



D-JAX

D.JX-II

取扱説明書

安全上のご注意

ご使用の前に、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や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。

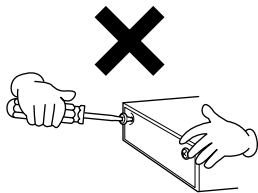
警告

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。(異なる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

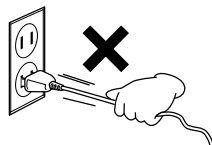
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



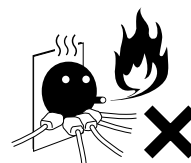
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。



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。

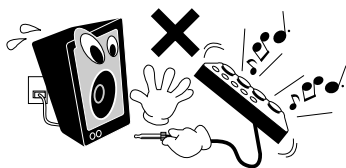


タコ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



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。
- ⊘ 指定のスタンド以外は使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけ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。



作成したデータの保存について

- ❗ 作成したデータはこまめにヤマハ MIDI データファイラー MDF3 などの外部機器に保存する。
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずヤマハ MIDI データファイラー MDF3 などの外部機器に保存されることをおすすめします。

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。

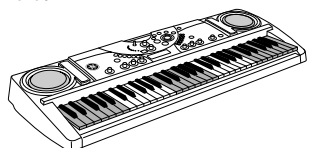
使用後は、必ず電源を切りましょう。
また、使用済みの乾電池は、各自自治体で決められたルールに従って廃棄しましょう。

はじめに

このたびはヤマハ DJX-II 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-II 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

取扱説明書の使いかた

- DJX-II とは? 5 ページ
そもそも DJX-II 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-II の機能を説明します。
- 資料 74 ページ
パターン、ボイス (音色)、アクティベーターのリストや MIDI に関する情報を掲載しています。
- 故障かな? と思ったら 74 ページ
DJX-II 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 78 ページ
DJX-II 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 95 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 とは？



DJX-II 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 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 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 を使いながらリズムセンスを磨きましょう。



DJX-II 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 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 の基本的な機能や特長を説明することで、DJX-II 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 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。

アクティベーター (ACTIVATOR) 18 ページ

DJX-II には、DJ パフォーマンスに効果的なフレーズやリズムがアクティベーターとして全部で 52 種類あります。パターンを鳴らしながら、アクティベーターを鳴らしてパフォーマンスにアクセントをつけることができます。

多彩なエフェクト機能 22 ページ

DJX-II では、パターンやアクティベーター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。楽器中央にあるリボンコントロールローラーを指でこすり、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) 67 ページ

DJX-II 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 のリズムパターンの BPM と同期させることができます。

クオリティの高いユニークな音色 (ボイス) の数々 28 ページ

高音質、パラエティ豊かな DJ ボイス 180 音色 + 23 ドラムキット + サンプリングボイス 1 音色。
最大同時発音数 32。

サンプラー (SAMPLER) 53 ページ

DJX-II では、マイクから入力した人の声や CD プレイヤーの音を録音 (サンプリング) し、鳴らすことができます。これをサンプラー機能といいます。サンプラーを使えばあなただけのオリジナルサウンドを作ることができます。

パフォーマンスレコーダー (PERFORMANCE RECORDER) 56 ページ

DJX-II でのあなたのパフォーマンスをデジタルデータとして全部で 6 種類録音できます。

DJ パフォーマンスの可能性を広げる MIDI 機能 68 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したり、DJX-II で作ったあなたのオリジナルデータ (サンプリングやパフォーマンスレコーダーのデータ) を、外部 MIDI 機器に保存しておくことができます。
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 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-II とは?.....	5
目次.....	6
各部の名称と機能.....	8
フロントパネル.....	8
キーボードの機能.....	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	メインパターンとフィルインパターン	15
Tip 3	パターンのアタマをキャッチしよう!	15
Tip 4	他のパターンも試してみよう	16
Tip 5	1つ前のパターン、1つ後のパターン	17
Tip 6	BPM は一定に	17

Chapter 2

アクティベーター (基本操作)..... 18

Tip 7	アクティベーターを鳴らそう!	18
Tip 8	ループとワンショット	18
Tip 9	他のアクティベーターキットも試してみよう	19
Tip 10	パターンと一緒に鳴らしてみよう	20
Tip 11	アクティベーターを使っのイントロ	20
Tip 12	アクティベーターのループのBPM	21

Chapter 3

ライブエフェクター (基本操作)..... 22

Tip 13	ライブエフェクターってなに?	22
Tip 14	ディストーション (DISTORTION)	23
Tip 15	オートパン (AUTO PAN)	23
Tip 16	リングモジュレーター (RING MOD)	23
Tip 17	フランジャー (FLANGER)	23
Tip 18	フェイザー (PHASER)	24
Tip 19	スライス (SLICE)	24
Tip 20	ディレイ (DELAY)	24
Tip 21	エコー (ECHO)	25
Tip 22	ローファイ (LO-FI)	25
Tip 23	ワウ (WAH)	25

Chapter 4

アイソレーター (基本操作)..... 26

Tip 24	ちょっとヒネって好きな音にしよう	26
--------	------------------	----

Chapter 5

キーボードプレイ..... 27

Tip 25	鍵盤を弾いてみよう!	27
Tip 26	違う音色で鍵盤を弾いてみよう!	28

Chapter 6

パートミキサー (基本操作)..... 29

Tip 27	パートってなんだ?	29
Tip 28	さあ、パートのリミックスをやってみよう!	29
Tip 29	コンビネーションキー	30
Tip 30	一発で全パートを鳴らす!	30
Tip 31	サウンドの構築テクニック	31

Chapter 7

パートセレクター..... 32

Tip 32	パートを選んで音を触ろう	32
Tip 33	コンビネーションキーの場合は?	32
Tip 34	アクティベーターのサウンドも変えよう	33
Tip 35	全部のパートまとめてサウンドを変えよう	33

Chapter 8

パートコントローラー..... 34

Tip 36	カットオフとレゾナンス	34
Tip 37	パートボリュームの調整	35
Tip 38	カットオフの使用例	35

Chapter 9

キーシフター..... 36

Tip 39	キーを変えてみよう	36
Tip 40	コードを変えながら演奏してみよう	37

Chapter 10

リボンコントローラー..... 38

Tip 41	スクラッチできるぞ!	38
Tip 42	ターンテーブルのスローダウンも	38

Chapter 11

BPM とタップ (基本操作)..... 39

Tip 43	BPM をコントロールする	39
Tip 44	元のBPM にリセットするには	39

Chapter 12

パターンプレイヤー (応用操作)..... 40

Tip 45	バリエーション No. を指定して パターンをスタートする	40
Tip 46	バリエーション No. を指定して 次の番号のパターンをスタートする	41
Tip 47	クールにエンディングを決める	41
Tip 48	フィルインの例: 1	42
Tip 49	フィルインの例: 2	42
Tip 50	次のバリエーションへスムーズに 入るためにアクティベーターを使う	42

