopen.

BELANGRIJK

Aangezien de "FUNCTION" indicator maar een paar seconden knippert, moet u er op letten dat u de parameter snel na stap 1 hierboven invoert.

MIDI FUNCTIES

Alhoewel de DJX enorm veelzijdig en krachtig is in zijn eentje kan de DJX perfect gebruikt worden in iedere MIDI setup.

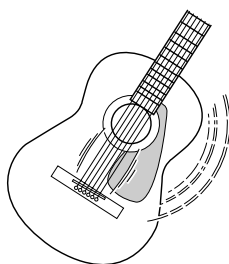
De DJX is MIDI-compatible, is uitgerust met MIDI IN en MIDI OUT aansluitingen en bevat een groot aantal MIDI functies. Met deze MIDI functies kunt u uw muzikale mogelijkheden flink uitbreiden. Dit gedeelte verklaart wat MIDI is, wat het voor u kan betekenen en hoe u MIDI kunt gebruiken.

BELANGRIJK De MIDI functies kunnen niet gebruikt worden tijdens de Song mode.

WAT IS MIDI?

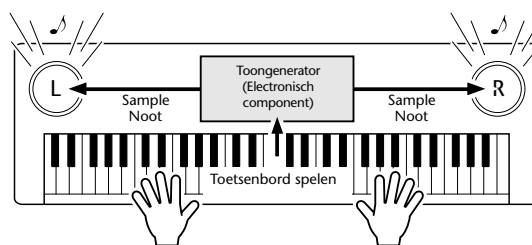
U heeft zonder twijfel wel eens de term “akoestisch instrument” en “digitaal instrument” gehoord. In de wereld van vandaag zijn dit twee hoofdcategorieën instrumenten. Laten we verder stellen dat een akoestische piano en een klassieke gitaar goede voorbeelden van akoestische instrumenten zijn. Ze zijn gemakkelijk te begrijpen. Als u op een piano een toets aanslaat, slaat de hamer binnen in de piano enkele snaren aan en hoort u een geluid. Met de gitaar slaat u een snaar aan en het geluid klinkt, maar hoe brengt een digitaal instrument geluid voort?

Akoestische gitaar geluid



Tokkel een snaar en de kast resonanceert het geluid.

Digitaal instrument geluid



Gebaseert op het spelen van informatie van het toetsenbord, wordt een gesampelde toon die opgeslagen is in de toongenerator gespeeld door de luidsprekers.

Zoals getoond in de bovenstaande illustratie, wordt een gesampeld geluid (van tevoren opgenomen geluid) in een elektronisch instrument, opgeslagen in het toongenerator gedeelte (elektronisch component) afgespeeld, gebaseerd op informatie dat ontvangen wordt van het toetsenbord. Welke informatie wordt er dan verstuurd door het toetsenbord die de basis is van de geluidsproductie?

Laten we bijvoorbeeld stellen dat u een “C” kwartnoot speelt die gebruik maakt van het grand piano geluid in de DJX . In tegenstelling tot een akoestisch instrumentgeluid, stuurt het elektronisch instrument informatie van het toetsenbord uit zoals “met welke voice,” “met welke toets,” “hoe sterk,” “wanneer het aangelingen werd” en “wanneer het losgelaten werd.” Deze stukjes informatie wordt vervolgens omgezet in een nummerwaarde en verzonden naar de toongenerator. Gebruik makend van deze nummers als basis, brengt de toongenerator vervolgens het opgeslagen gesampelde geluid voort.

Voorbeeld van Toetsenbord Informatie

Voicenummer (met welke voice)	156 (grand piano)
Nootnummer (met welke toets)	60 (C3)
Note on (wanneer het werd aangeslagen) en note off (wanneer het werd losgelaten)	Timing numeriek uitgedrukt (quarter note)
Velocity (hoe sterk)	120 (sterk)

De afkorting MIDI staat voor Musical Instrument Digital Interface, waarmee u elektronische muziek instrumenten met elkaar kunt laten communiceren, door het versturen en ontvangen van compatibele Note, Control Change, Program Change en een aantal andere soorten van MIDI data, ofwel messages. De DJX kan een MIDI apparaat besturen door het versturen van noot data en andere typen controller data. De DJX kan bestuurd worden door ontvangen MIDI messages die automatisch de toongenerator mode bepalen, MIDI kanalen, voices en effecten selecteren, parameter waarden wijzigen en natuurlijk de voices bespelen van de verschillende parts.

MIDI messages bestaan uit twee groepen: Channel messages en Systeem messages. Hieronder staat een opsomming van de verschillende soorten MIDI berichten die de DJX kan ontvangen/versturen.

● Channel messages

De DJX is een elektronisch instrument die 16 kanalen tegelijk aankan. Meestal zeggen we dan "hij kan 16 instrumenten tegelijkertijd voortbrengen." Channel messages versturen data zoals Note On/Off, Program Change, voor alle 16 kanalen.

Bericht Naam	DJX Handeling/Paneel Instelling
Note ON/OFF	Berichten die gegenereerd worden als er op het toetsenbord gespeeld wordt. Iedere message bevat een specifiek nootnummer dat correspondeert met de toets die wordt aangeslagen, plus een velocity waarde gebaseerd op hoe hard u de toets aanslaat.
Program Change	Voice nummer (selecteert samen met de corresponderende bank MSB/LSB instellingen, indien nodig).
Control Change	Berichten die sommige aspecten van het geluid wijzigen (modulatie, volume, pan, enz.).

● Systeem Berichten

Deze data wordt in het algemeen door het gehele MIDI systeem gebruikt. Systeem messages bevatten data zoals Exclusive Messages die unieke is voor een merk instrument en Realtime Messages die het MIDI instrument bestuurt.

Bericht Naam	PSR-225 Handeling/Paneel Instelling
Exclusive Message	Reverb/chorus/DSP instellingen, enz.
Realtime Messages	Clock instellingen Start/stop handeling

De berichten verzonden/verstuurd door de DJX worden getoond in de MIDI Implementation Chart op pagina 112.

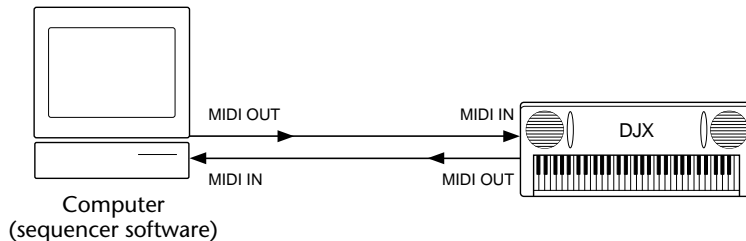
HET AANSLUITEN OP EEN PERSONAL COMPUTER

Door de MIDI aansluitingen van de DJX aan te sluiten op een personal computer krijgt u de mogelijkheid gebruik te maken van een groot aantal soorten muzieksoftware.

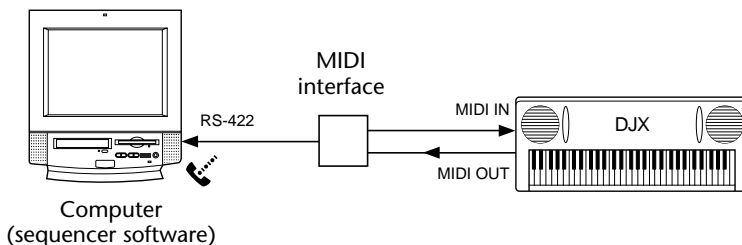
Als u gebruik maakt van een MIDI interface, geïnstalleerd op uw personal computer, moet u de MIDI aansluitingen van de personal computer aansluiten op de DJX.

Gebruik alleen speciale MIDI kabels bij het aansluiten van MIDI instrumenten.

- Sluit de MIDI poorten van de DJX aan op de MIDI poorten van de personal computer.



- Als u een MIDI interface en een Macintosh computer gebruikt, moet u de RS-422 terminal van de computer (modem of printer terminal) aansluiten op de MIDI interface, zoals getoond wordt in de onderstaande illustratie.



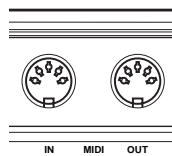
N.B.

Stel, als u een Macintosh computer gebruikt, de MIDI interface clock instelling in de software zo in dat deze overeenkomt met de instelling van de gebruikte MIDI interface. Lees voor details zorgvuldig de gebruikershandleiding van de gebruikte software door.

MIDI Aansluitingen

Om MIDI data tussen diverse apparaten uit te wisselen moet ieder apparaat aangesloten worden met een kabel. U vindt de MIDI aansluitingen van de DJX op de achterkant van het paneel.

- MIDI IN** Ontvangt MIDI data van een ander MIDI apparaat.
- MIDI OUT** Verstuurde informatie van het toetsenbord van de PSR-225 als MIDI data naar een ander MIDI apparaat.



N.B.

- Gebruik alleen speciale MIDI kabels bij het aansluiten van MIDI apparaten. U kunt ze kopen in muziekwinkels.
- Gebruik nooit een MIDI kabel die langer is als 15 meter. Langere Kabels kunnen storingen en data errors veroorzaken.

FUNCTIE PARAMETERS – MIDI

In de Functie parameters vindt u extra, meer gedetailleerde MIDI instellingen voor de DJX. Deze instellingen bevatten:

- Remote Channel
- Keyboard Out
- Pattern Out
- Local Control
- External Clock
- Bulk Dump Send
- Initial Setup Send
- Sampling Send

Het selecteren en wijzigen van de Functie parameters:

Druk op de FUNCTION knop en selecteer vervolgens met het numerieke toetsenbord het parameter nummer. Wijzig, nadat de "FUNCTION" stopt met knipperen, met het numerieke toetsenbord of met de +/- knoppen de instelling. (Zie, voor details, pagina 18.)

