



D-JX-*II*B

取扱説明書

安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。

⊘ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

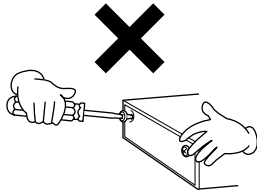
警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。

感電や火災、または故障の原因になります。



電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。)

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



電源は必ず交流 100V を使用する。エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



電源アダプターを使用する場合は、指定の電源アダプター (PA-5C) 以外は使用しない。(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、発火などの原因になります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。

注意

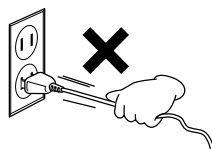
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



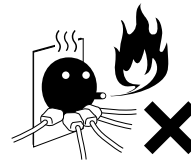
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。



電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。

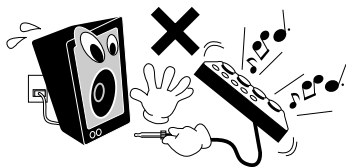


タコ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電、ショート、発火などの原因になります。

- ❗ 乾電池はすべて + / - の極性表示通りに正しく入れる。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのおそれがあります。
- ❗ 乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの（アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど）を一緒に使用しない。
発熱、発火、液漏れの原因になります。
- ⊘ 乾電池を分解したり、火の中に入れてたりしない。乾電池の中のものが入ると危険です。また、火の中に入れると破裂するおそれがあります。
- ⊘ 使い切りタイプの乾電池は、充電しない。充電すると液漏れや破裂の原因になります。
- ❗ 長時間使用しない場合や乾電池を使い切った場合は、乾電池を本体から抜いておく。乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。
- ⊘ 乾電池は子供の手の届くところに置かない。お子様が誤って飲み込むおそれがあります。また、電池の液漏れなどにより炎症を起こすおそれがあります。
- ⊘ 乾電池が液漏れした場合は、漏れた液に触れない。万一液が目や口に入ったり皮膚に付いたりした場合は、すぐに水で洗い流し、医師に相談する。失明や化学やけどなどのおそれがあります。
- ❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小 (0) にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小 (0) にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、またほこりや振動の多い場所で使用しない。
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ❗ 本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック / ゴム製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。
お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。



不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。
また、使用済みの乾電池は、各自治体で決められたルールに従って廃棄しましょう。

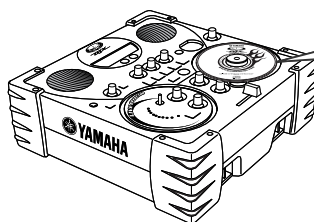
はじめに

このたびはヤマハ DJX-IIB をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。

DJX-IIB の優れた機能を十分にご活用いただくために、この取扱説明書をよくお読みくださいますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

同梱品 (お確かめください)

本体
取扱説明書
保証書



CD-ROM



(工場出荷時にすでに取り付けてあります。)

取扱説明書の使いかた

- DJX-IIB とは? 5 ページ
そもそも DJX-IIB とはどのような楽器なのか? このページでご紹介します!
- パネル各部の名称と機能 8 ページ
パネルのボタン一覧です。各ボタンについて説明してあるページも合わせて載せています。
- 電源の準備 12 ページ
電源の接続方法やフットスイッチ (ペダル) との接続方法について説明します。
- DJ マスターへの 100 の Tips ! 14 ページ
100 tips (秘訣) をひとつひとつこなしていくことで DJ に近づいていく、ゲームのステージをクリアしていくような感覚で DJX-IIB の機能を説明します。
- 資料 70 ページ
パターン、ボイス (音色) のリストや MIDI に関する情報を掲載しています。
- 故障かな? と思ったら 70 ページ
DJX-IIB がうまく機能しない場合にお読みください。ヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談になる前にお読みください。
- 用語解説 73 ページ
DJX-IIB やダンスミュージック全般に関連する大事な用語を説明します。
- 索引 75 ページ
五十音順、アルファベット順の 2 つあります。

この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。



DJX-II B とは？



DJX-II B はデジタル DJ マシンである！

ダンスミュージックやカッコイイ音楽を自分で演奏 / 創作してみたい、そして DJ になりたい... DJX-II B はそんなあなたにお届けするデジタル DJ マシンです。デジタルならではのクールなフィーチャー、今までにない新しいコンセプトの楽器です。



DJX-II B では音楽理論は必要無し！

音符やコードなどの難しい音楽理論の知識は必要ありません。むしろ、リズムセンスが必要です。DJX-II B を使いながらリズムセンスを磨きましょう。



DJX-II B でテクニックを磨いて 1 人前の DJ になろう！

この取扱説明書は、100 tips(秘訣) をひとつひとつこなしていくことで DJ に近づいていく、ゲームのステージをクリアしていくような感覚で DJX-II B の機能を説明します。100 tips をクリアして 1 人前の DJ になろう！

では、DJX-II B の基本的な機能や特長を説明することで、DJX-II B とはどんな楽器かをご紹介します。

パターンプレイヤー (PATTERN PLAYER) 14 ページ

リズムパターンを繰り返す鳴らす機能のことです。DJX-II B には、DJ パフォーマンスで使えるクールなリズムパターンが全部で 70 個あります。各パターンには、さらに 10 種類のバリエーションがあります。

スクラッチパッド (SCRATCH PAD) 26 ページ

スクラッチとは、DJ 用語でアナログレコードに針をのせた状態で上下にこすってノイズを出すテクニックのことです。DJX-II B では、パターンを鳴らしながらスクラッチパッドをレコード盤のように指でこすることで、このテクニックを実現します。73 種類のキットの中には、スクラッチ、アルペジオ、サウンドエフェクトなど、いろいろな効果があります。

多彩なエフェクト機能 20 ページ

DJX-II B では、パターンなど鳴らしているサウンド全体にさまざまなエフェクト (効果) をかけることができます。ライブエフェクター (LIVE EFFECTOR) のノブを回すことで自由自在にサウンドメイキングできます。

オーディオ BPM (AUDIO BPM) 62 ページ

DJX-II B では、接続した外部オーディオ機器 (CD プレイヤーや MD プレイヤー) の演奏から BPM(テンポ) を検出して、DJX-II B のリズムパターンの BPM と同期させることができます。

DJ パフォーマンスの可能性を広げる MIDI 機能 65 ページ

MIDI ケーブルで他の MIDI 機器と接続してパフォーマンスすることができます。また、パーソナルコンピューターで制作したあなたのオリジナルパターンを、DJX-II B に MIDI 経由で取り込んで鳴らすこともできます。

目次

同梱品 (お確かめください).....	4
取扱説明書の使いかた.....	4
DJX-IIB とは?.....	5
目次.....	6
各部の名称と機能.....	8
フロントパネル.....	8
スクラッチパッド CD の取り替え方.....	10
リアパネルと接続.....	11
電源の準備.....	12
電源を入れる / 切る.....	13
バックアップ、初期化 (イニシャライズ) の方法.....	13

DJマスターへの100のTips! 14

Chapter 1

パターンプレイヤー (基本操作)..... 14

Tip 1	パターンを鳴らそう!.....	14
Tip 2	バンクを切り替えよう.....	15
Tip 3	メインパターンとフィルインパターン.....	16
Tip 4	他のパターンも試してみよう.....	16
Tip 5	パターンのアタマをキャッチしよう!.....	18
Tip 6	BPM は一定に.....	19

Chapter 2

ライブエフェクター (基本操作)..... 20

Tip 7	ライブエフェクターってなに?.....	20
Tip 8	ディストーション (DISTORTION).....	21
Tip 9	オートパン (AUTO PAN).....	21
Tip 10	リングモジュレーター (RING MOD).....	21
Tip 11	フランジャー (FLANGER).....	21
Tip 12	フェイザー (PHASER).....	22
Tip 13	スライス (SLICE).....	22
Tip 14	ディレイ (DELAY).....	22
Tip 15	エコー (ECHO).....	23
Tip 16	ローファイ (LO-FI).....	23
Tip 17	ワウ (WAH).....	23

Chapter 3

アイソレーター (基本操作)..... 24

Tip 18	ちょっとヒネって好きな音にしよう.....	24
--------	-----------------------	----

Chapter 4

フィルター (基本操作)..... 25

Tip 19	カットオフとレゾナンス.....	25
--------	------------------	----

Chapter 5

スクラッチパッド・クリニック..... 26

Tip 20	とにかくスクラッチ!スクラッチ!.....	26
Tip 21	クォーターノート・スクラッチ.....	27
Tip 22	エイツノート・スクラッチ.....	28
Tip 23	シックスティーンズノート・スクラッチ.....	28
Tip 24	シャッフルビート!.....	29

Tip 25	スクラッチパッドでドラムループを コントロールする.....	29
Tip 26	スクラッチパッドでアルペジオを.....	30
Tip 27	スクラッチパッドで効果音を.....	30
Tip 28	スクラッチとピッチの関係.....	30
Tip 29	ターンテーブルのスローダウン.....	31
Tip 30	スクラッチパッドの交換.....	31
Tip 31	付属 CD-ROM の中身は?.....	31

Chapter 6

パートミキサー (基本操作)..... 32

Tip 32	パートってなんだ?.....	32
Tip 33	さあ、パートのリミックスをやってみよう!.....	32
Tip 34	サウンドの構築テクニック.....	33

Chapter 7

クロスフェーダー (基本操作)..... 34

Tip 35	クロスフェーダーのしくみ.....	34
Tip 36	パターンのミュート.....	34
Tip 37	スクラッチのカットインプレイ.....	35

Chapter 8

ミドルクラス・テクニック集..... 36

Tip 38	キーを変えてみよう.....	36
Tip 39	BPM をコントロールする.....	37
Tip 40	元の BPM にリセットするには.....	37
Tip 41	フェードイン、フェードアウト.....	38
Tip 42	ストラップを付けて外へ出よう!.....	38
Tip 43	カットオフの使用例.....	39
Tip 44	スクラッチにワウワウをかける.....	39
Tip 45	ゆがんだレコード盤とボロいターンテーブル.....	40
Tip 46	ドラムループを同期させてスクラッチする.....	40
Tip 47	スクラッチをミュートする.....	40

Chapter 9

パターンプレイヤー (応用操作)..... 41

Tip 48	バリエーション指定してパターンをスタートする.....	41
Tip 49	バリエーションのバンクも指定してパターンを スタートする.....	41
Tip 50	ブレイク後にパターンチェンジする.....	42
Tip 51	1小節ごとにパターンを変える.....	43

Chapter 10

クロスフェーダー (応用操作)..... 44

Tip 52	クロスフェーダーのスイッチプレイ: 1.....	44
Tip 53	クロスフェーダーのスイッチプレイ: 2.....	44
Tip 54	パターンループ VS ドラムループ.....	44

Chapter 11

[BPM/TAP] ボタンを使おう..... 45

Tip 55	ビートを DJX-IIB に教えよう.....	45
Tip 56	[BPM/TAP] でカウントしてスタート.....	45

Chapter 12

外部機器との接続..... 46

Tip 57	DJ 装置を接続しよう.....	46
Tip 58	DJX-IIB のスピーカーをミュートするには.....	46

Chapter 13

パターンプレイヤー (実例集)..... 47

- Tip 59 フィルインの例 : 1 47
 Tip 60 フィルインの例 : 2 47
 Tip 61 イントロやツナギ用のプレイ : 1 47
 Tip 62 イントロやツナギ用のプレイ : 2 47

Chapter 14

ライブエフェクター (応用操作)..... 48

- Tip 63 ディストーション (DISTORTION)..... 48
 Tip 64 オートパン (AUTO PAN)..... 48
 Tip 65 リングモジュレーター (RING MOD) 49
 Tip 66 フランジャー (FLANGER) 49
 Tip 67 フェイザー (PHASER) 49
 Tip 68 スライス (SLICE) 49
 Tip 69 デイレイ (DELAY)..... 50
 Tip 70 デイレイを使ったフィルイン 50
 Tip 71 エコー (ECHO)..... 51
 Tip 72 ローファイ (LO-FI)..... 51
 Tip 73 ワウ (WAH)..... 51

Chapter 15

アイソレーターとフィルター (応用操作)..... 52

- Tip 74 アイソレーターを極端に設定する 52
 Tip 75 カットオフでディープなグルーブを 53

Chapter 16

スクラッチパッド (応用操作)..... 54

- Tip 76 三連符でスクラッチ 54
 Tip 77 イントロでスクラッチ 55
 Tip 78 スクラッチパッドを途中でストップする..... 55
 Tip 79 パターンから楽器を減らしていく 56
 Tip 80 パターンをパートミキサーでアレンジする 56

Chapter 17

上級テクニック集..... 58

- Tip 81 デイレイとクロスフェーダーによるフィルイン 58
 Tip 82 スクラッチのフェードイン / アウト 58
 Tip 83 変化が欲しくなったらキーを変えよう ! 59
 Tip 84 ピッチを変えずに BPM を落とす 59
 Tip 85 エフェクトのコントロールは左手だけで..... 60
 Tip 86 リセットの簡単な方法 61
 Tip 87 パートを切り替えるタイミング 61
 Tip 88 BPM を確認するには..... 61

Chapter 18

DJ パフォーマンス :**マスタークラス..... 62**

- Tip 89 スクラッチをカットインさせた後、
バリエーションをチェンジする 62
 Tip 90 ソースの BPM を自動的に検出する 62
 Tip 91 フィルインの例 : 3 63
 Tip 92 パターン (エフェクト OFF)
スクラッチ (エフェクト ON) 63
 Tip 93 パターン (デイレイ OFF)
スクラッチ (デイレイ ON) 63

- Tip 94 デイレイでエンディング - ング - ング - ング 64
 Tip 95 トリッキーなイントロの例 64
 Tip 96 完全に同期させるには 64
 Tip 97 外部機器との同期 (DJX-IIB がマスター) 65
 Tip 98 外部機器との同期 (DJX-IIB がスレーブ) 66
 Tip 99 パターンをもっと手に入れるには ? 67
 Tip 100 オリジナルパターンを作ろう ! 68

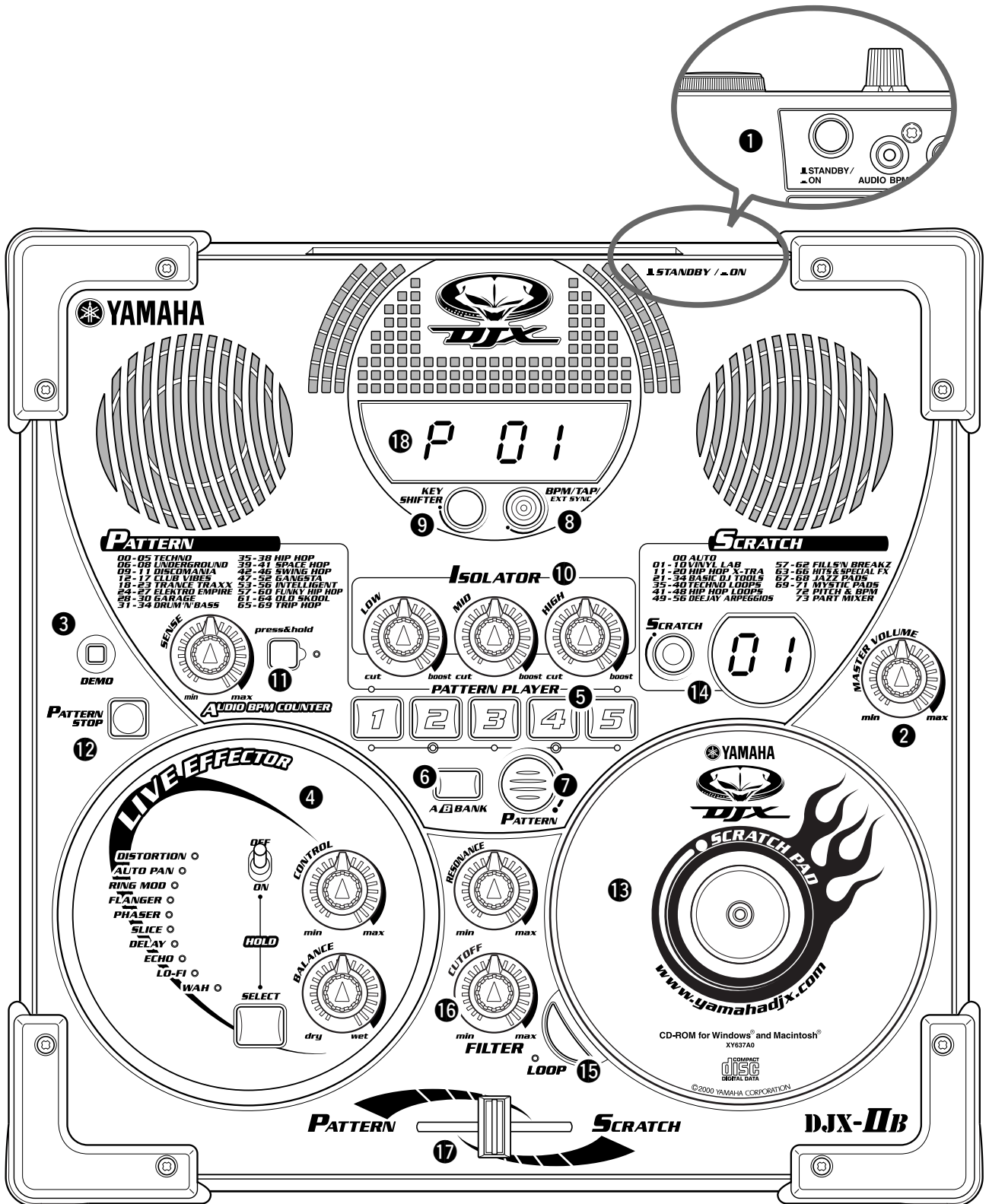
資料**70**

- 故障かな?と思ったら 70
 エラーメッセージリスト 71
 オプション商品のご紹介 71
 仕様一覧 72
 用語解説 73
 パターンリスト 75
 ボイスリスト 76
 ドラムキットリスト 78
 MIDI データフォーマット 81
 MIDI インプリメンテーションチャート 87
 索引 88

各部の名称と機能

フロントパネル

これがDJX-IIIBだ!



注意

パネルボタンを同時に3つ以上押さないでください!
DJX-IIIB が正常に動作しないことがあります。

- ① STANDBY/ON**
(スタンバイ / オンスイッチ)..... 13
電源のオン / オフ (スタンバイ) をします。スイッチを奥に押し込むごとに電源のオン / オフ (スタンバイ) が切り替わります。押し込んだ状態で電源がオンになります。
- ② MASTER VOLUME**
(マスターボリューム)..... 13
ボリュームを調節します。右に回すほど音が大きくなります。
- ③ DEMO (デモボタン)**
DJX-IIB の魅力を満載したデモ演奏を聴くことができます。[DEMO] ボタンを押して演奏のスタート / ストップができます。
[DEMO](デモ) ボタンを押しながらスクラッチパッドを回すと、デモ演奏を選んで聴くことができます。
- ④ LIVE EFFECTOR**
(ライブエフェクター)..... 20, 48
DJX-IIB のサウンド全体にさまざまなエフェクト (効果) をかけることができます。[SELECT](セレクト) ボタンを押して 10 個のエフェクトタイプから 1 個を選び、2 つのノブを使ってエフェクト増減をコントロールします。
- ⑤ PATTERN PLAYER**
(パターンプレイヤーボタン)..... 14
DJX-IIB のパターンを鳴らすためのボタンです。5 つあるボタンのうちどれか 1 つを押すとパターンがスタートします。
- ⑥ A/B BANK**
(A/B バンクボタン)..... 15
DJX-IIB の各パターンには全部で 10 種類のバリエーションがあります。5 つのパターンプレイヤーボタンとこのバンク切替ボタンを使うことで 10 種類のバリエーションをプレイできます。
- ⑦ PATTERN**
(パターンボタン)..... 16
DJX-IIB のパターンを選ぶボタンです。このボタンを押しながらスクラッチパッドの CD を回すことでパターンを選択できます。
- ⑧ BPM/TAP**
(BPM / タップボタン)..... 45
パターンの BPM(テンポ) の設定に使います。DJX-IIB の各パターンにはあらかじめ BPM(テンポ) が決められているのですが、このボタンで 32 ~ 280 の範囲で変更することができます。また、外部 MIDI 機器と接続した場合、どちらのクロックを使うかを設定する機能もあります。
- ⑨ KEY SHIFTER**
(キーシフター)..... 36
DJX-IIB の音程をシフト (移調) させるボタンです。パターンを鳴らしながらこのボタンを押すことでパターンのキーを変更できます。
- ⑩ ISOLATOR**
(アイソレーターノブ)..... 24, 52
DJX-IIB では、周波数帯域 (LOW= 低音域、MID= 中域、HIGH= 高音域) ごとの音量を、ノブで調節することによりサウンドの印象を変えることができます。各ノブを右に回すとその周波数帯域の音量が boost(ブースト = 強調) され、左に回すと cut(カット) されます。
- ⑪ AUDIO BPM COUNTER**
(オーディオ BPM カウンター)..... 62
DJX-IIB には、外部オーディオ機器 (CD や MD など) の音楽から BPM(テンポ) を検出する機能があります。このボタンを押しながら、DJX-IIB と接続した CD プレイヤーや MD プレイヤーなどを再生させると、BPM(テンポ) を検出します。検出した BPM(テンポ) 値はディスプレイに表示されます。
ノブは外部オーディオ機器からの入力レベルを調節するのに使います。
- ⑫ PATTERN STOP**
(パターンストップボタン)..... 14
パターン演奏、スクラッチパッドのループ再生をストップするボタンです。
DJX-IIB のパターンは、[PATTERN PLAYER](パターンプレイヤー) ボタンを押してスタートさせ、[PATTERN STOP](パターンストップ) ボタンでストップします。
- ⑬ SCRATCH PAD**
(スクラッチパッド)..... 26
ここに取り付けられた CD(または CD-ROM) を自由に回すことで DJX-IIB にさまざまな効果を与えます。スクラッチパッドの機能は [SCRATCH](スクラッチ) ボタンを押して選択できます。
なお、CD はお好みに合わせて自由に取り替えることができます。取り替え方については 10 ページをご参照ください。
- ⑭ SCRATCH**
(スクラッチボタン)..... 26
スクラッチパッドには全部で 74 種類の機能を持たせることができます。このボタンを使って機能を選ぶことができます。またこのボタンの右隣にあるディスプレイに選ばれた機能ナンバーが常に表示されます。
- ⑮ LOOP**
(ループボタン)..... 29
このボタンのオン / オフを切り替えることで、スクラッチパッドの効果にバリエーションをつけることができます。
- ⑯ FILTER**
(フィルターノブ)..... 25
パターンの各パートのカットオフ、レゾナンスを調節します。右に回すほど効果が大きくなります。
- ⑰ フェーダー**..... 34
パターンとスクラッチ音との音量バランスをとります。
- ⑱ ディスプレイ**
DJX-IIB のパネル設定に関する情報が表示されます。

スクラッチパッド CD の取り替え方

DJX-IIIB のスクラッチパッドには工場出荷の時点で CD-ROM を取り付けてあります。CD-ROM は、以下の方法でお好きな CD や CD-ROM に取り替えることができます。



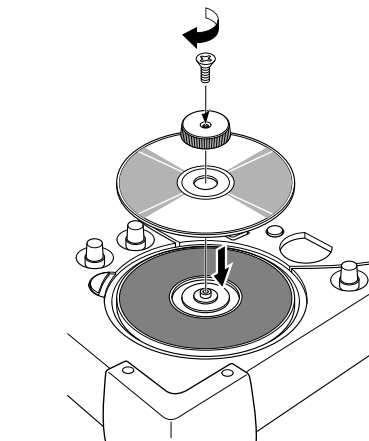
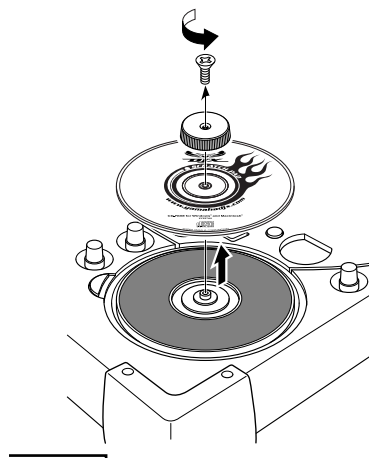
- ・ DJX-IIIB のスクラッチパッドで、CD を再生したり、CD-ROM のデータを読み込めるわけではありません。CD や CD-ROM のイラストデザインで、あなたのお気に入りのものを取り付けましょう。
- ・ 付属の CD-ROM には裏面に大切なデータが入っています。取りはずしの際は、裏面を傷つけないよう取り扱いに十分ご注意ください。CD-ROM の取り扱い不注意により、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。(スクラッチパッドに装着してご使用の場合は、裏面を傷つけることはありません。)

1. ドライバーを使ってねじをはずします。

2. CD-ROM を取りはずします。

3. あなたの好きな CD (または CD-ROM) をはめ込みます。

4. ドライバーを使ってねじを締めます。

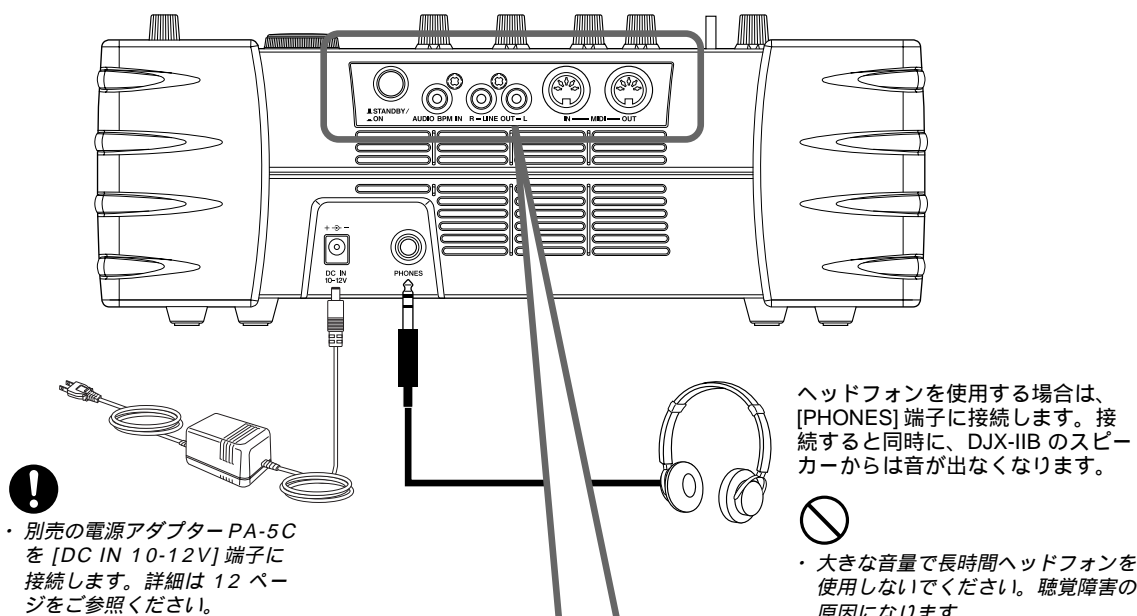


■ 付属の CD-ROM について

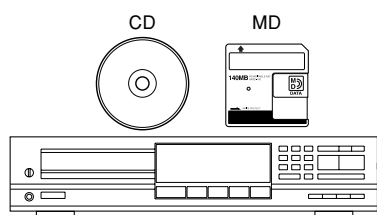
付属の CD-ROM には以下のものが入っています。

- DJX-II/IB Premium CD-ROM
 - ・ Live Movie at DJX Satellite
 - ・ DJX-II/IB Function Guide
 - ・ Pattern Launcher Application
 - ・ Extra Patterns

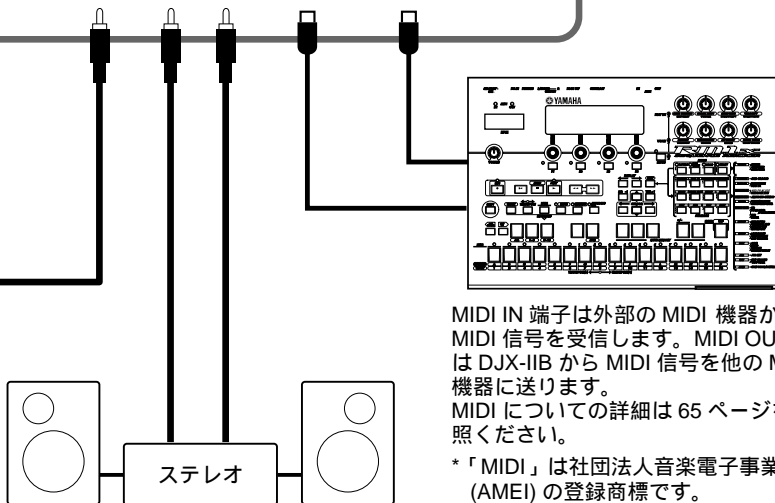
リアパネルと接続



13 ページ参照



AUDIO BPM IN 端子に接続した CD や MD などのソースの入力信号を分析して、現在鳴っているパターンの BPM を自動的にソースの BPM に同期させることができます。



DJX-IIB の音声信号を出力する端子です。キーボードアンプ、ステレオ、ミキシングコンソール、テープレコーダーなどの入力端子と接続すれば、DJX-IIB の演奏をオーディオ機器で鳴らすことができます。

！

- DJX-IIB を外部機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で接続してください。また、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量を最小にしてから接続してください。感電、または機器損傷のおそれがあります。

音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

楽しい音楽も時と場所によってはたいへん気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。音楽はみんなで楽しむもの、お互いに心を配り快適な生活環境を守りましょう。

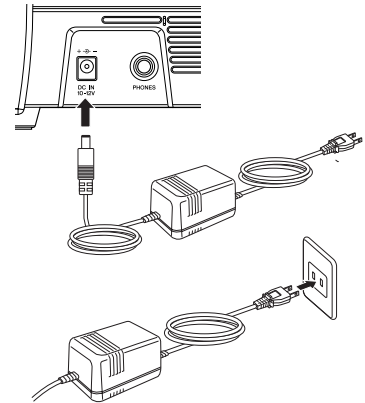
ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

電源の準備

DJX-IIB は電源として電源アダプターか乾電池をご使用になれますが、基本的には別売の電源アダプターをご使用になることをおすすめします。乾電池はデータのバックアップ (13 ページ) など補助的なものとしてご使用いただくとよいでしょう。

家庭用コンセントから電源をとるときは・

1. 本体の電源スイッチが切れている (スタンバイ) になっていることを確認してください。
2. アダプターの DC プラグをリアパネルの DC IN 10-12V (電源アダプター接続) 端子にさし込みます。
3. アダプターの AC プラグを家庭用 (AC100V) コンセントにさし込みます。



アダプターを抜くときは、逆の手順 (手順 3 2) にしてください。

- ! 電源アダプターをご使用になる場合は、必ず別売の専用アダプター PA-5C をご使用ください。他の電源アダプターの使用は故障、発熱、発火などの原因になります。このような場合は、保証期間内でも保証いたしかねる場合がございますので、充分にご注意ください。
- 使用しないときや落雷の恐れがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜いてください。

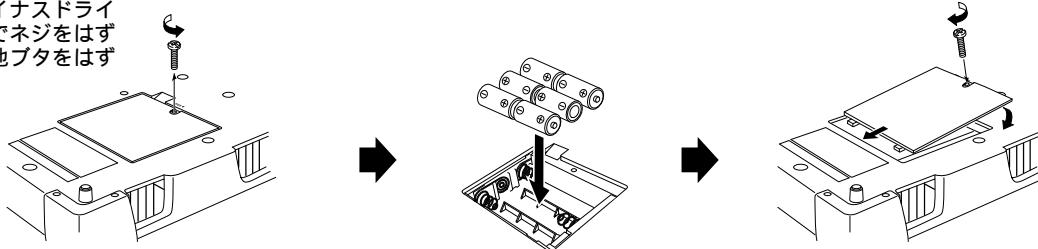
乾電池を使うときは・

1. DJX-IIB を柔らかい布などの上で裏返し、電池ブタをはずします。
2. 市販の乾電池 (単 1 乾電池) を 6 本入れます。イラストに合わせて、向きを間違えないように入れてください。
3. 電池ブタを閉めます。

メモ

- 乾電池が入っていても、電源アダプターが接続されると、自動的に電源アダプターから電源が供給されるようになります。
- 乾電池が入っている状態で、電源アダプターをさし込んだり抜いたりすると、DJX-IIB は電源を入れ直した状態になります。
- マスターボリューム「MAX」にすると、電池の消耗が早くなります。

硬貨やマイナスドライバーなどでネジをはずして、電池ブタをはずします。

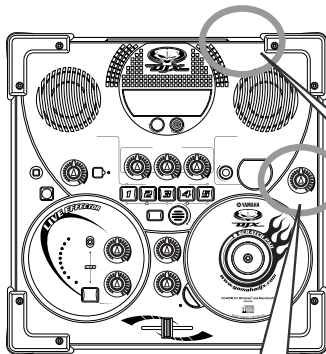


乾電池はお早めにお取りかえいただくことをおすすめします。電池が少なくなると、音量が小さくなったり、音質が劣化したりディスプレイの表示が消えたりします。このようなときは、以下のことに注意して乾電池を交換してください。

- ! 乾電池はすべて + / - の極性表示どおりに正しく入れてください。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのおそれがあります。
- 乾電池は一度に全部を交換してください。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しないでください。また、種類の異なったもの (アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品が異なるものなど) を一緒に使用しないでください。発熱、発火、液漏れの原因になります。
- 長時間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いてください。乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

電源を入れる / 切る

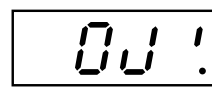
必要な接続が完了したら、DJX-IIIB の [STANDBY/ON] スイッチを押して電源を入れましょう。このとき、マスターボリュームを左に回しきった状態 (音量 0) にしておいてください。DJX-IIIB に接続した外部オーディオ装置の音量も 0 にしておきます。



マスターボリュームを左に回しきっておく。



押し込んで電源を入れる。
もう一度押すと電源が切れます。



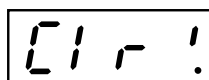
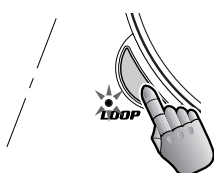
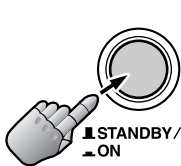
・スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。DJX-IIIB を長時間使用しないときは必ず電源アダプターを抜いてください。また、乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜いてください。

バックアップ、初期化 (イニシャライズ) の方法

DJX-IIIB のパネル上の設定は、電源を入れ直すとそれぞれの初期設定に戻りますが、ユーザーパターンデータについては [STANDBY/ON] スイッチをオフにしても、電源アダプターが接続されているか、乾電池がセットされていればバックアップされています。ユーザーパターンについては 68 ページをご参照ください。

DJX-IIIB のすべての設定を初期設定 (工場出荷時の状態) に戻すことを「初期化」と呼びます。初期化は以下の方法で行ってください。

1. [STANDBY/ON] スイッチを押して電源を切ります。
2. [LOOP] ボタンを押しながら、[STANDBY/ON] スイッチを押して電源を入れると、初期化が実行されます。初期化が完了するとディスプレイに「Clr:」が表示されます。



・初期化を実行すると、バックアップされていた設定は、初期設定値に戻りますのでご注意ください。
・DJX-IIIB が、何らかの原因で操作不能になったり、誤動作した場合は、一旦電源を切り、初期化の操作を行ってください。

さあ、ここからは普通の取扱説明書とはちょっと違うぞ。
DJX-IIB は従来の楽器とも DJ 機器とも違う、まったく新しい発想で開発されたダンスミュージック用のデバイスだ。操作方法の解説も新しいアプローチでいくよ。

ここでは、DJX-IIB の機能や操作方法を、100 個の Tips (ティップス：秘訣) に分けて説明していきます。基本操作から始めて、Tips が進むほど、少しずつ高度なテクニックの解説になっていきます。でも大丈夫、ゲームのステージをクリアしていくように、実際に DJX-IIB を操作しながら Tips をひとつひとつ進んでいこう。そして Tip100 をクリアしたとき、キミは立派な DJX-IIB のマスターになっているはずだ。
もちろん DJ としてのセンスもグッとアップしていること間違いなし!