Chapter 13

ライブエフェクター (応用操作)	43
Tip 51 ディストーション (DISTORTION).....	43
Tip 52 オートパン (AUTO PAN).....	44
Tip 53 リングモジュレーター (RING MOD).....	44
Tip 54 フランジャー (FLANGER).....	44
Tip 55 フェイザー (PHASER).....	45
Tip 56 スライス (SLICE).....	45
Tip 57 ディレイ (DELAY).....	45
Tip 58 エコー (ECHO).....	46
Tip 59 ローファイ (LO-FI).....	46
Tip 60 ワウ (WAH).....	46
Tip 61 エフェクトのコントロールは左手だけで.....	47
Tip 62 アイソレーターを極端に設定する.....	48

Chapter 14

パートミキサー (応用操作)	49
Tip 63 パートミキサーのトグル.....	49
Tip 64 ミキサーでクールなイントロを.....	49
Tip 65 ワンアクションでソロプレイ.....	50
Tip 66 ダウンビートでヒットする.....	50
Tip 67 コンピネーションキーとのコンピネーション.....	50

Chapter 15

パートコントローラー (応用操作)	51
Tip 68 アクティベーターをフェードイン / アウト.....	51
Tip 69 カットオフでディープなグルーブを.....	51
Tip 70 リセットの簡単な方法.....	52
Tip 71 キーボードのボイスにピッチベンドをかける.....	52

Chapter 16

サンプリング	53
Tip 72 サンプリングしよう！.....	53
Tip 73 サンプルを消すには.....	54
Tip 74 ループとワンショット.....	54
Tip 75 キーボードのボイスとしてサンプルを使う.....	55

Chapter 17

パフォーマンスレコーダー	58
Tip 76 キミのパフォーマンスを録音しよう.....	58
Tip 77 録音したパフォーマンスとジャムろう.....	59

Chapter 18

BPM とタップ (応用操作)	60
Tip 78 ビートを DJX-II に教えよう.....	60
Tip 79 [BPM/TAP] でカウントしてスタート.....	60
Tip 80 ピッチを変えずに BPM を落とす.....	61
Tip 81 BPM を確認するには.....	61

Chapter 19

外部機器との接続	62
Tip 82 DJ 装置を接続しよう.....	62
Tip 83 DJX-II のスピーカーをミュートするには.....	63

Chapter 20

DJ パフォーマンス : マスタークラス	64
Tip 84 フィルインの例 : 3.....	64
Tip 85 ブレイク後にビートチェンジする.....	64
Tip 86 ドラムパターンの差し替え.....	65
Tip 87 ディレイでエンディング - ング - ング - ング.....	65
Tip 88 トリッキーなイントロの例.....	66
Tip 89 イントロからメインへのツナギのテクニック.....	66
Tip 90 オリジナルサンプルにパターンを同期させよう.....	67
Tip 91 パターンとパフォーマンスレコーダーの データを切り替えて使う.....	68
Tip 92 パフォーマンスレコーダーに パネル設定を録音する.....	68
Tip 93 完全に同期させるには.....	69
Tip 94 ソースの BPM を自動的に検出する.....	69
Tip 95 トグルを使ってリズムをミュート.....	70
Tip 96 外部機器との同期 (DJX-II がマスター).....	70
Tip 97 外部機器との同期 (DJX-II がスレーブ).....	71
Tip 98 パターンをもっと手に入れるには?.....	72
Tip 99 MIDI バルクSEND機能を使う.....	73
Tip 100 オリジナルパターンを作ろう!.....	74