Functie Parameters

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instelling																								
81	Remote Channel	RemoteCh	off, 01 - 16																								
<p>Dit bepaalt hoe de PortaTone bestuurd wordt door een "remote" (extern) MIDI toetsenbord. Zet deze parameter op één van de 16 kanalen (01 - 16) om de DJX functies over de geselecteerde kanalen op afstand door een extern toetsenbord te laten bedienen. (De overblijvende 15 kanalen kunnen gebruikt worden voor multi-timbrale functies.)</p> <p>Als deze op "off" staat, kan de DJX gebruikt worden als een volledige 16 kanaals multi-timbrale geluidsbron. De standaard (default) instelling is "off."</p>																											
82	Keyboard Out	KbdOut	on, off																								
<p>Dit bepaalt of de data van het spel op het keyboard van de PortaTone verstuurd wordt of niet. Als deze op "off" staat beïnvloeden de noten die gespeeld worden op de PortaTone niet (worden niet verstuurd naar) het aangesloten MIDI apparaat. Als deze op "on" staat worden de volgende toetsenbord data verstuurd: Main voice part op kanaal 1, Split voice part op kanaal 2 en Dual voice part op kanaal 11. De standaard (default) instelling is "on."</p> <p>N.B. IAls zowel Keyboard Out en Local Control (#84 hieronder) op "off" staan, klinken noch het aangesloten MIDI apparaat noch de DJX voices als er op het toetsenbord gespeeld wordt.</p>																											
83	Pattern Out	PtrnOut	on, off																								
<p>Dit bepaalt of de data van de pattern verstuurd wordt via MIDI OUT of niet. Als deze op "on" staat wordt de pattern data verstuurd over kanalen 3 - 10 (zoals hieronder opgesomd). De standaard instelling is "off."</p> <p>HINT U kunt de Pattern Out op verschillende manieren gebruiken. Één bruikbare toepassing is het afspelen van alle geselecteerde delen via een aangesloten MIDI toongenerator te spelen. Op deze manier kunt u de geluiden van de DJX versterken door de geluiden te stapelen (of verdelen) met de geluiden van de toongenerator. Een andere toepassing is het opnemen van individuele delen van ieder kanaal in een sequencer opnemen om met de uitgebreide bewerkingsmogelijkheden van de sequencer de begeleidingsgedeelten opnieuw te arrangeren.</p>																											
<p><u>Pattern Verstuur Kanalan:</u></p> <table border="0"> <tr><td>Channel 3</td><td>—</td><td>Hi-hat</td></tr> <tr><td>Channel 4</td><td>—</td><td>Percussion</td></tr> <tr><td>Channel 5</td><td>—</td><td>Bass</td></tr> <tr><td>Channel 6</td><td>—</td><td>Phrase 1</td></tr> <tr><td>Channel 7</td><td>—</td><td>Phrase 2</td></tr> <tr><td>Channel 8</td><td>—</td><td>Phrase 3</td></tr> <tr><td>Channel 9</td><td>—</td><td>Kick</td></tr> <tr><td>Channel 10</td><td>—</td><td>Snare</td></tr> </table>				Channel 3	—	Hi-hat	Channel 4	—	Percussion	Channel 5	—	Bass	Channel 6	—	Phrase 1	Channel 7	—	Phrase 2	Channel 8	—	Phrase 3	Channel 9	—	Kick	Channel 10	—	Snare
Channel 3	—	Hi-hat																									
Channel 4	—	Percussion																									
Channel 5	—	Bass																									
Channel 6	—	Phrase 1																									
Channel 7	—	Phrase 2																									
Channel 8	—	Phrase 3																									
Channel 9	—	Kick																									
Channel 10	—	Snare																									

N.B.

De MIDI instellingen hieronder worden opgeslagen zelfs wanneer de stroom uit staat. Echter, MIDI instellingen worden NIET inbegrepen in de data die bewaard worden in de User banks in de Performance Setup optie (pagina 56).

Nr.	Parameter Naam	Display Naam	Bereik/Instellingen
84	Local Control	Local	on, off
<p>Dit bepaalt of het toetsenbord is "aangesloten" op de interne Voices van de DJX. Als deze op "on" staat reageren de Voices op de noten die worden gespeeld op het toetsenbord. Als dit op "off" staat reageren de Voices alleen op ontvangen MIDI data (via MIDI IN). De standaard (default) instelling is "on." Als u de MIDI OUT van de PortaTone op een sequencer aansluit en terug aansluit via de MIDI IN, moet u deze op "off" zetten om MIDI "feedback" te voorkomen.</p>			
85	External Clock	ExtClock	on, off
<p>Dit bepaalt of de stijl en de song afspeel functies door de Interne clock (off) van de DJX worden bestuurd door MIDI data van een externe sequencer of computer (on.) Deze hoort op "on" te staan als wilt dat het afspelen van stijlen of songs het externe apparaat (zoals een ritme machine of een sequencer) volgt. De standaard (default) instelling is "off."</p> <p>N.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Als dit op "on" ingesteld is kan het afspelen van de stijl NIET bestuurd worden door de knoppen op het DJX paneel. • Als de song mode wordt geselecteerd dan wordt de External Clock automatisch op "off" gezet. 			
86	Bulk Dump Send	BulkSend	
<p>Hiermee kunt u belangrijke DJX data en instellingen op een ander apparaat (zoals een sequencer, computer of MIDI data filer) opslaan. De opgeslagen instellingen zijn: User Performance Setup banken 1 - 4, User Songs 1 - 3 en EZ Chord banken 1 - 8), die u opnieuw kunt inladen op het moment dat u ze nodig heeft. U kunt bijvoorbeeld de data oplaan op een floppy disk van een computer, of op een MIDI data filer (zoals de Yamaha MDF3), om zo de beschikking te hebben over een ongelimiteerde opslagcapaciteit van uw waardevolle DJX data. (Zie voor gedetailleerde instructies het gedeelte "BULK DUMP SEND GEBRUIKEN OM DATA OP TE SLAAN" op pagina 97.)</p>			
87	Initial Setup Send	InitSend	
<p>Met deze functie kunt u de Begin setup instellingen van de DJX naar een sequencer versturen en opnemen als een gedeelte van een song. Dit zorgt er voor u dat u tijdens het afspelen van een song de DJX direct en automatisch opnieuw terugzet in de juiste instellingen van de song. (Zie voor gedetailleerde instructies het gedeelte "INITIAL SETUP SEND GEBRUIKEN MET EEN SEQUENCER" op pagina 100.)</p>			
88	Sampling Send	SmplSend	
<p>Met deze functie kunt u alle user-sampled data van de "Sampled" voice (#284) op een ander apparaat bewaren (zoals een sequencer, computer, of MIDI data filer). Dit is gelijk aan de Bulk Dump Send functie hierboven, behalve dit bewaart alleen de sampled data. (Zie, voor gedetailleerde instructies het gedeelte "USING BULK DUMP SEND/SAMPLING SEND TO SAVE DATA" op pagina 97.)</p>			

GEBRUIK BULK DUMP SEND/SAMPLING SEND OM DATA OP TE SLAAN

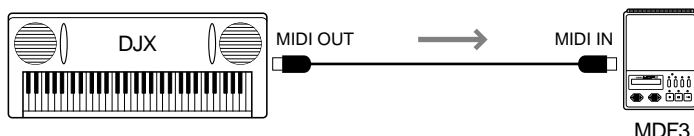
De werkelijke handeling stappen voor deze twee functies zijn identiek. De Bulk Dump Send functie slaat User Performance Setup en User Song op. De Sampling Send functie slaat alleen user-sampled data ("Sampled" voice, #284) op.

Bulk Data/Sampling Data opslaan

1 Stel eerst het aangesloten MIDI apparaat in voor het opnemen van data.

De werkelijke procedure kan verschillen afhankelijk van uw persoonlijke apparatuur en software. Bijvoorbeeld, als u de Yamaha MDF3 MIDI Data Filer gebruikt:

- 1) Maak de overeenkomstige MIDI aansluitingen..

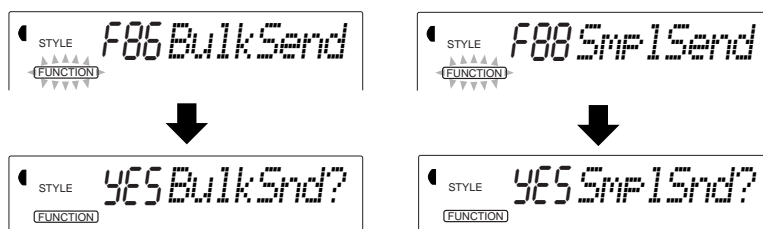


- 2) Stel de MDF3 in op MIDI data opnemen. (Zie voor meer informatie in MDF3 gebruikershandleiding.)

2 Selecteer op de DJX de Bulk Dump Send/Sampling Send functie.

Doe dit op de normale manier:

- 1) Druk op de FUNCTION knop.
- 2) Selecteer de gewenste Functie parameter met het numerieke toetsenbord: #86 voor Bulk Dump Send, of #88 voor Sampling Send.



3 Zet, na de "BulkSnd?"/"Smp1Snd?" melding, de handeling op standby.

Druk op de + knop om met de handeling te beginnen.

N.B.

Deze functie kan niet worden gebruikt in de Song mode of als de begeleiding speelt.

N.B.

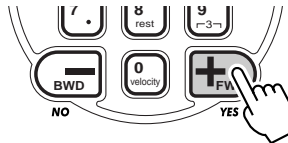
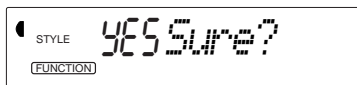
De Bulk Dump Send/ Sampling Send functies kunnen niet gebruikt worden in de volgende condities:

- Terwijl een pattern speelt
- In de Song mode
- In één van de Recording modes
- Terwijl u een Performance Setup oproept
- Tijdens het ontvangen van bulk/sampling data

Als u de functie probeert tijdens één van de handelingen hierboven, verschijnt er "-" in de display en de data is niet verstuurd.

4 Start, na de "Sure?" melding, het versturen van de data.

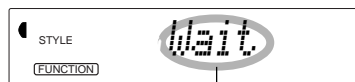
Druk op de + knop om daadwerkelijk te beginnen met het versturen van de data, of druk op de - knop om de handeling te annuleren en terug te keren naar stap 3. Denk eraan dat deze handeling enkele minuten kan duren



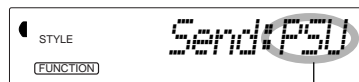
Als de data verzonden wordt, geeft de display het aantal stappen van het versturen van de data weer totdat de handeling klaar is:



Geeft aan dat User Song data verstuurt wordt.

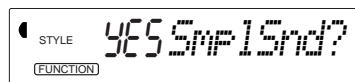
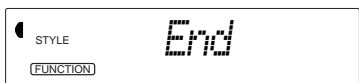


Geeft aan dat Sampling data verstuurt wordt.



Geeft aan dat Performance Setup User data verstuurt wordt.

Als de handeling klaar is, verschijnt het volgende in de display:



5 De Bulk Dump Send/Sampling Send handeling verlaten.

Druk, om de Bulk Dump Send functie te verlaten, op één van de andere mode mode knoppen: SONG, STYLE, of VOICE.

N.B.

Bulk Dump Send/Sampling Send kan midden in de handeling gestopt worden door op de - knop te drukken.

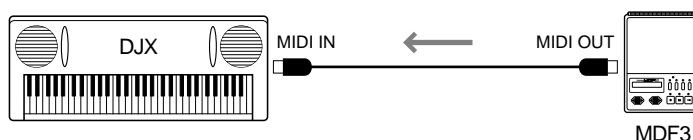
Bulk Data/Sampling Data laden

Als u op de hierboven omschreven manier DJX data heeft opgeslagen kunt u op gemakkelijke wijze de data terugladen in de DJX.