さあ、それではさっそく Tip1 から始めよう!

レベルマーク
その機能や操作のレベルを表しています。

- ☞ 基本操作。まずマスターしよう!
- ☞☞ ひとつ上のテクニック!
- ☞☞☞ 高度なテクニックだ!
- ☞☞☞☞ これを使いこなせば完璧だ!

Chapter 1

パターンプレイヤー (基本操作)

パターンとは、DJX-IIB を使ってダンスミュージックを作るためのベース (Base : 基礎、ベースギターのベースじゃないぞ) となるリズム & サウンドのことです。まずはそのパターンを鳴らしてみよう。

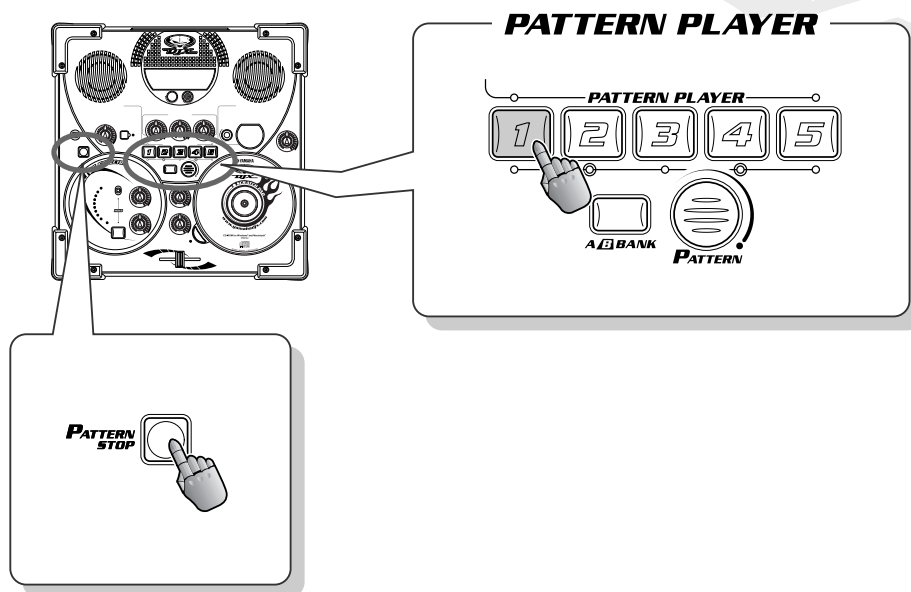
Tip 1 パターンを鳴らそう!



“PATTERN PLAYER” と印刷されている範囲の、[1] ~ [5] のボタンのどれかひとつを押してみよう。ノリノリのリズムが鳴り出しただろう?それがパターンだ。音量は MASTER VOLUME ノブで調整しよう。

別のボタン ([1] ~ [5] のどれか) を押すと、別のパターン (正確には同じパターンの別バリエーションだけど、それは Tip 3 で) が鳴りだすから、鳴っているリズムに合わせてタイミングよくいろいろなボタンを押さえてみよう。ノリのトレーニングにはこれが最適。

パターンをストップするときは、[PATTERN STOP] ボタンを押そう。



Tip 2 バンクを切り替えよう



パターンプレイヤーには 5 個のボタンがあるけれど、[A/B BANK] ボタンの切り替えで、10 個のパターンを使うことができるんだ！

A、B 2 つのバンクそれぞれに 5 個のパターンが入っている。[A/B BANK] ボタンのランプが点灯していないときは、A バンクが選ばれていてパターン A1 ~ A5 が使える。

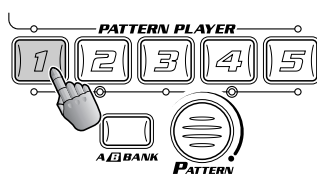
[A/B BANK] ボタンのランプが点灯しているときは、B バンクが選ばれていてパターン B1 ~ B5 が使える。

[A/B BANK] ボタンはバンクの切り替え機能だけなので、押ししてもパターンは切り替わらない。だから間違えて押ししてしまったときは、あせらずにもう一度 [A/B BANK] ボタンを押せばいい。

バンクを切り替えてみよう

1. パターン A1 をスタート

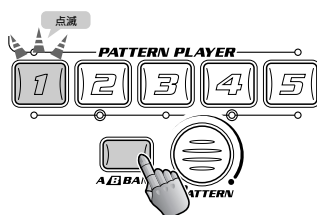
パターンプレイヤーの [1] ボタンを押す。



2. バンクを B に切り替えよう

[A/B BANK] ボタンを押す。

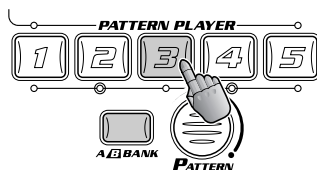
パターンプレイヤーの [1] ボタンが点滅する。これはバンク切り替えのスタンバイ OK という表示だ。



パターンは A1 が鳴り続けている。他のパターンプレイヤーボタンを押して初めて、バンク B のパターンに切り替わるんだ。

3. パターンプレイヤー [3] ボタンを押す

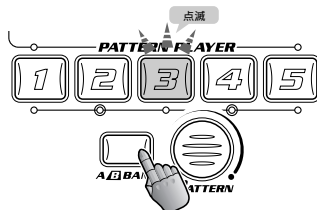
パターン A1 からパターン B3 に切り替わる。



4. バンクを A に戻そう

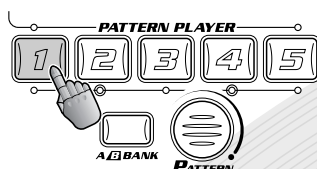
[A/B BANK] ボタンを押す。

パターンプレイヤーの [3] ボタンが点滅する。バンク切り替えのスタンバイ OK。



5. パターンプレイヤー [1] ボタンを押す

パターン B3 からパターン A1 に戻ったね。





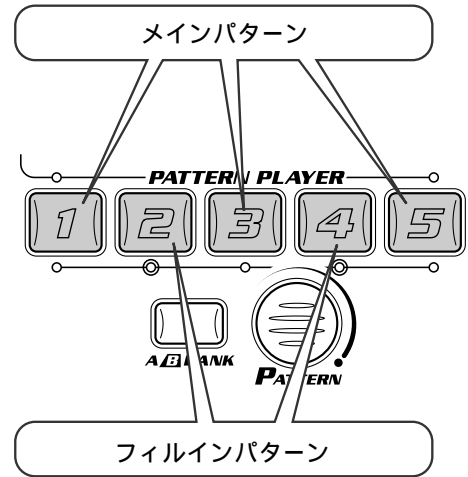
3 メインパターンとフィルインパターン



Tip 2 で説明したように、1 つのパターンには 10 種類のバリエーションが用意されている。右のイラストのように、ボタン [1]、[3]、[5] にはメインパターン (3 種類) が、ボタン [2] と [4] にはフィルインパターン (2 種類) が割り当てられている。フィルインパターンは、ブレイクの時やパターンを切り替えるときに鳴らすと効果的なパターンだ。

どのパターンも、ボタンの数字 (A1 ~ A5、B1 ~ B5) が大きくなるほど音数や音の種類が多くなっている。

それぞれのボタンに割り当てられているパターンをよく聴いて覚えたら、ボタンを次々に押し変えてパフォーマンス開始だ！



4 他のパターンも試してみよう

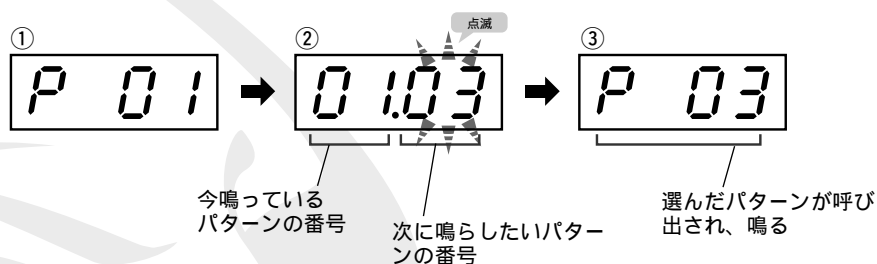
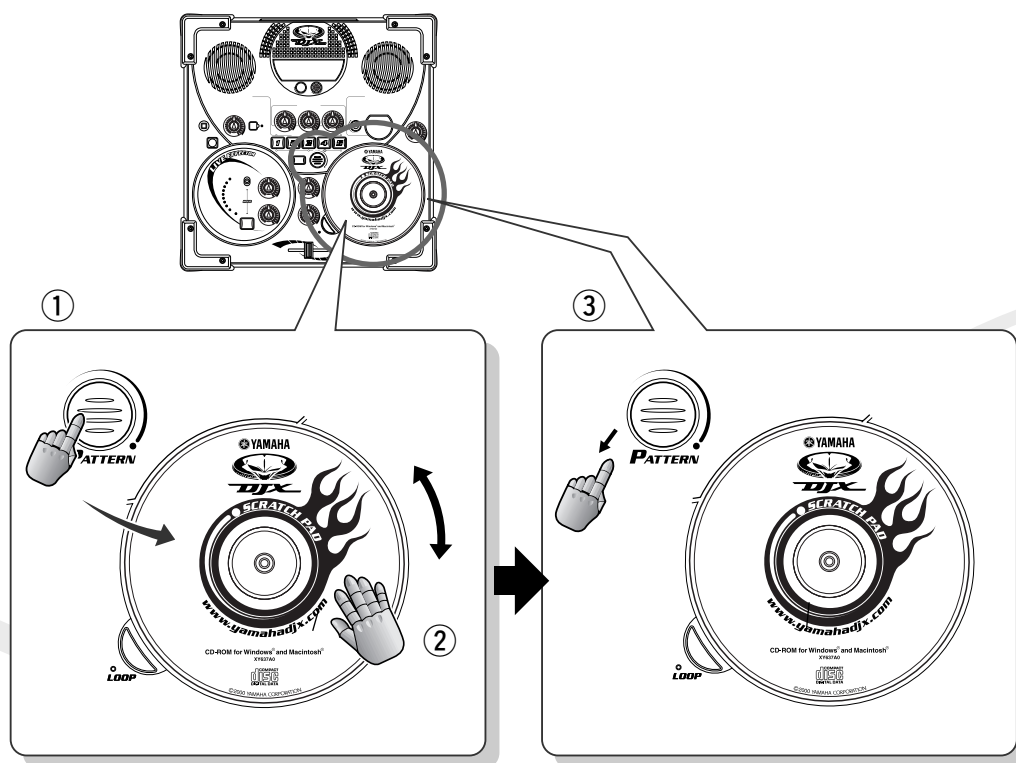


今度は別のパターンを試してみよう。

まず [PATTERN] ボタンを押しながらスクラッチパッドを回して、別のパターンを選ぼう。ディスプレイの左 2 ケタの数字は、最初に選んでいた (今鳴っている) パターンの番号、右 2 ケタの数字は新しく選んだ (これから鳴る) パターンの番号。スクラッチパッドを右 (時計回り) に回すとパターンの番号は進み、左 (反時計回り) に回すとパターンの番号は戻る。

これで [PATTERN] ボタンから指を離せば、新しく選んだパターンに切り替わる。でもちょっと待った！今のパターンのループの終わりまで待って、パターンのアタマのダウンビートのタイミングで [PATTERN] ボタンを離そう (次の Tip 5 をよく読んで！)。

ところで、パターン番号 x はディスプレイ表示に合わせて “P x” と、バリエーションはバンク A/B を付けて “V A1” ~ “V B5” と、この後は省略して書かせていただきます。長いから。



おすすめパターン集!

カテゴリー	No.	パターン名	コメント
TECHNO	01	Japan Beatz	実験的なテクノミュージック
	05	Detroit	ハウスミュージックの原体験をしよう
DISCOMANIA	11	Disco House	ロンドンのクラブシーン
CLUB VIBES	17	Hard House	想像以上にハードだぜ!
DRUM'N'BASS	34	Jazz D&B	スタイリッシュなロンドンの香りを
GANGSTA	50	Light	L.A. 発のヒップホップサウンド
	52	Female	スムーズ&シルキー、R&B スタイルのヒップホップ
FUNKY HIP HOP	59	Club Funk	ヒップホッププレーヤーのファンクミュージック
OLD SKOOL	62	Scratchin'	ダーク&ハードなヒップホップ。バリエーション 10 にはイカしたメロディも。
TRIP HOP	65	Deep	ダーク&ヘヴィなトリップホップ。空間的でドリーミーなサウンド。



5 パターンのアタマをキャッチしよう！



ノリをくずさずにスマートにパターンを切り替えるには、パターンのアタマのダウンビートのタイミング (4/4 拍子の場合だと、リズムのカウント「ワン・ツー・スリー・フォー」の「ワン」のタイミングのこと) をつかむことが最高に大切。

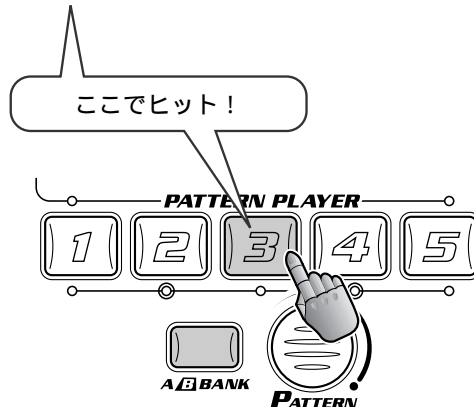
リズムのフラフラしたダンスミュージックなんて最悪だよな。

DJX-II B では、ダウンビートのタイミングで BPM ディスプレイのランプ (BPM が表示されていない場合は、[BPM/TAP] ボタンを押して) が点滅するから、パターンのアタマをキャッチしやすくなっているぞ。

目と耳でしっかりビートをキャッチして、ジャストなタイミングでパターンを切り替えよう！

ダウンビートをつかみにくい場合は、倍の細かさでカウントしてみよう。特にスローなリズムでは有効だ。

4 ビートなら、1 ビート (1 拍) で 2 回ずつカウントする。1-2-3-4-5-6-7-8 のように、1 -and -2 -and -3 -and -4 -and でもいい。



パターンの切り替えに、この方法を使ってみよう。小節のアタマ、「ワン」のタイミングごとに、パターンプレイヤーのボタンを切り替えてみるといい。グループをつかむのには、最高のトレーニングになるぞ！



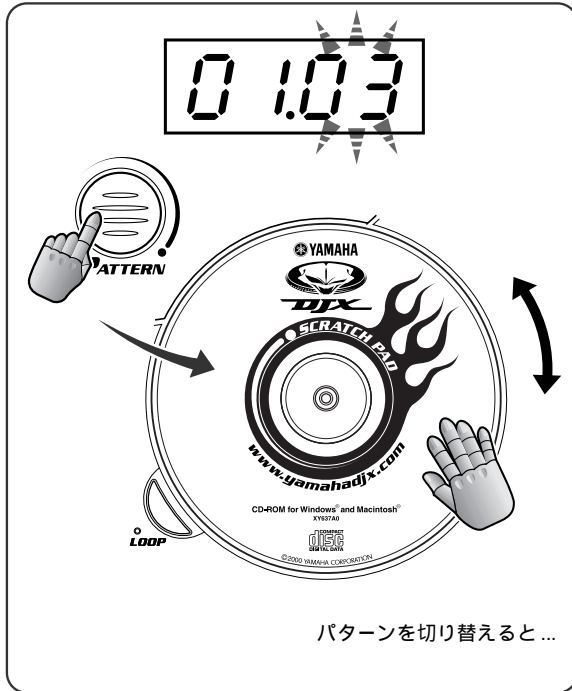


Tip 6 BPM は一定に

1 曲の中では、パターンが変わっても同じ BPM (テンポ、スピード) をキープするのは基本だよね。
(もちろんわざとスピードを変えたりテンポチェンジする場合は別だけど。)

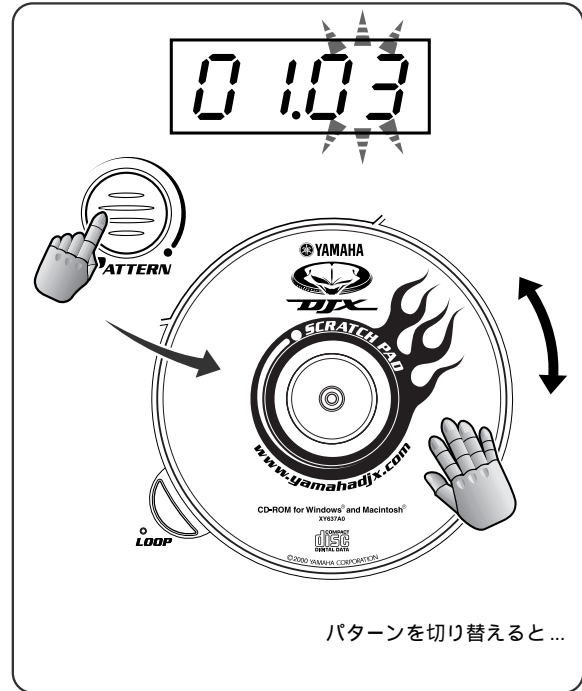
DJX-II B では、曲の途中でパターンを切り替えても最初の BPM をずっとキープしてくれる。でも、
停止状態から新しいパターンをスタートした場合は、そのパターンに最適な BPM にリセットされて
鳴る。カシコイでしょ。

パターンが鳴っている状態では ...



BPM は同じまま

パターンが鳴っていない状態では ...



そのパターンに最適な BPM に
セットされて鳴る

ライブエフェクター (基本操作)

DJX-IIIBには強力な10タイプのエフェクトが搭載されている。サウンドを、リズムを、あらゆる方向に引っ張ったりねじったりして自由に変形することができるぞ。エフェクトの使い方にセンスの違いがあらわれるから、バッチリマスターしよう!



7

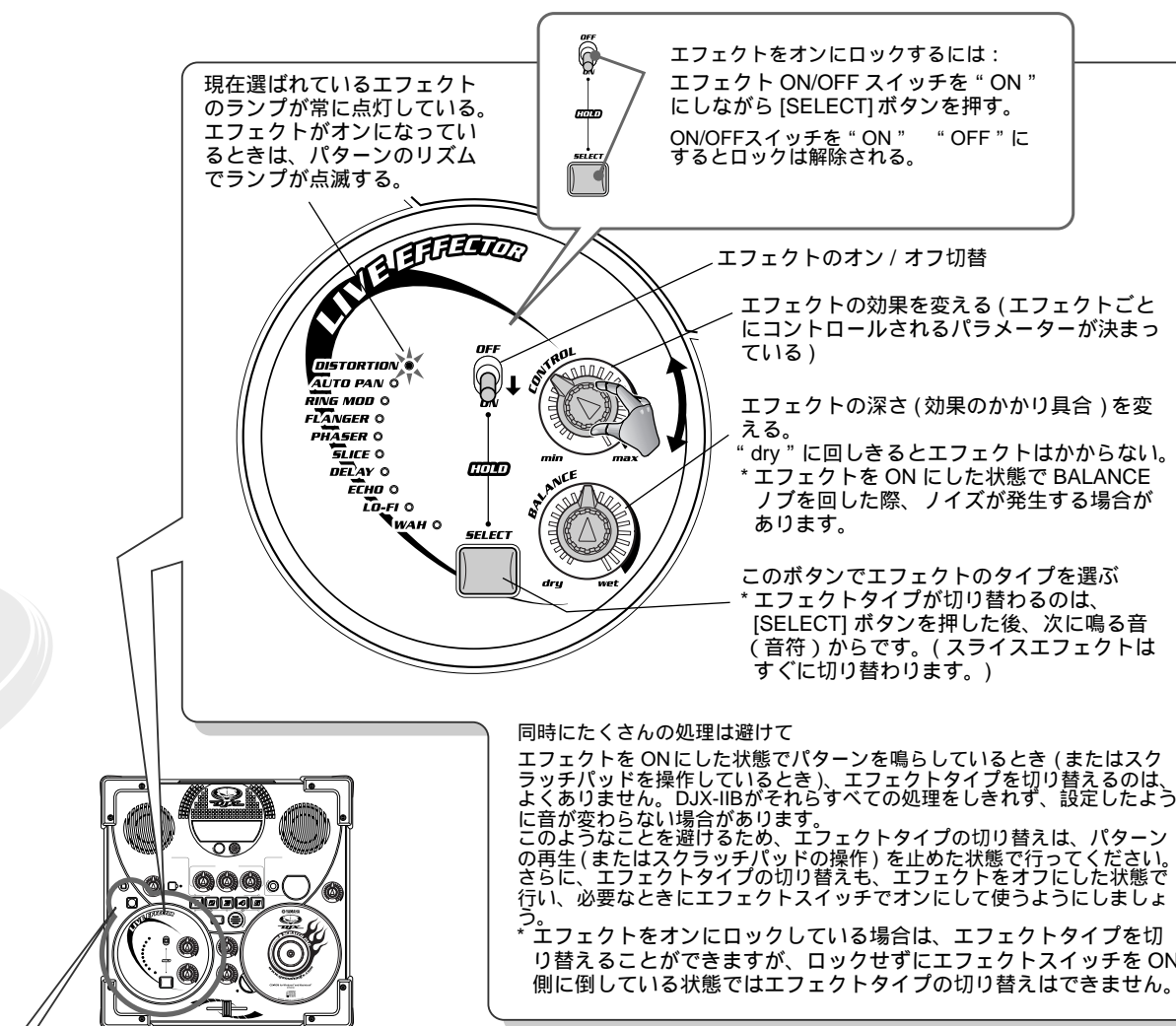
ライブエフェクターってなに?



元ネタ(ソース)をそのまま使ってたんじゃ、つまらない。キミのセンスで色付けしてこそ、オリジナルなサウンドだ。

ライブエフェクターは、DJX-IIIBの扱うあらゆるサウンド・パターンやスクラッチ(26ページ参照)に対してエフェクトをリアルタイムにかけることができる機能だ。

リズムに合わせてエフェクトをオン/オフしたり、エフェクトのパラメーター(効果を変える要素)や効果の深さをコントロールできるから、状況に合わせて感覚的にサウンドやリズムを変えられるぞ!



PATTERN STOP

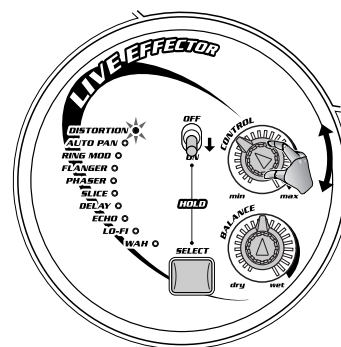
- ① パターンをスタートする。
- ② エフェクトタイプを選び、エフェクトをオンにし、CONTROLとBALANCEのノブで効果を調整する。
- ③ パターンをストップする。

Tip 8 ディストーション (DISTORTION)

サウンドを歪ませるエフェクト。

ソフトなグランジサウンドから激しく歪んだメタリックなハードディストーションサウンドまで、レンジは広い。

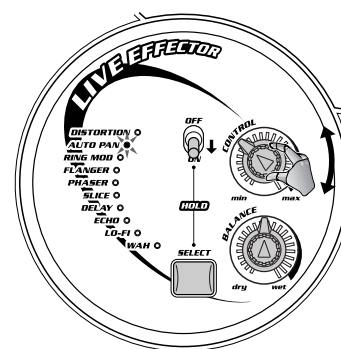
CONTROL ノブを右に回すほど、トガッて歪んでくるぞ。



Tip 9 オートパン (AUTO PAN)

サウンドが前後左右に空間を飛び回るエフェクト。

CONTROL ノブを右に回すほど、音の移動スピードが速くなってくる。うんと速くすると、シンセサイザーでモジュレーションをかけたようなサウンドになるぞ。



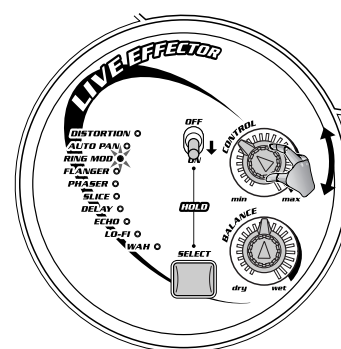
Tip 10 リングモジュレーター (RING MOD)

今最高にクールなエフェクト！アナログシンセのあのリングモジュレーターサウンドが得られる。

オシレーターをオーバードライブさせると、サウンドはまったく新しいピッチとハーモニクスに組み替えられ、非常にメタリックでダイナミックなサウンドになる。この効果を応用したのがリングモジュレーターだ。

CONTROL ノブではオシレーターの周波数を変える。効果のかかる音域をここで選ぶわけだ。

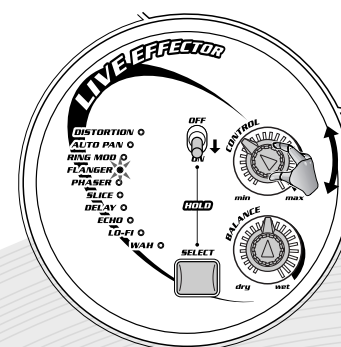
このエフェクトはむやみに使っちゃいけない。これほど強力な武器は、パフォーマンスのクライマックスで「ガッツ！」と決めよう。ぶっ飛ばせ！



Tip 11 フランジャー (FLANGER)

ジェット機が上昇 / 下降するときのような効果 (ジェットサウンド) が得られるエフェクト。

CONTROL ノブを右に回すほど、モジュレーションのスピード (シュワシュワという変化のスピード) が速くなるぞ。

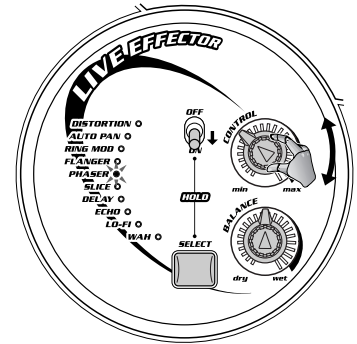


Tip 12 フェイザー (PHASER)



フランジャー (Tip 11) に似た効果が得られるエフェクト。でもフランジャーほどハデじゃなく、サウンドに緩やかな動きを与えるエフェクトといったカンジだ。

CONTROL ノブを右に回すほど、モジュレーションのスピードが速くなるぞ。

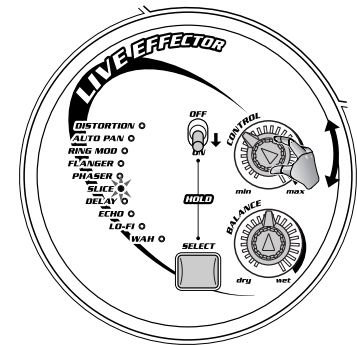


Tip 13 スライス (SLICE)



サウンドを一定の間隔でブツ切りにするエフェクト。リズムの感じが変わって聞こえる。

CONTROL ノブを回すと、ブツ切りの間隔が変わってリズムの感じも変わるぞ。



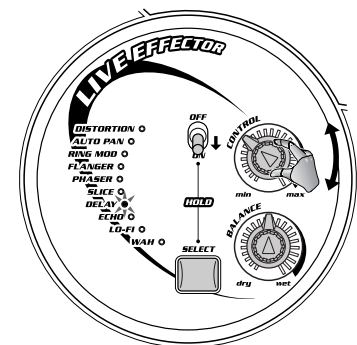
Tip 14 ディレイ (DELAY)



ダンスミュージックにはかせないリズム的なエフェクト。一定の周期で音が繰り返し聞こえるあの効果だ。次のエコー (Tip 15) も似たエフェクトだからうまく使い分けよう。

DJX-II B では、パターンなどのソースの BPM に自動的に同期してディレイタイムが設定される。もちろん途中で BPM が変わっても自動的に調整される。ソースの BPM とは別のディレイタイムに設定したい場合は、CONTROL ノブで調整できる。DJX-II B の同期機能は、1/16、1/8、1/4、3 連などの音符単位。

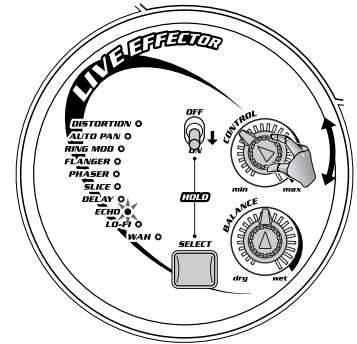
注意 ディレイタイムが変わったとき (CONTROL ノブを回したとき、BPM が変わったとき)、ノイズが発生する場合があります。





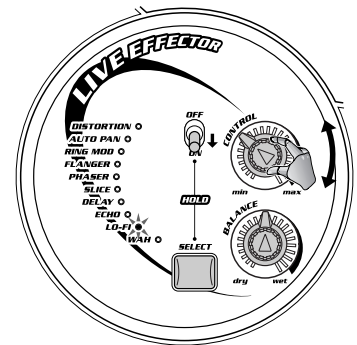
Tip 15 エコー (ECHO)

ディレイ (Tips 14) と同様、一定の周期で音が繰り返し聞こえる効果だ。ただ、ディレイとは CONTROL ノブの役目が違う。エコーでは、音の繰り返しの数 (フィードバック) をコントロールする。もちろんエコーの周期はソースの BPM に自動的に同期される。



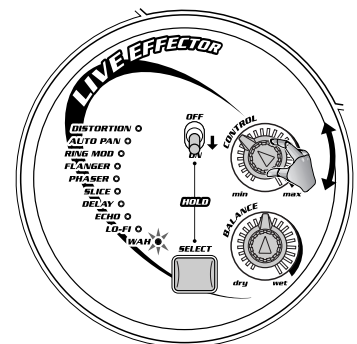
Tip 16 ローファイ (LO-FI)

グランジサウンドが欲しいけど、ディストーション (Tip 8) だとハードすぎてちょっとイメージが違う。という場合はこのエフェクトをおすすめする。サウンドの質をわざと落とすことで、グッとレトロなフレーバーが漂ってくる。CONTROL ノブで、サウンドに振りかけるホコリの量 (10 年分? 20 年分?) を調整しよう。



Tip 17 ワウ (WAH)

ワウは、フィルターの周波数を変化させるエフェクト。ファンキーなサウンドにはかせないエッセンスだ。CONTROL ノブを回して、フィルターの周波数の変化スピードを調整しよう。ノブを max にするとサウンド全体にビブラートがかかっているようになるよ。



アイソレーター (基本操作)

音をもっと触ってみよう。

アイソレーターは、サウンドをもっと細かくいじりたいあなたのためのコントローラー群だ。丸く？平べったく？薄く？鋭く？太く？お好きなように、どうぞ！



18 ちょっとヒネって好きな音にしよう



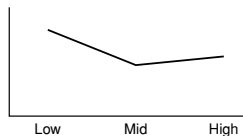
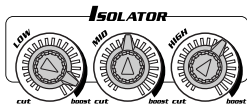
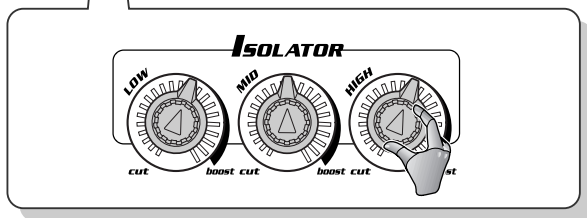
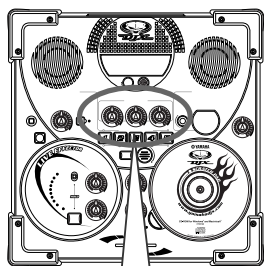
低音をブンブン鳴らしたい？高音にエッジを効かせたい？この3つのノブを回して、自分が欲しいトーンを探しだそう！

たとえば、LOW と HIGH のノブを少し右に回してみよう。輪郭がハッキリしてパンチの効いたサウンドになるぞ。

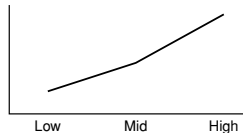
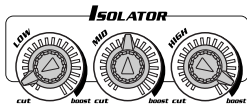
この3つのノブは、それぞれ低域 (LOW)、中域 (MID)、高域 (HIGH) を、ブースト (持ち上げる) またはカット (抑える) ようになっている。スペックでいうと ± 12dB のレンジでコントロールできる。

この点に注意! MASTER VOLUME を max 近くにした状態で ISOLATOR ノブを右 (boost 側) に回した場合、音が歪むことがあります。

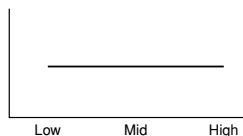
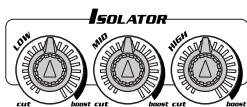
ヒント: トーンバランスの調整は、boost 側へ回すことで行わないことがコツ。たとえば高域と低域を強調したい場合は、LOW と HIGH のノブを boost 側に回す代わりに MID ノブを CUT 側に回します。



低音はブンブン、高音はシャキッ



ほとんど低音がない、明るいというよりも高音がキンキンしたサウンド



アイソレーターが効いていない状態。ノーマルなセッティング

フィルター (基本操作)

さあ、こんどはフィルターだ。この2つのノブは、ダンスフロアのエネルギーの調整バルブだぜ!