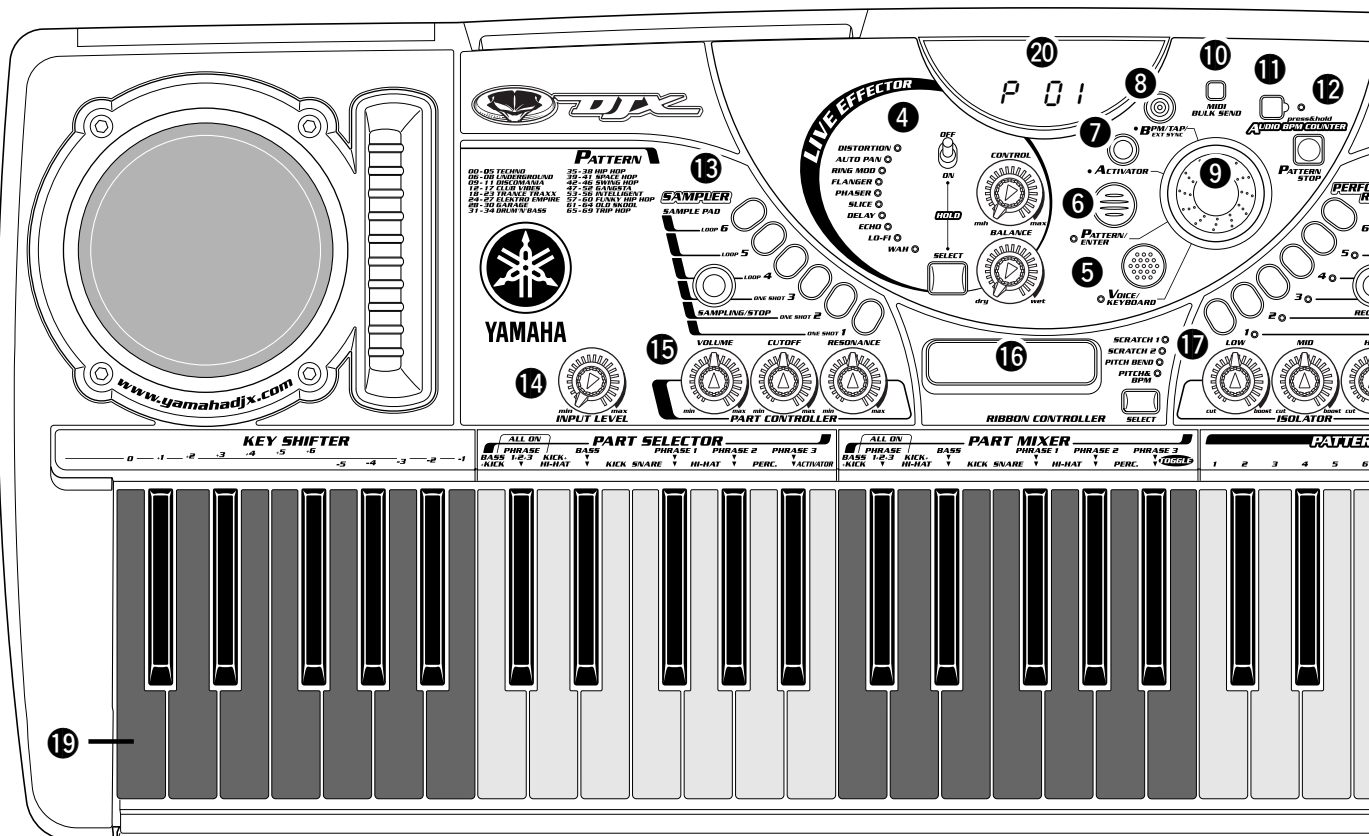
資料

76

故障かな?と思ったら.....	76
エラーメッセージリスト.....	78
オプション商品のご紹介.....	78
仕様一覧.....	79
用語解説.....	80
パターンリスト.....	84
アクティベーターリスト.....	85
ボイスリスト.....	86
ドラムキットリスト.....	88
MIDI データフォーマット.....	91
MIDI インプリメンテーションチャート.....	98
索引.....	95

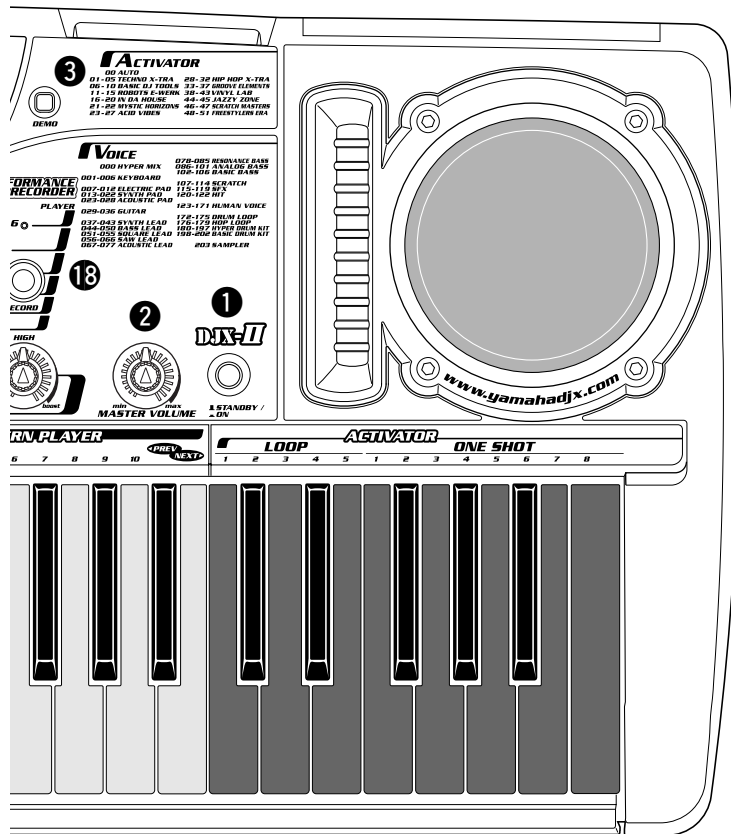
各部の名称と機能

フロントパネル



- ①** スタンバイ / オンスイッチ (STANDBY/ON)..... 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** マスターボリューム (MASTER VOLUME)..... 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** デモボタン (DEMO)
 DJX-II の魅力を満載したデモ演奏を聴くことができます。[DEMO](デモ) 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データダイヤルを回すと、デモ演奏を選んで聴くことができます。
- ④** ライブエフェクター (LIVE EFFECTOR)..... 22, 43
 DJX-II 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** ボイス / キーボードボタン (VOICE/KEYBOARD)..... 10, 27
 DIX-II の鍵盤をボイスモードにするためのボタンです。DJX-II は電源を入れた時はパターンモードですが、このボタンを押すことでボイスモードに切り替えることができます。
- ⑥** パターン / エンターボタン (PATTERN/ENTER)..... 10, 16
 DIX-II の鍵盤をパターンモードにするためのボタンです。DJX-II は電源を入れた時はパターンモードで、このボタンのランプが点灯しています。
- ⑦** アクティベーターボタン (ACTIVATOR)..... 18
 アクティベーターを選ぶ時に使います。
- ⑧** BPM / タップボタン (BPM/TAP)..... 39, 58
 パターンやアクティベーターの BPM (テンポ) の設定に使います。DJX-II 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に、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** データダイヤル..... 16
 パターンナンバー、アクティベーターナンバー、BPM (テンポ)、ボイスナンバーなど、さまざまな数値の設定に使います。

これがDJX-IIだ!



- 10** MIDI バルクセンドボタン
(MIDI BULK SEND)..... 71
DJX-IIでは、パフォーマンスレコーダーやサンプラーで作ったデータをバルクデータとして外部MIDI機器に送り、保存することができます。このボタンはバルクデータを送信する時に押します。
- 11** オーディオBPMカウンター
(AUDIO BPM COUNTER)..... 67
DJX-II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-IIと接続したCDプレーヤーやMDプレー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。
- 12** パターンストップボタン
(PATTERN STOP)..... 14
パターン演奏やアクティベーターのループ再生をストップするボタンです。
DJX-IIのパターンは、[PATTERN PLAYER](パターンプレイヤー)鍵盤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。