1 Het aangesloten MIDI apparaat instellen op het verzenden van de toegewezen data.

De werkelijke procedure kan verschillen afhankelijk van uw persoonlijke apparatuur en software. Bijvoorbeeld, als u de Yamaha MDF3 MIDI Data Filer gebruikt:

- 1) Maak de overeenkomstige MIDI aansluitingen.



- 2) Stop de gewenste floppy disk (die de gewenste data bevat) in de MIDI Data Filer.

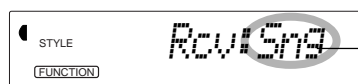
2 Let er op dat de DJX op Style mode staat ingesteld.

Let er op dat de Make DJX NIET in de Song mode staat en dat deze niet midden in een handeling is, zoals het opnamen of afspelen van een song, het afspelen van een pattern, Bulk Dump Send, enz.

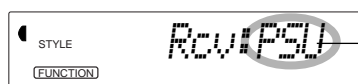
3 Beginnen met versturen van de data van het aangesloten MIDI apparaat.

Verstuur de data van het aangesloten apparaat. (Zie voor meer details de gebruikershandleiding van het apparaat.)

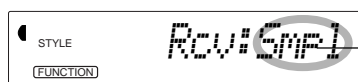
De DJX ontvangt automatisch de data. Als de data ontvangen wordt, geeft de display de aantal stappen van data ontvangst weer totdat de handeling klaar is:



Geeft dat er een User Song data wordt ontvangen.



Geeft aan dat er Performance Setup User data wordt ontvangen.



Geeft aan dat er Sampling data wordt ontvangen.

N.B.

• Als de DJX bulk data/sampling data ontvangt kunnen er geen paneelknoppen gebruikt worden.

• De Bulk Dump Send/Sampling Send functies kunnen niet geladen worden in de volgende condities:

- Terwijl een pattern speelt
- In de Song mode
- In één van de Recording modes
- Terwijl u een Performance Setup oproept
- Tijdens het versturen van bulk/sampling data

Als u de functie probeert tijdens één van de handelingen hierboven, verschijnt er "- -" in de display en de data wordt niet ontvangen.

Als de handeling klaar is, verschijnt het volgende kort in de display: (alvorens naar de originele handeling terug te keren).



INITIAL SETUP SEND GEBRUIKEN MET EEN SEQUENCER

Het meeste algemene gebruik van de Initial Setup Send functie is het opnemen van een song op een sequencer die later af moet spelen op de DJX. Feitelijk maakt deze handeling een “momentopname” van de DJX instellingen en stuurt deze data naar de sequencer. Door het opnemen van deze “momentopname” aan het begin van de song (voor de speeldata), worden direct de benodigde instellingen op de DJX opgeroepen. Mits er een pauze is in de song kunt u dit in het midden van de song doen — om bijvoorbeeld alle instellingen van de DJX te wijzigen voor het volgende gedeelte van de song.

Initial Setup Data Versturen

1 Stel eerst de sequencer in voor opname.

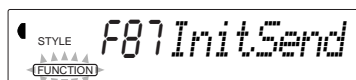
De werkelijke procedure kan verschillen, afhankelijk van uw persoonlijke apparatuur en software.

Het beste kunt u twee of meer maten stilte vrijlaten (geen speeldata) alvorens de song begint. De Initial Setup data wordt in deze ruimte opgenomen.

2 Selecteer op de DJX de Initial Setup Send functie.

Doe dit op de normale manier:

- 1) Druk op de FUNCTION knop.
- 2) Selecteer parameter #87 (met het numerieke toetsenbord).



N.B.

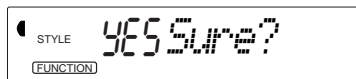
De Initial Setup Send functie kan niet gebruikt worden in de volgende condities:

- Als er een pattern speelt
- In de Song mode
- In één van de Recording modes
- Tijdens het ontvangen van receiving bulk/sampling data

Als u de functie probeert tijdens bovenstaande condities, verschijnt er “- - -” appears in de display en de data wordt niet verstuurd.

3 Zet de handeling na de "InitSnd?" melding op standby.

Druk op de + knop.



4 Start de opname op de sequencer en verstuur vervolgens de Initial Setup data.

Start de opname op de sequencer op de normale manier, en druk vervolgens — zo snel mogelijk — op de + knop om daadwerkelijk te beginnen met het versturen van de data.

Een "End" bericht verschijnt kort in de display als de handeling klaar is, gevolgd door de "InitSnd?" melding.

5 Stop de opname op de sequencer.

Stop de opname op de sequencer op de normale manier. Let er op dat er tussen de Initial Setup en de opvolgende speeldata minstens één maat aanwezig is.

6 De Initial Setup Send Handeling Verlaten.

Druk, om de Initial Setup Send te verlaten, op één van de andere mode knoppen: SONG, STYLE of VOICE.

TROUBLESHOOTING (IN DE PROBLEMEN?)

Probleem	Mogelijke Oorzaak en Oplossing
Een plopgeluid is kort hoorbaar als de DJX wordt aan- of uitgezet.	Dit is normaal en geeft aan dat de DJX stroom ontvangt.
Er is een voortdurend "brommend" of "zoemend" geluid.	Let er op dat de adaptor niet te dicht bij of op het DJX paneel ligt.
Er is geen geluid, zelfs niet als het toetsenbord wordt bespeeld of een Song wordt afgespeeld.	Controleer dat er niets is aangesloten op de PHONES/AUX jack op het achterpaneel. Als er een hoofdtelefoon is aangesloten, klinkt er geen geluid.
De geselecteerde voice klinkt niet goed, of het volume is te laag.	Let er op dat de volgende instellingen juist zijn ingesteld: Main Voice Volume (#01, pagina 27), Dual Voice Volume (#11, pagina 30) en Split Voice Volume (#21, pagina 32).
Er is geen geluid als er op het toetsenbord gespeeld wordt.	Als het Splitpunt wordt ingesteld dan wordt het toetsenbord alleen gebruikt om waarden te wijzigen en produceert geen geluid.
Het geluid van de voices of ritmes klinkt ongewoon of vreemd.	De batterij is zwak. Vervang de batterijen (zie pag. 8).
De pattern speelt niet af zelf als er op de START/STOP knop gedrukt wordt.	Als de Externe Klok (pagina 98) op "on" wordt ingesteld dan kan het afspelen van de stijl NIET bedient worden door de DJX paneelknoppen.
Er is geen geluid, niet op de DJX en ook niet op het aangesloten MIDI apparaat.	<ul style="list-style-type: none"> • Als Local Control (Functie #84, pagina 96) op "off" staat dan klinken de voices van de DJX niet, zelfs niet als er op het toetsenbord gespeeld wordt. • Als Toetsenbord Out (Functie #82, pagina 95) op "off" staat dan klinkt het aangesloten MIDI apparaat niet, zelfs niet als er op het toetsenbord gespeeld wordt.
De pattern klinkt niet naar behoren.	<ul style="list-style-type: none"> • Let er op dat de Pattern volume (pagina 49) op een aannemelijk niveau is ingesteld. • Let er op dat het Pattern splitpunt (#51, page 54) op een aannemelijke waarde staat.
Sommige gedeelten klinken niet.	Let er op dat geen van de gedeelten onopzettelijk met Part Control zijn uitgezet. (Alle relevante toetsen in de display horen donker te zijn.)
De Reverb/Chorus/DSP/Harmony is niet hoorbaar.	<ul style="list-style-type: none"> • Let er op dat de Send Level parameter van het effect (en de bedoelde voice: Main, Dual, of Split) op een aannemelijke waarde staat. (Zie pagina's 27, 30, 32) • Let er op dat het corresponderende effect aanstaat. (Zie pagina's 34, 35, 36).
Niet alle voices klinken, of het geluid wordt afgesneden.	The DJX is maximaal 32 stemmig polyfoon. Als in u de Dual voice of Split voice mode bent en op hetzelfde moment een stijl of song wordt afgespeeld, worden sommige noten/geluiden van de pad weggelaten ("gestolen") uit de begeleiding of song (Zie de opmerking op pagina 104.)
Een raar "flanging" of "dubbel" geluid kan optreden als u de PortaTone met een sequencer gebruikt. (Dit kan ook klinken als een "dual" gestapeld geluid van twee voices, zelfs als Dual uitstaat.)	<ul style="list-style-type: none"> • Als u de MIDI OUT van de PortaTone op een sequencer aansluit en weer aansluit op de MIDI IN, moet u de Local Control (pagina 96) op "off" zetten om MIDI "feedback" tegen te gaan. • Als u begeleiding gebruikt met een sequencer, stel MIDI Echo (of de relevante bediening) in op "off." (Zie voor meer details de gebruikershandleiding van u bepaalde apparaat en/of software.
Het geluid is verstoort of lawaaierig.	<ul style="list-style-type: none"> • Veel van de DJX geluiden zijn zorgvuldig met een "lo-rez" of "grunge" geluid ontwikkeld of gecreëerd om het beste bij een bepaalde stijl van muziek te passen. • Als u de CUTOFF en RESONANCE knoppen op of tegen het maximum instelling gebruikt (in het bijzonder als de MASTER VOLUME dial ook op het maximum is ingesteld) kan dit resulteren in verstoring. • Als dit is toegevoegd aan de "Sampled" voice (#284), kan u de sample(s) op een te hoog niveau hebben opgenomen. (Zie pagina 70.)

Probleem	Mogelijke Oorzaak en Oplossing
De ASSIGN knop en/of de RIBBON CONTROLLER lijken het geselecteerde Part niet te beïnvloeden.	Het geluid van bepaalde Parts wijzigen een klein beetje of helemaal niet, afhankelijk van het geluid zelf en het effect of de gebruikte parameter.
GROOVE of Dynamics heeft geen enkel effect op de the Drum Loop voices.	Dit is normaal. De Drum Loop voices zijn sampled rhythms; GROOVE en Dynamics beïnvloeden alleen pattern data.
De voetschelaar produceert het tegenovergestelde effect. Als u de voetschakelaar voor sustain gebruikt, wordt het geluid afgesneden als u de voetschakelaar intrapt, klinkt het geluid weer door als u hem loslaat.	De polariteit van de voetschakelaar is omgedraaid. Let er op dat de voetschakelaar juist is aangesloten op de FOOT SWITCH jack alvorens de PortaTone aan te zetten.
Sample recording werkt niet.	Let er op dat de input kabel juist is aangesloten op de MIC of LINE IN jack. (Zie pagina 70.)
Sample recording begint te snel of te laat.	Let er op dat het trigger niveau op een aannemelijk niveau is ingesteld. (Zie pagina 71.)
Het geluid van de voices veranderen van toon tot toon.	De AWM toongenerator maakt gebruik van multi ('meerdere') opnamen (samples) van een instrument over het gehele bereik van het toetsenbord; dus het werkelijke geluid van de voice kan een beetje afwijken van toon tot toon.