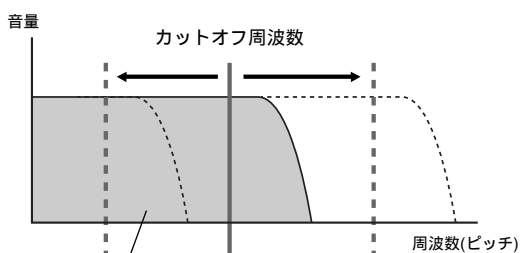
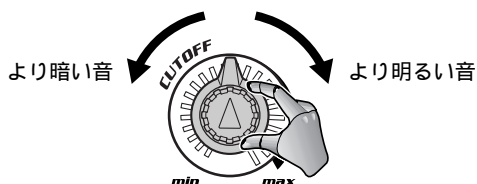
Tip 19 カットオフとレゾナンス



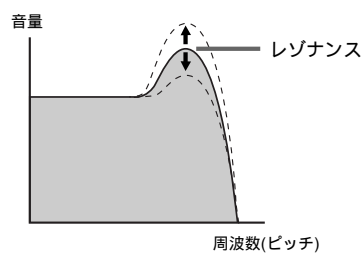
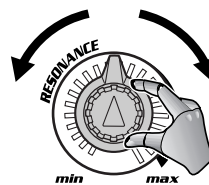
CUTOFF と RESONANCE の2つのノブはどちらもフィルターの効果を調整するためのもの。まず、フィルターとは、アナログシンセの時代からずっと使われてきたエフェクトで、低い音から高い音まで広がるサウンドの部分を持ち捨てたり部分的に強調したりしてキャラクターをいろいろに変えられるものなんだ。

CUTOFF ノブを左に回すほど音は暗くこもってくる(高域を切り捨てるから)。逆に右に回すほど音は明るくなっていく。

RESONANCE ノブはフィルターのピークをどれだけ鋭くするかの調整だ。ノブを右に回すほどピークはとがってきてある周波数付近の音が強調される。逆に左に回すほどピークは低くなっていく。

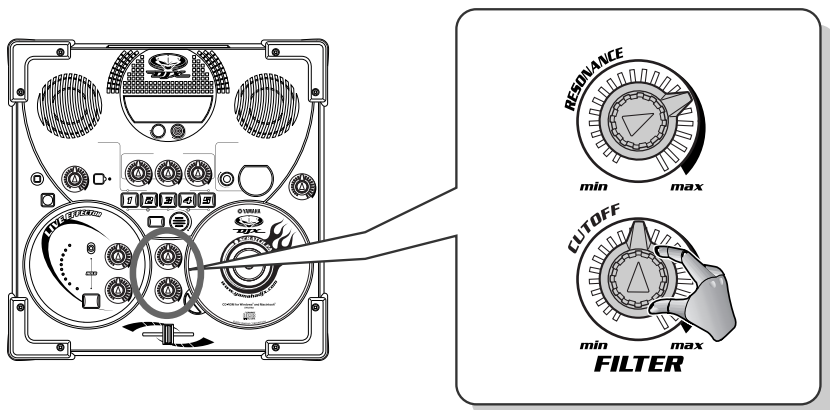


この部分の周波数の音はフィルターを通過する



RESONANCE ノブを2~3時の位置にしておいて、CUTOFF ノブを回してみよう(下図)。フィルターのピークが少しとがって、CUTOFF ノブを回すとフィルターのピークの位置が移動していくのが音でわかるだろう。

音の変化のことを言葉で表すのは難しい。とにかくキミが実際に触ってその耳で確認してくれ。かならずサウンドメイクの強い味方になってくれるはず!



スクラッチパッド・クリニック

DJ がワザやセンスを披露し、個性を発揮するのはやっぱりターンテーブルワークだろう。DJX-IIIB には、スペシャルスクラッチパッドが用意されている。カッコよく使いこなしてくれ！



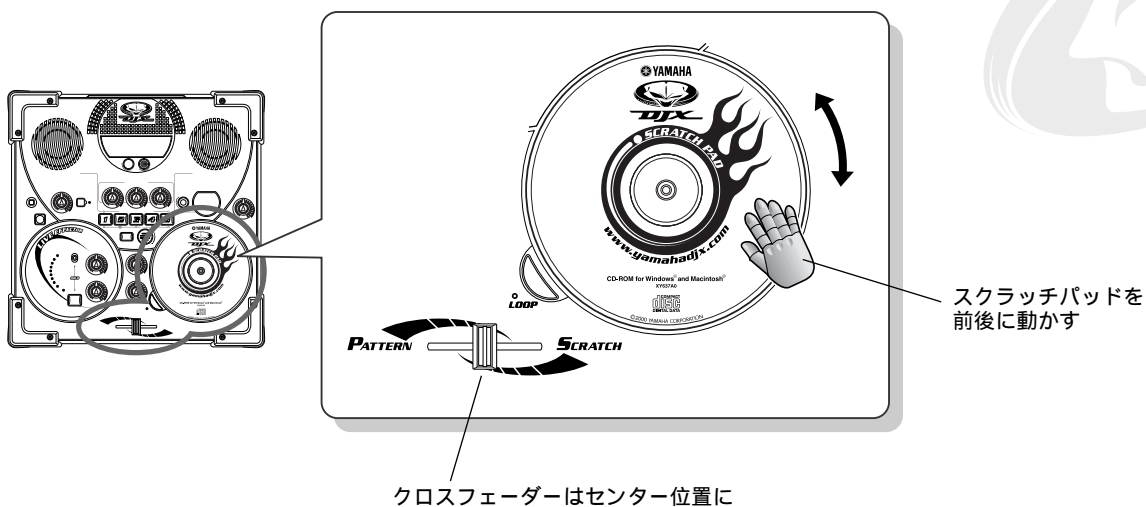
Tip 20 とにかくスクラッチ！スクラッチ！



さあ、スクラッチパッドに手を乗せて、本物の DJ のようにスクラッチしてみよう！

クロスフェーダーはセンター位置にして、スクラッチパッドを前後に動かしてみよう！どうだい？スクラッチ音が聞こえるだろう？

パターンを鳴らして、それに合わせてスクラッチパッドを動かして、リズムを重ねたりアクセントを付け加えたりしよう。

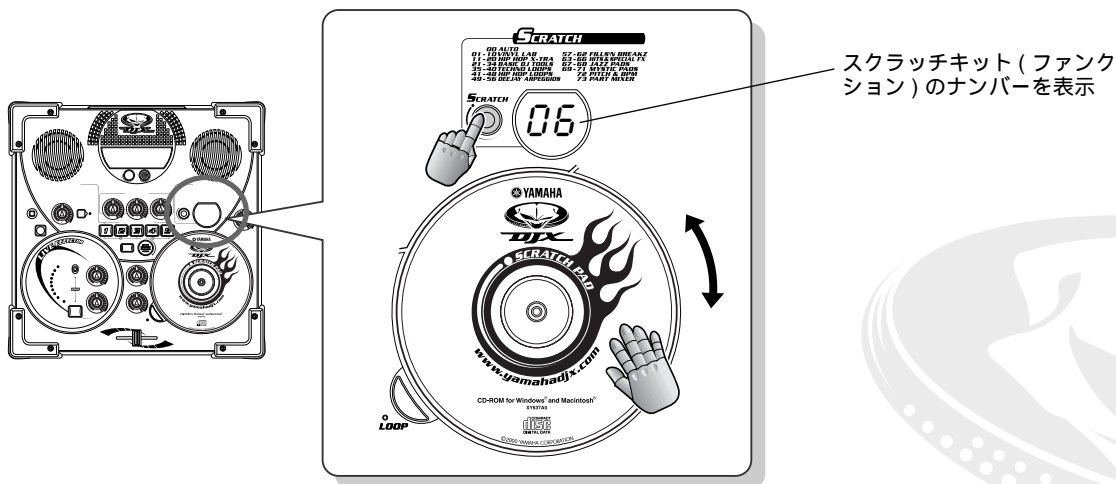


スクラッチパッドを前後に動かす

クロスフェーダーはセンター位置に

レコード盤がなくてもスクラッチできるぞ！レコード盤はもうかたづけてもいいよ。DJX-IIIB には全部で 73 のスクラッチキットが用意されている。ワンタッチでキットを切り替えて、パターンに合わせてスクラッチができるんだ！

スクラッチキットを切り替えるには、[SCRATCH] ボタンを押しながらスクラッチパッドを回せばいい。スクラッチディスプレイにはキットナンバーが表示される。



スクラッチキット(ファンクション)のナンバーを表示

スクラッチリスト

キット番号 0 は、“オート”という名のスペシャルキット。このオートが選ばれている場合、パターンを切り替えた際、そのパターンに最適なスクラッチキットが自動的に選ばれる。

No.	カテゴリー	スクラッチネーム	No.	カテゴリー	スクラッチネーム	No.	カテゴリー	スクラッチネーム
0	AUTO	Auto	21	BASIC DJ TOOLS	Basic DJ Tools 1	49	DEEJAY ARPEGGIOS	DeeJay Arpeggios 1
1	VINYL LAB	Vinyl Lab 1	22		Basic DJ Tools 2	50		DeeJay Arpeggios 2
2		Vinyl Lab 2	23		Basic DJ Tools 3	51		DeeJay Arpeggios 3
3		Vinyl Lab 3	24		Basic DJ Tools 4	52		DeeJay Arpeggios 4
4		Vinyl Lab 4	25		Basic DJ Tools 5	53		DeeJay Arpeggios 5
5		Vinyl Lab 5	26		Basic DJ Tools 6	54		DeeJay Arpeggios 6
6		Vinyl Lab 6	27		Basic DJ Tools 7	55		DeeJay Arpeggios 7
7		Vinyl Lab 7	28		Basic DJ Tools 8	56		DeeJay Arpeggios 8
8		Vinyl Lab 8	29		Basic DJ Tools 9	57	FILLS 'N BREAKZ	Fills 'n Breakz 1
9		Vinyl Lab 9	30		Basic DJ Tools 10	58		Fills 'n Breakz 2
10		Vinyl Lab 10	31		Basic DJ Tools 11	59		Fills 'n Breakz 3
11	HIP HOP X-TRA	Hip Hop X-tra 1	32		Basic DJ Tools 12	60		Fills 'n Breakz 4
12		Hip Hop X-tra 2	33		Basic DJ Tools 13	61		Fills 'n Breakz 5
13		Hip Hop X-tra 3	34		Basic DJ Tools 14	62		Fills 'n Breakz 6
14		Hip Hop X-tra 4	35	TECHNO LOOPS	Techno Loops 1	63	HITS & SPECIAL FX	Hits & Special FX 1
15		Hip Hop X-tra 5	36		Techno Loops 2	64		Hits & Special FX 2
16		Hip Hop X-tra 6	37		Techno Loops 3	65		Hits & Special FX 3
17		Hip Hop X-tra 7	38		Techno Loops 4	66		Hits & Special FX 4
18		Hip Hop X-tra 8	39		Techno Loops 5	67	JAZZ PADS	Jazz Pads 1
19		Hip Hop X-tra 9	40		Techno Loops 6	68		Jazz Pads 2
20		Hip Hop X-tra 10	41	HIP HOP LOOPS	Hip Hop Loops 1	69	MYSTIC PADS	Mystic Pads 1
		42	Hip Hop Loops 2		70	Mystic Pads 2		
		43	Hip Hop Loops 3		71	Mystic Pads 3		
		44	Hip Hop Loops 4		72	PITCH & BPM	Pitch & BPM	
		45	Hip Hop Loops 5		73		PART MIXER	Part Mixer
		46	Hip Hop Loops 6					
		47	Hip Hop Loops 7					
		48	Hip Hop Loops 8					

Tip 21 クォーターノート・スクラッチ

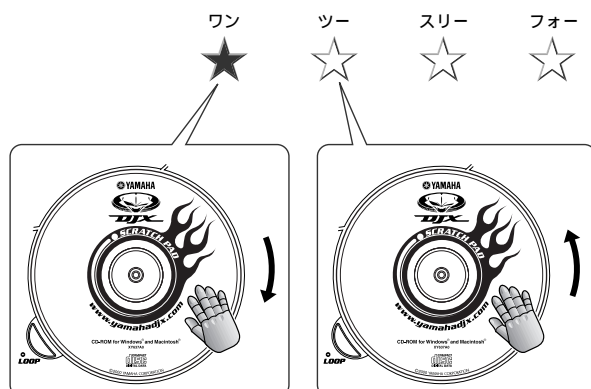


いろいろなキットで思う存分スクラッチパッドで遊んだかな？じゃあ、いよいよ実際に音楽的にスクラッチをやってみよう。

まずは基本的なクォーターノート・スクラッチからやってみよう。クォーターノートつまり 4 分音符のタイミングでスクラッチするテクニックだ。

とにかく実際にやってみよう。まず、P 12 を選んで V A1 をスタートさせる。最初のダウンビートで手前（時計回り）にパッドを動かし、次のダウンビートで逆（反時計回り）にパッドを動かす。これをダウンビートごとに繰り返す。気がついたかな？パターンのコード変化に合わせてスクラッチの音も変わっていることを。スクラッチも音楽、楽器の一部になっているわけだ。

身体でリズムを取りながら（足でもかかとも、声に出してカウントしたってかまわない）、パターンのリズムにのって正確なタイミングでスクラッチをコントロールできるようにトレーニングしよう。パッドを動かす距離もいろいろ変えてみよう。たとえば手前に 1/8 回転動かし、向こうに 1/2 回転動かすとか。もちろんリズムにのってだ。





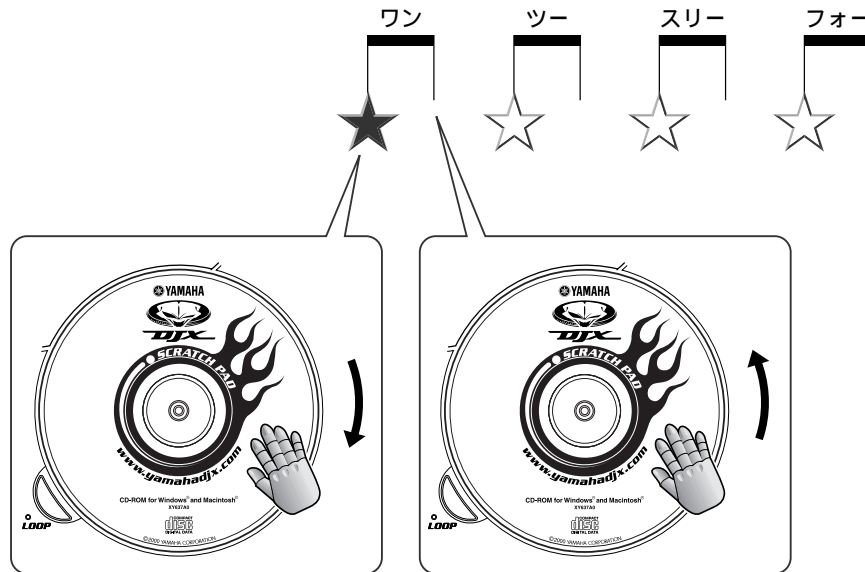
22 エイツノート・スクラッチ



クォーターノート・スクラッチをマスターしたら、次のエイツノート・スクラッチはそんなに難しくはないだろう。

クォーターノート（4分音符）の2倍のスピード（8分音符）でスクラッチするテクニックだ。ダウンビートごとに1回動かしていたのを、ダウンビート間にもう1回動かすだけだ。もちろんリズムにノッてだ。

まず、P 39 を選んで V B5 をスタートさせる。スクラッチキットには No. 1 を選んで、パッドは 1/8 回転でやってみよう。

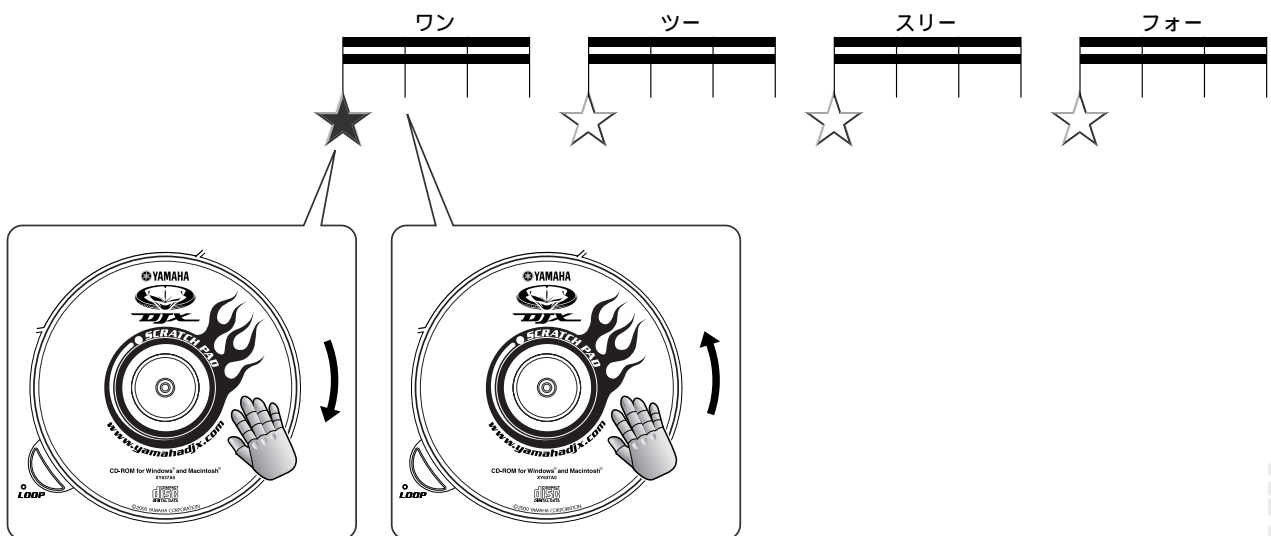


23 シックスティーンスノート・スクラッチ



次はエイツノート・スクラッチの2倍のスピード（16分音符）でスクラッチするテクニックだ。ダウンビート間に均等に4回動かしてみよう。もちろんリズムにノッて。

まず、P 41 を選んで V A1 をスタートさせる。スクラッチキットには No. 13 を選んで、Tip 22 と同じく 1/8 回転でやってみよう。



速すぎてうまくできない場合は、BPM を下げて (Tip 39) 練習しよう。



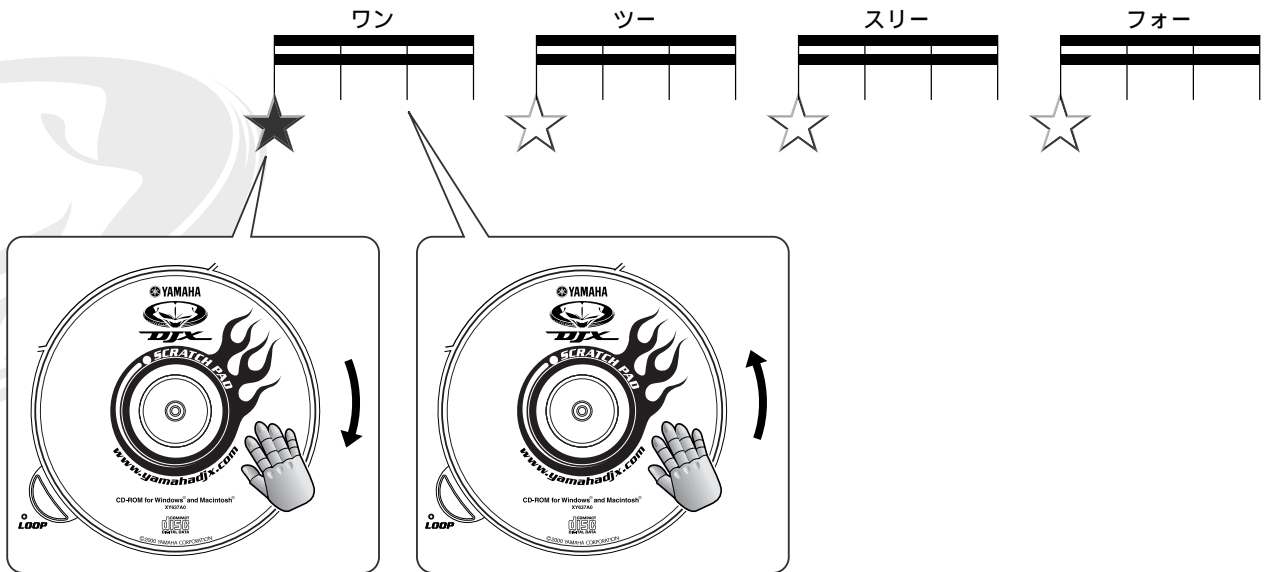
Tip 24 シャッフルビート!

これはちょっと難しいかもしれない。でも、一度リズムをつかめば大丈夫だ。

ヒップホップミュージックを目指すなら、シャッフルのリズムはさけて通れない。リズムにヘビーなスイング感を加える重要な要素だ。

シャッフルのリズムは、ビートの刻みが均一でないので、スクラッチもパッドの「行き」と「戻り」のタイミングが同じでない分むずかしい。速い動きとスローな動きを交互にしないとイケない。

まず、P 36 を選んで V B1 をスタートさせる。シャッフルのビートがつかみやすいハイハットのグループに合わせてやってみよう。



Tip 25 スクラッチパッドでドラムループをコントロールする



DJ 達がよくやるテクニックのひとつに、スクラッチを 1 回 (往復) してから、それを合図のようにしてリズムをスタートするというのがあるだろう? DJX-IIB でもそれができるよ。

スクラッチキットの No. 1 を選んでおいて、[LOOP] ボタンを押す (LOOP のランプが点灯)。この状態でスクラッチパッドを「行って・来い」 (もちろん「来て・行け」でも OK) すると、ドラムループがスタートするぞ!

もう一度 [LOOP] ボタンを押すとドラムループは止まる。(パターンをストップするとドラムループも止まる)。



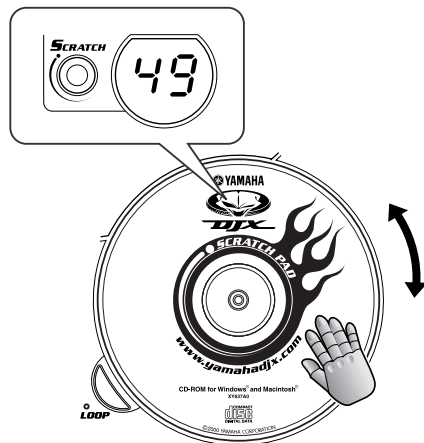


26 スクラッチパッドでアルペジオを



スクラッチキットの中には、スクラッチサウンド以外にも、いろいろな音ネタが用意されている。ここでは、その中のアルペジオキットを使ってみよう。

まず、P 29 を選んで V A3 をスタートさせる。スクラッチキットには No. 49 を選んで、スクラッチパッドを動かしてみよう。リズムに合わせて、アルペジオ (和音をバラして 1 音ずつ鳴らす) のフレーズが鳴るだろう? グッとオシャレな香りが漂ってくるキットだ。[LOOP] ボタンを押すと、スクラッチパッドを動かさなくても、アルペジオのフレーズは鳴り続けるぞ。1 回転回したり、動かすスピードを変えたり、スクラッチパッドをいろいろに動かしてみよう。パッドを回す速さでアルペジオのピッチが高くなったり低くなったりするぞ。



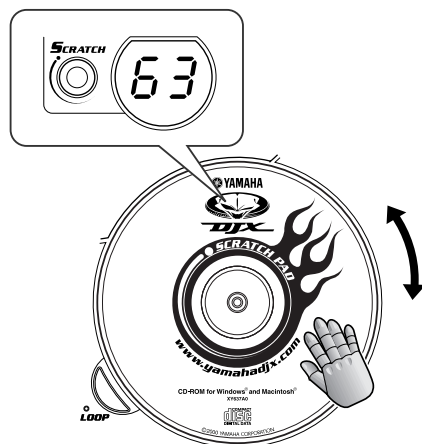
27 スクラッチパッドで効果音を



スクラッチキットの中には、サウンドエフェクト (効果音) も入っているぞ。アクセントに使うようなものから、パフォーマンスの時に目立つこと間違いなしのハデ目なものまでいろいろあるぞ。

スクラッチキットには No. 63 を選んで、スクラッチパッドを手前 (時計回り) に動かしてみよう。効果音が聞こえたね。

スクラッチパッドを逆 (反時計回り) に動かすと、別の効果音が聞こえるぞ。



28 スクラッチとピッチの関係



もう気づいていると思うけど、スクラッチパッドを速く動かすとピッチは高く、ゆっくり動かすとピッチは低くなる。そう、本物のターンテーブルのように。

低くざらついたサウンドが欲しいときにはパッドをゆっくりと動かし、エッジの効いた高音を強調したい場合はパッドを速く動かす。いろいろなスクラッチキットを使って、パッドの操作スピードを試してみよう。

Tip 29 ターンテーブルのスローダウン



ターンテーブルの回転を落としていくと、音楽がゆっくりになって音もだんだん低くなっていくよね。DJX-II B は、スクラッチパッドを使って同じことができる。そのスピードも自由に変えられるんだ。

スクラッチキットには No. 72 を選ぼう。このキットはスクラッチパッドをピッチと BPM のコントローラーにする。

パターンを鳴らしてスクラッチパッドを反時計回りに動かすと、BPM とピッチが下がるだろう？このときスクラッチディスプレイにはスクラッチディスプレイには BPM が表示される。

もっとパッドを反時計回りに回していくと、BPM がどんどん下がっていき、最後には表示が “ - - - ” になりパターンは止まってしまう。そう、ターンテーブルの電源を切った時のようなサウンドの変化だね。



[LOOP] ボタンを押すと、ターンテーブルはまたスタートする。パターンは低いピッチ & BPM から始まって、すぐに元のスピードに戻る。

どうだい、すごいバーチャルターンテーブルだろう？



この機能を使ったバリエーションとして、スクラッチパッドを時計回りに少し回してピッチと BPM を上げてから、[LOOP] ボタンを押すというテクニックもある。

Tip 30 スクラッチパッドの交換



これはサウンドを変えるティップスじゃないけれど スクラッチパッドは、別のものに変えることができるんだ。

お気に入りのデザインの CD (もちろん CD-ROM でも OK) があれば、今付いている CD (ほんとは CD-ROM) を外して、代わりに取り付けよう！ 交換の方法は、『スクラッチパッド CD の取り替え方』(10 ページ) を参照のこと。

Tip 31 付属 CD-ROM の中身は？



スクラッチパッドにセットしてある CD-ROM には、DJX-II B 用のお役立ちツールやスペシャルパターンなんかが入っているんだ。もちろん、Windows 95/98 でも Macintosh でも使えるハイブリッド CD-ROM だ。

この DJX-II/II B プレミアム CD-ROM の中身は、

- ・ DJX サテライトにおけるライブムービー
- ・ DJX-II/II B ファンクションガイド：DJX-II B とその機能の早分かり
- ・ パターン書き出し用ソフトウェア：DJX-II B に新しいパターンをロード (書き込む) ときに使うツール
- ・ エクストラパターンズ：本体に入っていない、スペシャルパターン。DJX-II B 本体にロードできるぞ！

パートミキサー (基本操作)

ここまでで、いくつかの DJ テクニックを覚えて、それなりのダンスミュージックが演奏できるようになったはず。それじゃあ、いよいよミキサーを使ってアレンジをやってみよう。このチャプター 6 では、アレンジやサウンドの構築のためのワザをマスターしよう。



32 パートってなんだ？

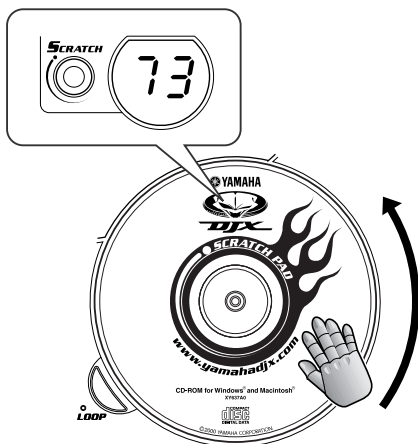


DJX-II B のパターンは、いくつかのパート (楽器) を使って演奏されているんだ。キック、スネア、ハイハット、パーカッション、ベース、そしてフレーズ (3 パートまで)。『パート』とは、演奏パートの意味。パートごとに特有のサウンドや特長を持っている。

- ベース
 キック
 スネア
 ハイハット
 パーカッション
 フレーズ1
 フレーズ2
 フレーズ3

DJX-II B には、スクラッチパッドを使ってこれらのパートをそれぞれ鳴らしたりミュートしたり、さまざまにアレンジできるパートミキサーがあるんだ。

パートミキサーは、スクラッチキットの No. 73 を選んだときに使うことができる。スクラッチキットの No. 00 からは、[SCRATCH] ボタンを押しながらスクラッチパッドを向こう側に動かして、1 つ分だけ戻せば No. 73 になるよ。

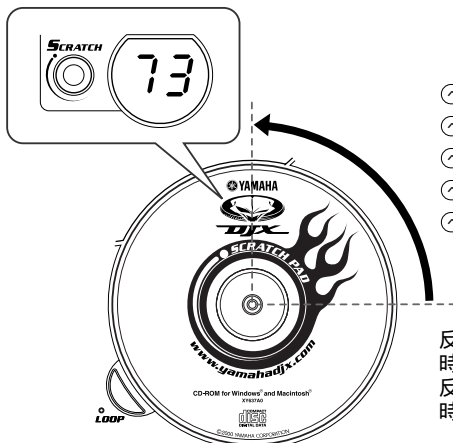


33 さあ、パートのリミックスをやってみよう！



さあ、それじゃあパートミキサーを使ってリミックスをやってみよう！スクラッチキットの No. 73 を選ぶ (Tip 32) と、スクラッチパッドはパートのミュートスイッチ (あるパートを鳴らす / 鳴らさないの切替) として機能するんだ。パッドを反時計方向に 1/4 回転 (90°) 回すとパートが 1 つミュート (鳴らない) される。逆にパッドを時計方向に 1/4 回転 (90°) 回すとミュートされているパートが 1 つミュート解除 (鳴る) される。

* ミュートオン / オフされるパートは、パターンによってそれぞれ異なります。

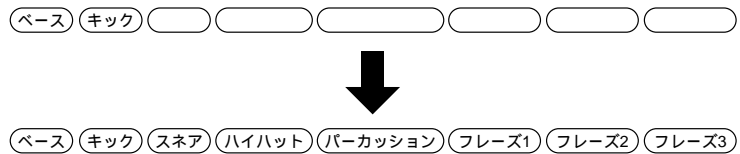
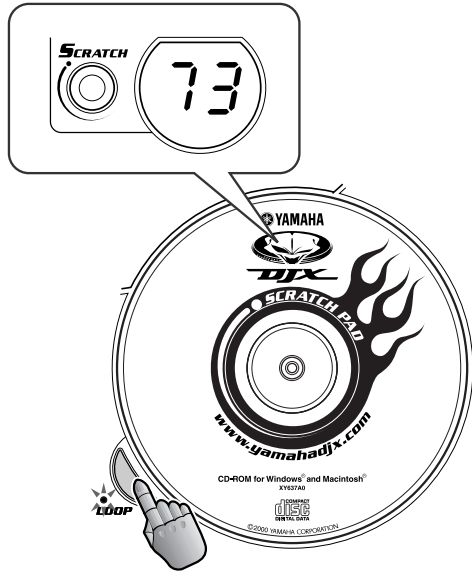


ベース	キック	スネア	ハイハット	パーカッション	フレーズ1	フレーズ2	フレーズ3	最多ミックス ↓ 最少ミックス
ベース	キック	スネア	ハイハット	パーカッション	フレーズ1			
ベース	キック	スネア	ハイハット	パーカッション				
ベース	キック	スネア						
ベース	キック							

反時計方向に 1/4 回転するごとに 1 パートミュートされる。
 時計方向に 1/4 回転するごとに 1 パートミュート解除される。
 反時計回りに 1 回転 (360°) すると、最少ミックスになる。
 時計回りに 1 回転 (360°) すると、最多ミックスになる。

ヒント :

複数のパートをミュートしている状態で、パターン頭のダウンビートのタイミングで [LOOP] ボタンを押すと、すべてのパートが同時に鳴り出すぞ！



Tip 34 サウンドの構築テクニック



ミキシングによってサウンドを組み立てよう。ここではプロのミキサー達のやり方を紹介しよう。

まず、スクラッチキットに No. 73 (パートミキサー) を選び、P 05 を選んでおく。パターンをスタートする前に、スクラッチパッドを反時計回りに 2 回転回しておく。これでパートミキサーは最少ミックスになっている。さあ、V A1 をスタートしよう。

しばらく最少ミックスで鳴らしたら、パッドを 1/4 回転時計回りに回してパートを 1 つ追加しよう。またしばらくその状態で鳴らしたら、さらにパッドを 1/4 回転時計回りに回してもう 1 パート追加しよう。これを繰り返して最後にはすべてのパートを鳴らす。徐々にサウンドが厚くなっていくアレンジだ！

また、途中でいきなり全パートを鳴らしたい場合は、[LOOP] ボタンを押せばいい (Tip 33)。

他のパターンでも、このテクニックを試してみよう。

これはプロがサウンドを構築するときの方法だ。楽器 (パート) 間のコンビネーションの確認や補足すべきパートのチェックなど、キミが自分の耳で判断してやろう。クリエイต์することの楽しさがかきっとそこにあるはず！



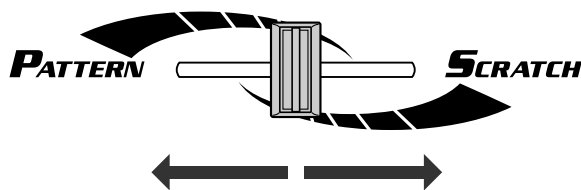
クロスフェーダー (基本操作)

DJX-IIBには、プロのDJミキサーと同等のフェザータッチ・クロスフェーダーが装備されている。クロスフェーダーで、パターンのビートとスクラッチのミックスをコントロールしよう!