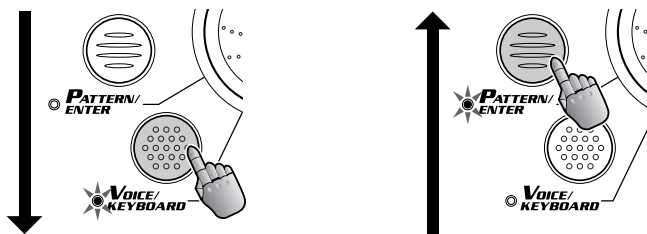
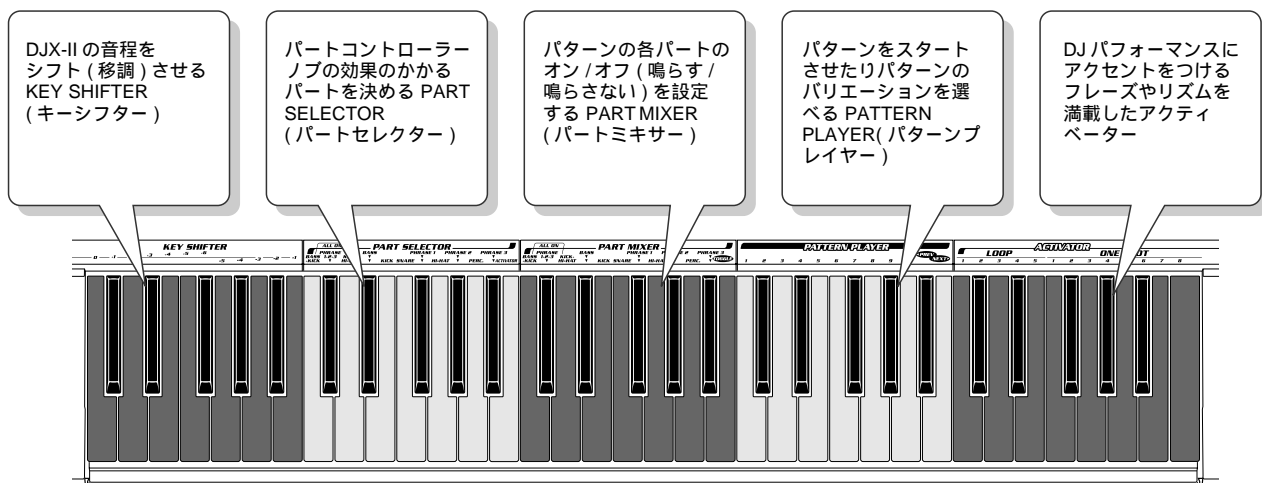
- 13** サンプラーボタン(SAMPLER)..... 53
DJX-IIでは、マイクから入力した人の声やCDプレーヤーの音を録音(サンプリング)し、鳴らすことができます。これをサンプラー機能といいます。
[SAMPLING/STOP](サンプリング/ストップ)ボタンを使って録音(サンプリング)を行ない、[1]~[6]パッドや鍵盤を押して録音したサンプルを鳴らします。
- 14** インพุットレベルノブ(INPUT LEVEL).. 53, 67
サンプリング(53ページ)をする時に、マイク(またはライン)から入力する音声のレベルを調節するのに使います。また、オーディオBPMカウンター機能(67ページ)を使う時にライン入力する音声のレベルを調節するのにも使います。
- 15** パートコントローラーノブ
(PART CONTROLLER)..... 34, 51
パターンの各パートのボリューム、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。
- 16** リボンコントローラー
(RIBBON CONTROLLER)..... 38
この面を指でこすることによりDJX-IIにさまざまな効果を与えます。[SELECT](セレクト)ボタンを押して、4個の中から1個の効果を選び、リボンコントローラーを指でこすります。
- 17** アイソレーターノブ(ISOLATOR)..... 26
DJX-II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。
- 18** パフォーマンスレコーダーボタン
(PERFORMANCE RECORDER)..... 56
DJX-IIでは、パターンやアクティベーターを使ったパフォーマンス(演奏)をデジタルデータとして録音することができます。
[RECORD]ボタンと[1]~[6]ボタンを使って6種類のパフォーマンスを録音できます。録音したパフォーマンス(演奏)は[1]~[6]ボタンを押すことでワンタッチで再生できます。
- 19** キーボード..... 27
DJX-IIのキーボード(鍵盤)にはさまざまな機能があります。鍵盤の持つ機能と例えば「ドレミファソラシド」を鳴らすことですが、DJX-IIの鍵盤ではそういった従来の機能ではなくパターンを鳴らすための操作ボタンというイメージでとらえていただいた方がよいでしょう。
- 20** ディスプレイ
DJX-IIのパネル設定に関する情報が表示されます。

キーボードの機能

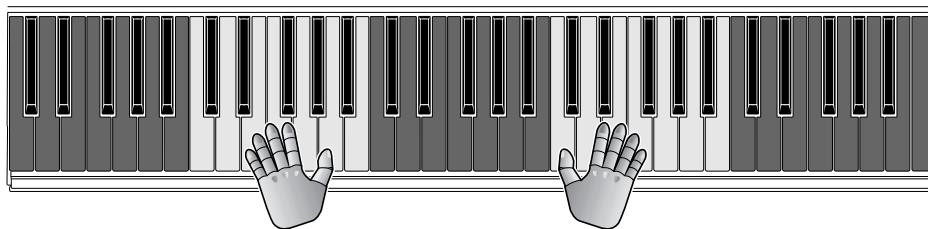
キーボード（鍵盤）の持つ機能と言えば「ドレミファソラシド」を鳴らすことですが、DJX-II ではそういった従来のイメージよりパターンを鳴らすための操作ボタンという感じで鍵盤をとらえていただいた方がよいでしょう。DJX-II のキーボード機能はパネルの状態（モード）によって大きく以下の2つに分けることができます。