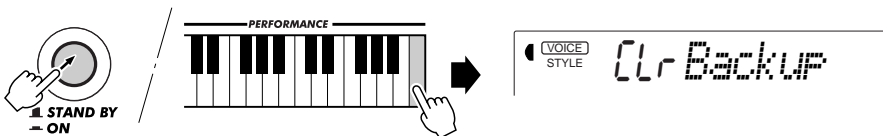
DATA BACKUP & INITIALIZEREN

Behalve voor de lijst hieronder worden alle DJX paneelinstellingen in hun begin instellingen teruggezet als de DJX wordt aangezet. De data hieronder getoond worden gebackup'd — d.w.z. blijft in het geheugen — zolang een AC adaptor aangesloten is of de batterijen zijn geïnstalleerd.

- User Song Data
- User Performance Setup Data
- Performance Setup Bank Nummer
- Touch Sensitivity
- Split Punt
- Pattern Split Punt
- Voetschakelaar ToewijzingsFunctie
- Sampling Voice Data

Data Initializeren

Alle data kunnen geïnitieerd en teruggezet worden in de staat waarin ze verkeerde toon het instrument de fabriek verliet, door op de powerknop te drukken terwijl u de hoogste (meest rechtse) witte toets indrukt. "CLR Backup" verschijnt eventjes in de display.



PAS OP

- Deze functie wist en vervangt geheel all User Performance Setup data, User Song data en user-sampled data ("Sampled" voice, #284).
- Als u de data initialiseren procedure uitvoert wordt de normale toestand opgeroepen, na het vastslaan van de DJX vastslaat of als deze onregelmatigheden vertoont zonder goede reden.

VOICE LIJST

■ Maximum Polyfony

De DJX is 32-stemmig polyfoon. Dit betekent dat hij maximaal 32 noten tegelijkertijd voort brengen, ongeacht welke functie gebruikt wordt. De begeleiding gebruikt een aantal van de beschikbare stemmen, dus als u begeleiding gebruikt wordt het aantal beschikbare stemmen voor het toetsenbord corresponderend verminderd. Hetzelfde geldt voor de Dual Voice, Split Voice en Song functies.

N.B.

- De Voice Lijst bevat MIDI program change nummers voor elke voice. Gebruik deze program change numbers als u de DJX bespeeld via MIDI, via een extern apparaat.
- Sommige voices klinken soms continue door, of hebben een lange decay nadat de tonen losgelaten zijn zolang het sustainpedaal (voetpedaal) ingetrapt is.

Paneel Voice Lijst

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
0	0	123	48	DJX
SYNTH LEAD				
1	0	115	84	Fuzzline
2	0	113	84	Talkbox
3	0	114	84	Acid Sync
4	0	113	83	Universe
5	0	112	84	Adrenaline
6	0	112	85	Fragile
7	0	112	83	Cut Glass
BASS LEAD				
8	0	112	87	Killer S
9	0	118	87	Reso-X
10	0	117	87	Choppy
11	0	113	87	PhatMan
12	0	114	87	Organese
13	0	115	87	Happy Vibes
14	0	116	87	TriTouch
15	0	119	87	Sync
SQUARE LEAD				
16	0	117	80	MC-Line
17	0	116	80	Alien
18	0	115	80	Psyche
19	0	114	80	Clanger
20	0	112	80	Square Lead 1
21	0	113	80	Square Lead 2
SAW LEAD				
22	0	122	81	Break It
23	0	117	81	Scary
24	0	120	81	Move It
25	0	119	81	Robot Lead
26	0	116	81	Fat
27	0	115	81	Seq Ana
28	0	118	81	Stab
29	0	114	81	Pulse Saw
30	0	112	81	Sawtooth Lead 1
31	0	113	81	Sawtooth Lead 2
32	0	121	81	Bedtime
SYNTH PAD				
33	0	112	90	Sequenza
34	0	112	94	Insomnia
35	0	112	95	Wave2001
36	0	113	91	Amber
37	0	112	89	Eerie
38	0	112	91	Trance Pad

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
RESONANCE BASS				
39	0	113	38	Techno Bass
40	0	116	38	Kickin'B
41	0	114	38	Bassline
42	0	117	38	Nu Floor
43	0	115	38	Fish303
44	0	118	38	No.No.No
45	0	119	38	Nu Swing
46	0	112	38	Synth Bass
ANALOG BASS				
47	0	112	39	Analog Bass
48	0	113	39	Dance Bass
49	0	114	39	Snap Bass
50	0	115	39	Old Mini
51	0	116	39	Power Bass
52	0	117	39	Dub Bass
53	0	118	39	Factory
54	0	119	39	Hyper
55	0	120	39	Kidz Bass
56	0	121	39	Techno
BASS				
57	0	112	32	Acoustic Bass
58	0	112	33	Finger Bass
59	0	112	34	Pick Bass
60	0	112	35	Fretless Bass
61	0	112	36	Slap Bass
SCRATCH				
62	0	112	120	Scratch
63	0	113	120	Killer DJ
SFX				
64	0	123	16	FMTB 1
65	0	123	17	BLJ Trill
66	0	123	18	Omen-FX
67	0	123	19	Rave Pipe 1
68	0	123	20	Rave Pipe 2
69	0	123	21	FMTB 2
70	0	123	22	GtrChord
71	0	123	23	HiquiTB
72	0	123	24	Reverse
73	0	123	25	Signal
74	0	123	26	Aah
75	0	112	126	Turntable

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
HIT				
76	0	114	55	Metal Hit
77	0	113	55	Sharp Hit
78	0	112	55	Mild Hit
HUMAN VOICE				
79	0	123	0	Come On 1
80	0	123	1	Come On 2
81	0	123	2	GetUp!
82	0	123	3	Go!!
83	0	123	4	Huea
84	0	123	5	Hiuhu
85	0	123	6	Yo-Kurt
86	0	123	7	Oh Babe
87	0	123	8	Ohh 1
88	0	123	9	Ohh 2
89	0	123	10	One More Time
90	0	123	11	Uhh
91	0	123	12	Uhh+Hit
92	0	123	13	Yeah...
DRUM LOOP				
93	0	123	32	091bpmC4
94	0	123	33	095bpmC4
95	0	123	34	096bpmC4
96	0	123	35	102bpmC4
97	0	123	36	103bpmC4
98	0	123	37	106bpmC4
99	0	123	38	110bpmC4
100	0	123	39	114bpmC4
101	0	123	40	134bpmC4
102	0	123	41	135bpmC4
103	0	123	42	137bpmC4
104	0	123	43	138bpmC4
105	0	123	44	144bpmC4
106	0	123	45	160bpmC4
107	0	123	46	Samba137
PIANO				
108	0	112	4	Funky Electric Piano
109	0	112	5	DX Electric Piano
110	0	113	2	CP 80
111	0	114	5	Bell Electric Piano
112	0	112	7	Clavi
ORGAN				
113	0	112	16	Jazz Organ 1
114	0	112	17	Jazz Organ 2
115	0	112	18	Rock Organ
116	0	113	16	Cheez Organ
117	0	118	16	16'+2' Organ
118	0	113	17	Dance Organ
119	0	114	17	MissU
120	0	115	17	R&B Organ

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
GIUITAR				
121	0	113	26	Octave Guitar
122	0	112	27	Clean Guitar
123	0	112	28	Muted Guitar
124	0	112	29	Overdriven Guitar
STRINGS				
125	0	112	48	Strings
126	0	112	49	Marcato Strings
127	0	112	50	Synth Strings
128	0	113	50	StringPad
129	0	112	45	Pizzicato
BRASS				
130	0	114	62	Techno Brass
131	0	113	62	Jump Brass
132	0	116	62	Brass Phase
133	0	112	62	Synth Brass
134	0	112	61	Bright Brass
135	0	115	62	Brass Tek
FLUTE				
136	0	113	73	Ethnic Flute
137	0	112	73	Coco Flute
PERCUSSIVE				
138	0	113	115	Claps-X
139	0	112	115	Rim-X
140	0	112	117	Tom-X
DRUM KITS				
141	127	0	0	Standard Kit 1
142	127	0	1	Standard Kit 2
143	127	0	8	Room Kit
144	127	0	16	Rock Kit
145	127	0	24	Electronic Kit 1
146	127	0	25	Analog Kit 1
147	127	0	27	Dance Kit
148	127	0	32	Jazz Kit
149	127	0	40	Brush Kit
150	127	0	48	Symphony Kit
SPECIAL KITS				
151	126	0	19	Analog Kit 2
152	126	0	20	Analog Kit 3
153	126	0	21	Electronic Kit 2
154	126	0	22	B900 Kit
155	126	0	23	DJX Kit

GM Voice Lijst

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
PIANO				
156	0	0	0	Acoustic Grand Piano
157	0	0	1	Bright Acoustic Piano
158	0	0	2	Electric Grand Piano
159	0	0	3	Honky-tonk Piano
160	0	0	4	Electric Piano 1
161	0	0	5	Electric Piano 2
162	0	0	6	Harpsichord
163	0	0	7	Clavi
CHROMATIC PERCUSSION				
164	0	0	8	Celesta
165	0	0	9	Glockenspiel
166	0	0	10	Music Box
167	0	0	11	Vibraphone
168	0	0	12	Marimba
169	0	0	13	Xylophone
170	0	0	14	Tubular Bells
171	0	0	15	Dulcimer
ORGAN				
172	0	0	16	Drawbar Organ
173	0	0	17	Percussive Organ
174	0	0	18	Rock Organ
175	0	0	19	Church Organ
176	0	0	20	Reed Organ
177	0	0	21	Accordion
178	0	0	22	Harmonica
179	0	0	23	Bandoneon
GUITAR				
180	0	0	24	Acoustic Guitar (nylon)
181	0	0	25	Acoustic Guitar (steel)
182	0	0	26	Electric Guitar (jazz)
183	0	0	27	Electric Guitar (clean)
184	0	0	28	Electric Guitar (muted)
185	0	0	29	Overdriven Guitar
186	0	0	30	Distortion Guitar
187	0	0	31	Guitar Harmonics
BASS				
188	0	0	32	Acoustic Bass
189	0	0	33	Electric Bass (finger)
190	0	0	34	Electric Bass (pick)
191	0	0	35	Fretless Bass
192	0	0	36	Slap Bass 1
193	0	0	37	Slap Bass 2
194	0	0	38	Synth Bass 1
195	0	0	39	Synth Bass 2