Tip 35 クロスフェーダーのしくみ



このクロスフェーダーでは、パターンとスクラッチのバランスをコントロールできる。ショートレンジ、フェザータッチのフェーダーの採用により、スピーディーな操作が可能になっている。センター位置はピンポイントではなく、ある程度の幅があるので、センター付近という感覚でフェーダーをセットしてもバランスはイコール(パターン = スクラッチ)となる。左側いっぱいではパターンの音だけ、右側いっぱいではスクラッチの音だけとなる。



パターンだけを聴く場合は、フェーダーを左いっぱいに

スクラッチだけを聴く場合は、フェーダーを右いっぱいに

ヒント：クロスフェーダーの左右を逆にしたいかい？つまり、フェーダーを左に動かしたときにスクラッチの音量が大きくなり、右に動かしたときにパターンの音量が大きくなるようにすること。こっちのほうが使いやすいことなら、[SCRATCH] ボタンを押しながら電源を入れればいい。クロスフェーダーの機能が左右逆になる。元に戻したくなったら、何も押さずに電源を入れ直せばいい。左でパターン、右でスクラッチにもどるよ。

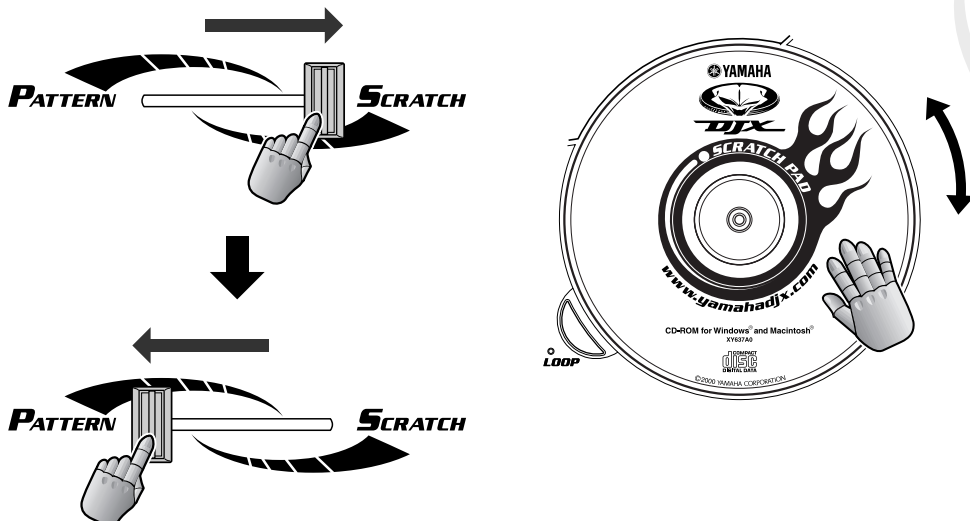
Tip 36 パターンのミュート



ミックスの途中で「パターンの音をミュート スクラッチプレイ パターンの再生に戻る」という場面はよくあるだろう。クロスフェーダーを使えば、そんなミックスはお手のもの。すばやく、簡単にできる。

スクラッチプレイに入る直前、パターンの最後から次の小節の頭のダウンビートの手前のタイミングで、フェーダーを右いっぱいに動かす。

またパターンに戻る(パターンの頭からスタート)場合は、フェーダーを左いっぱいに動かすと同時に [PATTERN PLAYER] ボタンを押せばいい。





Tip 37 スクラッチのカットインプレイ

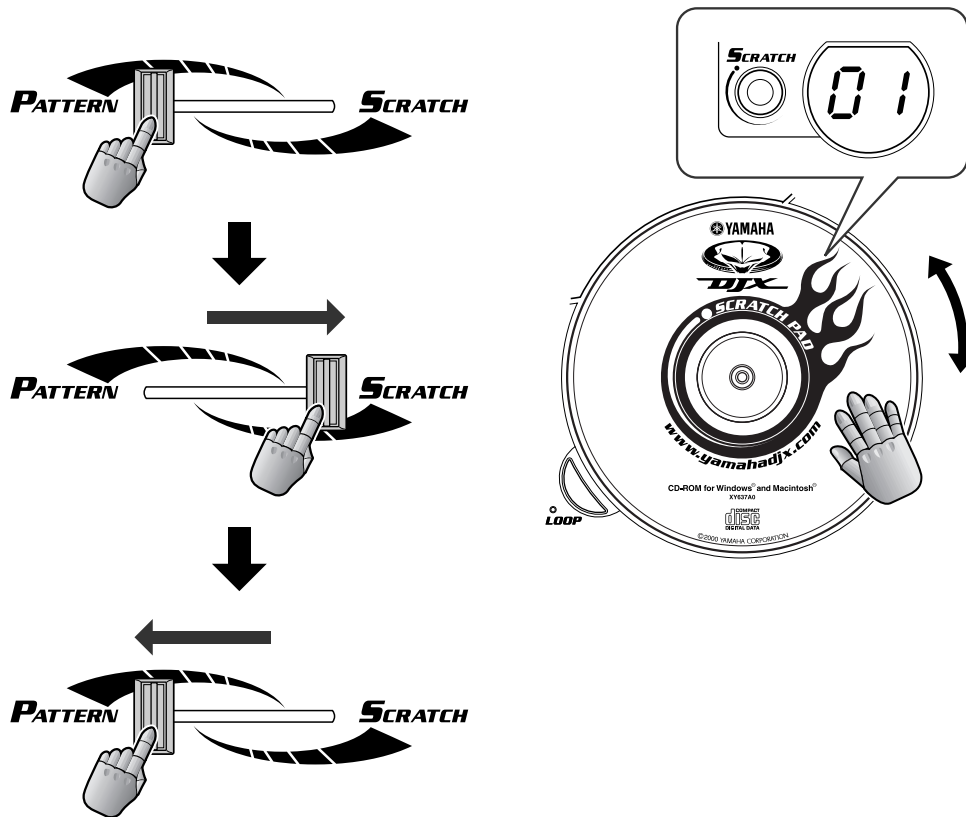
これは、クロスフェーダーを使った DJ テクニックの基本中の基本だ。

まずクロスフェーダーを左いっぱいにしてパターンを鳴らしておく。パターンの音だけが聞こえている状態だ。

パターンを聴きながら、スクラッチパッドを操作する (スクラッチの音はもちろん聞こえていないけれど)。

タイミングを見計らって、フェーダーを右いっぱい 左いっぱいに動かそう。パターンのリズムを乱すことなく、スクラッチプレイをカットインさせることができたろう？

コツを覚えたら、フェーダーをスクラッチ側に振ったときだけスクラッチパッドを操作してもいいだろう。



ミドルクラス・テクニック集

DJ マスターへの道を進んでいるキミに、このチャプターでは10個のティップスを紹介しよう。この先必ず役に立つはずだから、Chapter 9に行く前にしっかりとマスターして欲しい。

Tip 38 キーを変えてみよう

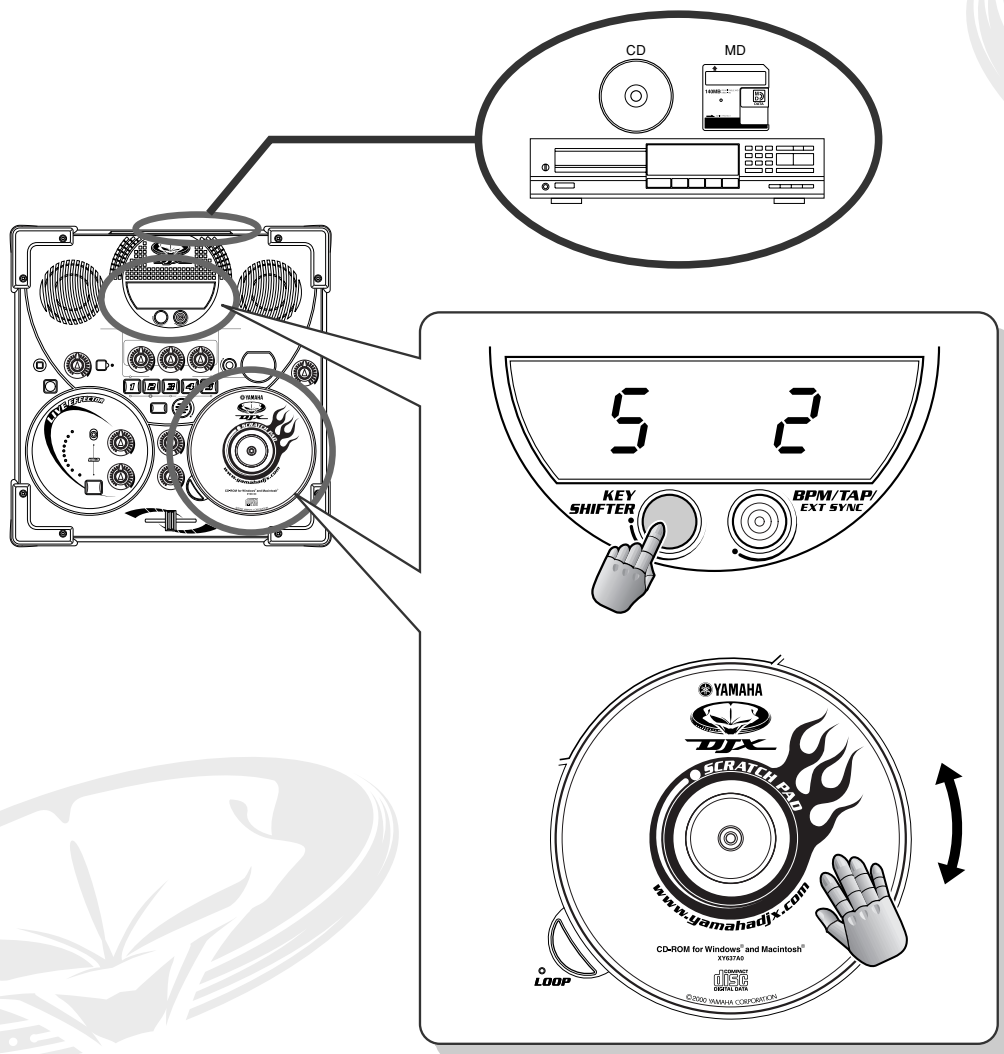


キーシフター (KEY SHIFTER) 機能を使うと、全体のピッチ (キー) を調整したり、音楽でいう移調が簡単にできる。ここでいう『キー』とは、カラオケなんかで『キーが高すぎて歌えない』なんていうときの、あの『キー』のこと。

曲全体のキーを変えると、微妙だけれど音のキャラクターも変わる。キーを上げる (+1 ~ +6) と明るく緊張したカンジになるし、キーを下げる (-1 ~ -5) と少し沈んでリラックスしたカンジになる。

キーを変えるには、[KEY SHIFTER] ボタンを押しながらスクラッチパッドを動かす。ディスプレイに、今のキーからどれだけ上下するか (-5 ~ 0 ~ +6 : 0 はオリジナルのキー) が表示されるので、それを見ながらパッドを操作しよう。[KEY SHIFTER] ボタンから指を離すと、そのキーに設定される。

キーシフターは、外部ソース (CD やレコード) に合わせてプレイするときにはとっても便利だ。外部ソースのキー (ピッチ) に DJX-IIIB 側のサウンドをマッチさせることができる。





Tip 39 BPM をコントロールする

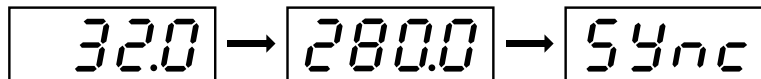
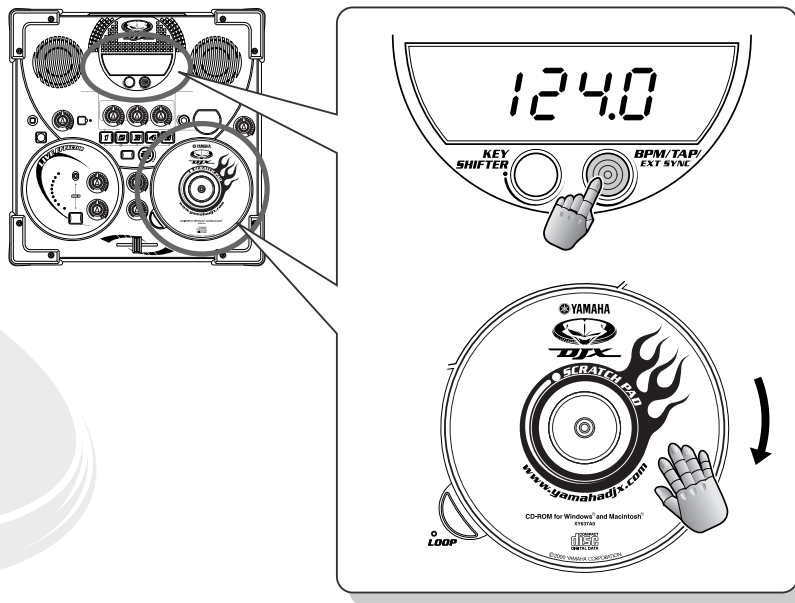
BPM を制する者はダンスフロアを制する！

BPM をコントロールすることで、ダンスフロアを熱くすることもクールダウンすることも自由自在だ。

[BPM/TAP] ボタンを押しながら、スクラッチパッドを回してみよう。BPM は 32.0 から 280.0 まで変えられるぞ。最初はノーマルスピードよりも落とした BPM でパターンをスタートして、徐々にノーマルスピードまで持っていく。ダンスフロアにグルーブを起こすテクニックだ。

注意して！

パターンを止めた状態で、スクラッチパッドを回しすぎて 280.0 を越えると、ディスプレイに “Sync” と表示されて DJX-II B はシンクモード (66 ページ参照) になってしまいます。ディスプレイに数字が表示されるまでスクラッチパッドを左に戻せば、シンクモードから抜けられます。

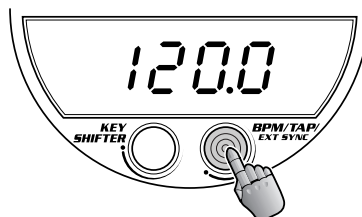


シンクモード (66 ページ)
* パターンが停止した状態でのみ
選択されます。

Tip 40 元の BPM にリセットするには



パターンにもともと設定されている BPM に戻したくなったら、[BPM/TAP] ボタンを押すだけ。しばらく押さえ続けていると、BPM はリセットされる。





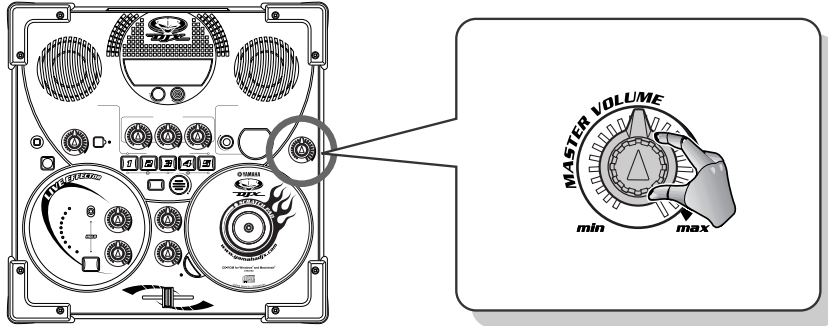
41 フェードイン、フェードアウト



単純だけど、けっこう効果的なテクニックだ。

MASTER VOLUME ノブを回して、キミのセンスでフェードイン / フェードアウトをコントロールしよう。

パターンを切り替えるとき、フェードアウトして音が消えたタイミングで、新しいパターンをスタートさせると同時に MASTER VOLUME を元の位置にまで戻すと、スムーズにパターンチェンジができる。

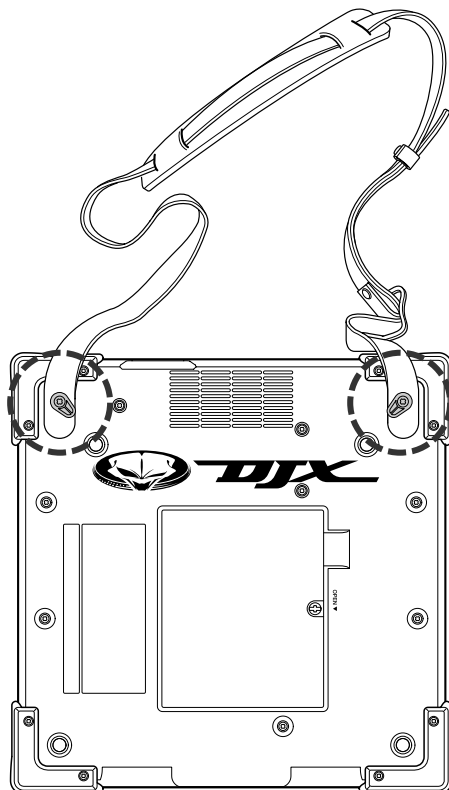


42 ストラップを付けて外へ出よう！



DJX-IIIB はコンパクトで軽いから、持ち運びもカンタンだ。

本体底面にある 2 つのフックにギター用のストラップを取り付ければ、DJX-IIIB を肩にかついでお出かけできるぜ！

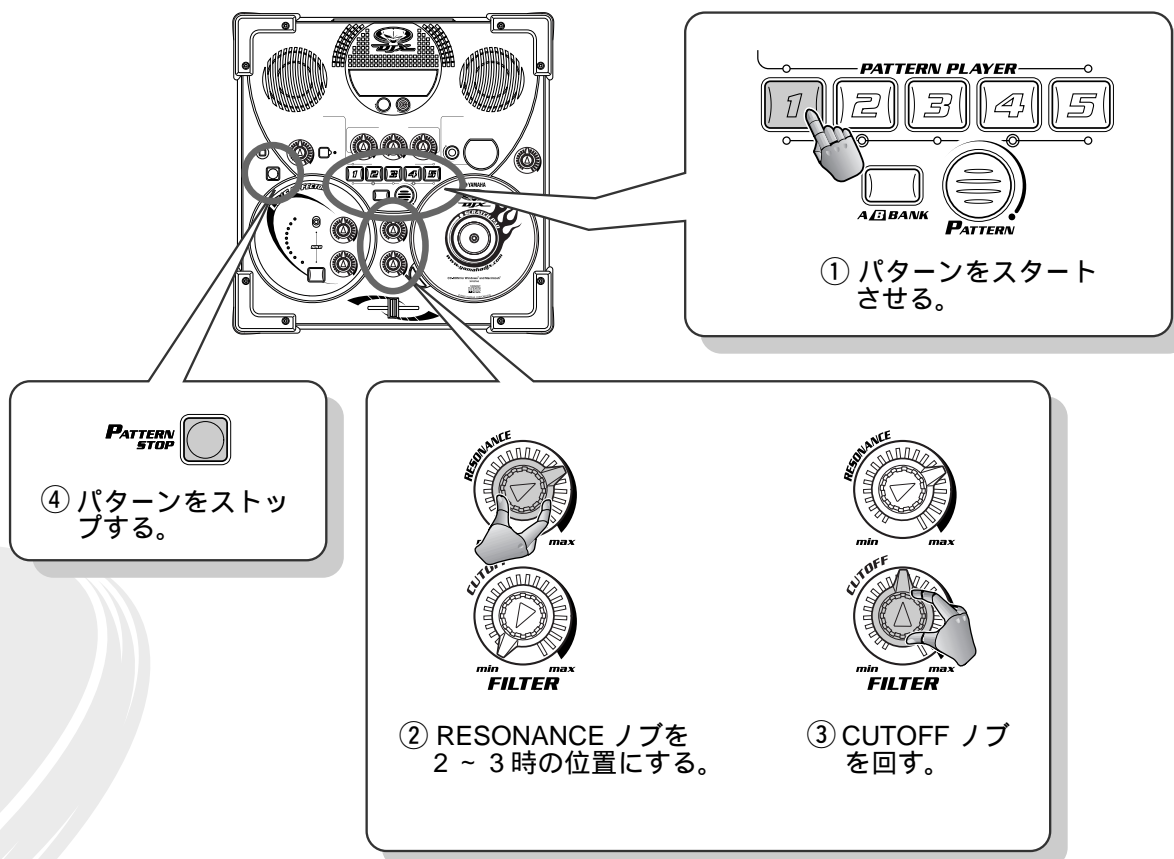


Tip 43 カットオフの使用例



フレーズ 1 ~ 3 パートすべてのカットオフをリアルタイムに変える方法を紹介しよう。

まず、P 06 の V A1 を選んでスタートし、RESONANCE ノブを 2 ~ 3 時の位置にする。次に CUTOFF ノブをゆっくりと回せば、徐々にフィルターが効いて明るい音になってくる。CUTOFF ノブを素早く左右に回せば、ワウのような震えた効果を付けることもできる。

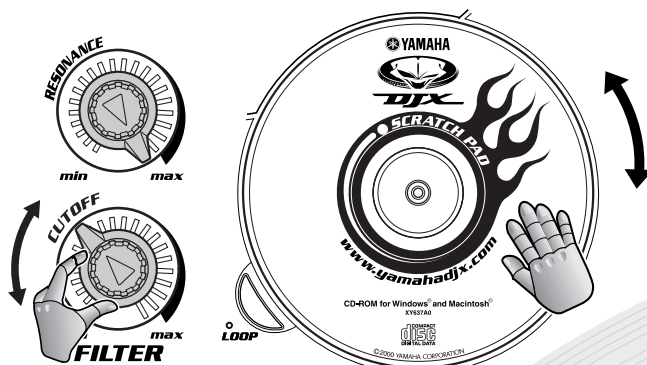


Tip 44 スクラッチにワウワウをかける



これはファンキーなサウンドアレンジのためのテクニックだ。ターンテーブルの出力をワウワウペダルに通しているような効果が得られる。ここではスクラッチキットの No. 01 を選んだときのセッティングを紹介するが、他のキットを選んだときは、それに合ったセッティングをさがしてみよう。

RESONANCE ノブは右いっぱい (max) にしておき、右手でスクラッチパッドを動かしながら、左手で CUTOFF ノブを 7 ~ 10 時くらいの範囲で往復させる。このとき、スクラッチパッドの操作も CUTOFF ノブの操作もグルーブを乱さないように注意すること。





45 ゆがんだレコード盤とボロいターンテーブル



アナログでローファイなサウンドは、多くのダンススタイルに支持されている。ゆがんだレコード盤かボロいターンテーブルを用意すればいいが、DJX-II B ならもっと簡単にできる。

スクラッチキットの No. 72 (Pitch & BPM) を選ぼう。これはパターンの再生スピードをコントロールするキットだ。

パターンを再生しながらスクラッチパッドをほんの少し前後にゆっくりと回す。ピッチがフラフラする程度に動かそう。

さらにもっとローファイなムードが欲しければ、ローファイエフェクト (Tip 16) を使おう。



46 ドラムループを同期させてスクラッチする



これはデジタルデバイスならではの便利な機能だ。

ドラムループをスクラッチで鳴らすとき、パターンの BPM とドラムループの BPM を合わせるのは至難のワザだ。でも DJX-II B なら、そんな心配をしなくても大丈夫。ドラムループの BPM を自動的に調整して、パターンの BPM に合わせてくれるんだ。(ドラムループについては、Tip 25 を参照のこと。)

ただし、BPM は自動的に同期されても、ドラムループのスタートのタイミングは自動的に調整されない。パターンのビートに合わせて、スクラッチパッドを動かそう。[LOOP] ボタンを押すタイミングがズレてしまった場合は、もう一度 [LOOP] ボタンを押してから、もう一度タイミングに合わせて押し直そう。

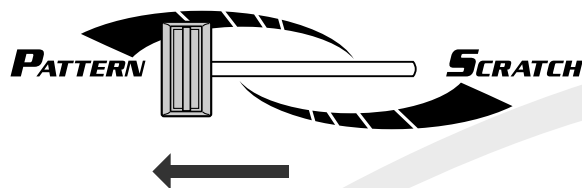


47 スクラッチをミュートする



スクラッチパッドはとっても感じやすいヤツだから、ほんのちょっと触っただけでもミックスに割り込んでこようとする。

スクラッチに入ってきて欲しくないシチュエーションでは、クロスフェーダーを左いっぱいにしておこう。これで大丈夫。



パターンプレイヤー (応用操作)



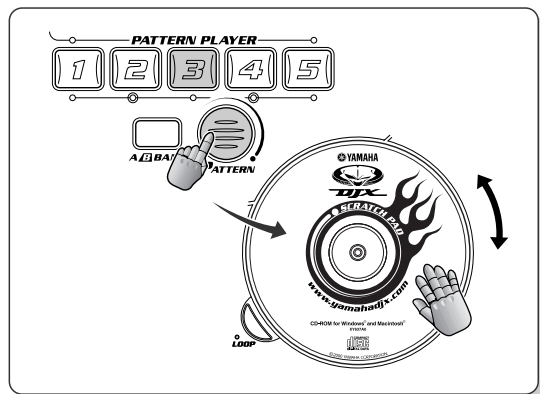
48 バリエーション指定してパターンをスタートする



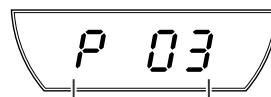
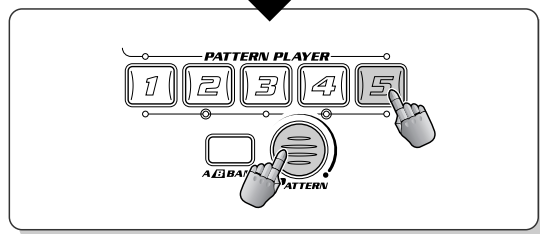
パターンを切り替えるとき、そのパターンの特定のバリエーションを指定して、直接呼び出す方法を紹介します。

まず [PATTERN] ボタンを押しながらスクラッチパッドを回して、新しいパターンを選ぶ。前のパターンが鳴っている状態 (新しいパターンの番号はディスプレイで点滅) で、[PATTERN] ボタンは押したまま、次に鳴らしたいバリエーションのボタン ([1] ~ [5]) を押す。ボタンを押すタイミングは、もちろんパターンのアタマのダウンビート。

すると、新しいパターンの、選んだバリエーションでスタートするぞ。



現在選ばれている (鳴っている) パターンの番号
次に鳴らしたいパターンの番号



新しく選んだパターンがスタートし、その番号が表示される



49 バリエーションのバンクも指定してパターンをスタートする

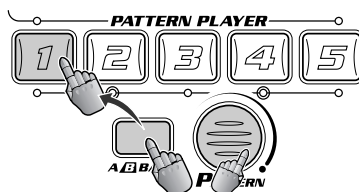


Tip 48の機能に加えて、バリエーションのバンクも指定してパターンをスタートする方法を紹介します。

まず [PATTERN] ボタンを押しながらスクラッチパッドを回して、新しいパターンを選ぶ。新しいパターンの番号はディスプレイで点滅している。ここまでは Tip 48 と同じ。

もちろん [PATTERN] ボタンは押したままで、次に [A/B BANK] ボタンを押す。そして最後に、[PATTERN] ボタンは押したままで、次に鳴らしたいバリエーションのボタン ([1] ~ [5]) を押す。ボタンを押すタイミングは、もちろんパターンのアタマのダウンビート。

すると、新しいパターンの、選んだバンクとバリエーション番号のバリエーションでスタートするぞ。





50 ブレイク後にパターンチェンジする



ダンスフロアを熱くするテクニックのひとつに、パターンを切り替えるときにブレイクやドロップアウトを使うという手がある。ここでは、キッチリ 1 小節分 (ダウンビート 4 つ分)、完全にブレイクするテクニックを紹介しよう。

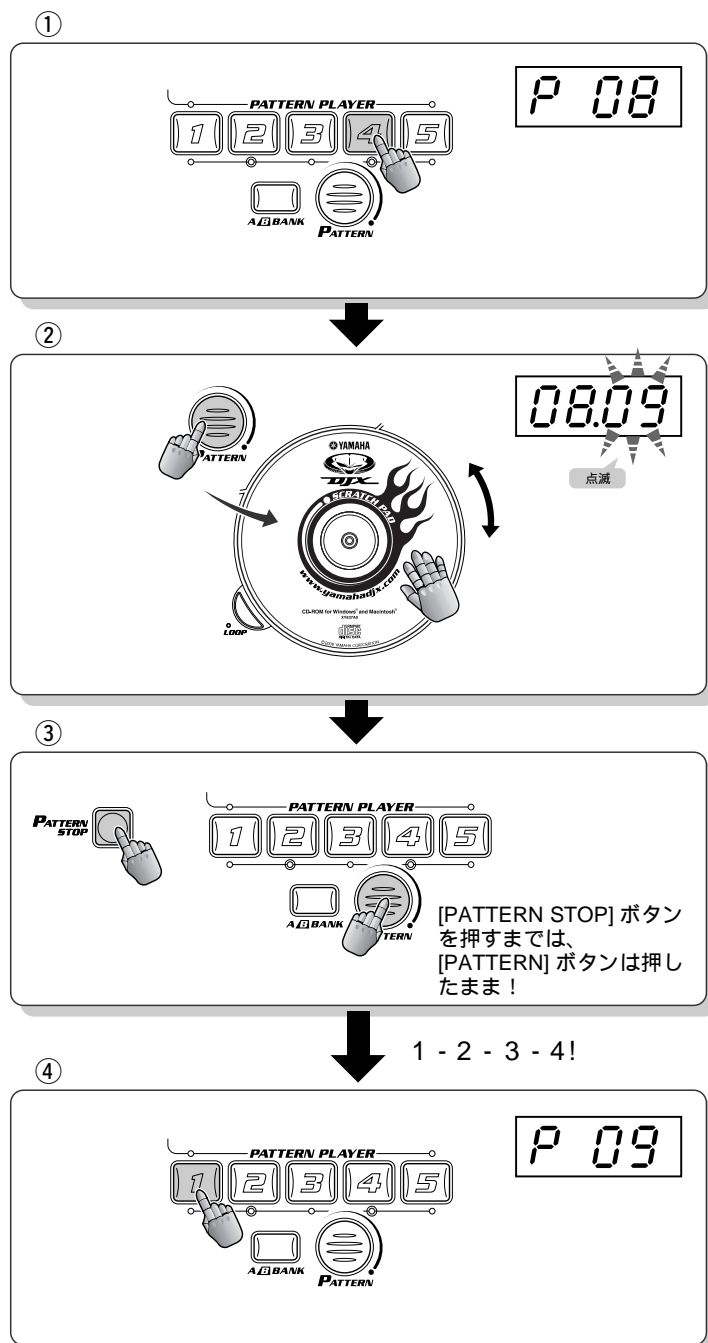
最初のパターンが鳴っている間に、身体でリズムを取りながらカウントして、パターンのグループをつかんでおこう。また、この間に [PATTERN] ボタンを押しながらスクラッチパッドを回して、新しいパターンを選んでおく、