パターンモード [PATTERN/ENTER] ボタンが点灯している場合

DJX-II の電源を入れた時の状態で、パターンを選んだり鳴らしたりするためのモードです。このモードでは従来のキーボードのイメージを捨ててください！

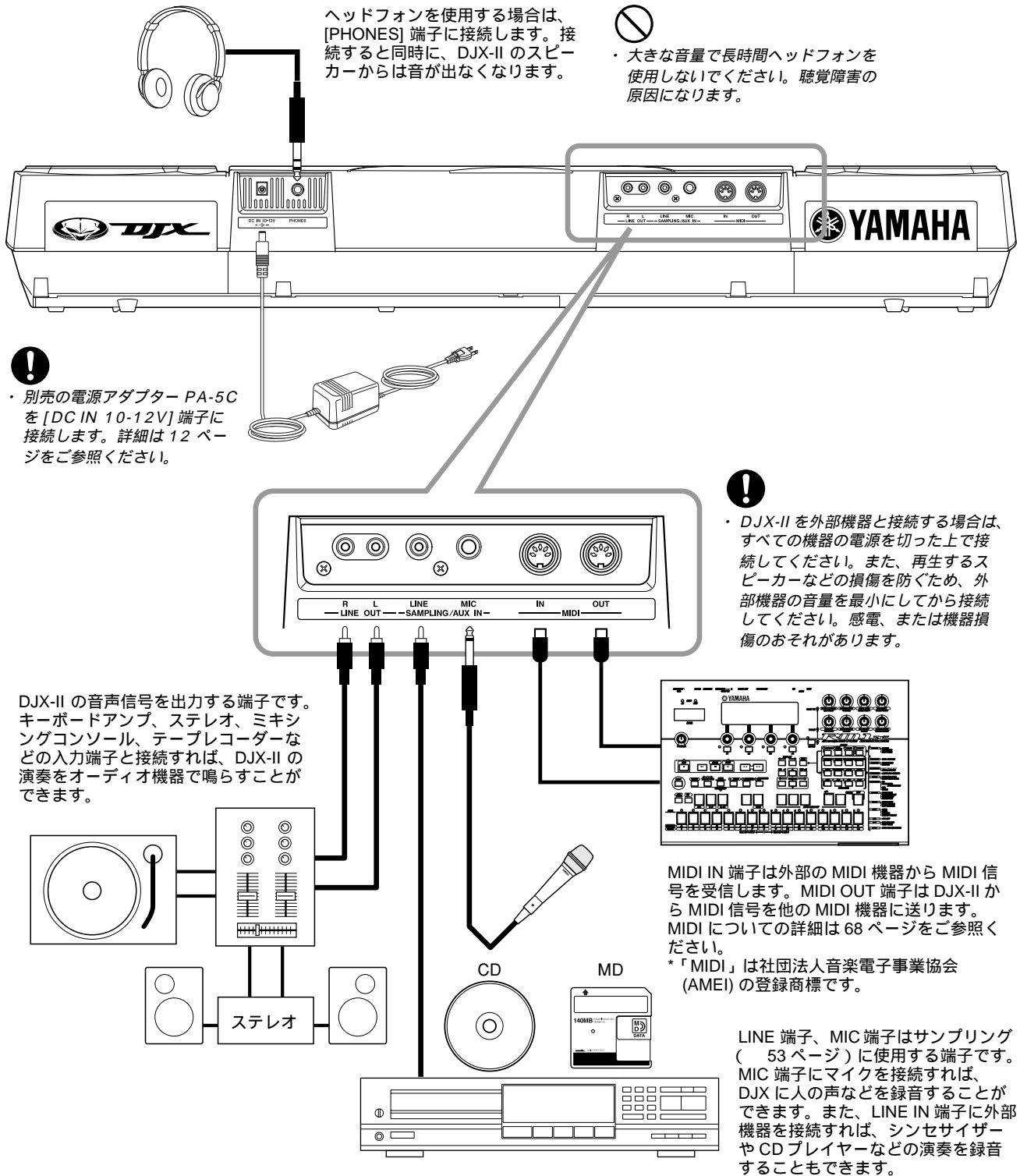


キーボードモード [VOICE/KEYBOARD] ボタンが点灯している場合



このモードの時は、キーボードは従来の機能である「ドレミファソラシド」を鳴らすものと考えてください。

リアパネルと接続



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、窓を開け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。

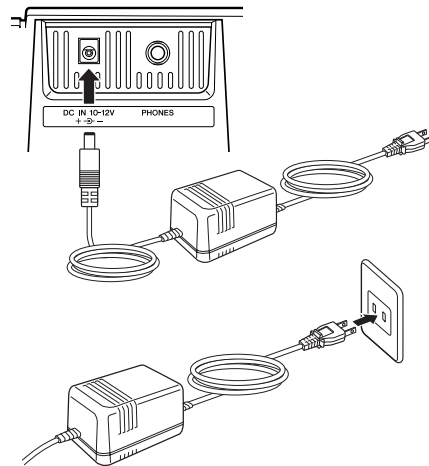
ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

電源の準備

DJX-II 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。

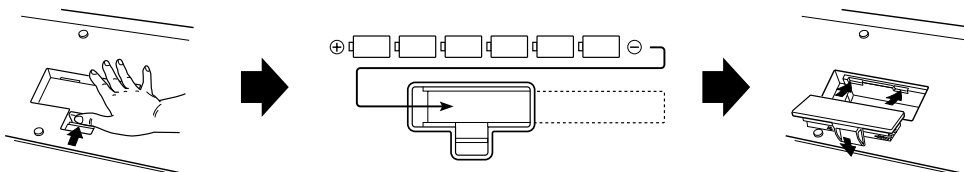
- 電源アダプターをご使用になる場合は、必ず別売の専用アダプター PA-5C をご使用ください。他の電源アダプターの使用は故障、発熱、発火などの原因になります。このような場合は、保証期間内でも保証いたしかねる場合がございますので、充分にご注意ください。
- 使用しないときや落雷の恐れがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜いてください。

乾電池を使うときは・・・・・・・・・・・・・・・・・

1. DJX-II 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。



- 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-II 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。

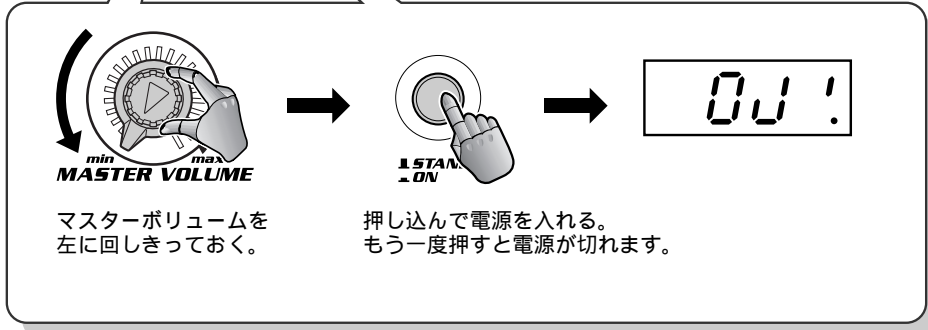
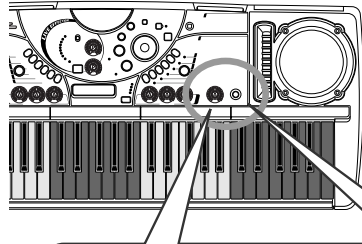


乾電池はお早めにお取りかえいただくことをおすすめします。電池が少なくなると、音量が小さくなったり、音質が劣化したりディスプレイの表示が消えたりします。このようなときは、以下のことに注意して乾電池を交換してください。

- 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-II 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-II 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。



・スイッチが「STANDBY」の状態でも微電流が流れています。DJX-II 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。

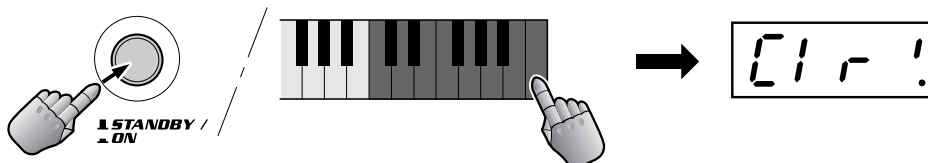
バックアップ、初期化 (イニシャライズ) の方法

DJX-II 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値に戻りますが、下記のデータは [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 72 ページ
- ・サンプリングデータ 53 ページ
- ・パフォーマンスレコーダーデータ 56 ページ