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
STRINGS				
196	0	0	40	Violin
197	0	0	41	Viola
198	0	0	42	Cello
199	0	0	43	Contrabass
200	0	0	44	Tremolo Strings
201	0	0	45	Pizzicato Strings
202	0	0	46	Orchestral Harp
203	0	0	47	Timpani
ENSEMBLE				
204	0	0	48	Strings Ensemble 1
205	0	0	49	Strings Ensemble 2
206	0	0	50	Synth Strings 1
207	0	0	51	Synth Strings 2
208	0	0	52	Choir Aahs
209	0	0	53	Voice Oohs
210	0	0	54	Synth Voice
211	0	0	55	Orchestra Hit
BRASS				
212	0	0	56	Trumpet
213	0	0	57	Trombone
214	0	0	58	Tuba
215	0	0	59	Muted Trumpet
216	0	0	60	French Horn
217	0	0	61	Brass Section
218	0	0	62	Synth Brass 1
219	0	0	63	Synth Brass 2
REED				
220	0	0	64	Soprano Sax
221	0	0	65	Alto Sax
222	0	0	66	Tenor Sax
223	0	0	67	Baritone Sax
224	0	0	68	Oboe
225	0	0	69	English Horn
226	0	0	70	Bassoon
227	0	0	71	Clarinet
PIPE				
228	0	0	72	Piccolo
229	0	0	73	Flute
230	0	0	74	Recorder
231	0	0	75	Pan Flute
232	0	0	76	Blown Bottle
233	0	0	77	Shakuhachi
234	0	0	78	Whistle
235	0	0	79	Ocarina

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
SYNTH LEAD				
236	0	0	80	Lead 1 (square)
237	0	0	81	Lead 2 (sawtooth)
238	0	0	82	Lead 3 (calliope)
239	0	0	83	Lead 4 (chiff)
240	0	0	84	Lead 5 (charang)
241	0	0	85	Lead 6 (voice)
242	0	0	86	Lead 7 (fifth)
243	0	0	87	Lead 8 (bass+lead)
SYNTH PAD				
244	0	0	88	Pad 1 (new age)
245	0	0	89	Pad 2 (warm)
246	0	0	90	Pad 3 (polysynth)
247	0	0	91	Pad 4 (choir)
248	0	0	92	Pad 5 (bowed)
249	0	0	93	Pad 6 (metallic)
250	0	0	94	Pad 7 (halo)
251	0	0	95	Pad 8 (sweep)
SYNTH EFFECTS				
252	0	0	96	FX 1 (rain)
253	0	0	97	FX 2 (soundtrack)
254	0	0	98	FX 3 (crystal)
255	0	0	99	FX 4 (atmosphere)
256	0	0	100	FX 5 (brightness)
257	0	0	101	FX 6 (goblins)
258	0	0	102	FX 7 (echoes)
259	0	0	103	FX 8 (sci-fi)

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
ETHNIC				
260	0	0	104	Sitar
261	0	0	105	Banjo
262	0	0	106	Shamisen
263	0	0	107	Koto
264	0	0	108	Kalimba
265	0	0	109	Bagpipe
266	0	0	110	Fiddle
267	0	0	111	Shanai
PERCUSSIVE				
268	0	0	112	Tinkle Bell
269	0	0	113	Agogo
270	0	0	114	Steel Drums
271	0	0	115	Woodblock
272	0	0	116	Taiko Drum
273	0	0	117	Melodic Tom
274	0	0	118	Synth Drum
275	0	0	119	Reverse Cymbal
SOUND EFFECTS				
276	0	0	120	Guitar Fret Noise
277	0	0	121	Breath Noise
278	0	0	122	Seashore
279	0	0	123	Bird Tweet
280	0	0	124	Telephone Ring
281	0	0	125	Helicopter
282	0	0	126	Applause
283	0	0	127	Gunshot

Sampled Voice

Voice Nummer	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Naam
	MSB	LSB		
284	111	0	0	Sampled

DRUM KIT LIJST

- “<—” Geeft aan dat de drum geluid hetzelfde is als de “Standard Kit 1”.
- Iedere percussie voice gebruikt één toon.
- De MIDI Note # en de Toon zijn in werkelijkheid één oktaaf olager dan aangegeven. Bijvoorbeeld, in “141: Standaard Kit 1”, de “Seq Click H” (Note# 36/Note C1) correspondeerd met de (Note# 24/Note C0).
- Key Off: Toetsen gemarkeerd met “O” stoppen direct met klinken zodra deze losgelaten worden.
- Voices met dezelfde Alternate Note Number (*1 ... 4) kunnen niet tegelijkertijd bespeeld worden. (Ze zijn ontworpen om achtereenvolgens met elkaar te spelen.)

Drum Kit Lijst

Voice#		141		142		143		144		145	
Bank MSB#		127		127		127		127		127	
Bank LSB#		0		0		0		0		0	
Program Change#		0		1		8		16		24	
Keyboard		MIDI		Key	Alternate	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit 1	
Note#	Note	Note#	Note	off	Assign						
25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute	<—	<—	<—	<—	<—
26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open	<—	<—	<—	<—	<—
27	D# 0	15	D# -1			Hi-Q	<—	<—	<—	<—	<—
28	E 0	16	E -1			Whip	<—	<—	<—	<—	<—
29	F 0	17	F -1		4	Scratch H	<—	<—	<—	<—	<—
30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L	<—	<—	<—	<—	<—
31	G 0	19	G -1			Finger Snap	<—	<—	<—	<—	<—
32	G# 0	20	G# -1			Click	<—	<—	<—	<—	<—
33	A 0	21	A -1			Metronome Click	<—	<—	<—	<—	<—
34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell	<—	<—	<—	<—	<—
35	B 0	23	B -1			Seq Click L	<—	<—	<—	<—	<—
36	C 1	24	C 0			Seq Click H	<—	<—	<—	<—	<—
37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap	<—	<—	<—	<—	<—
38	D 1	26	D 0	O		Brush Swirl	<—	<—	<—	<—	<—
39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap	<—	<—	<—	<—	<—
40	E 1	28	E 0	O		Brush Swirl W/Attack	<—	<—	<—	<—	Reverse Cymbal
41	F 1	29	F 0	O		Snare Roll	<—	<—	<—	<—	<—
42	F# 1	30	F# 0			Castanet	<—	<—	<—	<—	Hi Q
43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	Snare H Soft2	<—	SD Elec M	Snare L	<—
44	G# 1	32	G# 0			Sticks	<—	<—	<—	<—	<—
45	A 1	33	A 0			Bass Drum L	Bass Drum L2	<—	<—	<—	Bass Drum H
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot2	<—	<—	<—	<—
47	B 1	35	B 0			Bass Drum M	<—	<—	Bass Drum H3	BD Rock	<—
48	C 2	36	C 1			Bass Drum H	Bass Drum H 2	<—	BD Rock	BD Rock 2	<—
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	<—	<—	<—	<—	<—
50	D 2	38	D 1			Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	SD Elec M	<—
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap	<—	<—	<—	<—	<—
52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	Snare H Hard2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Elec H	<—
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	<—	Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	<—
54	F# 2	42	F# 1	1		Hi-Hat Closed	<—	<—	<—	<—	<—
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	<—	Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	<—
56	G# 2	44	G# 1	1		Hi-Hat Pedal	<—	<—	<—	<—	<—
57	A 2	45	A 1			Low Tom	<—	Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	<—
58	A# 2	46	A# 1	1		Hi-Hat Open	<—	<—	<—	<—	<—
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	<—	Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	<—
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	<—	Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	<—
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1	<—	<—	<—	<—	<—
62	D 3	50	D 2			High Tom	<—	Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	<—
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1	<—	<—	<—	<—	<—
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal	<—	<—	<—	<—	<—
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup	<—	<—	<—	<—	<—
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine	<—	<—	<—	<—	<—
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal	<—	<—	<—	<—	<—
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell	<—	<—	<—	<—	<—
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2	<—	<—	<—	<—	<—
70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap	<—	<—	<—	<—	<—
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2	<—	<—	<—	<—	<—
72	C 4	60	C 3			Bongo H	<—	<—	<—	<—	<—
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L	<—	<—	<—	<—	<—
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute	<—	<—	<—	<—	<—
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open	<—	<—	<—	<—	<—
76	E 4	64	E 3			Conga L	<—	<—	<—	<—	<—
77	F 4	65	F 3			Timbale H	<—	<—	<—	<—	<—
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L	<—	<—	<—	<—	<—
79	G 4	67	G 3			Agogo H	<—	<—	<—	<—	<—
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L	<—	<—	<—	<—	<—
81	A 4	69	A 3			Cabasa	<—	<—	<—	<—	<—
82	A# 4	70	A# 3			Maracas	<—	<—	<—	<—	<—
83	B 4	71	B 3	O		Samba Whistle H	<—	<—	<—	<—	<—
84	C 5	72	C 4	O		Samba Whistle L	<—	<—	<—	<—	<—
85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short	<—	<—	<—	<—	<—
86	D 5	74	D 4	O		Guiro Long	<—	<—	<—	<—	<—
87	D# 5	75	D# 4			Claves	<—	<—	<—	<—	<—
88	E 5	76	E 4			Wood Block H	<—	<—	<—	<—	<—
89	F 5	77	F 4			Wood Block L	<—	<—	<—	<—	<—
90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute	<—	<—	<—	<—	Scratch Push
91	G 5	79	G 4			Cuica Open	<—	<—	<—	<—	Scratch Pull
92	G# 5	80	G# 4	2		Triangle Mute	<—	<—	<—	<—	<—
93	A 5	81	A 4	2		Triangle Open	<—	<—	<—	<—	<—
94	A# 5	82	A# 4			Shaker	<—	<—	<—	<—	<—
95	B 5	83	B 4			Jingle Bell	<—	<—	<—	<—	<—
96	C 6	84	C 5			Bell Tree 1	<—	<—	<—	<—	<—