[PATTERN] ボタンは押したままで、パターンのアタマのダウンビートのタイミングで [PATTERN STOP] ボタンを押す。

ここでも [PATTERN] ボタンは押したままで、さっきのグループで 1-2-3-4 とカウントして、次の“1”のタイミングで、次に鳴らしたいパリエーションのボタン ([1] ~ [5]) を押す。

P 08 の V A4 を最初のパターンに (イントロが 4 ビートでカウントしやすい)、ブレイク後のパターンに P 09 の V A1 を選んでやってみよう。

どんな場合でも、とにかくタイミングが重要！ブレイクの長さが 1 ビートでも、2 ビート、4 ビートでも、次の小節のアタマのダウンビートで確実にパターンチェンジできるように、トレーニングしよう。

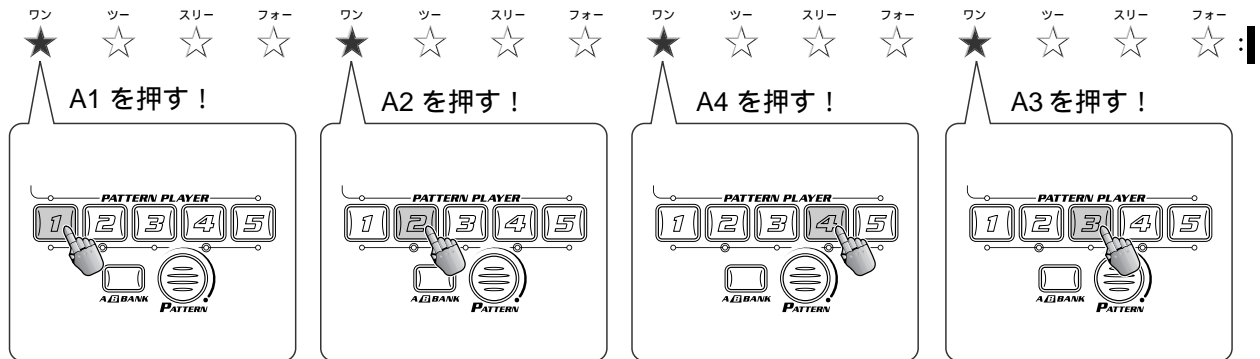




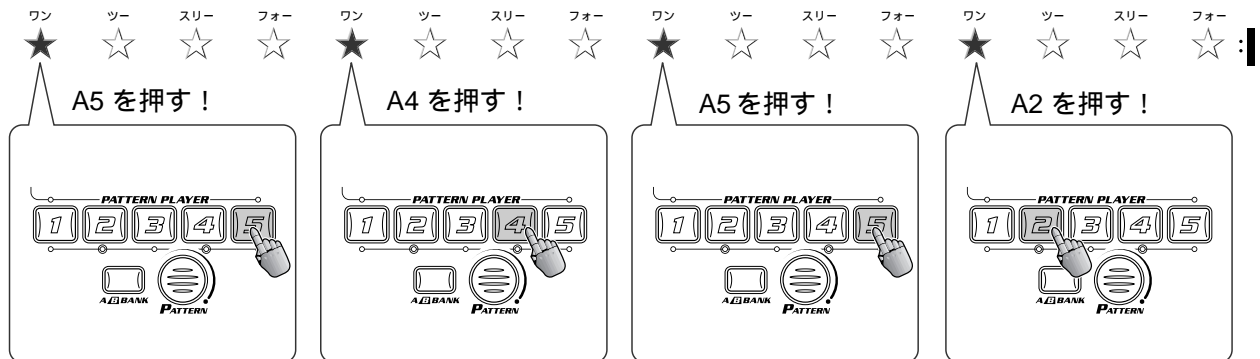
Tip 51 1小節ごとにパターンを変える

DJX-II Bに入っているパターンのほとんどは、1つのパターンの中で小節(4ビート)ごとに少し変えたパターンを並べて構成されている。そして2小節ループのパターンと4小節ループのパターンとがある。中にはP59のVA1のようにかなり違うパターンの組み合わせのものもあるけれど、たいていは同じ種類、同じ流れ、同じグループの組み合わせになっている。

1小節(4ビート)ごとにパターンを切り替えることで、オリジナルな流れを持つパターンを作ることができる。もちろんこの場合も、パターンの切り替えのタイミングは次の小節のアタマの部分だ。P59のバリエーションA1、A2、A3、A4を使って以下のように鳴らしてみよう。



上のプレイを4回または8回繰り返したら、今度は下のように鳴らしてみよう。



どうだい、簡単にオリジナルの2小節、4小節のバリエーションが作れたらろう？他のパターンでも試してみよう。

クロスフェーダー (応用操作)

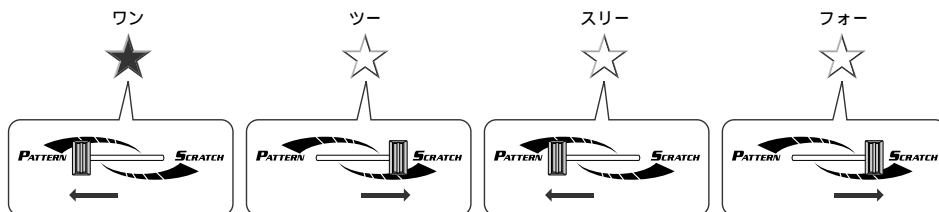


52 クロスフェーダーのスイッチプレイ：1



これは、パターンのリズムや流れを乱さずに、パターンとスクラッチプレイを組み合わせてプレイするテクニックだ。

スクラッチキットの No. 1 を選んでおき、P 50 を選んで V A1 でスタートする。パターンのリズムに合わせて、右手はスクラッチパッドを動かす、左手でクロスフェーダーを下のイラストのようにダウンビートのタイミングで左右に動かす。



ポイントは、フェーダーをすばやく動かすこと。タイミングよく動かせば、「ワン」と「スリー」でパターンが鳴り、「ツー」と「フォー」でスクラッチが鳴るわけだ。パターンが鳴っているときでも、右手はグループを逃がさないようにスクラッチパッドを動かしていること。

この例の他にも、いろいろなアイデアがあるだろう。スクラッチでフィルインを入れたり、アクセントとしてピンポイントでスクラッチを入れたり ...



53 クロスフェーダーのスイッチプレイ：2



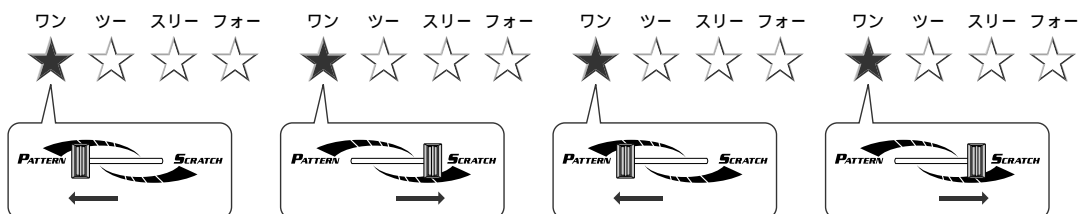
このワザを使いこなすには、少し練習が必要だ。

前の Tip 52 のようにクロスフェーダーを左右に動かすんだけど、今度は 1 小節ごと (4 ビート) ごとにパターンとスクラッチを切り替える。

それぞれの小節のアタマのダウンビートのタイミングで、クロスフェーダーを左いっぱい 右いっぱいに動かすわけだ。パターンが鳴っていないとき (スクラッチプレイ) にも、パターンのリズムをキープしていなければならないから、キミのリズム感覚が問われるテクニックだ。

攻略のためのヒント

- ・ 足でリズムをとろう！そしてクロスフェーダーを戻すタイミングは「ワン」のほんの少し手前のタイミングだ。
- ・ BPM が遅くてカウントが取りにくいときは、倍の細かさでカウントをとろう。(Tip 5)
- ・ 最初はスクラッチパッドを動かさなくて、フェーダー操作だけの練習をしよう。フェーダー操作をクリアしたら、スクラッチプレイと一緒にやってみよう。



54 パターンループ VS ドラムループ



Tip 52、53 を、スクラッチプレイの代わりにドラムループを使ってやってみよう。DJX-II B では、ドラムループはパターンに自動的に同期するから、両方のツナギは完全にスムーズだ。新しいリズムパターンをいくつでも作ることができるぞ。

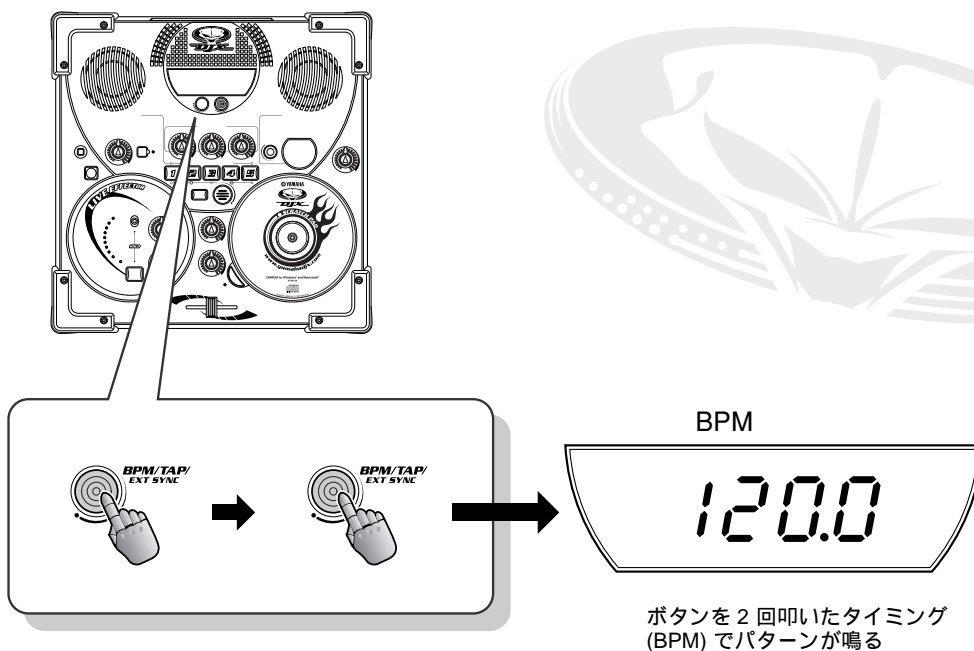
まず、スクラッチキットの中から、パターンにマッチするドラムループを選ぼう。もちろんわざと毛色の違うドラムループを選んで、グループをくずしたりするのもおもしろいだろう。

クロスフェーダーを左いっぱいにしておいてパターンをスタートする。タイミングを見計らって、ダウンビートのタイミングでスクラッチパッドを動かしてドラムループをスタートさせる。その後は、Tip 53、54 のようにフェーダーを動かすわけだ。ドラムループにスイッチするタイミングやリズムをいろいろ変えて試してみよう。

[BPM/TAP] ボタンを使おう

Tip 55 ビートを DJX-II B に教えよう

一発で BPM を変える方法だ。パターンが鳴っている時に、設定したい BPM のタイミングで [BPM/TAP] ボタンを 2 回叩くだけ。それでキミが叩いたタイミングの BPM が設定される。

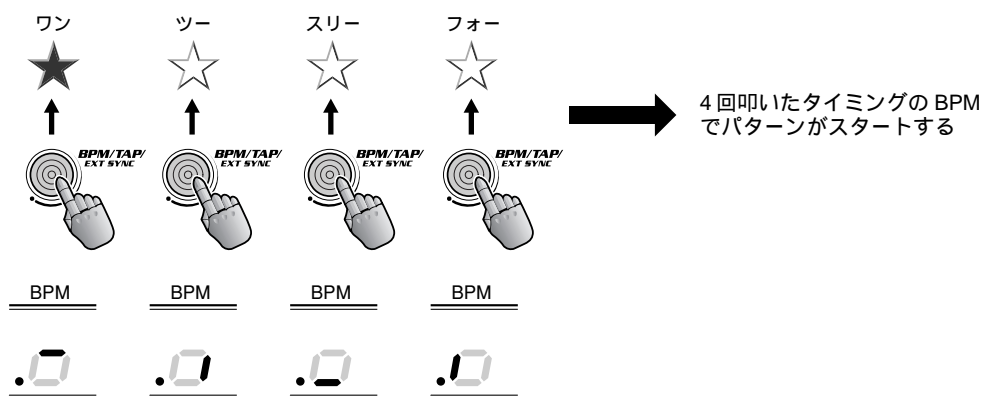
**Tip** 56 [BPM/TAP] でカウントしてスタート

キミがカウントをとって、その BPM でパターンをスタートさせる方法だ。
まず、あらかじめ鳴らしたいパターンを選んでおく ([PATTERN STOP] で停止)。
その状態で、スタートのカウントのタイミングで [BPM/TAP] ボタンを 4 回続けて叩く。
パターンはカウントした BPM に設定されてスタートする。

[BPM/TAP] ボタンを叩いている間、ディスプレイにはそれぞれのタイミングの BPM を表示し、パターンスタートの時には決定した BPM を表示する。

メモ

パターンナンバー 42 の場合だけ、[BPM/TAP] ボタンを 2 回叩くだけでスタートします。



外部機器との接続

DJX-II B と外部機器との接続について説明しよう。

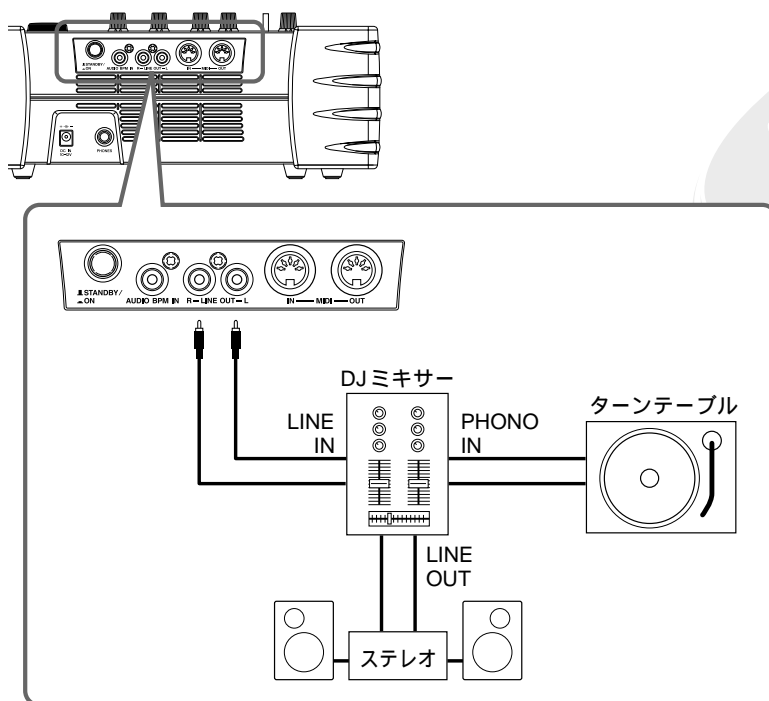
Tip 57 DJ 装置を接続しよう



DJX-II B は、DJ システムの中においてそれ一台で何台分もの働きをする。

DJ ミキサー (装置のこと) の LINE IN 端子に DJX-II B の LINE OUT 端子からの出力 (2 チャンネル) を接続し、PHONO IN 端子にはターンテーブルを接続すれば、プロと十分渡り合えるシステムが完成する。お気に入りのレコードと DJX-II B のサウンドをミックスさせたり入れ替えたり、DJ ミキサーで自由にコントロールできる。

DJ ミキサーの LINE OUT 端子に MD レコーダーやカセットデッキを接続すれば、キミの DJ パフォーマンスをまるごと録音することだってできるぞ!

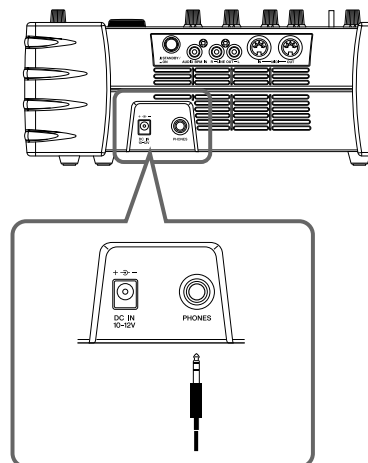


Tip 58 DJX-II B のスピーカーをミュートするには



DJX-II B に DJ ミキサーや外部オーディオ装置 (モニター用アンプ & スピーカー) なんかを接続している場合は、DJX-II B の本体スピーカーから出る音を鳴らさないようにしたいだろう。そんな場合は、リアパネルの PHONES 端子にフォンプラグを挿し込めばいい。DJX-II B サウンドのモニター用にヘッドフォンを接続しておくのもいいだろう。どちらの場合でも DJX-II B のスピーカーからの音はミュートされる。

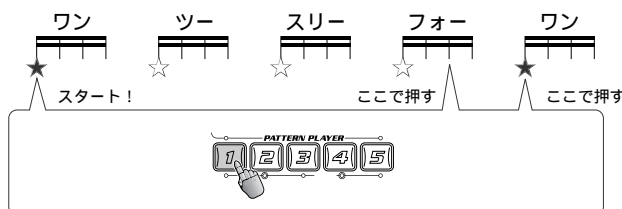
もちろん、スピーカーからの音はミュートされても LINE OUT 端子からの信号は出力される。



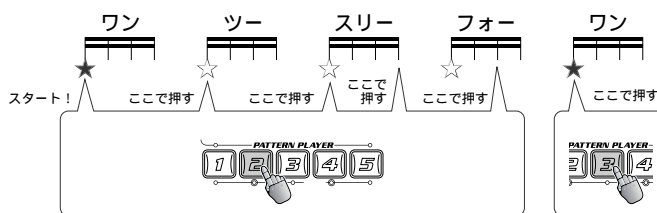
パターンプレイヤー（実例集）

Tip 59 フィルインの例：1

P 35 を選んで V A1 でスタートする。
下のイラストのタイミングで V A1 ボタンを押す。

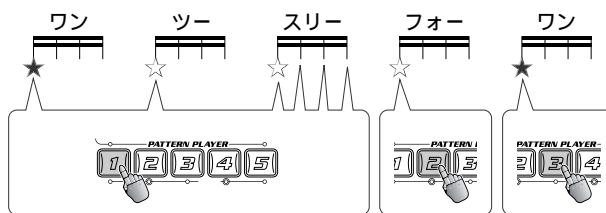
**Tip** 60 フィルインの例：2

P 35 を選んで V A1 でスタートする。
下のイラストのタイミングで V A2 ボタンを押す。
次の小節のアタマで V A3 ボタンを押してパターンを切り替える。

**Tip** 61 イントロやツナギ用のプレイ：1

時には、シンプルなままの方がいい場合もある。
これは、操作は難しくないけれど、イントロやツナギに使うと効果的なテクニック。

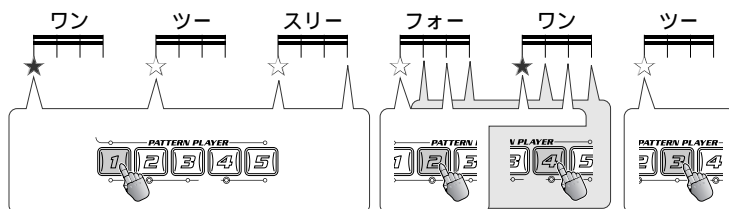
P 39 を選んで、バリエーションの A1、A2、A3 を使って組み立てる。



この手のプレイをするときは、あらかじめパターンのリズムをしっかりと身体で覚えておくことが重要だ。特にこの例でいくと「スリー」の4連打の部分なんかはリズムがずれるとカッコ悪いことになってしまう。まあ多少遅れても、ヒップなムードは出るけれど。

Tip 62 イントロやツナギ用のプレイ：2

これは Tip 60 の発展形。
P 39 を選んで、下のイラストのタイミングでバリエーションボタンを押す。自分のアイデアでいろいろなプレイを考えてみよう。



ライブエフェクター (応用操作)

Tip 63 ディストーション (DISTORTION)

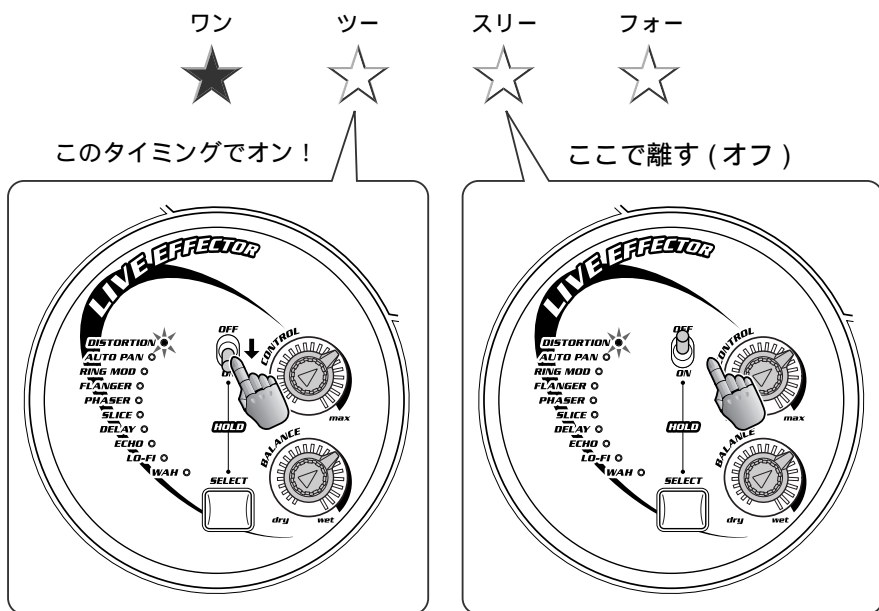


センスの光るディストーションの使い方を紹介しよう。

ディストーションをかけるにも、いろいろなやり方がある。1 曲を通してかける、特定のパート (ベースだけとか) にだけかける、ワンショットやフィルインにだけかけるなど。

ここではもっと進んで、パターンの中のビート単位でディストーションをかけ分けてみよう。たとえば 2 拍目や 3 拍目にだけかけてアクセントを付けるなんてのはどうだろう。自分だけのサウンドスタイルなんてのは、以外とこんな細かいことから生まれてくるのさ。

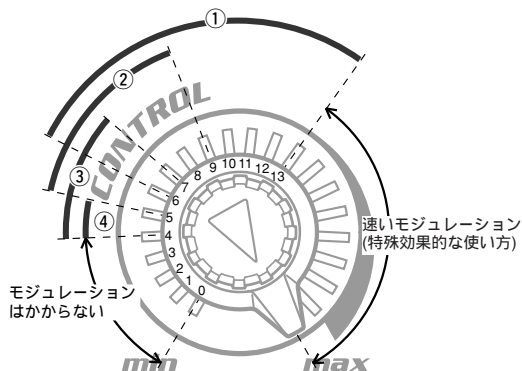
そのバリエーションとして、別のビートで繰り返しディストーションをかけるのも手だ。パターンに別のビートを重ねることで、まったく新しいノリを作り出すことができる。もちろんこのテクニックはディストーションだけじゃなく、リングモジュレーターやフランジャー、フェイザーなんかでも有効だ。



Tip 64 オートパン (AUTO PAN)



オートパンは、モジュレーションスピード (音の移動スピード) を曲のビートに合わせて設定しよう。CONTROL ノブを回して、ビートが同期するポイント (スイートスポット) を探そう。



① 1 ビートのサイクル	ノブ ポジション	6	7	8	9	10	11	12	13
	bpm	55	70	90	110	125	145	160	195
② 2 ビートのサイクル	ノブ ポジション	5	6	7	8	9			
	bpm	70	110	140	180	200			
③ 3 ビートのサイクル	ノブ ポジション	4	5	6	7				
	bpm	60	105	165	210				
④ 4 ビートのサイクル	ノブ ポジション	4	5						
	bpm	80	140						

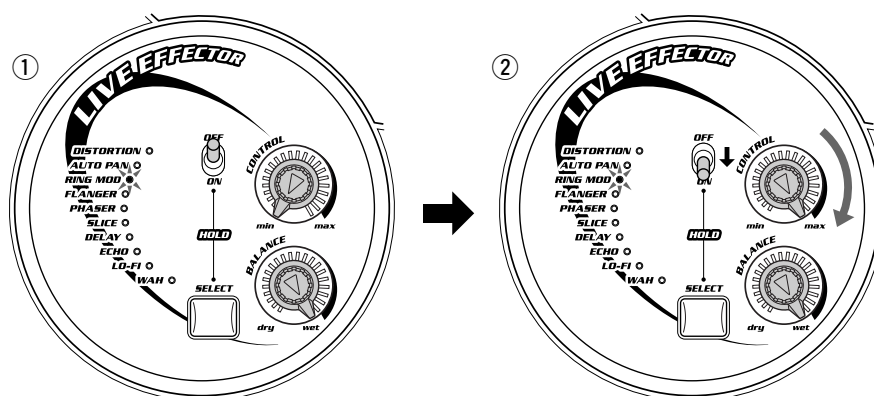
* 上図および上表のノブポジションおよび BPM の数値は、あくまでも目安です。キミ自身の耳でスイートスポットを発見してください。

Tip 65 リングモジュレーター (RING MOD)



Tip 10 で説明したように、これは超個人的なエフェクトだから、あなたはイントロやブリッジ部分、またはエンディングなどの重要なポイントでだけ使うつもりだろう。そこでクライマックスで劇的に使うためのテクニックを教えよう。

まず、CONTROL ノブを min に、BALANCE ノブを max にセットする。そしたらエフェクト ON/OFF スイッチを ON 側に押さえながら (またはエフェクト ON をロック Tip 7)、CONTROL ノブをほんの少しずつ右へ回していくと、エフェクトが徐々に効いてくる。次のパターン (またはパリエーション) に切り替わる直前にエフェクトが最高にイイカンジになるようにノブを動かして、パターンが切り替わる所でエフェクト ON/OFF スイッチを OFF にする。ドラマチックな展開ってやつだ。



ノブを、
ゆ・っ・く・り
と回す

Tip 66 フランジャー (FLANGER)



フランジャーもオートパンのように CONTROL ノブでモジュレーションスピードを調整するエフェクトだ。Tip 64 のイラストを参考にして、スイートスポットを探そう。

Tip 67 フェイザー (PHASER)



フランジャーもオートパンやフランジャーと同様、CONTROL ノブでモジュレーションスピードを調整するエフェクトだ。Tip 64 のイラストを参考にして、スイートスポットを探そう。

Tip 68 スライス (SLICE)



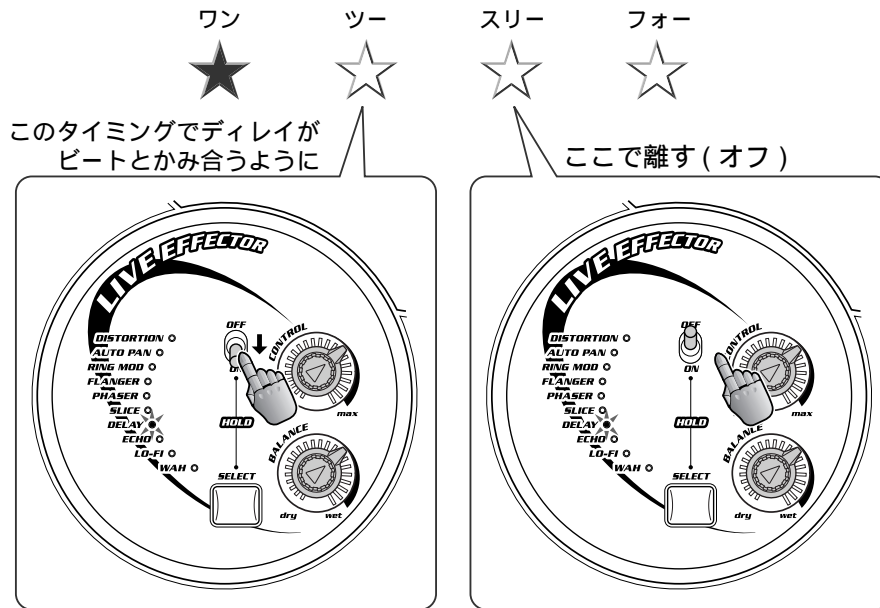
CONTROL ノブの設定の具合で、パターンの持っていたリズムの感じはずいぶん変わってくる。スライスを使いこなすポイントは、ズバリ経験。CONTROL ノブを動かしたときにどんな風になるか、いろいろなパターンで試してみよう。ゆっくりとノブを動かして、気に入ったポイントを探そう。

Tip 69 ディレイ (DELAY)



数多くあるダンスミュージックのどんなスタイルにおいても、ディレイを上手に使うことは基本中の基本だ。特にダブでは絶対条件。

ダブのフィーリングを出すためには、BALANCE ノブを 2 ~ 3 時の位置にセットし、ビートに合わせてエフェクトを ON にする。エフェクトをかけるタイミングをいろいろと試して、ディレイがグループとガッチリかみ合って気持ちのいいポイント (ディレイのスイートスポットだ) を探そう。



CONTROL ノブのポジションとディレイタイム

ディレイタイムは BPM に自動的に同期するようになっている。CONTROL ノブによって変更されるのは、音符で表した場合の 4 分音符周期、8 分音符周期、16 分音符周期のいずれかの選択となる。

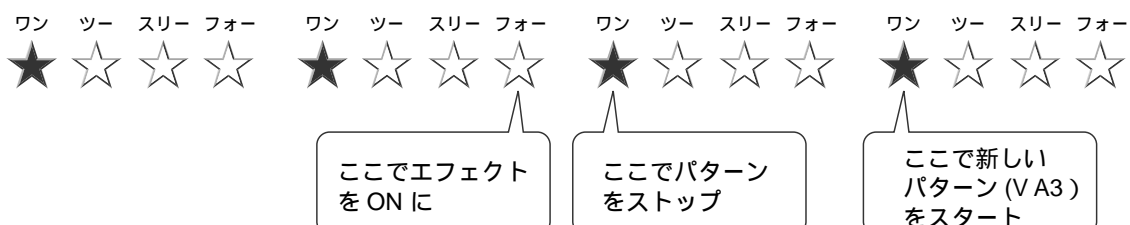
Tip 70 ディレイを使ったフィルイン



ディレイは、次のパターンへのツナギのブレイクやフィルインに使うとなかなか効果的だ。でも、上手に使うには少し練習が必要だろう。でもディレイを征服すればダンスフロアをシェイクさせることができるぞ!