DJX-II 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. 鍵盤の最高音を押しながら、[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-II 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-II 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-II 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-II を操作しながら Tips をひとつひとつ進んでいこう。そして Tip 100 をクリアしたとき、キミは立派な DJX-II 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 Tip 1 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-II 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。

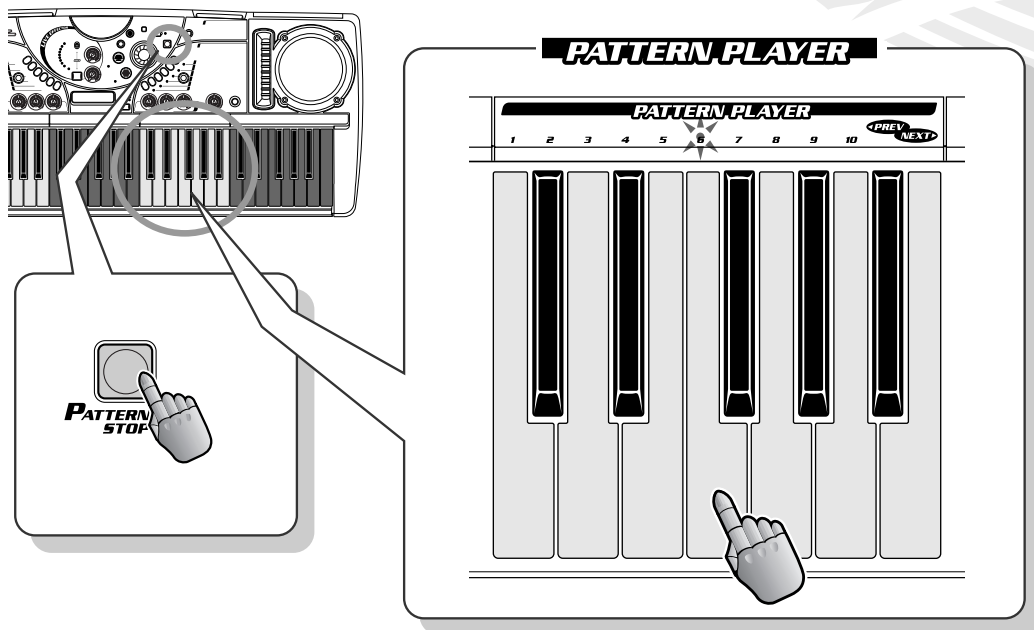
Tip 1 パターンを鳴らそう!



“PATTERN PLAYER” と印刷されている範囲の、1 ~ 10 の鍵盤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らどう? それパターンだ。音量は MASTER VOLUME ノブで調整しよう。

別の鍵盤 (1 ~ 10 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 2 で) が鳴り出すから、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鍵盤を押さえてみよう。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。



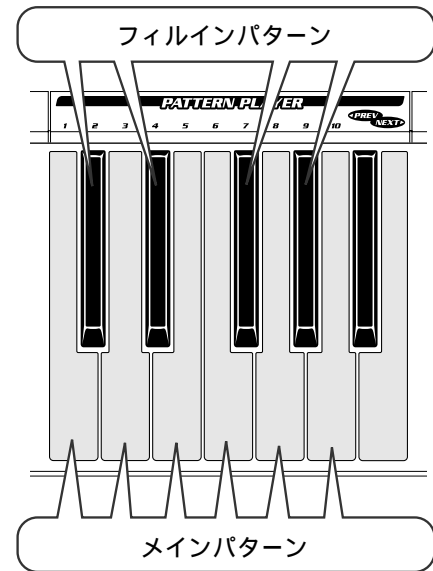


Tip 2 メインパターンとフィルインパターン

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、グレーの鍵盤(1, 3, 5, 6, 8, 10)にはメインパターン(6種類)が、黒い鍵盤(2, 4, 7, 9)にはフィルインパターン(4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、鍵盤の数字(1~10)が大きくなるほど音数や音の種類が多くなっている。

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



Tip 3 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。

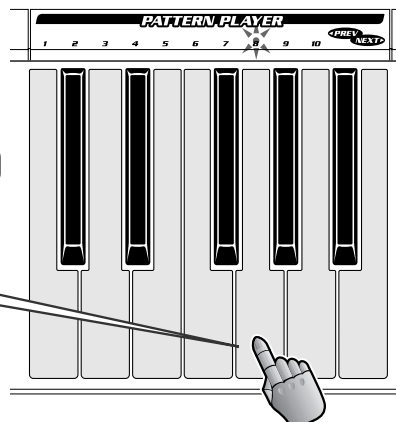
DJX-IIでは、ダウンビートのタイミングでBPMディスプレイのランプ(BPMが表示されていない場合は、[BPM/TAP]ボタンを押して)が点滅するから、パターンのアタマをキャッチしやすくなっているぞ。

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!



ここでヒット!

別のバリエーションパターンに切り替えるには、ここが最適なタイミング。ループのアタマの部分がこの位置。早すぎても遅すぎてもダメ。ジャストなタイミングでヒットしよう。





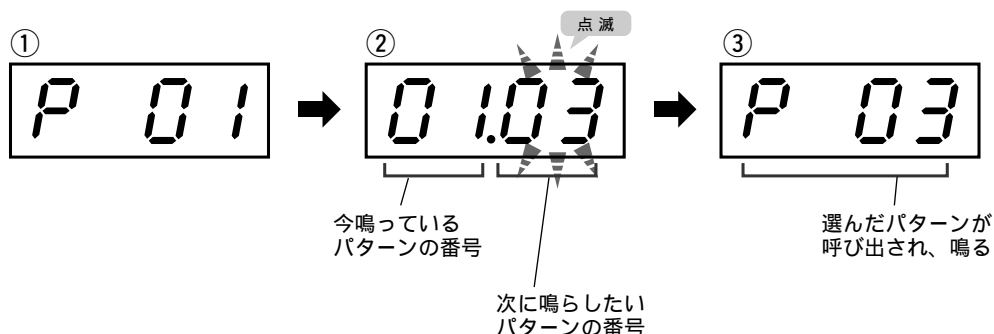
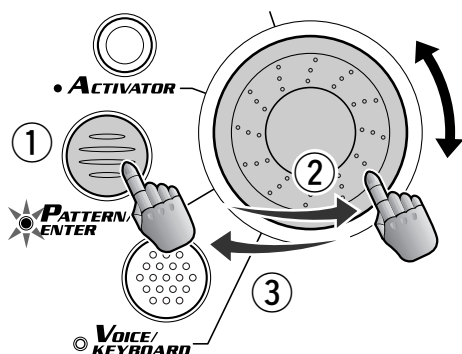
4 他のパターンも試してみよう