Voice#		146		147		148		149		150	
Bank MSB#		127		127		127		127		127	
Bank LSB#		0		0		0		0		0	
Program Change#		25		27		32		40		48	
Keyboard		MIDI		Key	Alternate	Analog Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	
Note#	Note	Note#	Note	off	Assign						
25	C# 0	13	C# -1		3	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
26	D 0	14	D -1		3	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
27	D# 0	15	D# -1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
28	E 0	16	E -1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
29	F 0	17	F -1		4	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
30	F# 0	18	F# -1		4	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
31	G 0	19	G -1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
32	G# 0	20	G# -1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
33	A 0	21	A -1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
34	A# 0	22	A# -1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
35	B 0	23	B -1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
36	C 1	24	C 0			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
37	C# 1	25	C# 0			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
38	D 1	26	D 0		0	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
39	D# 1	27	D# 0			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
40	E 1	28	E 0		0	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	<<<<	<<<<	<<<<	
41	F 1	29	F 0		0	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
42	F# 1	30	F# 0			Hi Q	Hi Q	<<<<	<<<<	<<<<	
43	G 1	31	G 0			SD Elec H2	SD Analog 2	<<<<	Brush Slap L	<<<<	
44	G# 1	32	G# 0			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
45	A 1	33	A 0			Bass Drum H	BD Analog 2	<<<<	<<<<	Bass Drum L3	
46	A# 1	34	A# 0			<<<<	SD Analog Open Rim	<<<<	<<<<	<<<<	
47	B 1	35	B 0			BD Analog 1L	BD Analog 3	<<<<	<<<<	Gran Casa	
48	C 2	36	C 1			BD Analog 1H	BD Analog 4	BD Jazz	BD Jazz	Gran Casa Mute	
49	C# 2	37	C# 1			Analog Side Stick 1	Analog Side Stick 1	<<<<	<<<<	<<<<	
50	D 2	38	D 1			SD Analog 1H	SD Analog 3	SD Jazz L	Brush Slap H	Marching SD M	
51	D# 2	39	D# 1			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
52	E 2	40	E 1			SD Analog 1L	SD Analog 4	SD Jazz H	Brush Tap	Marching SD H	
53	F 2	41	F 1			Analog Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1	
54	F# 2	42	F# 1		1	Analog HH Closed1	Dance HH Closed1	<<<<	<<<<	<<<<	
55	G 2	43	G 1			Analog Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2	
56	G# 2	44	G# 1		1	Analog HH Closed2	Dance HH Closed2	<<<<	<<<<	<<<<	
57	A 2	45	A 1			Analog Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3	
58	A# 2	46	A# 1		1	Analog HH 1 Open	HH Open2	<<<<	<<<<	<<<<	
59	B 2	47	B 1			Analog Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4	
60	C 3	48	C 2			Analog Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5	
61	C# 3	49	C# 2			Analog Cymbal	Analog Cymbal	<<<<	<<<<	Hand Cym.L Open	
62	D 3	50	D 2			Analog Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6	
63	D# 3	51	D# 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	Hand Cym. L Closed	
64	E 3	52	E 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
65	F 3	53	F 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
66	F# 3	54	F# 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
67	G 3	55	G 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
68	G# 3	56	G# 2			Analog Cowbell	Analog Cowbell	<<<<	<<<<	<<<<	
69	A 3	57	A 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	Hand Cym. H Open	
70	A# 3	58	A# 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
71	B 3	59	B 2			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	Hand Cym. H Closed	
72	C 4	60	C 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
73	C# 4	61	C# 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
74	D 4	62	D 3			Analog Conga H	Analog Conga H	<<<<	<<<<	<<<<	
75	D# 4	63	D# 3			Analog Conga M	Analog Conga M	<<<<	<<<<	<<<<	
76	E 4	64	E 3			Analog Conga L	Analog Conga L	<<<<	<<<<	<<<<	
77	F 4	65	F 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
78	F# 4	66	F# 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
79	G 4	67	G 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
80	G# 4	68	G# 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
81	A 4	69	A 3			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
82	A# 4	70	A# 3			Analog Maracas	Analog Maracas	<<<<	<<<<	<<<<	
83	B 4	71	B 3		0	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
84	C 5	72	C 4		0	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
85	C# 5	73	C# 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
86	D 5	74	D 4		0	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
87	D# 5	75	D# 4			Analog Claves	Analog Claves	<<<<	<<<<	<<<<	
88	E 5	76	E 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
89	F 5	77	F 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
90	F# 5	78	F# 4			Scratch Push	Scratch Push	<<<<	<<<<	<<<<	
91	G 5	79	G 4			Scratch Pull	Scratch Pull	<<<<	<<<<	<<<<	
92	G# 5	80	G# 4		2	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
93	A 5	81	A 4		2	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
94	A# 5	82	A# 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
95	B 5	83	B 4			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	
96	C 6	84	C 5			<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	<<<<	

DJX Speciale Drum Kit Lijst

Voice#				141	151	152	153	154	155		
Bank MSB#				127	126	126	126	126	126		
Bank LSB#				0	0	0	0	0	0		
Program Change#				0	19	20	21	22	23		
Keyboard		MIDI		Standard Kit 1	Analog Kit 2	Analog Kit 3	Electronic Kit 2	B900 Kit	DJX Kit		
Note#	Note	Note#	Note								
25	C#	0	13	C#	-1	Surdo Mute	<<<<	<<<<	<<<<		
26	D	0	14	D	-1	Surdo Open	<<<<	<<<<	<<<<		
27	D#	0	15	D#	-1	Hi-Q	<<<<	<<<<	<<<<		
28	E	0	16	E	-1	Whip	<<<<	<<<<	<<<<		
29	F	0	17	F	-1	Scratch H	<<<<	<<<<	<<<<		
30	F#	0	18	F#	-1	Scratch L	<<<<	<<<<	<<<<		
31	G	0	19	G	-1	Finger Snap	<<<<	<<<<	<<<<		
32	G#	0	20	G#	-1	Click	<<<<	<<<<	<<<<		
33	A	0	21	A	-1	Metronome Click	<<<<	<<<<	<<<<		
34	A#	0	22	A#	-1	Metronome Bell	<<<<	<<<<	<<<<		
35	B	0	23	B	-1	Seq Click L	<<<<	<<<<	<<<<		
36	C	1	24	C	0	Seq Click H	<<<<	<<<<	<<<<		
37	C#	1	25	C#	0	Brush Tap	<<<<	<<<<	<<<<		
38	D	1	26	D	0	Brush Swirl	<<<<	<<<<	<<<<		
39	D#	1	27	D#	0	Brush Slap	<<<<	<<<<	<<<<		
40	E	1	28	E	0	Brush Swirl W/Attack	<<<<	<<<<	<<<<		
41	F	1	29	F	0	Snare Roll	<<<<	<<<<	<<<<		
42	F#	1	30	F#	0	Castanet	<<<<	<<<<	<<<<		
43	G	1	31	G	0	Snare H Soft	SD T8 1	SD T9 1	<<<<		
44	G#	1	32	G#	0	Sticks	<<<<	<<<<	<<<<		
45	A	1	33	A	0	Bass Drum L	BD Analog	BD Analog	<<<<		
46	A#	1	34	A#	0	Open Rim Shot	<<<<	<<<<	<<<<		
47	B	1	35	B	0	Bass Drum M	BD T8 2	BD Jungle 4	<<<<		
48	C	2	36	C	1	Bass Drum H	BD T8 3	BD T9 1	BD T8 2	BD Jungle 4	BD T9 Distortion
49	C#	2	37	C#	1	Side Stick	T8 Side Stick	T9 Side Stick	BD T8 2Long	BD T8 2Long	BD T9 4
50	D	2	38	D	1	Snare L	SD T8 3L	SD T9 4L	BD T8 3	BD Jungle 1	BD T8 Low Long
51	D#	2	39	D#	1	Hand Clap	<<<<	<<<<	SD T8 1	BD Jungle 2	BD T8 4
52	E	2	40	E	1	Snare H Hard	SD T8 3M	SD T9 4H	SD T8 3M	BD T8 2Cont	BD Hard Distortion
53	F	2	41	F	1	Floor Tom L	T8 Tom 1	T9 Tom 1	SD T8 4	BD Jungle 5	BD Jungle 6
54	F#	2	42	F#	1	Hi-Hat Closed	T8 HH 1 Closed1	T9 HH 1 Closed1	SD T8 5	BD HipHop1	SD T8 6
55	G	2	43	G	1	Floor Tom H	T8 Tom 2	T9 Tom 2	T8 Conga 1	BD HipHop2	SD Snap Hi
56	G#	2	44	G#	1	Hi-Hat Pedal	T8 HH 1 Closed2	T9 HH 1 Closed2	T8 Cowbell	SD Jungle 1	SD T9 4
57	A	2	45	A	1	Low Tom	T8 Tom 3	T9 Tom 3	T8 Conga 2	SD Jungle 2	SD brutal
58	A#	2	46	A#	1	Hi-Hat Open	T8 HH 1 Open 1	T9 HH 1 Open 2	T8 Maracas	SD Jungle 3	SD Snap Lo
59	B	2	47	B	1	Mid Tom L	T8 Tom 4	T9 Tom 4	T8 Conga 3	SD Jungle 4	SD Elect.2
60	C	3	48	C	2	Mid Tom H	T8 Tom 5	T9 Tom 5	T8 Conga 4	SD HipHop1	SD T9 4
61	C#	3	49	C#	2	Crash Cymbal 1	<<<<	<<<<	T8 Side Stick	SD HipHop2	SD noisy scratch
62	D	3	50	D	2	High Tom	T8 Tom 6	T9 Tom 6	T8 Clave	SD HipHop3	SD T8 3
63	D#	3	51	D#	2	Ride Cymbal 1	<<<<	<<<<	T8 Clap	SD Elect.1	HH MS Closed
64	E	3	52	E	2	Chinese Cymbal	<<<<	<<<<	<<<<	SD Elect.2	HH MS Open
65	F	3	53	F	2	Ride Cymbal Cup	<<<<	<<<<	T8 Tom 1	SD Elect.3	T9 HH 2 Hard Closed
66	F#	3	54	F#	2	Tambourine	<<<<	<<<<	T8 HH 1 Closed1	SD Elect.4	T9 HH 2 Hard Open
67	G	3	55	G	2	Splash Cymbal	<<<<	<<<<	T8 Tom 2	SD T8 3M	T8 HH 2 Closed
68	G#	3	56	G#	2	Cowbell	<<<<	<<<<	T8 HH 1 Closed2	SD 78	T8 HH 2 Open
69	A	3	57	A	2	Crash Cymbal 2	<<<<	<<<<	T8 Tom 3	HH 1 Closed	HH FX1
70	A#	3	58	A#	2	Vibraslap	<<<<	<<<<	T8 HH 1 Open	HH 2 Closed	HH FX2
71	B	3	59	B	2	Ride Cymbal 2	<<<<	<<<<	T8 Tom 4	HH 2 Open	T9 HH 3 Closed
72	C	4	60	C	3	Bongo H	<<<<	<<<<	Analog Cymbal	HH 3 Closed	T9 HH 3 Open
73	C#	4	61	C#	3	Bongo L	<<<<	<<<<	<<<<	HH 78 Open	T6 HH Closed
74	D	4	62	D	3	Conga H Mute	<<<<	<<<<	<<<<	HH 4 Closed	T6 HH Open
75	D#	4	63	D#	3	Conga H Open	<<<<	<<<<	<<<<	BD T9 1	HH 4 Open
76	E	4	64	E	3	Conga L	<<<<	<<<<	BD T9 3n	PC Snap	HH Nat Open
77	F	4	65	F	3	Timbale H	<<<<	<<<<	BD Jungle 4	PC Tamb2	HH FX3
78	F#	4	66	F#	3	Timbale L	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Open 2	BD Jungle 4Long	HH FX4
79	G	4	67	G	3	Agogo H	<<<<	<<<<	SD T9 1L	BD Analog	HH T9Low Closed
80	G#	4	68	G#	3	Agogo L	<<<<	<<<<	SD T9 2	Hit 1L	HH T9Low Open
81	A	4	69	A	3	Cabasa	<<<<	<<<<	SD T9 1M	Hit 1M	HH Metal Closed
82	A#	4	70	A#	3	Maracas	<<<<	<<<<	SD T9 3	Hit 1H	HH Metal Open
83	B	4	71	B	3	Samba Whistle H	<<<<	<<<<	SD T9 1H	Hit 2L	CBD
84	C	5	72	C	4	Samba Whistle L	<<<<	<<<<	SD T9 4L	Hit 2M	CSD
85	C#	5	73	C#	4	Guiro Short	<<<<	<<<<	T9 Side Stick	Hit 2H	Analog Claves
86	D	5	74	D	4	Guiro Long	<<<<	<<<<	SD T9 4M	Hit Brass 1	Pulse L
87	D#	5	75	D#	4	Claves	<<<<	<<<<	T9 Clap	SCR 1L	Pulse M
88	E	5	76	E	4	Wood Block H	<<<<	<<<<	SD T9 4H	SCR 1M	Pulse H
89	F	5	77	F	4	Wood Block L	<<<<	<<<<	T9 Tom 1	SCR 1H	Analog BD
90	F#	5	78	F#	4	Cuica Mute	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Closed1	SCR 2L	Analog Tom
91	G	5	79	G	4	Cuica Open	<<<<	<<<<	T9 Tom 2	SCR 2M	Analog SD
92	G#	5	80	G#	4	Triangle Mute	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Closed2	SCR 2H	Pulse&Noise
93	A	5	81	A	4	Triangle Open	<<<<	<<<<	T9 Tom 3	SCR 3L	Reverse Pulse&Noise
94	A#	5	82	A#	4	Shaker	<<<<	<<<<	T9 HH 1 Open 2	SCR 3M	Analog Snaps 1
95	B	5	83	B	4	Jingle Bell	<<<<	<<<<	T9 Tom 4	SCR 3H	Noise Echo
96	C	6	84	C	5	Bell Tree 1	<<<<	<<<<	T9 Crash 1	SCR 4L	Reverse BD
97	C#	6	85	C#	5		Bell Tree 2	Bell Tree 2	T9 Ride	SCR 4M	Reverse Percussion
98	D	6	86	D	5		Bell Tree 3	Bell Tree 3	T9 Crash 2	SCR 4H	Analog Snaps 2
99	D#	6	87	D#	5		BD T8 2	BD T8 2	BD T8 2	SCR 6L	Analog Claps
100	E	6	88	E	5		SD T8 4	SD T8 4	SD T8 4	SCR 6ML	Reverse Claps
101	F	6	89	F	5		SD T8 3H	SD T8 3H	SD T8 3H	SCR 6MH	
102	F#	6	90	F#	5		T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	SCR 6H	
103	G	6	91	G	5		T8 Cowbell	T8 Cowbell	T8 Cowbell	SCR 7L	
104	G#	6	92	G#	5		T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	SCR 7ML	
105	A	6	93	A	5		T8 Tambourine	T8 Tambourine	T8 Tambourine	SCR 7MH	
106	A#	6	94	A#	5		T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	SCR 7H	
107	B	6	95	B	5		T8 Guiro	T8 Guiro	T8 Guiro	Hit Brass 2	
108	C	7	96	C	6		Metal	Metal	Metal	Analog Cymbal	