[CONTROL] ノブと [BALANCE] のノブ両方を 12 時の位置にセットし、P 38 を選んで V A1 をスタートさせる。

下のイラストのように、「フォー」のタイミングでエフェクト ON/OFF スイッチを ON にし、次の「ワン」で [PATTERN STOP] ボタンを押してパターンをストップさせる。その小節はディレイ音だけを鳴らし、次の「ワン」で別のバリエーション V A3 をスタートさせる。エフェクトを ON にするタイミングやパターンをストップするタイミングをいろいろと試してみよう。



Tip 71 エコー (ECHO)



ダンスミュージックの世界においては、エコーはとてもユニークな使い方がたくさんされている。DJX-II B のエコーエフェクトは、ドラマチックでリズム的なフィルインやロールを際立たせる 3/4 ビートディレイが設定されている。この設定は、フレーズのチェンジやエンディングにおいてその魅力をより発揮するものだ。

個性的な音作りをするためのエコーの使い方を紹介しよう。

P 25 を選び、V A1 のパーカッションパートだけを鳴らすようにセットする (パートミキサーを使って最少ミックスにしておく: 32 ページ)。CONTROL ノブは 2 時付近に、BALANCE ノブは 12 時くらい (センター) にセットする。

エフェクトをオンにしたら、パターンをストップする。するとパーカッションの音はリピートしながらフェードアウトしていく。パーカッションの音が完全に消える前に、[LOOP] ボタンを押して全部のパートをオンにして (鳴らして) パターンをスタートさせよう。

Tip 72 ローファイ (LO-FI)



人によって好みはいろいろあるだろうけど、ローファイエフェクトはたいていの場合、極端なセッティング (CONTROL は max、BALANCE は wet) がベストだったりする。

本物の AM ラジオから聞こえてくるようなサウンドが欲しいときは、まず ISOLATOR の LOW と HIGH のノブを両方とも min にしておく。

イントロから曲のアタマに入るタイミングで、エフェクトをオフにし、できるだけ速く LOW と HIGH のノブをセンターに戻す。ラジオのチューニングダイヤルを回してチューニングが合ったときに、曲がグッと前に出てくるあのカンジがこれである。

Tip 73 ワウ (WAH)



ワウは CONTROL ノブでフィルターの周波数の変化スピードを調整するエフェクトだ。Tip 64 のイラストを参考に、CONTROL ノブを回して、ビートが同期するポイント (スイートスポット) を探そう。



アイソレーターとフィルター (応用操作)



74 アイソレーターを極端に設定する



アイソレーターをリアルタイムで使ってみよう。パターンが鳴っているときにアイソレーターのノブを極端に動かすことで、サウンドはドラマチックに変わっていく。

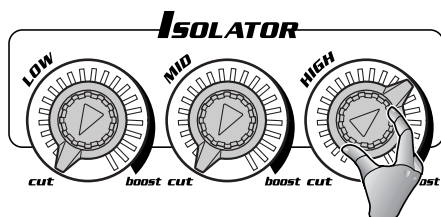
たとえば、LOW と MID を左いっぱい (cut) に、HIGH を右いっぱい (boost) にセットすると、本当に薄っぺらで鈴のようなサウンドになる。

MID と HIGH を左いっぱい (cut) に、LOW を右いっぱい (boost) にセットすると、ベースだけがブンブン鳴っているだろう。

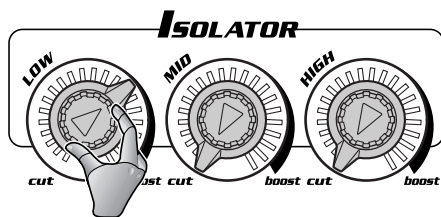
LOW と HIGH を左いっぱい (cut) に、MID だけを右いっぱい (boost) にセットすると、AM ラジオみたいなサウンドになる。

アイソレーターの 3 つのノブの設定による効果は、選んでいるパターンのパートによっていろいろなので、あまりいろいろなパターンやバリエーションに飛ぶことはしないほうがいいだろう。1 つのパターンとそのバリエーションのいくつかだけを使って、さらにそれらに最適なアイソレーターセッティングを見つけることをお勧めする。

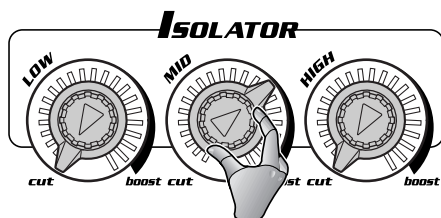
これら 3 つのノブをすばやく動かせば、ドラマチックな効果が得られる。もちろん、そのノブ操作はリズムにノってダウンビートのタイミングで行わなければいけない。操作がスムーズにできるまで練習しよう。パフォーマンスの幅がまた広がるぞ！



薄っぺらで鈴のような
サウンド



ベースだけがブンブン
鳴っている



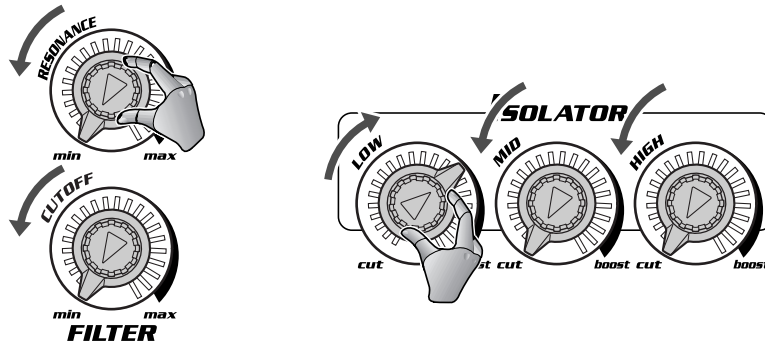
AM ラジオのような
サウンド



Tip 75 カットオフでディープなグルーブを

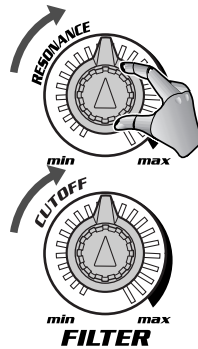
重くディープなグルーブを生み出すテクニックだ。ドラム&ベースの重低音を強調したヘヴィなサウンドを作り出そう。

まず FILTER の CUTOFF と RESONANCE をそれぞれ min に設定する。高音がグッと奥に引っ込んで、低音が前面に出たサウンドになっただろう。アイソレーターの LOW を max に、MID と HIGH を min にすると、より強力に低音が強調されるぞ。



このセッティングから、RESONANCE ノブを右へ回して調整し、パターンを鳴らしながら CUTOFF ノブをリズムカルに動かすと、フィルターの面白い効果を得られるぞ。リズムパートをフェードインでかぶせていく時なんかにはイイ効果だ。

ノーマルなサウンドに戻すには、パターンのアタマの部分で CUTOFF と RESONANCE ノブを同時にセンター位置に戻す。



スクラッチパッド (応用操作)



76 三連符でスクラッチ



三連符 (トリプレット) のリズム感は、ヒップホップミュージックにおいて大変重要だ。1 ビートを均等に 3 つ (3 の倍数) に分けてリズムを取るスタイルだ。三連のリズムをキープすることはなかなか難しい。ここではスクラッチキットに No. 07 を選び、P 51 を V A5 で鳴らす場合を例にしている。一緒にレッスンしよう。

まずは、この 8 分音符のリズムでやってみよう。パターンを鳴らし、ビートごとにパッドを前後 (上下) に回そう。足でリズムをカウントしながらスクラッチしよう。

足でとる
カウント

★ ☆ ☆ ☆

カウント 1 - and 2 - and 3 - and 4 - and

スクラッチ
(上下)

今度は 8 分 3 連というやつをやってみよう。さっき 1 ビートにつき 2 回パッドを動かしたのを、今度は 3 回ずつ動かそう。これはちょっと難しいだろう。3 連のスクラッチのリズムを崩さないようにしよう。

足でとる
カウント

★ ☆ ☆ ☆

カウント 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 3 - 2 - 3 4 - 2 - 3

スクラッチ
(上下)

さらに細かい 16 分 3 連にもチャレンジしてみよう。最初は BPM=50 くらいに落としてから始めて、できるようになったら 5BPM ずつ徐々に速くしていくといいだろう。そして最後には、ノーマルの BPM でも安定した 3 連スクラッチができるようにトライしよう。

足でとる
カウント

★ ☆ ☆ ☆

カウント 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3 1 - 2 - 3 2 - 2 - 3

スクラッチ
(上下)

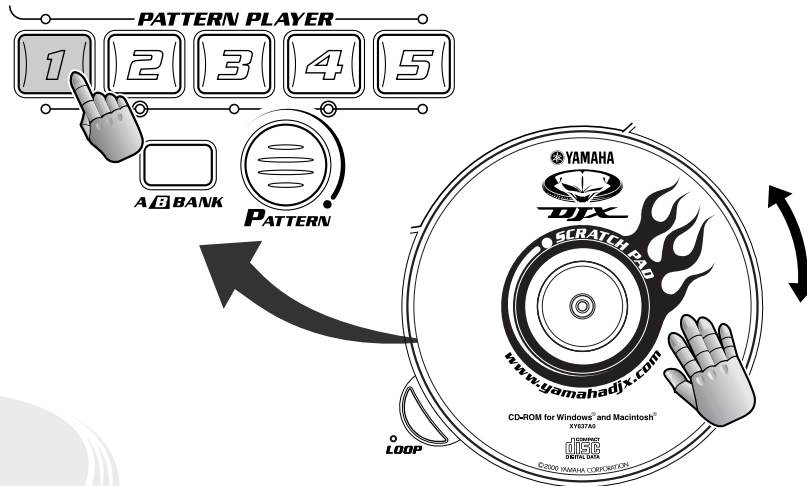
ことわっておくけど、これはあくまで練習。ずっと 16 分 3 連のスクラッチをするなんてつまらなすぎる。1 ビート分かそれ以下でもいいだろう、残りのビートを開けておいても、アクセントで変わったスクラッチプレイをしても自由だ。センスあるプレイを心がけてくれ。

DJX-IIIB のすべてのパターンが、3 連のスクラッチに適應しているわけじゃないよ。3 連がバッチリフィットするのもあるし、ちょっとキビシイのも、まったく 3 連ができないのもある。いろいろなパターンを試して、できるパターンとできないパターンをチェックしておこう。



Tip 77 イントロでスクラッチ

スクラッチで 1 ~ 2 小節のイントロを付けてから、パターンをスタートさせよう。
正確にこれをやるには、パターンの BPM をキミの身体で覚えておく必要がある。パターンのリズムから離れないように、シンプルなスクラッチで決めるといいだろう。



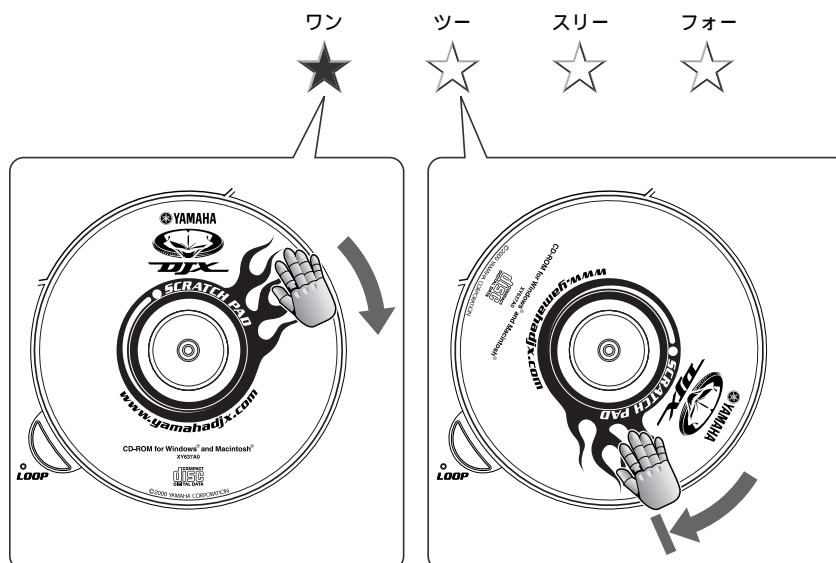
ヒント

パターンの BPM は、ディスプレイからゲットしよう。ディスプレイに BPM が表示されていない場合は、[BPM/TAP] ボタンを押して BPM を表示させよう。ドットの点滅がビートを表わしているので、それに合わせて足でリズムを取り、スクラッチしよう！

Tip 78 スクラッチパッドを途中でストップする



ダウンビートでスクラッチパッドを動かした後、戻さずにパッドを押さえておくテクニックは、DJ 達がよく使うワザのひとつだ。このテクニックはそれ単独で使ってもいいし、通常の往復のスクラッチ動作の中で使ってもいい。



Tip 79 パターンから楽器を減らしていく

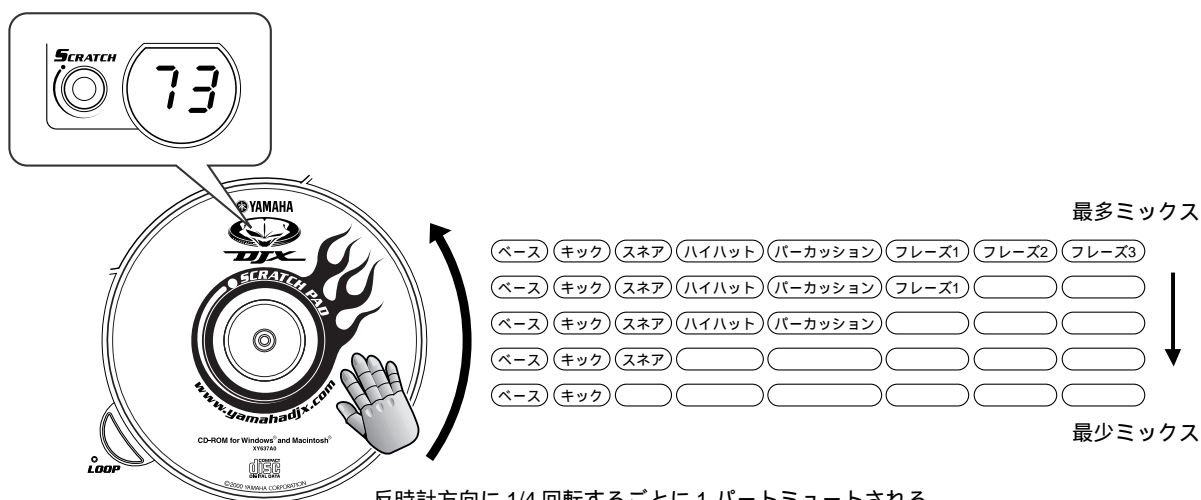


フェードアウトに似ているけれど、パターンから楽器の音をひとつずつ消していくテクニックだ。

まず、パターンが鳴っている状態で、スクラッチキットの No. 73(パートミキサー) を選ぶ。
この状態でスクラッチパッドを反時計回りにゆっくり回していくと、パターンの音から楽器の音が1
つずつ消えていく。

最後の楽器だけ(最少ミックス)で1~2小節鳴らしたら、[PATTERN STOP] ボタンを次の小節
のアタマで押してストップする。

* ミュートオン/オフされるパートは、パターンによってそれぞれ異なります。



反時計方向に1/4回転することにより1パートミュートされる。
時計方向に1/4回転することにより1パートミュート解除される。
反時計回りに1回転(360°)すると、最少ミックスになる。
時計回りに1回転(360°)すると、最多ミックスになる。

Tip 80 パターンをパートミキサーでアレンジする



パートミキサーを使ったテクニックをもうひとつ紹介しよう。

P 31 を選んで V A1 でスタートする。最初の1小節は、すべてのパート(楽器)を鳴らすけど、次
の小節ではいくつかのパートをミュート(鳴らさない)する。ミュートするパートの数を変えてこれ
を繰り返した後、パターンのバリエーションを別のもの(V A3)に切り替える。

ワン ツー スリー フォー ワン ツー スリー フォー ワン ツー スリー フォー ワン ツー スリー フォー




シンバルパートとベースパートだけを鳴らす。
反時計回りに1/2回転(180°)回す。


全パートを鳴らす。
[LOOP] ボタンを押す。

ベースパートだけを鳴らす。
反時計回りに3/4回転(270°)回す。


ワン	ツー	スリー	フォー	ワン	ツー	スリー	フォー	ワン	ツー	スリー	フォー	ワン	ツー	スリー	フォー
★	☆	☆	☆	★	☆	☆	☆	★	☆	☆	☆	★	☆	☆	☆




全パートを鳴らす。
[LOOP] ボタンを押す。



ベースパートとドラムパートだけを鳴らす。
反時計回りに 1/4 回転 (90°) 回す。



全パートを鳴らす。
[LOOP] ボタンを押す。



もう一度ベースパートだけを鳴らす。
反時計回りに 3/4 回転 (270°) 回す。

ワン	ツー	スリー	フォー
★	☆	☆	☆



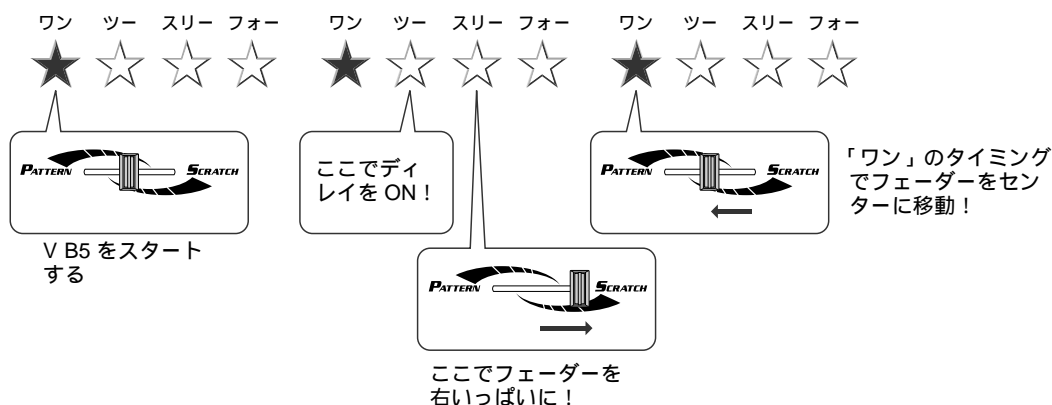
最後に「ワン」のタイミングで [LOOP] ボタンとバリエーションの A パンク [3] ボタンを押す。
V A3 が全パートでスタートする。

81 ディレイとクロスフェーダーによる
フィルイン

Tip 69のように、フィルインでのディレイエフェクトの使い方をひとつ紹介しよう。クロスフェーダーとのコンビネーションによるテクニックだ。

まず、エフェクトにディレイを選び、CONTROL ノブを 1 時に BALANCE ノブを 12 時にセットしておく。その状態で P 47 を選び V B5 でスタートさせる。

1 小節はパターンをそのまま再生し、2 小節目の「ツー」のタイミングでエフェクト ON/OFF スイッチを ON にする。そしてすぐに次の「スリー」のタイミングでクロスフェーダーを右いっぱい振ってパターンの音をカットする。これがうまくできたら、パターンのビートでディレイ音が残りフェードアウトしていく。最後は次の小節のアタマの「ワン」のタイミングで、ディレイの OFF とクロスフェーダーのセンターへの移動を同時にやり、元のパターンに戻る。



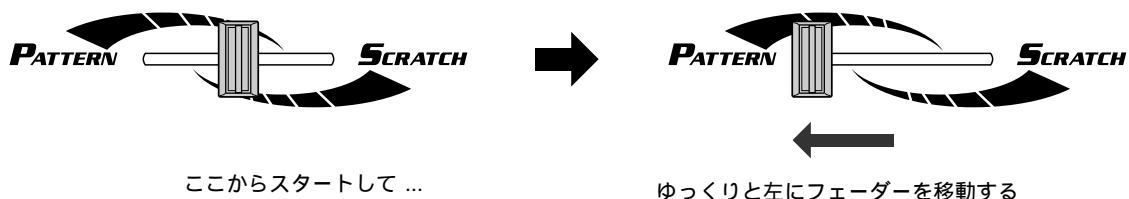
82 スクラッチのフェードイン / アウト



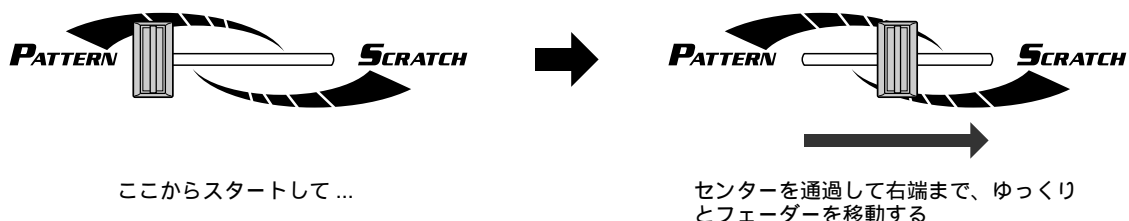
次はミキシングのテクニックだ。

パターンに合わせてスクラッチプレイをしているとき、クロスフェーダーがセンター位置なら、パターンとスクラッチプレイの両方が聞こえている。

その位置からクロスフェーダーをゆっくりと左へ動かしていくと、スクラッチサウンドはフェードアウトしていく。



逆に、クロスフェーダーを左いっぱいの位置から右へ動かしていくと、パターンの音にスクラッチサウンドがフェードインしていく。





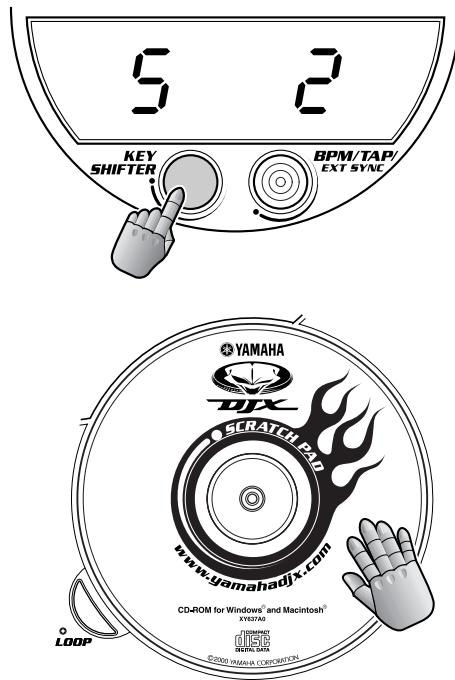
83 変化が欲しくなったらキーを変えよう!



ループするパターンに合わせてスクラッチを繰り返していると、変化が欲しくなってくるだろう。スクラッチのテクニックやアイデアはたくさんあっても、パターンそのものに変化が欲しいこともあるだろう。そんなとき、簡単だけどグッと効果的な方法は、キーを変えることだ。

ためしに [KEY SHIFTER] ボタンを押しながらスクラッチパッドを動かしてディスプレイに“2”と表示させ、小節アタマの「ワン」のタイミングで [KEY SHIFTER] ボタンから指を離してみよう。(一応ことわっておくけど、[KEY SHIFTER] ボタンを押さえている間はスクラッチはできないよ。)

じゃあスクラッチしてみよう。キーが変わっただけでずいぶん雰囲気が変わっただろう。



84 ピッチを変えずにBPMを落とす



Tip 29で、ターンテーブルのスローダウンのテクニックを紹介したけれど、これはそのバリエーション。

ピッチ(音程)を変えずに、パターンの再生をスローダウンさせる方法だ。

パターンが鳴っている状態で、[BPM/TAP] ボタンを押しながら、スクラッチパッドを反時計回りにゆっくりと回してBPMを落としていく。希望するスピードまでBPMが落ちたら、ダウンビートのタイミングに合わせて[PATTERN STP] ボタンを押してパターンをストップする。



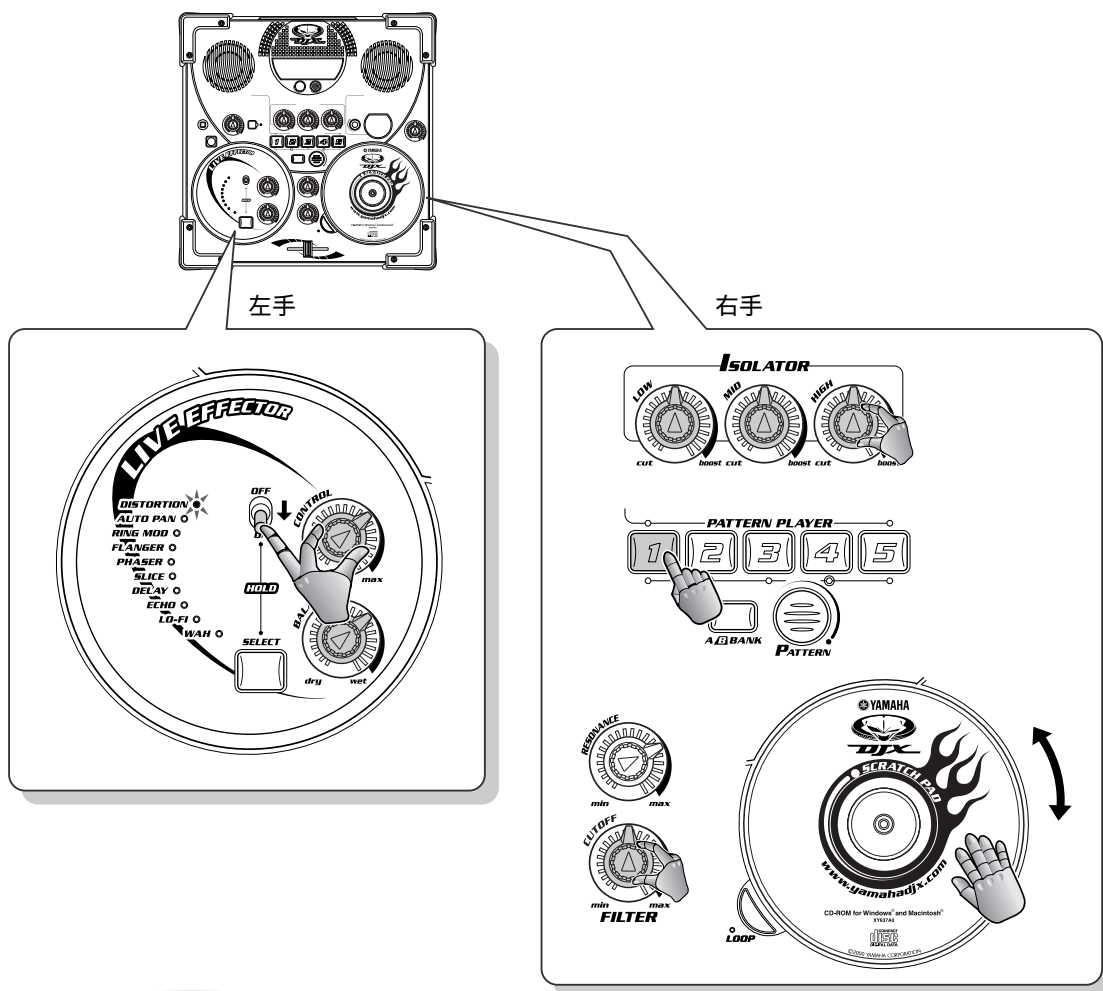
85 エフェクトのコントロールは左手だけで



これは少し練習と器用さが必要なテクニックだ。だけど一度マスターして見なくてもできるように
なったなら、DJ マスターへまた一步近づくことになる。

CONTROL ノブを人さし指と親指でつまみながら、中指か薬指でエフェクト ON/OFF スイッチを操
作できるかい？これができると、リズムに合わせてエフェクトを自由にコントロールできる。さらに
同時に右手でパターンを変えたりスクラッチパッドを操作できる。アイソレーターやパートコン
ローラーのノブ操作だって右手でできるぞ。

常にリズム (ビート) は一定に！ DJ マスターはこの鉄則を知っている

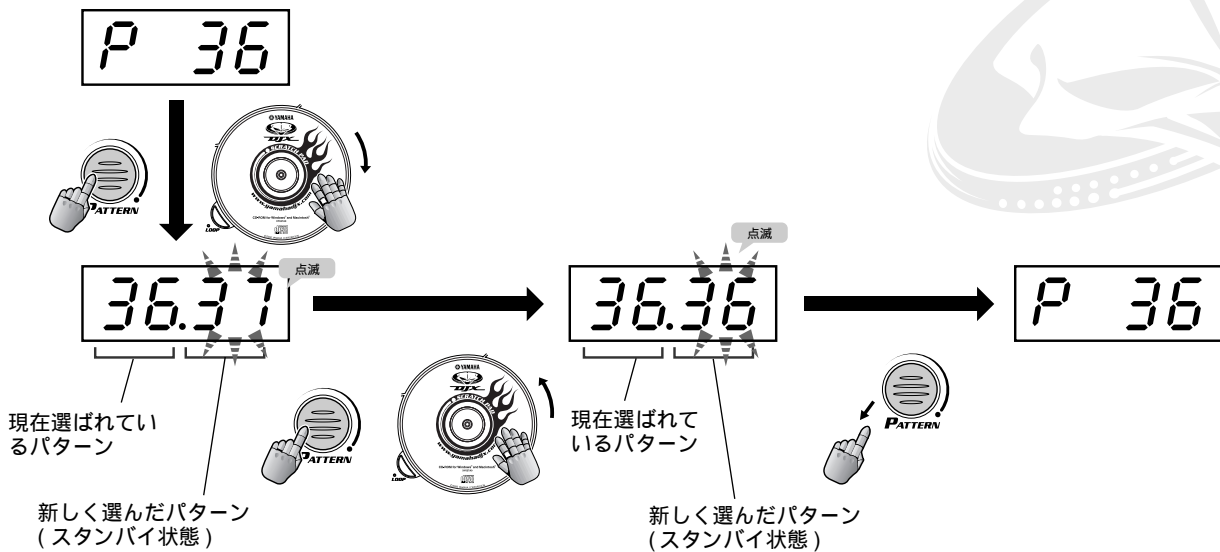




Tip 86 リセットの簡単な方法

フィルターやキーシフターを調整しているとき、調整前の音に戻ってやり直したいことがよくある。ノブ 1 つくらいなら最初の位置を覚えていられるけど、いくつもあると大変だ。セッティングをやり直したい場合は、そのパートのオリジナルセッティングにリセットしよう。もう一度そのパターンを選び直せばいい。それが一番簡単な方法だ。

[PATTERN] ボタンを押しながらスクラッチパッドを時計回りに回す。ディスプレイには今選ばれているパターンの番号が P xx のように表示される。スクラッチパッドを回して次の番号 (+1) のパターンを点滅表示させたら、また最初のパターン番号 (-1) に戻す。その状態で [PATTERN] ボタンから指を離す。以上の操作で、今選んでいるパターンのすべての設定がオリジナルセッティングにリセットされる。このとき、キーシフターの設定も 0 に戻るので、完全に最初からやり直すことができるぞ。



Tip 87 パートを切り替えるタイミング

これまで何度も書いてきたけれど、ここでまたあらためて書こう。パターンやバリエーション、エフェクトのスイッチのオン / オフなどは、必ずリズムのグループに同期して行わないといけない！

しかし、スクラッチパッドをパートミキサーとして使っている場合など、ジャストのタイミングでパートを切り替えることは少し難しい。パートの切替をなめらかに、グループを乱さずにおこなうためには、目標のダウンビートの何分の 1 秒か前にスクラッチパッドを動かさなければならないから。しかし、パートをオフにする (パッドを反時計回りに回す) のはもっとラフでもかまわない。好きなときに OFF にすればいい。



Tip 88 BPM を確認するには

CD や MD、レコードなどの BPM を知りたい場合は、簡単。CD や MD を流しながら、そのリズムに合わせて [BPM/TAP] ボタンを繰り返し押せばいい。DJX-II B のディスプレイに BPM が表示される (このとき、DJX-II B の MASTER VOLUME を絞って、パターンの音が聞こえないようにしておこう)。



DJ パフォーマンス： マスタークラス

さあ、いよいよマスタークラスを開始しよう。

このチャプターで紹介するティップスを使いこなせるようになれば、オリジナルのサウンド/グループを持った本物の DJ マスターになれるだろう！



89 スクラッチをカットインさせた後、 バリエーションをチェンジする



パターンを途中でブレイクしてスクラッチプレイをはさんだ後、別のバリエーションに切り替えるテクニックだ。これはちょっと練習しないと難しいテクニックだ。

パターンの「フォー」のダウンビートのタイミングで、クロスフェーダーを右いっぱいに動かし、スクラッチパッドを動かしてスクラッチをフィルインする。すぐに次の小節のアタマ「ワン」でクロスフェーダーを左いっぱいに動かすと同時に別のバリエーションのボタンを押す。

タイミングよくできれば、2 台のターンテーブルを切り替えたようなプレイができる。



90 ソースの BPM を自動的に検出する

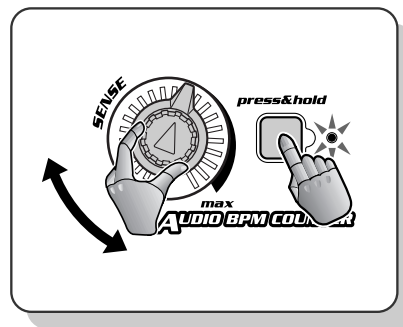
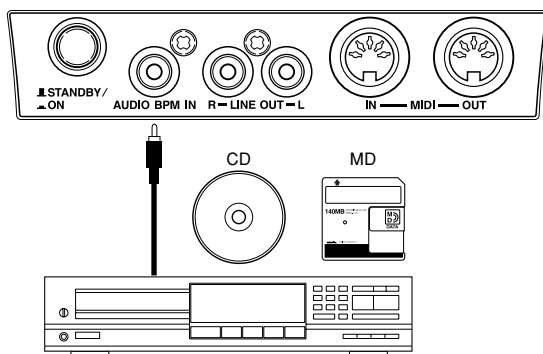


DJX-II B には、AUDIO BPM IN 端子に接続した CD やレコードなどのソースの入力信号を分析して、現在鳴っているパターンの BPM を自動的にソースの BPM に同期させる機能がある。

この機能を使うには、まず DJX-II B の AUDIO BPM IN 端子に CD プレーヤーや MD プレーヤーを接続する。次にソースを再生し、[AUDIO BPM COUNTER] ボタンを押しながら [SENSE] ノブを回して、[AUDIO BPM COUNTER] ボタンのヨコのランプが点滅するように調整する。ソースの各ダウンビートの時にだけランプが点滅するのが、最適な設定ポイントだ。これで、DJX-II B の BPM 設定は、ソースから検出された BPM に同期される。

より確実にこの機能を使うには、まず [BPM/TAP] ボタンを叩いて (Tip 55) おおまかな BPM にしておいてから、この [AUDIO BPM COUNTER] ボタンを使うといいだろう。