今度は別のパターンを試してみよう。

まず [PATTERN/ENTER] ボタンを押してからデータダイヤルを回して、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。

これで [PATTERN/ENTER] ボタンを押せば、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/ENTER] ボタンを押そう (Tip 3 を覚えてるかな?)。



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	ヒップホップフレーバ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。

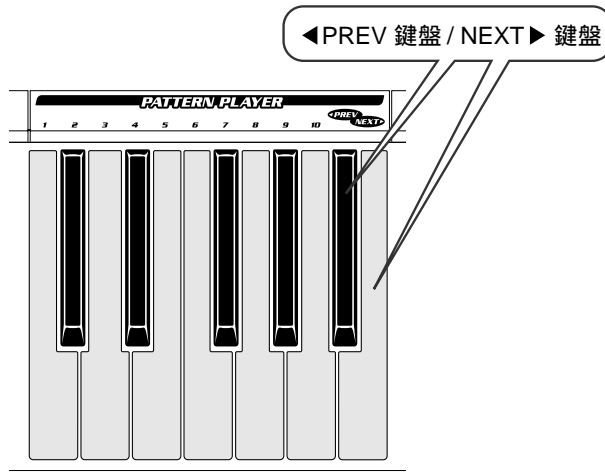


Tip 5 1つ前のパターン、1つ後のパターン

◀PREV 鍵盤を押すと、今鳴っているパターンよりも 1 少ないパターン番号が選ばれる。

NEXT ▶ 鍵盤を押すと、今鳴っているパターンよりも 1 多いパターン番号が選ばれる。

でも、そう、わかってるね。パターンのアタマのダウンビートのタイミングで ◀PREV 鍵盤、NEXT ▶ 鍵盤を押そう。

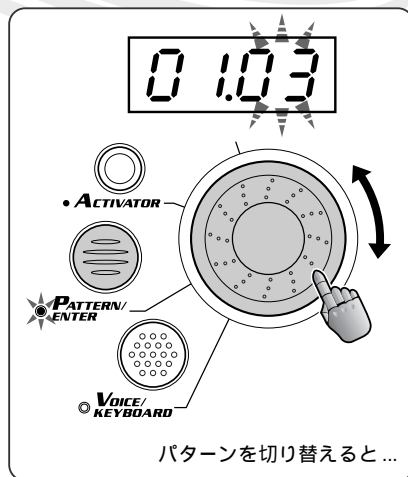


Tip 6 BPM は一定に

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。(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 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。

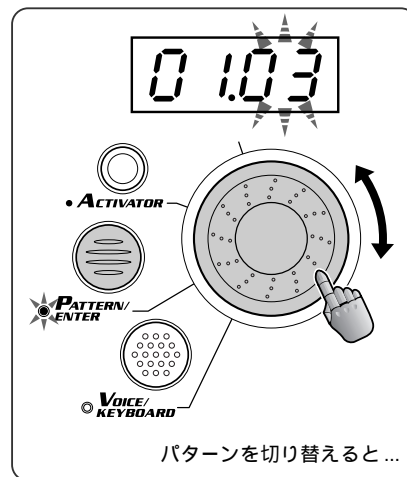
パターンが鳴っている状態では ...



パターンを切り替えると ...

BPM は同じまま

パターンが鳴っていない状態では ...



パターンを切り替えると ...

そのパターンに最適な BPM に
セットされて鳴る

アクティベーター (基本操作)

アクティベーター (Activator) とは、『活動的にするもの、活性化させるもの』といった意味。DJX-II にも、効果的なフレーズやリズムを集めたアクティベーターが用意されているぞ。アクティベーターを効果的に使って、DJX-II サウンドの世界をグッと広げよう！



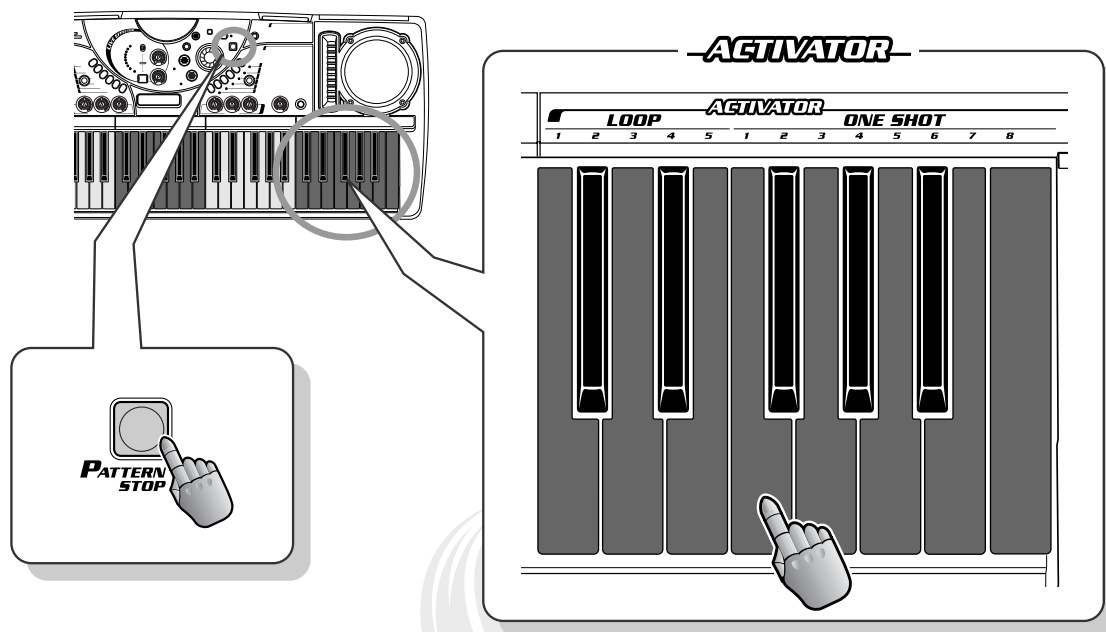
7 アクティベーターを鳴らそう！



“ACTIVATOR” と印刷されている範囲の、ONE SHOT 1 の鍵盤を押してみよう。アクティベーターの効果音が鳴っただろう？

次に LOOP 1 の鍵盤を押してみよう。アクティベーターのフレーズが鳴り始めたね。もう一度同じ鍵盤を押せばアクティベーターのフレーズだけがストップするよ。

[PATTERN STOP] ボタンを押せばパターンも同時に止まる。



鍵盤ごとに違うリズムや効果音が入っているから、パターンを鳴らしているときにこれらの鍵盤を押して、感覚的にアレンジすることができるわけ。

DJX-II には、52 種類のアクティベーターキットが用意されている。それぞれのキットは 5 種類のループと 8 つの効果音を持っているから、いろんなサウンドが楽しめるぞ。