- Rows shaded in black "█" (for kits #141, #154, and #155) indicate that no percussion sounds have been assigned to the corresponding notes; hence, no sound results when playing those notes.
- In this list, the Keyboard Note# and Note values shown are applicable when the Main Voice Octave setting (Function #02) is set to "-1." This is the default setting for voices #141 (Standard Kit 1) through #152

(Analog Kit 3). However, the Main Voice Octave setting for voices #153 (Electronic Kit 2), #154 (B900 Kit), and #155 (DJX Kit) is "0"; to hear these voices properly, play the keys one octave lower than they are listed in this chart. For example, to hear "Reverse BD" in voice #155, play C5 (and not C6 as listed).

STYLE LIJST

Stijl Nummer	Stijl Naam	Stijl Nummer	Stijl Naam	Stijl Nummer	Stijl Naam	Stijl Nummer	Stijl Naam
INTRODUCTION		27	Pop Trip Hop	51	Hard Floor	76	Jack
1	Pop Techno	28	Vintage Trip Hop	52	Hip House	77	Old Skool
2	Trip Hop	ELECTRO		53	Club House	78	Party
3	Electro Beat	29	Plastic Electro	54	Dub House	79	Theque
4	Goa	30	Cosmic Beat	ABSTRACT BEATS		FRESH	
5	Hard Step 8th	31	Body Rock	55	Digital Rock	80	Chillin'
6	Handbag 1	32	Compilation	56	Underground	81	Dreamin'
7	Romantic House	TRANCE		57	Chill Out	82	EastSide
8	Ambient	33	Trance	RAP		83	Grind
9	Acid Jazz	34	Psychodelic Trance	58	Bomb	84	Hezee
10	Treach	35	Relaxx	59	Dance Hall	85	Loc
11	Steppa	36	Hypnotic	60	Hype	R & B	
12	Struttin'	37	Dark Trance	61	Money	86	Bouncy
13	All That	DRUM'N'BASS		62	Ragga	87	Do it up
14	Soulful	38	Drum'n'Bass	63	Shakin'	88	Hump
TECHNO		39	Hard Jungle	64	Tip	89	Plush
15	Tribal Techno	40	Soul 2001	HARDCORE		90	Pow!
16	Gabba	DANCE FLOOR		65	Buggin'	91	Skippin'
17	Soft Gabba	41	Euro Dance	66	Diesel	92	Solid
18	Euro Techno	42	Euro Latin	67	Hi Rolla	SLO JAMS	
19	Modern Detroit Techno	43	Pop Reggae	68	Homies	93	1stLuv
20	Vintage Detroit Techno	44	Handbag 2	69	SuckaMC	94	Cool
21	Modern Berlin Techno	HOUSE		70	SupaBad	95	DaLadies
22	Minimal Techno	45	House	71	WestSide	96	Daydream
23	Speed Garage	46	Acid House	OLD SKOOL		97	Loverz
24	Acid Techno	47	Deep House	72	Beatbox	98	On Hit
25	Samba Techno	48	Progressive House	73	Delight	99	Pushin'
TRIP HOP		49	Tribal House	74	Flares	100	Sultry
26	Funky Trip Hop	50	Vintage Chicago	75	Funked Up		

MIDI IMPLEMENTATION CHART

YAMAHA [Portable Keyboard]
Model: DJX(PSR-D1)

MIDI Implementation Chart

Date:15-APR-1998
Version: 1.0

Funcie	Verstuurt	Herkent	Opmerkingen
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 *1 1 - 16 *1	
Mode Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	O 9nH, v=1 - 127 O 9nH, v=0	O 9nH, v=1 - 127 O 9nH, v=0 or 8nH	
After Key's Touch Ch's	X X	X X	
Pitch Bender	O	O	
Control Change 0, 32 1 7, 10 11 6, 38 64 71 - 74 84 91, 93, 94 96, 97 100, 101 120 121	O O O X *2 O *2 O O X *2 O X X *2 X X	O O O O O O O O O O O O O	Bank Select Modulation Expression Data Entry Sustain Sound Controller Portamento Control Effect Depth Data Inc, Dec RPN LSB, MSB All Sound Off Reset All Controllers
Program Change : True #	O 0 - 127 *****	O 0 - 127	
System Exclusive	O *3	O *3	
System : Song Position : Song Select Common : Tune	X X X	X X X	
System : Clock Real Time : Commands	O O *5	O *4 O *5	
Aux : Local ON/OFF : All Notes OFF Messages : Active Sense : Reset	X X O X	X O (123 - 127) O X	

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

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

O : Yes
X : No

OPMERKINGEN:

*1 *1 Default (fabrieksinstellingen) functioneert de DJX als een 16-kanaals multi-timbrale toongenerator en heeft ontvangen data geen invloed op de paneelvoices of paneelinstellingen. De MIDI messages hieronder hebben echter wel invloed op de paneelvoices, pattern en songs.

- MIDI Master Tuning
- System exclusive messages voor het wijzigen van het Reverb Type, Chorus Type en DSP Type.

De Remote Channel functie kan worden toegewezen met Functie parameter #81. De messages die ontvangen worden op het ingestelde kanaal worden op dezelfde manier behandeld als key (toetsen) data ontvangen van de DJX zelf. De volgende messages worden ontvangen op het ingestelde kanaal, geselecteerd in deze Functie parameter, alle andere messages worden genegeerd.

- Note ON
- Note OFF
- Control change : Bank select MSB, LSB (Main Voice Only), Modulation, Volume, Expression, Sustain, All sound off, All note off
- Program Change (Main Voice Only)
- Pitch Bend

*2 Messages voor deze control change numbers kunnen niet verstuurd worden door de DJX zelf. Ze worden echter verstuurd als er pattern wordt afgespeeld en tijdens het gebruik van de Arpeggiator.

*3 Exclusive

<GM System ON> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

- Deze message roept automatisch alle standaard instellingen op van het instrument, met uitzondering van MIDI Master Tuning.

<MIDI Master Volume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, IIH, mmH, F7H

- Deze message zorgt ervoor dat het volume van alle kanalen tegelijkertijd gewijzigd worden (Universal System Exclusive).
- De waarden "mm" worden gebruikt voor MIDI Master Tuning. (Waarden voor "II" worden genegeert.)

<MIDI Master Tuning> F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mmH, IIH, ccH, F7H

- Dit message zorgt ervoor dat alle stemmingen voor alle kanalen tegelijkertijd gewijzigd worden.
- De waarden "mm" en "II" worden gebruikt voor MIDI Master Tuning.
- De standaard waarden "mm" en "II" zijn respectievelijk 08H en 00H. Iedere waarde kan gebruikt worden als "n" en "cc."

<Bulk Dump>

- Dit wordt gebruikt voor het bewaren (opnemen) van User data (User songs, User One Touch Setting en EZ Chord).

<Internal Clock, External Clock> (Alleen ontvangen)

F0H, 43H, 73H, 01H, 02H, F7H (Interne Klok)

F0H, 43H, 73H, 01H, 03H, F7H (Externe Klok)

- Deze messages bedienen de klankinstellingen van de pattern.

<Reverb Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 00H, mmH, IIH, F7H

- mm : Reverb Type MSB

- II : Reverb Type LSB

Zie Effect Map (pagina 114) voor details.

<Chorus Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 20H, mmH, IIH, F7H

- mm : Chorus Type MSB

- II : Chorus Type LSB

Zie Effect Map (pagina 114) voor details.

<DSP Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 40H, mmH, IIH, F7H

- mm : DSP Type MSB

- II : DSP Type LSB

Zie Effect Map (page 114) voor details.

<DRY Level> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 08H, 0mH, 11H, IIH, F7H

- II : Dry Level

- 0m : Channel Number (kanaalnummer)

*4 Het is mogelijk om tussen de externe en interne clock te wisselen.