キックが強調されたり、ベースがダウンビートだけで鳴るような、テクノやハウスなどのダンスミュージックならば、この機能はすごく役に立つはずだ。だけど、この機能がうまく働かないソースもあることを覚えておいて欲しい。そんな場合は Tip 55 の [BPM/TAP] ボタン作戦でガンバってくれ！



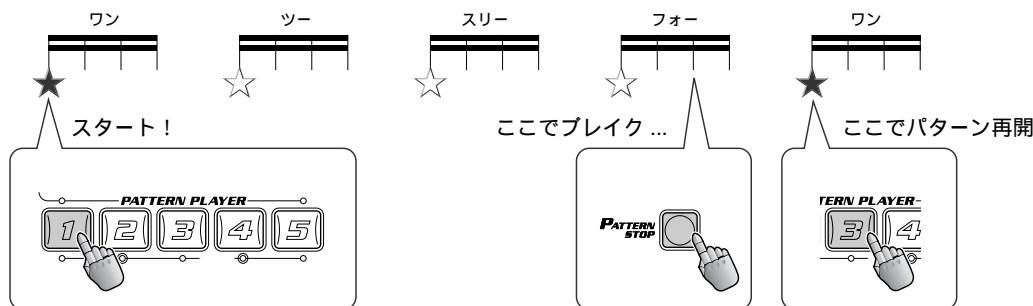
Tip 91 フィルインの例 : 3



パターンを途中でブレイクして、またリズムカルにパターンを続けるテクニックだ。

まず、P 42 を選んで V A1 でスタートする。

下のイラストの位置で [PATTERN STOP] ボタンを押してブレイク (パターンストップ) し、次の小節のアタマで V 1 の鍵盤を押してパターンを再び鳴らす。



Tip 92 パターン (エフェクト OFF) スクラッチ (エフェクト ON)



これは少し複雑な操作が必要なワザだ。でも、空間的な広がりのあるフィルインが演出できる。

パターンとスクラッチプレイを、クロスフェーダーで交互にミックスするが、スクラッチサウンドにだけエフェクトをかけるというテクニック。これをやるためには、左手で同時に 2 つの操作をやらなるといけない。親指でクロスフェーダーを操作しながら薬指または小指でエフェクターのスイッチを ON/OFF する。当然このとき右手はスクラッチで忙しいはずだ。小節ごとに、パターン (エフェクト OFF) スクラッチ (エフェクト ON) を繰り返して練習しよう。

Tip 93 パターン (ディレイ OFF) スクラッチ (ディレイ ON)



これは Tip 92 のバリエーションだ。ディレイエフェクトは、パターンの BPM に同期して動作するので、スクラッチにかけると (パターンの音が聞こえなくても) パターンのリズムをキープしやすい。

このテクニックをマスターしたら、次はスクラッチの長さを 1 小節から 2 小節に増やしてやってみよう。また、エコーエフェクトでもためしてみよう。



94 ディレイでエンディング - ンゲ - ンゲ - ンゲ



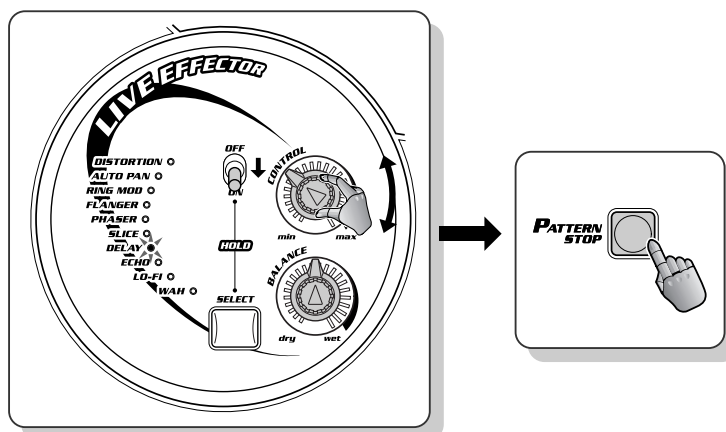
これもプロがよく使うテクニックだ。

曲の最後、演奏音がスパッと終わった後、最後の音のディレイだけを残す方法だ。

まず、ライブエフェクターでエコー (ECHO) かディレイ (DELAY) を選んでおく。パターンを鳴らし、エンディングで最後の小節の最後のビート (もしくは最後から 2 つ前のビート) の位置でエフェクトスイッチを ON 側に倒して押さえておく。

そして次の小節のアタマよりも手前で [PATTERN STOP] ボタンを押してパターンをストップさせる。このときもエフェクトスイッチは ON のままだ。

これで、最後の音が繰り返しながらフェードアウトしていく。タイミングに注意してかっこよくキメよう！



95 トリッキーなイントロの例



パターンの、あるパートだけを単独で鳴らしたとき、ダウンビートの位置が分かりにくいことってあるだろう。特にイントロなんかで、ベースやハイハットがウラだけで鳴っている場合なんかは、ダウンビートでリズムを取っていたつもりが、キックが入ってきたとたんにリズムが裏返ってしまうなんてことが。

ここでは、それを使ったトリッキーなイントロをお聴かせしよう。

まず P 19 を選んでおく。スクラッチキットの No. 73 (パートミキサー) を選んで、スクラッチパッドを反時計回りに 2 回転回して最少ミックスにセットしたら、V A1 でスタートする。

ベースだけをしばらく聴いて、リズム (ダウンビート) を取ってみよう。次にリズムを取りながら、小節ごとにパッドを時計回りに 1/4 回転戻して、1 パートずつ追加していこう。

途中で ... たぶんキックパートを追加したら ... ビートが裏返ってしまったね。ホントはそれがこのパターンのダウンビートだったわけだ。



96 完全に同期させるには



DJX-II B には、CD や MD の入力信号から BPM をゲットしたり (Tip 90)、耳で聴いて [BPM/TAP] ボタンを叩くことで BPM をゲットしたり (Tip 55) して、パターンと同期させる機能がいくつかある。

ものによっては、正確な BPM をゲットすることが難しい場合もあるが、最後はキミが耳で聴いて調整するしかない。

まず、[AUDIO BPM COUNTER] ボタンまたは [BPM/TAP] ボタンを使って、外部ソース (CD や MD の音) の実際の BPM にできるだけ近づけること。次にソースの (小節のアタマの) ダウンビートの位置でパターンをスタートする。どの小節のアタマでもビートがズレなければ同期の設定は OK。もしもズレを感じたら、同期するまで『スクラッチパッドで BPM を微調整 小節のアタマでパターンをスタート』を繰り返そう。



97 外部機器との同期 (DJX-IIB がマスター)



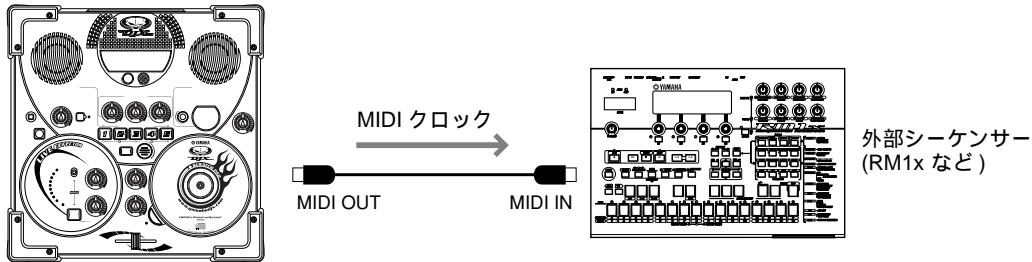
DJX-IIB と MIDI 接続した外部機器 (DJX-II やもう一台の DJX-IIB、MIDI シーケンサーなど) とを、リズムも BPM も完全に同期させた状態で使う方法を紹介しよう。マスターとなるマシン (この場合は DJX-IIB) が発する同期信号 (MIDI クロック) に従って、外部機器 (マスターに対してスレーブと呼びます) も動作するので、2 台のマシンが完全に同じ BPM、グループで動くわけだ。これぞまさしくデジタルミュージックだからこそできるワザだ。2 台のターンテーブルを並べて、同期させて使うことを考えてみたまえ。

ここ Tip 97 では DJX-IIB をマスターとして使う場合の例を説明する。DJX-IIB をスレーブとして使う場合は、次の Tip 98 を見てくれ。両方試してみよう。

DJX-IIB をマスターとして同期させる場合は、DJX-IIB のパターンに合わせて、外部機器のシーケンスタデータやソングデータをコントロールすることができる。

1. DJX-IIB と外部機器との接続

市販の MIDI ケーブルを使って、DJX-IIB の MIDI OUT 端子と外部機器の MIDI IN 端子を接続する。



2. 外部機器を外部同期に設定する

外部機器のクロック設定を、『外部クロックに同期する』設定にする。設定方法は、外部機器の取扱説明書を参照のこと。

3. DJX-IIB を操作する

DJX-IIB のパターンをスタート / ストップすると、外部機器のソングまたはパターンも同じタイミングでスタート / ストップする。また、DJX-IIB の BPM を変えると、外部機器の BPM も同じタイミングで同じように変わる。



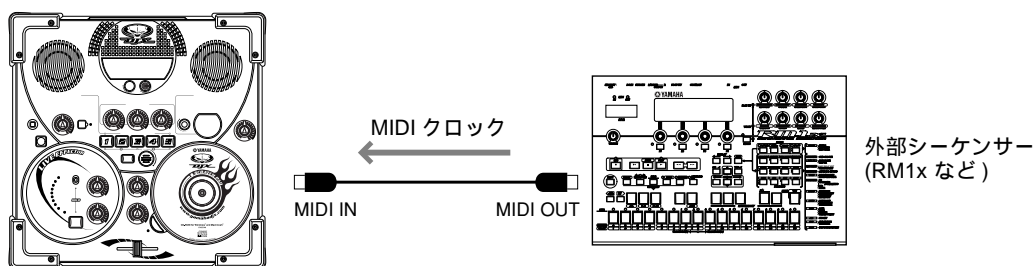
98 外部機器との同期 (DJX-IIB がスレーブ)



ここ Tip 98 では Tip 97 とは逆に、DJX-IIB をスレーブとして使う場合の例を説明しよう。外部機器のシーケンサーの動作 (ソングやパターンのコントロール) に合わせて、DJX-IIB のパターンをコントロールすることができる。

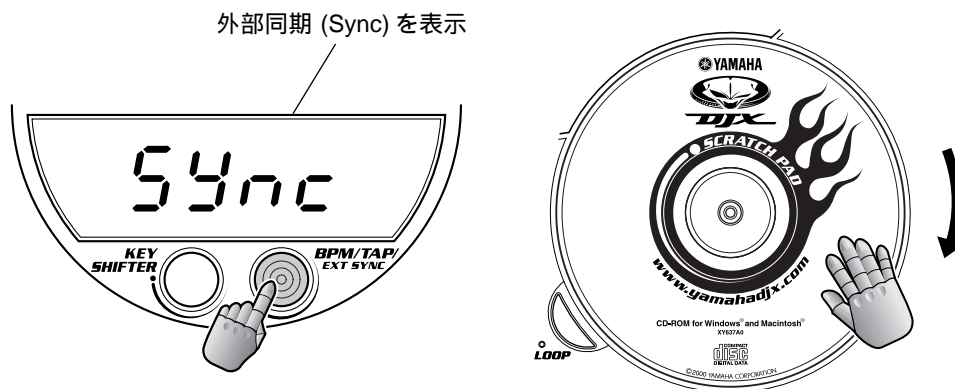
1. DJX-IIB と外部機器との接続

市販の MIDI ケーブルを使って、DJX-IIB の MIDI IN 端子と外部機器の MIDI OUT 端子を接続する。



2. DJX-IIB を外部同期に設定する

[BPM/TAP] ボタンを押しながらスクラッチパッドを時計回りに回していき、BPM の最大値 280.0 を越えて “Sync” を表示させる。これで DJX-IIB は外部からの同期信号 (MIDI クロック) に同期する。



3. 外部機器で DJX-IIB を操作する

外部機器のソングやパターンをスタート / ストップすると、DJX-IIB のパターンも同じタイミングでスタート / ストップする。また、外部機器の BPM (テンポ) を変えると、DJX-IIB の BPM も同じタイミングで同じように変わる。

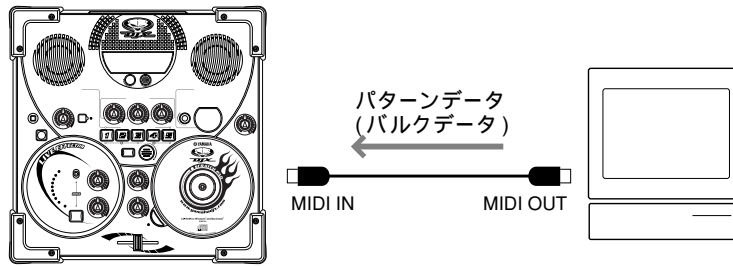


99 パターンをもっと手に入れるには？



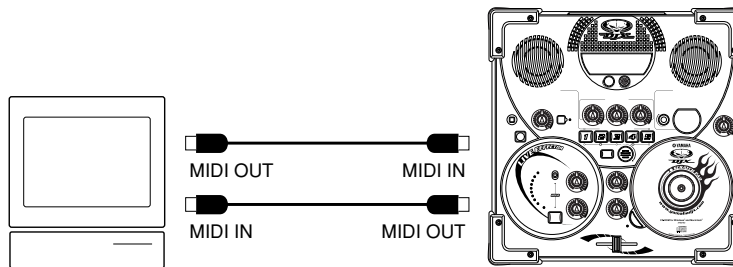
DJX-II B の素晴らしいところは、その機能に際限がないということ！インターネットの DJX サイト (www.yamahadjx.com) にアクセスすれば、追加用パターンデータをダウンロードすることができます。そのデータを、DJX-II B の付属 CD-ROM 中にある Pattern Launcher (パターンデータ転送ソフトウェア) を使って DJX-II B にロード (書き込み) すれば、パターンを追加することができます！

DJX-II B にロードされたパターンデータは、パターンナンバー U1 ~ U5 に書き込まれる。つまり DJX-II B にロードできるパターンは同時に 5 つまで。パターンがロードされている場合、パターンナンバー U1 ~ U5 がディスプレイに表示される (P 69 の後) ので、他のパターンと同様に選択して使うことができる。

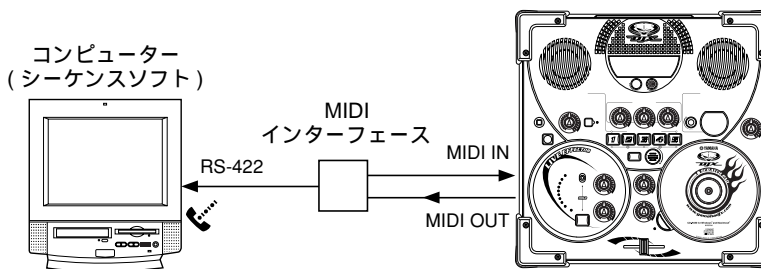


■ コンピューターとの接続

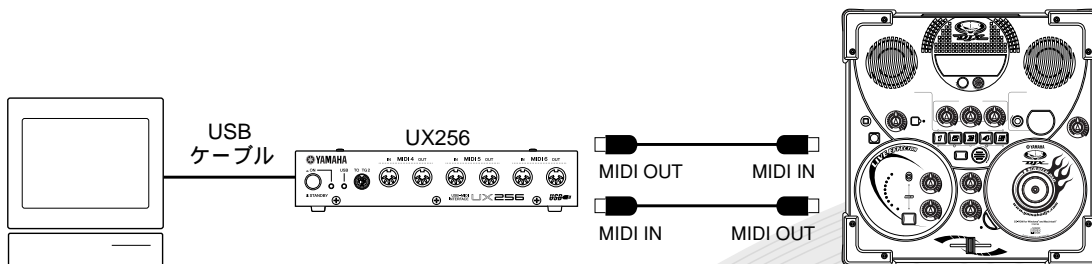
コンピューターに MIDI インターフェイスが内蔵されている場合
コンピューターの MIDI OUT 端子と DJX-II B の MIDI IN 端子とを市販の MIDI ケーブルで接続する。



Macintosh コンピューターに MIDI インターフェイスを接続してお使いの場合
コンピューターの RS422 端子 (モデム端子またはプリンター端子) に MIDI インターフェイスを接続し、MIDI インターフェイスの MIDI OUT 端子と DJX-II B の MIDI IN 端子とを市販の MIDI ケーブルで接続する。



コンピューターに USB 端子がある場合
ヤマハ UX256 (USB-MIDI インターフェイス) を使って、以下のように接続する。



* Pattern Launcher (パターンデータ転送ソフトウェア) の使用方法については、ソフトウェアのオンラインヘルプをご覧ください。

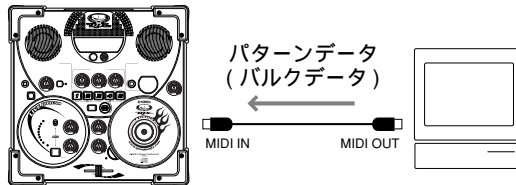


100 オリジナルパターンを作ろう!



さあ、いよいよ最後のティップスだ!
 キミだけのオリジナルパターンを作ってみよう!
 リズム、楽器、パート、ビート... なんでもキミの思い通りに作ってくれ!

XGworks のような MIDI シーケンスソフトを使ってオリジナルパターン (MIDI データ) を作るのが簡単だろう。そのデータを Pattern Launcher (パターンデータ転送ソフトウェア) を介して、DJX-IIIB へ送り込もう。DJX-IIIB には 5 パターン (最大 85 KB) まで書き込むことができる。

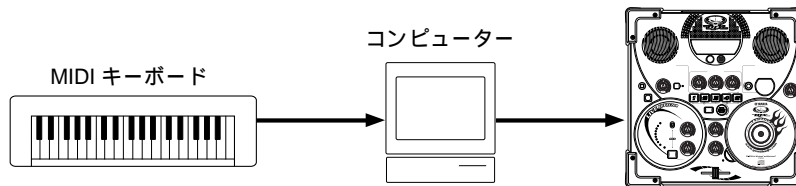


オリジナルパターンの作り方

上に書いたように、外部 MIDI シーケンサーまたはコンピューターのシーケンスソフトでオリジナルパターンを作り、そのデータを Pattern Launcher (パターンデータ転送ソフトウェア) を介して DJX-IIIB へ送り込む。

接続

以下のように、MIDI キーボード、DJX-IIIB、コンピューター (またはシーケンサー) を接続する。MIDI キーボードは、コンピューター (シーケンスソフト) へのデータ入力および DJX-IIIB の演奏用に使える。



データの作り方

データの作成自体はそんなに難しいことじゃない。しかし、正確に動作するデータを作り、正常にロードするために、以下の事項をよく読んで上で作業を行うこと。

パートの録音

各楽器パートの録音は、それぞれ下表の MIDI チャンネルに行くこと。(DJX-IIIB の内部音源は、このチャンネルに割り当てられている。) 各パートで使うボイスは、チャンネルごとにプログラムチェンジで設定する。(プログラムチェンジナンバーとボイスについては 78 ページの『ボイスリスト』を参照のこと。)

パート	MIDIチャンネル
Kick	9
Snare	10
Hi-Hat	11
Percussion	12
Bass	13
Phrase1	14
Phrase2	15
Phrase3	16

各バリエーションの録音

バリエーションを録音する場合は、次ページのリストに従うこと。さらに、各バリエーションの先頭に、それぞれの“マーカー・メタイベント (音符以外の演奏情報)”を入れること。

メモ: タイミング情報は、小節 (メジャー) / 拍 (ビート) / クロックで表わされます。4 分音符 = 480 クロック。たとえば、“1/1/000” ならば、1 小節目の 1 拍目の 000 クロックを表わします。

- シーケンスデータ全体の先頭 (1/1/000) に、以下のシステムエクスクルーシブメッセージを入れること。
F0, 43, 73, 6F, 30, 00, F7 (TG リセット)
- シーケンスデータの 1 小節目 (1/1/000 ~ 1/4/479) は、初期セットアップデータ (音色などの初期設定) 用に使う。2 小節目 (2/1/000) からバリエーション 10 の最後のクロックまでに、実際のパターンデータを入れる (次ページのリスト参照)。

- 下のリスト中のタイミングの数字は一例。実際のバリエーションや (バリエーション 2 から入る) マーカー・メタイベントのタイミングは、録音されたパターンの長さによって変わる。各パターンの長さは最長 256 小節まで。

タイミング	マーカー メタイベント	内容	
1 1 000 1 1 000 1 2 000 :		TG リセット 初期セットアップイベント	初期 セットアップ
1 4 479			
2 1 000 :	1	バリエーション 1 2 小節パターン (256 小節以下)	実際の パターン
3 4 479			
4 1 000 :	2	バリエーション 2 1 小節パターン (256 小節以下)	
4 4 479			
5 1 000 :	3	バリエーション 3 1 小節パターン (256 小節以下)	
5 4 479			
6 1 000 :	4	バリエーション 4 2 小節パターン (256 小節以下)	
7 4 479			
8 1 000 :	5	バリエーション 5 2 小節パターン (256 小節以下)	
9 4 479			
10 1 000 :	6	バリエーション 6 2 小節パターン (256 小節以下)	
11 4 479			
12 1 000 :	7	バリエーション 7 1 小節パターン (256 小節以下)	
12 4 479			
13 1 000 :	8	バリエーション 8 1 小節パターン (256 小節以下)	
13 4 479			
14 1 000 :	9	バリエーション 9 2 小節パターン (256 小節以下)	
15 4 479			
16 1 000 :	10	バリエーション 10 2 小節パターン (256 小節以下)	
17 4 479			

- ボイスやエフェクトに関する設定情報は、初期セットアップデータエリアの最後の 3 拍の範囲 (1/2/000 ~ 1/4/479) に入れる。ここにはノートイベント (音符情報) は入れないこと。
- 2 小節目 (2/1/000) から、バリエーション 1 データの録音を開始する。1 小節から最長 256 小節の範囲でデータを録音できる。全小節とも、2/4、3/4、4/4、5/4 のいずれかの拍子とする。

- バリエーション 2 は、バリエーション 1 の最後の小節に続いて始まる。リストでは、4/1/000 となっているが、もちろんこの数字はバリエーション 1 の長さによって変わる。
- 以下のリストは、初期セットアップデータとパターンデータを含む MIDI イベントを表わしている。リスト中でパー (-) 表示されているイベントおよびリストにないイベントは、書き込まないこと。

チャンネルメッセージ

イベント	初期セットアップ	パターン
ノートオフ		OK
ノートオン		OK
プログラムチェンジ	OK	OK
ピッチベンド	OK	OK
コントロール #0 (バンクセレクト MSB)	OK	OK
コントロール #1 (モジュレーション)	OK	OK
コントロール #6 (データエントリー MSB)	OK	
コントロール #7 (マスターボリューム)	OK	OK
コントロール #10 (パンポット)	OK	OK
コントロール #11 (エクスプレッション)	OK	OK
コントロール #32 (バンクセレクト LSB)	OK	OK
コントロール #38 (データエントリー LSB)	OK	
コントロール #71 (ハーモニックコンテンツ)	OK	OK
コントロール #72 (リリースタイム)	OK	
コントロール #73 (アタックタイム)	OK	
コントロール #74 (ブライツネス)	OK	OK
コントロール #84 (ポルタメントコントロール)		OK
コントロール #91 (リバーブセンドレベル)	OK	OK
コントロール #93 (コーラスセンドレベル)	OK	OK
コントロール #100 (RPN LSB)	OK	
コントロール #101 (RPN MSB)	OK	

RPN & NRPN

イベント	初期セットアップ	パターン
RPN (ピッチベンドセンシティブィティ)	OK	
RPN (ファインチューニング)	OK	
RPN (Null : ヌル)	OK	

システムエクスクルーシブ

イベント	初期セットアップ	パターン
TG リセット	OK	
システムエクスクルーシブ	OK	
XG パラメーターチェンジ (エフェクト 1)		
リバーブタイプ	OK	
コーラスタイプ	OK	

シーケンスデータのセーブとロード

- 完成したシーケンスデータをまずコンピューター上でセーブする。
- そのファイルを、スタンダード MIDI ファイル形式 (フォーマット 0) で保存する。拡張子に “.mid” が付いていることを確認すること。
- Pattern Launcher (パターンデータ転送ソフトウェア) を使って、手順 2. で作ったファイルを DJX-IIB へロードする。(Pattern Launcher (パターンデータ転送ソフトウェア) の使用方法については、ソフトウェアのオンラインヘルプを参照のこと。)

ユーザーパターンデータについて

- あなたが作成し、DJX-IIB にロードしたパターンデータ (ユーザーパターンデータ : U 1 ~ U 5) は、内蔵パターンデータ (P 01 ~ P 69) とは、仕様の上で異なる点があります。
- スクラッチキットの No. 00 (オート) は、ユーザーパターンには効果しません。ユーザーパターンでスクラッチパッドを使う場合は、キット No. 01 ~ 72 のいずれかを選んでください。
 - [BPM/TAP] ボタンでカウントしてパターンをスタートさせる (Tip 56) 場合の、[BPM/TAP] ボタンを叩く回数は、ユーザーパターンの拍子記号により異なります。たとえば、3/4 拍子のパターンの場合は、[BPM/TAP] ボタンを 3 回叩くことでパターンがスタートします。
 - [FILTER] ノブの効果は、ユーザーパターンの全パートに同じようにかかります。

故障かな？と思ったら

現象	原因および解決方法
[STANDBY/ON] スイッチを押して、電源を入れたときに、ポツンという音がする。	本体に電流が流れるため、故障ではありません。
DJX-IIB から雑音が出る。	DJX-IIB の近くで携帯電話を使っていないか (または呼び出し音が鳴っていないか)、確認してください。DJX-IIB の近くで携帯電話を使ったり、呼び出し音が鳴ったりすると、雑音が出る場合があります。DJX-IIB の近くでは携帯電話の電源を切ってください。
音量が小さくなった。	電池が消耗しています。 6 本とも新しい電池と交換するか、別売の電源アダプターを使用してください。(12 ページ)
音質が劣化した。	
突然ディスプレイの表示が消え、パネル設定がリセットされた。	
パターンを鳴らそうとしても、スクラッチパッドを回してもスピーカーから音が出ない。	リアパネルの PHONES 端子にヘッドフォンのプラグが接続されていないか、確認してください。ヘッドフォンのプラグをはずせばスピーカーから音が出るようになります。
パネルのボタンを押しても、機能しない。	MIDI バルクデータの送信 / 受信 (67, 68 ページ) になっていないか、確認してください。MIDI バルクデータの送信 / 受信中は [PATTERN STOP] ボタン以外のボタンは機能しません。
[PATTERN PLAYER] ボタンを押してもパターンがスタートしない。	[BPM/TAP] ボタンを押して、設定値が「Sync」(37 ページ) になっていないか、確認してください。「Sync」になっている場合は、DJX-IIB と接続した外部 MIDI 機器 (シーケンサーなど) をスタートさせた時に DJX-IIB のパターンもスタートします。DJX-IIB 本体の操作でパターンをスタートさせたい場合は、BPM 値を「Sync」以外の値にしてください。
スクラッチパッドを操作しても音が出ない / 機能しない。	DJX-IIB が外部同期 (Sync) に設定されていませんか (Tip 98) ? 外部同期に設定されていると、DJX-IIB のスクラッチパッドは機能しません。「Sync」以外に設定してください (Tip 39)。
パターンやスクラッチの音が歪む。	パターンやスクラッチの音が歪むのは、ほとんどの場合、故障ではありません。DJX-IIB に内蔵されているパターンやスクラッチのサウンドの多くは、ダンスミュージックのスタイルである “Lo-Fi” や “グランジ” 用にわざと音を歪ませたり劣化させたりしています。
	LIVE EFFECTOR や FILTER のノブコントロールによっては、音が歪む場合があります。故障ではありません。オリジナルのサウンドに戻したい場合はパターンナンバーを変更して鳴らしてください。
	MASTER VOLUME が上がりすぎていませんか。max に近い大きな音量で鳴らしたい場合は、外部オーディオ機器などを接続してください。

エラーメッセージリスト

エラーメッセージ	原因および解決方法
<i>Err 1</i>	1度に大量のMIDIデータが送受信されたため、DJX-IIBが処理できなかった場合に表示されます。一度に送受信するデータ量を減らしてください。
<i>Err 2</i>	MIDIデータを受信した際、異常がありました。接続が適切にできているか、確認してください。
<i>Err 3</i>	バルクデータを受信する際、その中に異常なパターンデータがあった場合に表示されます。異常なパターンデータはクリアされます。
<i>Clr</i>	内蔵メモリーを初期化（13ページ）する際に表示されます。

オプション商品のご紹介

電源アダプター PA-5C ¥3,000

パターン ... 700 (パターン x バリエーション)
 プリセット: 70
 ユーザー: 5 (すべてのユーザーパターンの合計が
 85KBまで)
 バリエーション: 10

スクラッチパッド
 プリセット: 74 ... 00 (AUTO 機能) 含む

音色
 プリセット: 203 (180 音色 + 23 ドラムキット)
 *音色変更は MIDI コントロールのみ

最大同時発音数
 32 音

エフェクト
 ライブエフェクター: 10 種類
 リバープ: 11 種類 (MIDI コントロールのみ)
 コーラス: 7 種類 (MIDI コントロールのみ)
 3 バンドアイソレーター: -12dB ~ +12dB
 キーシフター (トランスポーズ):
 -5 ~ 0 ~ +6
 BPM (テンポ): 32 ~ 280
 オーディオ BPM カウンター

コントローラー
 スクラッチパッド: =120 mm、CD 交換可能
 フィルターノブ: CUTOFF, RESONANCE
 アイソレーターノブ: LOW, MID, HIGH
 ライブエフェクターノブ: CONTROL, BALANCE
 その他のノブ: SENSE, MASTER VOLUME
 クロスフェーダー: 45mm

ディスプレイ
 ディスプレイ: 7-seg. LED x 4 桁
 スクラッチ: 7-seg. LED x 2 桁
 パネル: LED x 18

デモンストレーション
 3 曲

外部端子

MIDI
 MIDI IN: MIDI Clock In, Remote Control,
 Tone Generator
 MIDI OUT: MIDI Clock Out
 オーディオ
 PHONES: 標準ジャック
 LINE OUT(L, R): RCA Pin
 AUDIO BPM IN: RCA Pin

アンプ
 6W + 6W (EIAJ): 実用最大出力 (PA-5C 使用)

スピーカー
 口径: 8cm x 2、定格入力 4W
 構造: エンクロージャー:
 バスレフ、容量 6liter x 1

電源
 アダプター: PA-5C
 電池: 単 1 乾電池 x 6
 消費電力: 30W
 電池寿命: 約 10 時間 (Master Volume を Max
 位置から -9dB 下げた位置にて 4 時間
 パターン再生、15 時間休止)
 *電池寿命は使用条件により異なります。

本体寸法 (W) x (D) x (H)
 334 x 334 x 126mm

本体質量
 3.5kg

同梱品
 取扱説明書
 CD-ROM (本体に装着済み)
 保証書
 愛用者カード

オプション
 電源アダプター: PA-5C

用語解説

ア行

アイソレーター.....Tip 18, 74, 75
DJX-II Bのアイソレーターは、音を3つの周波数帯域(Low, MID, HIGH)に分けて、各帯域ごとのブースト/カットを調節することで、サウンドを補正する機器のことです。ステレオアンプのベース、トレブルコントロールのように、好みの音に仕立て上げることができます。

[AUDIO BPM COUNTER] ボタン.....Tip 90, 96
このボタンを押すことで、DJX-II BのAUDIO BPM IN端子に接続した外部ソース(CD、MDなど)のBPMを自動的に検出し、DJX-II BのパターンのBPMをそれに同期させることができます。

カ行

キー.....Tip 38, 83
『キー』は、日本語では『調』と呼ばれ、曲の基本となる音の構成を意味します。キーには、C、D♭(C#)、D、E♭(D#)、E、F、F#(G♭)、G、A♭(G#)、A、B♭(A#)、Bの12種類があります。DJX-II Bではキーシフター機能を使うことで、キーを簡単に換えることができます。元のキーに対してキーをどれくらい上下するかで設定するので、元の曲のキーやどのキーに変えたいかなどを知らなくても大丈夫です。
キーを変えること(移調、トランスポーズといえます)で、元の音楽をもっと明るいムードにしたり、逆に落ち着いたムードにしたり、さまざまな表情を与えることができます。

サ行

スクラッチ.....Tip 20 ~ 31, 44 ~ 47, 52 ~ 54, 76 ~ 80, 82, 83, 89, 92, 93
DJ用語で、アナログレコードに針をのせた状態で上下にこすってノイズを出すテクニックのことです。DJX-II Bではスクラッチパッドをレコード盤のように指でこすることによってこのテクニックを実現します。

タ行

タップ(TAP).....Tip 55, 56, 88, 96
DJX-II Bでは、[BPM/TAP] ボタンをたたくタイミングでBPM(テンポ)を設定・変更することができます。また、[BPM/TAP] ボタンをたたくタイミングでBPMを設定し、パターンをスタートさせることもできます。

ハ行

パート.....Tip 32 ~ 34, 79, 80, 87
DJX-II Bのパターンは、8つのパートに分かれています。各パートはそれぞれの楽器音とそれを使った演奏で構成されています。8つのパートの楽器音は、キック、スネア、ハイハット、パーカッション、ベース、フレーズ1, 2, 3です。

パターンにより、それぞれのパートはまったく異なるサウンドを持っています。たとえば、ベースパートを例にあげると、あるパターンではアコースティックのアップライトベース、またあるパターンではバリバリのシンセベースだったりします。

スクラッチパッドのキットにパートミキサーを選ぶと、パターン再生時に鳴らすパートをアレンジすることができます(Tip 32 ~ 34)。

パターン.....Tip 1 ~ 6, 48 ~ 51, 59 ~ 62, 99, 100
DJX-II Bのサウンドの基本となる部分です。各パターンは同じリズムパターンを繰り返し演奏します。パターンは楽器音の異なるいくつかのパートで構成されています。キック、スネア、ハイハット、パーカッション、ベースと、(パターンによりますが)ギター、オルガン、ストリングスなどの音程を持つ楽器パートです。
それぞれのパターンは10種類のバリエーションを持ち、バラエティ豊かなパフォーマンスを応援します。

パターンの長さはそれぞれに異なりますが、どのパターンも1小節=4ビートが基本となっています。つまり、2小節:8ビート長、4小節:16ビート長といった長さになり、「1-2-3-4」というカウントの繰り返しとなります。この4ビートを身体で覚えることが、心地よいグルーブを生み出すための基本となります。

バリエーション.....Tip 3, 48, 49, 89
DJX-II Bには70種類のパターンが内蔵されています。そしてそれらパターンは、それぞれ10個のバリエーションパターンを持っています。各バリエーションは、その名の通り基本リズムパターンの別バージョンとなっています。
バリエーションには、メインとフィルインという2つのタイプがあります。メインは、曲のメイン部分で使うのに適したパターン、フィルインはブレイクの時やパターンを切り替える前などに使うのに適したパターンです。
どのバリエーションパターンも、バリエーション番号の数字が大きくなるほど音数や音の種類が多くなっています。

BPM(テンポ).....Tip 39, 40, 55, 56, 88, 90, 96
 Beat Per Minute (1分間のビート数)の省略形で、テンポのことです。つまり BPM=120のリズムでは、毎秒2ビート(2拍)のテンポとなり、BPMの数値が大きいほど速いリズムとなります。

フィルター.....Tip 19, 43, 44, 75
 フィルターは、元はアナログシンセで音を加工する際に使われたものです。DJX-II Bではパターンの音作りのために、同様のベーシックなフィルターを装備しています。
 また、音の加工に留まらず、もっと積極的にフィルターを使うことで、サウンドのキャラクターを大胆に変えることができます。フィルターは、[CUTOFF]と[RESONANCE]の2つのノブによりコントロールされます。

マ行

MIDI(ミディ).....Tip 97 ~ 100
 Musical Instruments Digital Interfaceの略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんど電子楽器がMIDI規格に対応したMIDI端子を持ち、それらの楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。2台の楽器間だけでなく、複数の楽器間でもデータを交換させたり、キーボード、シンセサイザー、サンプラー、リズムマシンなどのMIDI機器を1台のコンピューターでコントロールしたりすることができます。

もちろんDJX-II BはMIDI対応ですので、前にあげたような使い方ができます。もう1台のDJX-II B(もしくはDJX-II)とMIDI接続して、両者のBPMを完全に同期させて再生させたり、コンピューターとPattern Launcher(パターンデータ転送ソフトウェア)により、新しいパターンやオリジナルパターンをDJX-II Bにロードしたりすることができます。

ラ行

ライブエフェクター.....Tip 7 ~ 17, 63 ~ 73
 エフェクターとは、音を加工してさまざまな効果を付加する装置です。レコーディングスタジオで録音されたサウンドのほとんどに、何らかのエフェクトが施されています。DJX-II Bにはプロ仕様のハイクオリティエフェクターを内蔵したライブエフェクターセクションがあります。

ライブエフェクターは、DJX-II Bのパターンおよびスクラッチパッドに対して効果をかけることができます。また、トグルスイッチをリズムに合わせてON/OFFすることで、曲中で自由にエフェクトをON/OFFすることができます。さらにCONTROLとBALANCEの2つのノブにより、パターン再生中でもエフェクトのかかり具合を調整することができます。

ループ(LOOP).....Tip 25, 46, 54
 ループとは、短い音楽フレーズや音声信号などを繰り返し再生すること、およびループ再生されるフレーズそのものをいいます。最初の頃はテープレコーダーに録音したものをループ再生させていました(テープループ)が、今ではサンプリングや音楽制作の世界においては一般的なものとなりました。

ループは、サウンドにサステインを加えるときにも使いますが、通常(DJX-II Bにおいては特に)は曲のリズムトラック(ドラムやパーカッションによるリズムとバックアップのメロディなどで構成)として使われます。

DJX-II Bのパターンはすべてループ再生されます。

スクラッチキットにドラムループを選んだ場合、スクラッチパッド横のLOOPボタンを押すことで、パターンに同期したドラムループを鳴らすことができます。

パターンリスト

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

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

ボイスリスト

- ・以下のリスト中のボイスは、DJX-IIIB パネルからは直接選択できません。
DJX-IIIB と MIDI 接続した MIDI 機器 (MIDI キーボード、コンピューターなど) からメッセージを送信することで、ボイスを選択、発音させることができます。

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

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

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

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

ドラムキットリスト

- は Standard Kit1 と同じ内容であることを表します。
- は、左隣と同じ内容であることを表します。
- ノート番号 (Note#) およびノートネーム (Note) と、それに対応するドラムボイスは、以下のリストの通りです。ただし、Voice #190 (Electronic Kit2)、#191 (B900 Kit)、#192 (DJX Kit)、#196 (Human Kit)、#197 (Scratch Kit) は、次のように読み替えてお使いください。
 - Voice #190 (Electronic Kit2)、#191 (B900 Kit)、#192 (DJX Kit) では、鳴らしたいドラムボイスの Keyboard (Note# と Note) よりも 1 オクターブ下の鍵盤を押してください。
 - Voice #196 (Human Kit)、#197 (Scratch Kit) では、鳴らしたいドラムボイスの Keyboard (Note# と Note) よりも 1 オクターブ上の鍵盤を押してください。
- キーオフ (Key off) およびオルタネイトアサイン (Alternate assign) は、Bank MSB#=127 のドラムキットについてのみ有効です。

Voice #		198	199	200	201	189	180	188	202	181	186			
Bank MSB#		127	127	127	127	127	127	127	127	127	127			
Bank LSB#		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Program #		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
Keyboard	MIDI	Standard Kit1												
Note#	Note	Note#	Note	Key off	Alternate assign	Standard Kit2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit1	Analog Kit1	Dance Kit	Jazz Kit	Analog Kit2	Hard Kit
25	C# 0	13	C# -1		3									
26	D 0	14	D -1		3									
27	D# 0	15	D# -1											
28	E 0	16	E -1											
29	F 0	17	F -1		4									
30	F# 0	18	F# -1		4									
31	G 0	19	G -1											
32	G# 0	20	G# -1											
33	A 0	21	A -1											
34	A# 0	22	A# -1											
35	B 0	23	B -1											
36	C 1	24	C 0											
37	C# 1	25	C# 0											
38	D 1	26	D 0	O										
39	D# 1	27	D# 0											
40	E 1	28	E 0	O					Reverse Cymbal					
41	F 1	29	F 0	O										
42	F# 1	30	F# 0											
43	G 1	31	G 0						Hi Q					
44	G# 1	32	G# 0											
45	A 1	33	A 0											
46	A# 1	34	A# 0											
47	B 1	35	B 0											
48	C 2	36	C 1											
49	C# 2	37	C# 1											
50	D 2	38	D 1											
51	D# 2	39	D# 1											
52	E 2	40	E 1											
53	F 2	41	F 1											
54	F# 2	42	F# 1	1										
55	G 2	43	G 1											
56	G# 2	44	G# 1	1										
57	A 2	45	A 1											
58	A# 2	46	A# 1	1										
59	B 2	47	B 1											
60	C 3	48	C 2											
61	C# 3	49	C# 2											
62	D 3	50	D 2											
63	D# 3	51	D# 2											
64	E 3	52	E 2											
65	F 3	53	F 2											
66	F# 3	54	F# 2											
67	G 3	55	G 2											
68	G# 3	56	G# 2											
69	A 3	57	A 2											
70	A# 3	58	A# 2											
71	B 3	59	B 2											
72	C 4	60	C 3											
73	C# 4	61	C# 3											
74	D 4	62	D 3											
75	D# 4	63	D# 3											
76	E 4	64	E 3											
77	F 4	65	F 3											
78	F# 4	66	F# 3											
79	G 4	67	G 3											
80	G# 4	68	G# 3											
81	A 4	69	A 3											
82	A# 4	70	A# 3											
83	B 4	71	B 3	O										
84	C 5	72	C 4	O										
85	C# 5	73	C# 4											
86	D 5	74	D 4	O										
87	D# 5	75	D# 4											
88	E 5	76	E 4											
89	F 5	77	F 4											
90	F# 5	78	F# 4											
91	G 5	79	G 4											
92	G# 5	80	G# 4		2									
93	A 5	81	A 4		2									
94	A# 5	82	A# 4											
95	B 5	83	B 4											
96	C 6	84	C 5											
97	C# 6	85	C# 5											
98	D 6	86	D 5											
99	D# 6	87	D# 5											
100	E 6	88	E 5											
101	F 6	89	F 5											
102	F# 6	90	F# 5											
103	G 6	91	G 5											
104	G# 6	92	G# 5											
105	A 6	93	A 5											
106	A# 6	94	A# 5											
107	B 6	95	B 5											
108	C 7	96	C 6											

ドラムキットリスト

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

ドラムキットリスト

Voice #		191	192	193	194	195	196	197				
Bank MSB#		126	126	126	126	126	126	126				
Bank LSB#		0	0	0	0	0	0	0				
Program #		1	2	3	4	5	6	7				
Keyboard	MIDI	Key off	Alternate assign	B900 Kit	DJX Kit	BD Kit	SD Kit	HH Kit	Human Kit	Scratch Kit		
Note#	Note	Note#	Note									
25	C# 0	13	C# -1									
26	D 0	14	D -1									
27	D# 0	15	D# -1									
28	E 0	16	E -1									
29	F 0	17	F -1									
30	F# 0	18	F# -1									
31	G 0	19	G -1									
32	G# 0	20	G# -1									
33	A 0	21	A -1									
34	A# 0	22	A# -1									
35	B 0	23	B -1									
36	C 1	24	C 0			BD1	SD1	HH1	Ain'tGoingOut(1)			
37	C# 1	25	C# 0			BD2	SD2	HH2	Ain'tGoingOut(2)			
38	D 1	26	D 0	O		BD3	SD3	HH3	Beat			
39	D# 1	27	D# 0			BD4	SD4	HH4	ClapYourHands			
40	E 1	28	E 0	O		BD5	SD5	HH5	Club			
41	F 1	29	F 0	O		BD6	SD6	HH6	ComOn			
42	F# 1	30	F# 0			BD7	SD7	HH7	DJ			
43	G 1	31	G 0			BD8	SD8	HH8	FeelTheBass(1)			
44	G# 1	32	G# 0			BD9	SD9	HH9	FeelTheBass(2)			
45	A 1	33	A 0			BD10	SD10	HH10	FeelTheBass(3)			
46	A# 1	34	A# 0			BD11	SD11	HH11	Huhh			
47	B 1	35	B 0			BD12	SD12	HH12	Kickin'It			
48	C 2	36	C 1			BD Jungle 4	BD00 T9 Distortion	BD13	SD13	HH13	Massive	Scratch1-F
49	C# 2	37	C# 1			BD T8 2Long	BD04 T9	BD14	SD14	HH14	MoveIt	Scratch1-R
50	D 2	38	D 1			BD Jungle 1	BD09 T8 Low Long	BD15	SD15	HH15	MyFlowsTight(1)	Scratch2-F
51	D# 2	39	D# 1			BD Jungle 2	BD28 T8	BD16	SD16	HH16	MyFlowsTight(2)	Scratch2-R
52	E 2	40	E 1			BD T8 2Cont	BD47 Hard Distortion	BD17	SD17	HH17	MyFlowsTight(3)	Scratch3-F
53	F 2	41	F 1			BD Jungle 5	BD55 Jungle	BD18	SD18	HH18	OK	Scratch3-R
54	F# 2	42	F# 1	1		BD HipHop1	SD00 T8	BD19	SD19	HH19	Peace	Scratch4-F
55	G 2	43	G 1			BD HipHop2	SD03 higher	BD20	SD20	HH20	PlayThatBeat(1)	Scratch4-R
56	G# 2	44	G# 1	1		SD Jungle 1	SD12 T9 4	BD21	SD21	HH21	PlayThatBeat(2)	Scratch L
57	A 2	45	A 1			SD Jungle 2	SD23 brutal	BD22	SD22	HH22	PlayThatBeat(3)	SCR 1M
58	A# 2	46	A# 1	1		SD Jungle 3	SD24 high metal	BD23	SD23	HH23	RespectsDue(1)	SCR 2M
59	B 2	47	B 1			SD Jungle 4	SD31 Elect.2	BD24	SD24	HH24	RespectsDue(2)	SCR 3M
60	C 3	48	C 2			SD HipHop1	SD43 T9 4	BD25	SD25	HH25	RespectsDue(3)	SCR 4M
61	C# 3	49	C# 2			SD HipHop2	SD47 noisy scratch	BD26	SD26	HH26	Scratchin'	SCR 6ML
62	D 3	50	D 2			SD HipHop3	SD49 T8 3	BD27	SD27	HH27	TheHouse	SCR 7ML
63	D# 3	51	D# 2			SD Elect.1	HH00 MS Closed	BD28	SD28	HH28	Uuuuugh	TurnTable
64	E 3	52	E 2			SD Elect.2	HH00 MS Open	BD29	SD29	HH29	What'sGoingDown(1)	
65	F 3	53	F 2			SD Elect.3	HH06 T9 Hard Closed	BD30	SD30	HH30	What'sGoingDown(2)	
66	F# 3	54	F# 2			SD Elect.4	HH06 T9 Hard Open	BD31	SD31	HH31	What'sGoingDown(3)	
67	G 3	55	G 2			SD T8 3M	HH07 T8 Closed	BD32	SD32	HH32	Wow	
68	G# 3	56	G# 2			SD 78	HH07 T8 Open	BD33	SD33	HH33	YeahWhat'sUp(1)	
69	A 3	57	A 2			HH 1 Closed	HH08 FX1 Closed	BD34	SD34	HH34	YeahWhat'sUp(2)	
70	A# 3	58	A# 2			HH 2 Closed	HH08 FX1 Open	BD35	SD35	HH35	YeahWhat'sUp(3)	
71	B 3	59	B 2			HH 2 Open	HH19 T9 Closed	BD36	SD36	HH36	YoBady(1)	
72	C 4	60	C 3			HH 3 Closed	HH19 T9 Open	BD37	SD37	HH37	YoBady(2)	
73	C# 4	61	C# 3			HH 78 Open	HH29 T6 Closed	BD38	SD38	HH38	IamYourDJ(robot)(1)	
74	D 4	62	D 3			HH 4 Closed	HH29 T6 Open	BD39	SD39	HH39	IamYourDJ(robot)(2)	
75	D# 4	63	D# 3			HH 4 Open	HH31 Nat Closed	BD40	SD40	HH40	IamYourDJ(robot)(3)	
76	E 4	64	E 3			PC Snap	HH31 Nat Open	BD41	SD41	HH41	RockTheHouse(robot)(1)	
77	F 4	65	F 3			PC Tamb2	HH37 FX2 Closed	BD42	SD42	HH42	RockTheHouse(robot)(2)	
78	F# 4	66	F# 3			BD Jungle 4Long	HH37 FX2 Open	BD43	SD43	HH43	RockTheHouse(robot)(3)	
79	G 4	67	G 3			BD Analog	HH40 T9Low Closed	BD44	SD44	HH44	FeelTheVibe(robot)(1)	
80	G# 4	68	G# 3			Hit 1L	HH40 T9Low Open	BD45	SD45	HH45	FeelTheVibe(robot)(2)	
81	A 4	69	A 3			Hit 1M	HH52 T8Metal Closed	BD46	SD46	HH46	FeelTheVibe(robot)(3)	
82	A# 4	70	A# 3			Hit 1H	HH52 T8Metal Open	BD47	SD47	HH47	TheRealBass(robot)(1)	
83	B 4	71	B 3	O		Hit 2L	HH56 T9Filt. Closed	BD48	SD48	HH48	TheRealBass(robot)(2)	
84	C 5	72	C 4	O		Hit 2M	HH56 T9Filt. Open	BD49	SD49	HH49	TheRealBass(robot)(3)	
85	C# 5	73	C# 4			Hit 2H	PC00G# Clave	BD50	SD50	HH50		
86	D 5	74	D 4	O		Hit Brass 1	PC02C Pulse		SD51			
87	D# 5	75	D# 4			SCR 1L	PC02C# Pulse		SD52			
88	E 5	76	E 4			SCR 1M	PC02D Pulse		SD53			
89	F 5	77	F 4			SCR 1H	PC02D# BD		SD54			
90	F# 5	78	F# 4			SCR 2L	PC02E Tom		SD55			
91	G 5	79	G 4			SCR 2M	PC02F SD		SD56			
92	G# 5	80	G# 4	2		SCR 2H	PC02F# Pulse&Noise		SD57			
93	A 5	81	A 4	2		SCR 3L	PC02G Pulse&Noise		SD58			
94	A# 5	82	A# 4			SCR 3M	PC02G# Snaps		SD59			
95	B 5	83	B 4			SCR 3H	PC02A Noise Echo		SD60			
96	C 6	84	C 5			SCR 4L	PP Perc.C3		SD61			
97	C# 6	85	C# 5			SCR 4M	PP Perc.F3		SD62			
98	D 6	86	D 5			SCR 4H	PP Snaps		SD63			
99	D# 6	87	D# 5			SCR 6L	PP Claps Bb2		SD64			
100	E 6	88	E 5			SCR 6ML	PP Claps C3		SD65			
101	F 6	89	F 5			SCR 6MH			SD66			
102	F# 6	90	F# 5			SCR 6H			SD67			
103	G 6	91	G 5			SCR 7L			SD68			
104	G# 6	92	G# 5			SCR 7ML			SD69			
105	A 6	93	A 5			SCR 7MH			SD70			
106	A# 6	94	A# 5			SCR 7H			SD71			
107	B 6	95	B 5			Hit Brass 2						
108	C 7	96	C 6			Analog Cymbal						

MIDI データフォーマット

「MIDI データフォーマット」は、データ / 値を 10 進数や 2 進数、16 進数で表現しています。16 進数の場合は数値の後（または列の頭）に H (Hexadecimal) が付いています。また、"n" は任意の整数を表します。

データ / 値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

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

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

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

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

・上記のテーブル以外でも、たとえば、144 ~ 159 (10 進数)9nH/1001 0000 ~ 1001 1111(2 進数) は、それぞれ(1 ~ 16) チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。

176 ~ 191/BnH/1011 0000 ~ 1011 1111 は、それぞれ(1 ~ 16) チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。

192 ~ 207/CnH/1100 0000 ~ 1100 1111 は、それぞれ(1 ~ 16) チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。

240/F0H/1111 0000 は、システムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。

247/F7H/1111 0111 は、システムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。

- ・aaH (16 進数)/0aaaaaaaa (2 進数) はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、Mid と Low があります。
- ・bbH/0bbbbbbb はバイトカウントを示します。
- ・ccH/0ccccccc はチェックサムを示します。
- ・ddH/0ddddddd はデータ / 値を示します。

MIDI データフォーマット

チャンネル / モード / リアルタイム メッセージ

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

システム エクスクルーシブ メッセージ

ユニバーサル システム エクスクルーシブ

MIDI イベント	データフォーマット	送信	受信
MIDI マスターボリューム	F0H 7FH 7FH 04H 01H ll mm F7H	x	o
	ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)		
	or		
	F0H 7FH XN 04H 01H ll mm F7H	x	o
	XN when N is received N=0-F,whichever is received. X = Ignored		
	ll mm Volume (mm = 0 - 7f, ll = Ignored)		

XG スタANDARD

MIDI イベント	データフォーマット	送信	受信
XG パラメーターチェンジ	F0H 43H 1nH 4CH hh mm ll dd ... F7H	x	o
	hh mm ll Address		
	dd Data		
バルクダンプ	F0H 43H 0nH 4CH aa bb hh mm ll dd ... dd cc F7H	x	o
	0n Device Number (0 - f (receive))		
	aa bb Byte Count (aa << 7) + bb		
	hh mm ll Address		
	dd Data		

バルクダンプ

MIDI イベント	データフォーマット	送信	受信
ユーザーパターンデータ バルクダンプ	F0H 43H 73H 6FH 06H 07H aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H	x	o
	6FH Model ID		
	06H Bulk ID		
	07H Bulk No.		
	aa ByteCount MSB		
	bb ByteCount LSB		
	cc Data size (MSB)		
	dd Data size (LSB)		
	hh Address High		
	mm Address Mid		
	ll Address Low		
	[BULK DATA] User Pattern data (1byte,2byte....7byte,MSBdata)		
	sum Check Sum = 0-sum (BULK DATA)		

その他

MIDI イベント	データフォーマット	送信	受信
マスターチューン	F0H 43H 1n 27H 30H 00H 00H mm ll cc F7H	x	o
	1n Device Number (0 - f (receive))		
	mm ll cc (mm << 4) + ll (1step/1cent), cc = Ignored		
TG リセット	F0H 43H 73H 6FH 30H 00H F7H	x	o

MIDI データフォーマット

MIDI パラメーターチェンジ テーブル

MIDI パラメーターチェンジテーブル (エフェクト)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	送信	受信	備考	Default
2 1 0	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	x	o	次項『エフェクトマップ』参照 00: ベーシックタイプ	01 (=HALL1)
		00-7F	REVERB TYPE LSB				00
2 1 20	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	x	o	次項『エフェクトマップ』参照 00: ベーシックタイプ	41 (=CHORUS1)
		00-7F	CHORUS TYPE LSB				00
2 1 40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	x	o*	次項『エフェクトマップ』参照 00: ベーシックタイプ	00 (=DJ DISTORTION)
		00-7F	VARIATION TYPE LSB				00

* MIDI メッセージとパネル操作情報 (ライブエフェクター) では、後着優先となる。

エフェクトマップ

リバーブブロック

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

TYPE LSB にエフェクトタイプを持たないデータを受信した場合、TYPE LSB=0 に設定されます。

コーラスブロック

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

TYPE LSB にエフェクトタイプを持たないデータを受信した場合、TYPE LSB=0 に設定されます。

バリエーションブロック

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

TYPE LSB にエフェクトタイプを持たないデータを受信した場合、TYPE LSB=0 に設定されます。

MIDI リモートコントロール

MIDI IN チャンネルと DJX-IIB のパート

DJX-IIB の各パートは、下表の MIDI チャンネルのデータを受信する。

MIDI IN チャンネル

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

4 チャンネル (リモート) では、DJX-IIB のパネルコントロールデータを受信します。

MIDI リモートコントロール

リモートコントロールデータ

機能	DJX-IIB 本体の操作	MIDI データフォーマット
スクラッチパッド	スクラッチキット番号の選択	** = Scratch Kit Number Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 02H) Program Change (C3H, **H)
	スクラッチパッドの回転動作 時計方向 半時計方向 ピッチコントロールのレンジ ピッチコントロール ボリューム	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 5FH, **H) Note (93H, 60H, **H) Breath Controller MSB (B3H, 02H) Breath Controller LSB (B3H, 22H) Pitch Bend(E3H) Volume (B3H, 07H)
	ループオン / オフ Loop off Loop on	Sustain (B3H, 40H, 00H) Sustain (B3H, 40H, 7FH)
フェーダー	フェーダー位置	Expression (B3H, 0BH, **H) ** = 00 - 7FH)
パターン	パターンバリエーションの選択 BANK A1 BANK A2 BANK A3 BANK A4 BANK A5 BANK B1 BANK B2 BANK B3 BANK B4 BANK B5	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 48H, **H) Note (93H, 49H, **H) Note (93H, 4AH, **H) Note (93H, 4BH, **H) Note (93H, 4CH, **H) Note (93H, 4DH, **H) Note (93H, 4EH, **H) Note (93H, 4FH, **H) Note (93H, 50H, **H) Note (93H, 51H, **H)
	パターン番号の選択	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 01H) Program Change (C3H, **H) ** = Pattern Number Preset: 00H - 45H User: 46H - 4AH
	パートミキサーのセッティング BASS+KICK PHRASE1+2+3 KICK+HI-HAT BASS KICK SNARE PHRASE1 HI-HAT PHRASE2 PERC PHRASE3 TOGGLE	** = Note On (7FH), Note Off (00H) — — — Note (93H, 3FH, **H) Note (93H, 40H, **H) Note (93H, 41H, **H) Note (93H, 42H, **H) Note (93H, 43H, **H) Note (93H, 44H, **H) Note (93H, 45H, **H) Note (93H, 46H, **H) —
フィルターノブ	CUTOFF ノブ RESONANCE ノブ	Brightness (B3H, 4AH, **H) Harmonic Content (B3H, 47H, **H) ** = 00 - 7FH)

MIDI データフォーマット

機能	DJX-II B 本体の操作	MIDI データフォーマット
ライブエフェクター	ON/OFF スイッチ Hold/On Hold/Off	Soft Pedal (B3H, 43H, 7FH) Soft Pedal (B3H, 43H, 00H)
	エフェクトタイプの選択 DISTORTION AUTO PAN RING MOD FLANGER PHASER SLICER DELAY ECHO LO-FI WAH	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 04H) Program Change (C3H, 00H) Program Change (C3H, 01H) Program Change (C3H, 02H) Program Change (C3H, 03H) Program Change (C3H, 04H) Program Change (C3H, 05H) Program Change (C3H, 06H) Program Change (C3H, 07H) Program Change (C3H, 08H) Program Change (C3H, 09H)
	CONTROL ノブ BALANCE ノブ	Effect4 Depth (B3H, 5EH, **H) Effect5 Depth (B3H, 5FH, **H) **= 00H - 7FH
キーシフター	キーシフターのセッティング 0 1 2 3 4 5 6 -5 -4 -3 -2 -1	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 24H, **H) Note (93H, 25H, **H) Note (93H, 26H, **H) Note (93H, 27H, **H) Note (93H, 28H, **H) Note (93H, 29H, **H) Note (93H, 2AH, **H) Note (93H, 2BH, **H) Note (93H, 2CH, **H) Note (93H, 2DH, **H) Note (93H, 2EH, **H) Note (93H, 2FH, **H)
BPM 設定	スクラッチパッドの回転	General Purpose Controller Absolute tempo value MSB (B3H, 10H, mmH) Absolute tempo value LSB (B3H, 30H, llH) Relative tempo value MSB (B3H, 11H, mmH) Relative tempo value LSB (B3H, 31H, llH)
他のボタン	PATTERN/ENTER ボタン BPM/TAP ボタン KEY SHIFTER ボタン PATTERN STOP ボタン	Channel Pressure (D3H, 01H) Channel Pressure (D3H, 03H) Channel Pressure (D3H, 04H) Channel Pressure (D3H, 05H)

MIDI インプリメンテーションチャート

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

Date :17-MAR-2000
Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	x x	1 - 16 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	x x *****	3 x x	
Note Number : True voice	x *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	x x	o 9nH,v=1-127 o 9nH,v=0 or 8nH	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	x	o	
Control Change 0,32 1 6,38 7,10 11 64 71-74 84 91,93 96,97 100,101	x x x x x x x x x x x x	o o o o o o o o o o o o	Bank Select Modulation wheel Data Entry Expression Sustain Sound Controller Portamento Control Effect Depth RPN Inc,Dec RPN LSB,MSB
Prog Change : True #	x *****	o 0 - 127	
System Exclusive	x	o *	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Real Time:Commands	o o	o o	
Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF Mes- :All Notes OFF sages:Active Sensing :Reset	x x x x x x	o(120,126,127) o(121) x o(123-125) o x	
Notes: * For details, see "MIDI Data Format" on page 81.			

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

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

o : Yes
x : No

索引

アルファベット

- AUDIO BPM COUNTER 9, 62, 73
 AUDIO BPM IN 端子 11, 62
 AUTO PAN 21, 49
- BALANCE (LIVE EFFECTOR) 20
 BANK 9, 15
 BPM 19, 37, 45, 61, 62, 74
 BPM/TAP 45
 BPM の自動検出 62
- CONTROL (LIVE EFFECTOR) 20
 CUTOFF 25, 39, 53, 73
- DELAY 22, 50
 DEMO 9
 DISTORTION 21, 48
- ECHO 23, 51
- FILTER 9, 25, 52, 74
 FLANGER 21, 50
- HIGH (アイソレーター) 24, 52
 HOLD 20, 47
- ISOLATOR 47, 55, 73
- KEY SHIFTER 9, 36
- LINE OUT 端子 11, 46
 LIVE EFFECTOR 20, 48, 74
 Lo-Fi 23, 51
 LOOP (スクラッチパッド) 9, 29, 40, 44, 74
 LOW (アイソレーター) 24, 52
- MID (アイソレーター) 24, 52
 MIDI 65, 66, 67, 68, 69, 74
 MIDI インプリメンテーションチャート 87
 MIDI データフォーマット 81
- PART MIXER 32, 56
 PATTERN PLAYER 14
 PATTERN/STOP 9, 14
 PHASER 22, 49
 PHONES 端子 11
- RESONANCE 25, 74
 RING MOD 21, 49
- SENSE 62
 SLICE 22, 49
- STANDBY/ON 9, 12, 13
 Sync 37, 66
- WAH 23, 51
- あ**
 アイソレーター 47, 55, 73
 移調 36
 イニシャライズ 13
 イントロ 47, 55
 エコー 23, 51
 エフェクト 20, 48, 74
 エラーメッセージリスト 71
 エンディング 64
 オートパン 21, 49
 オリジナルパターン 68
- か**
 キー 36, 59, 73
 キーシフター 9, 36
 キック 32, 68, 73
 クロスフェーダー 26, 34, 35, 44, 45, 63
- さ**
 シーケンサー 65, 66, 67
 仕様 72
 シンク 37, 66
 初期化 13
 スクラッチ 26 ~ 31, 39, 40, 44, 54 ~ 56, 58, 59, 62, 63
 スクラッチキット 26
 スクラッチパッド 9, 10, 26, 55
 スネア 32, 68, 73
 スライス 22, 49
- た**
 ディストーション 21, 48
 ディスプレイ 9
 ディレイ 22, 50
 デモボタン 9
 電源アダプター 12
 同期 40, 65, 66
 ドラムキットリスト 78
- な**
 ノブ 9, 20, 24, 25, 39, 48, 52

は

パーカッション	32, 68, 73
パート	32, 73
パートミキサー	32, 56
ハイハット	32, 68, 73
パターン	14, 73
パターン書き出し用ソフトウェア	10, 31, 68
パターンプレイヤー	14
パターンリスト	75
バックアップ	13
バリエーション	73
バンク	9, 15
フィルイン	16, 47, 50, 58, 63
フィルター	9, 25, 52, 74
フェイザー	22, 48
フランジャー	21, 50
フレーズ (1, 2, 3)	32, 68, 73
ベース	32, 68, 73
ヘッドフォン	11
ボイスリスト	76
ボリューム	9, 13, 38

や

用語解説	73
------------	----

ら

ライブエフェクター	20, 48, 74
リングモジュレーター	21, 49
ループ (スクラッチパッド)	9, 29, 40, 44, 74
ローファイ	23, 51

わ

ワウ	23, 51
----------	--------

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡しますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL.011-512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL.022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211-0025	川崎市中原区木月1184	TEL.044-434-3100
浜松サービスステーション	〒435-0016	浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内	TEL.053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL.052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL.06-6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL.087-822-3045
広島サービスステーション	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL.082-874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL.092-472-2134
[本社]CSセンター	〒435-0016	浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内	TEL.053-465-1158

DJXに関するお問い合わせ窓口

ヤマハ デジタル インフォメーションセンター 〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL.053-460-1666
受付日 月曜日～金曜日（祝日およびセンターの休業日を除く） 受付時間 10:00～12:00 / 13:00～17:00

PA・DMI事業部 DE営業部	〒430-8650	静岡県浜松市中沢町10-1	TEL.053-460-2432
EM営業統括部			
北海道営業所	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内	TEL.011-512-6113
仙台営業所	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL.022-222-6147
営業推進課	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11	TEL.03-5488-5476
名古屋営業所	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28	TEL.052-201-5199
大阪事業所	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	TEL.06-6252-5231
九州営業所	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL.092-472-2130

住所および電話番号は変更になる場合があります。

インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照ください。

- ・ヤマハ株式会社ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/>
- ・シンセサイザー /DTM 関連ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/product/decbx/>
- ・DJX ホームページ <http://www.yamahadjx.com/>