*5 Als de pattern gestart wordt, wordt er een FAH message verstuurd. Als de pattern wordt gestopt wordt er een FCH message verstuurd. Als de klok op Extern wordt ingesteld, worden beide FAH (het starten van de pattern) en FCH (het stoppen van pattern) messages herkend.

Geen MIDI messages worden ontvangen of verstuurd tijdens de Song mode.

■ Effect map

- * Als de ontvangen waarden geen effect type bevat in de TYPE LSB, de LSB wordt naar TYPE 0 toegewezen.
- * Paneel Effecten zijn gebaseert op de "(Number) Effect Name".
- * Door het gebruik van een externe sequencer, die bekwaam is voor het bewerken en versturen van system exclusive messages en parameter wijzigingen, kunt u de Reverb, Chorus en DSP effect types selecteren die niet toegankelijk zijn voor de DJX paneel zelf. Als één van de effecten is geselecteerd door de externe sequencer, "- " zal in de display verschijnen.

REVERB

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005...127	NO EFFECT								

CHORUS

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...064	NO EFFECT								
065	CHORUS		(2)CHORUS2						
066	CELESTE					(1)CHORUS1			
067	FLANGER			(3)FLANGER1		(4)FLANGER2			
068...127	NO EFFECT								

DSP

TYPE MSB	TYPE LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005	DELAY L.C.R				(26)DELAY L.C.R				
006	(27)DELAY L,R								
007	(28)ECHO								
008	(29)CROSS DELAY								
009	(9)EARLY REFLECTION1	(10)EARLY REFLECTION2							
010	(11)GATE REVERB								
011	(12)REVERSE GATE								
012...019	NO EFFECT								
020	KARAOKE								
021...063	NO EFFECT								
064	THRU								
065	CHORUS		(14)CHORUS2						
066	CELESTE					(13)CHORUS1			
067	FLANGER			(15)FLANGER1		(16)FLANGER2			
068	SYMPHONIC				(17)SYMPHONIC				
069	ROTARY SPEAKER				(19)ROTARY SPEAKER1				
070	TREMOLO				(21)TREMOLO1				
071	AUTO PAN				(24)AUTO PAN		(20)ROTARY SPEAKER2	(22)TREMOLO2	(23)GUITAR TREMOLO
072	(18)PHASER								
073	DISTORTION								
074	OVERDRIVE								
075	AMP SIMULATION				(30)DISTORTION HARD	(31)DISTORTION SOFT			
076	3BAND EQ				(32)EQ DISCO	(33)EQ TEL			
077	2BAND EQ								
078	AUTO WAH				(25)AUTO WAH				
079...127	THRU								

SPECIFICATIES

Toetsenbord

- 61 standaard-afmeting toetsen (C1 - C6), met Touch Response

Display

- Groot multi-functioneel LCD display

Setup

- Stand by/ON
- Master Volume : MIN - MAX

Panel Bedieningen

- OVERALL (▲▼, +,-), FUNCTION, SONG, VOICE, STYLE, [0]-[9], [+] (YES/FF), [-] (NO/BWD)

Demo Song

- 3 songs

Voice

- 140 paneel voices + 15 Drum Kits + 128 GM Voices + Speciale DJX Demo Voice + Sampled Voice
- Polyphony : 32
- Voice Set
- Dual Voice Mode
- Split Voice Mode

Pattern

- 100 stijlen
- Pattern Knoppen : PATTERN CONTROL, SYNC-START, START/STOP, LEAD IN/LEAD OUT, BEAT A/B (BREAK OUT)
- Beat Indicator
- Pattern Volume

Part Knoppen

- Beat Reverse
- Part Select
 - Style Mode : Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion, Phrase 3, Main Voice, Split Voice, Dual Voice
 - Song Mode : Track 1, 2, 3, 4, 5, 6, Main Voice, Split Voice, Dual Voice
- Part On/Off
 - Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion, Phrase 3

Realtime Knoppen

- Knobs : CUTOFF, RESONANCE, GROOVE, ASSIGN, BASS BOOST
- RIBBON CONTROLLER
- PITCH BEND wheel

Performance Setup

- Preset A and B
- User (4 setups x 4 banks)

Algemene Parameters

- BPM (Tempo)
- Transponeren
- Stemmen
- Pattern/Song Volume
- Ribbon Controller Toewijzing
- Assign knop

Effecten

- Reverb : 8 types
- Chorus : 4 types
- DSP : 33 types
- Arpeggiator : 16 types

Song

- 3 Preset Demo Songs + 3 User Songs
- Song Wissen

Opname

- Song
 - User Song : 3 Songs
 - Real Time Opname/Step opname
 - Recording Tracks : SONG MEMORY 1, 2, 3, 4, 5, 6/CHORD
- PSU (Performance Setup)
 - User : 4 setups x 4 banks

Digital Sampling

- 12 Samples
- Memory : 128 Kbyte (ongeveer 6 seconden)
- Editing : Loop, End Point

MIDI

- Instellingen Versturen (Transmit Settings)
- Instellingen Ontvangen (Receive Settings)
- Local Control
- Clock
- Bulk Versturen/Ontvangen
- Sampling Versturen/Ontvangen
- Initial Send

Uitgangs jacks

- PHONES/AUX OUT, DC IN 10-12V, MIDI IN/OUT, VOETSCHAKELAAR, MIC, LINE IN

Versterker

- 6.0 W + 6.0 W

Luidsprekers

- 12 cm x 2

Opgenomen Vermogen

- 20 W (when using PA-5C power adaptor)

Voedingsspanning

- Adaptor : Yamaha PA-5B/5C AC power adaptor
- Batteries : Six "D" size, SUM-1, R-20 or equivalent batteries

Afmetingen (W x D x H)

- 933 x 370 x 138 mm
(36- 3/4" x 14-9/16" x 5-7/16")

Gewicht

- 6.8 kg (15 lbs.)

Bijgeleverde Accessoires

- Nederlandstalige Handleiding

Los Verkrijgbaar (niet meegeleverd)

- Hoofdtelefoon : HPE-150, HPE-3
- AC adaptor : PA-5B/5C
- Voetschakelaar : FC4, FC5
- Toetsenbord standaard: L-2L, L-2C

* Specificaties en uiterlijk kunnen zich wijzigen zonder dat hier vantevoren melding van wordt gemaakt.

INDEX

Diverse

+/- knoppen 25

A

AC adaptor 8
accessory jacks 9
ARPEGGIATOR knop 37
Arpeggiator 37
Arpeggiator Hold 21
Arpeggiator Speed 64, 67
Arpeggiator types 38
ASSIGN Knop 63
Attack 64, 67

B

BASS BOOST knop 61
Bass (Part) 52, 60
batteries 8
BEAT A/B 48
beat display 42
beat indicators 23
Beat Reverse toets 52
bewaren bulk data 97
bewaren data 97
BPM (Tempo) 41
Break Out 48
Bulk Dump Send 97

C

Chord Naam 51
chord track 83, 88
Chorus 35
Chorus types 39
clock 96
cutoff 61, 62
CUTOFF knop 61

D

Demo songs 14
DEMO START knoppen 14
Digital Sampling 69
display indicaties 22
dotted noten 88
Drum Kit Voice Tabel 26
Drum Kit voices 108
DSP 36
DSP types 39
DUAL knop 29
Dual voice 29
Dual Voice (Part) 60
Dynamics 64, 67
Dynamics Strength 64, 67

E

effects 34
End point 75

F

FUNCTION knop 18
Functie parameters 18

G

gedeelten (pattern) 48
GM (General MIDI) voices 26, 106
Groove 61
GROOVE knop 61

H

hoofdfone 9
Hi-hat (Part) 52, 60

I

Initial Setup Send 96, 100
Initializatie 103
INPUT LEVEL knop 70

K

Keyboard out 95
Kick (Part) 52, 60
knop 59
KNOB ASSIGN 63

L

Lead In, Lead Out 46, 47
LINE IN jack 7
laden van bulk data 99
Local control 96
Loop 78

M

Main voice 25
Main Voice (Part) 60
MIC jack 7
MIDI 92
MIDI channels 95
MIDI Implementation Chart 112
MIDI aansluitingen 94
MIDI, over 92
mode indicator 22
Modulation 64, 67

N

numeriek toetsenbord 25

O

opname 80
opname, Performance Setup 56
opname, Realtime 81
opname, song 80
opname, Step 85
OVERALL knoppen 6, 22
Overall indicator 22

P

pan 27, 30, 32
PART CONTROL knop 59
Part On/Off 52
PART ON/OFF toetsen 52
part select 60
PART SELECT toetsen 60
pattern 44
pattern control 45, 47
PATTERN CONTROL knop 45
PATTERN toets 50
Pattern Out 95
pattern gedeelten 48
Pattern Splitpunt 54
Pattern Volume 49
pattern, spelen 44
Percussion (Part) 52, 60
PERFORMANCE keys 12
Performance Setup 56
Performance Setup, Preset 58
Performance Setup, User 56
PHONES / AUX OUT jack 9
Phrase 1 (Part) 52, 60
Phrase 2 (Part) 52, 60
Phrase 3 (Part) 52, 60
Pitch Bend 7

Pitch Bend Range 33
Preset Performance Setup 58
PSU (Performance Setup) 56

R

RECORD knop 80
RECORD knop (DIGITAL SAMPLING) 70
Release 64, 67
RESONANCE knop 61, 62
rests 88
Reverb 34
REVERB knop 34
Reverb types 39
RIBBON CONTROLLER 66
RIBBON CONTROLLER ASSIGN 66

S

Sampling 69
Sampling Send 97
Snare (Part) 52, 60
Snelle Gids 10
Song wissen 91
SONG MEMORY knoppen 82, 86
song opname 80
Song Volume 43
songs, opname 80
songs, selecteren en spelen 40
Specificaties 115
Splitpunt 32
Split voice 31
Split Voice (Part) 60
STAND BY/ON schakelaar 8
START/STOP knop 41, 45, 47
Stemmen 29
Stijl Lijst 15
styles, selecteren 44
sustain 21
Sync-Start 46

T

tap 21
Tempo (BPM) 41
Touch Sensitivity 33
track 40, 84
tracks, muting 40, 84
tracks, opnieuw opnemen 84
Transponeren 28
triplets 88
Troubleshooting (in de problemen) 102
turntable 64, 67

U

User Performance Setup 56
User songs 81

V

velocity curves 90
versterker/stereo systeem, gebruik een extern .. 9
voetpedaal 21
Voice Lijst 104
Voice Set 33
voices, Drum Kit 108
voices, GM 106
voices, paneel 104
voices, selecteren en bespelen 25
volume 27, 30, 32

W

wissen, song 91

Copyright

© Yamaha Corporation. Alle rechten zijn voorbehouden.

Er mag geen gedeelte van de *Nederlandse Handleiding* worden gereproduceerd of uitgegeven in wat voor vorm dan ook, of op wat voor manier dan ook zonder toestemming van de Yamaha Corporation.