8 ループとワンショット



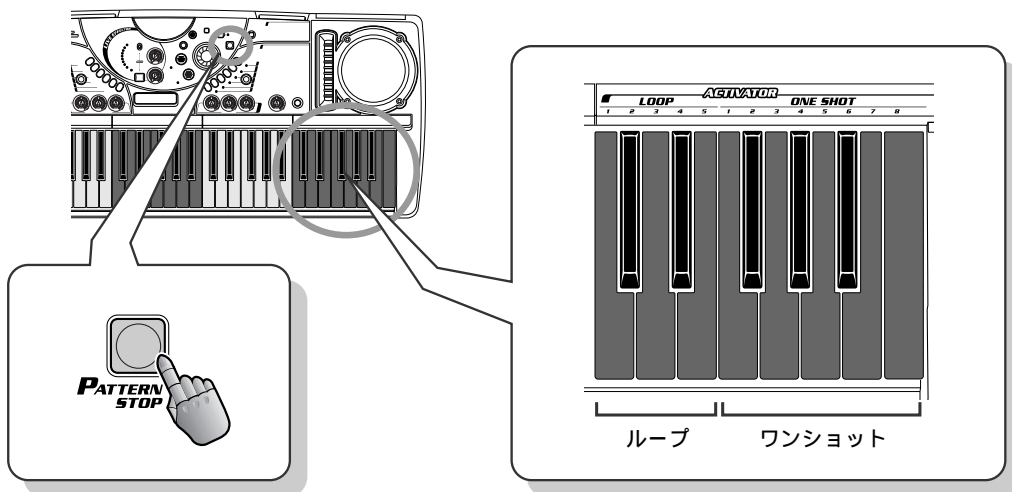
DJX-II のアクティベーターには、ループとワンショットの 2 種類があるんだ。

ループは LOOP 鍵盤 (1 ~ 5) を押したときに鳴り、もう一度その鍵盤を押すまで鳴り続ける。ループは同時にいくつも鳴らすことができる。

ワンショットは ONE SHOT 鍵盤 (1 ~ 8) を押したときに 1 回だけ鳴る。鍵盤を押し続けても 1 回鳴るだけ。

[PATTERN STOP] ボタンを押すと、鳴っているすべてのループを止めることができる。

ループとワンショット、この 2 種類のアクティベーターがあなたのサウンドメイクの強力な味方になるハズ！



Tip 9 他のアクティベーターキットも試してみよう

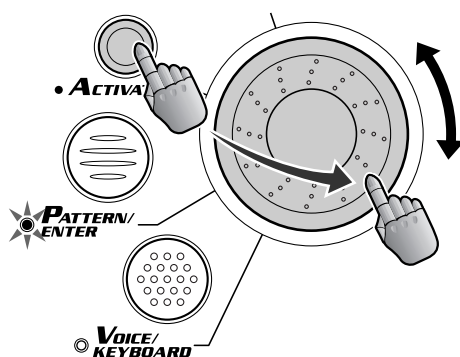


DJX-IIにはたくさんのアクティベーターキットが用意されているから、いろいろ試してみよう。

[ACTIVATOR] ボタンを押すと、現在選ばれているアクティベーターキットの番号がディスプレイに“ A 00 ”のように表示される。データダイヤルを回してキットの番号を選んで、そのサウンドを試してみよう。

キット番号 00 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、そのパターンおよびバリエーションに最適なアクティベーターキットが自動的に選ばれるんだ。

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、アクティベーターキット番号 x は“ A x ”、バリエーション番号 x は“ V x ”、この後は省略して書かせていただきます。長いから。



“ A ” は ACTIVATOR の A

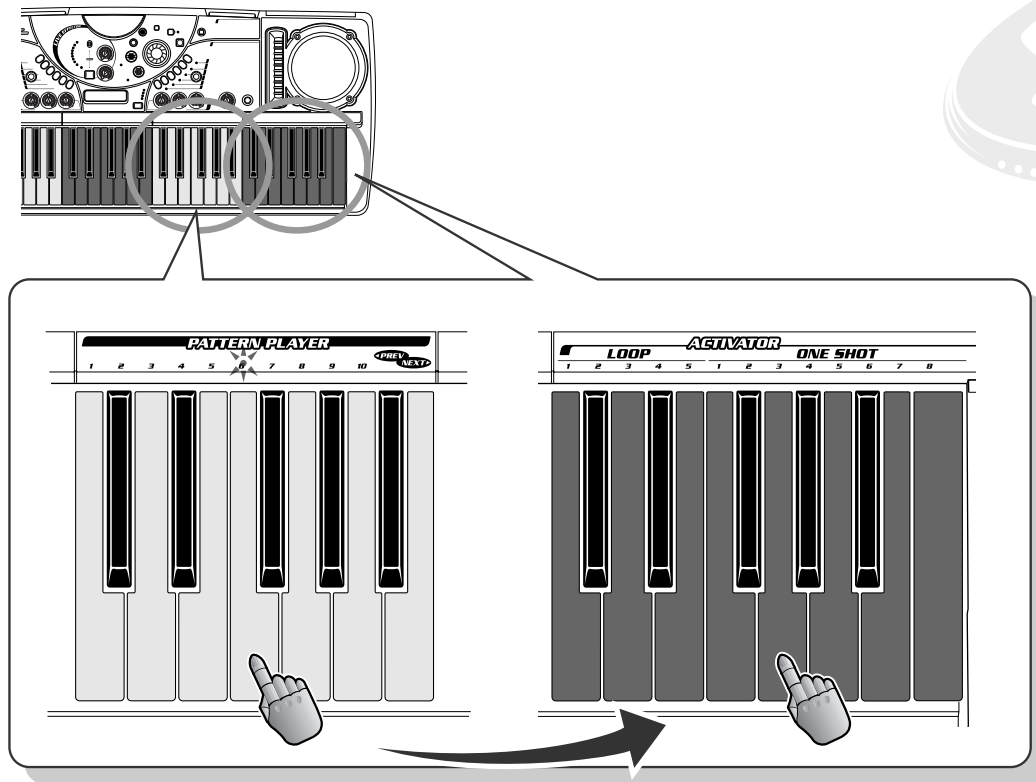
現在選ばれているアクティベーターキットの番号



10 パターンと一緒に鳴らしてみよう



パターンを鳴らしながら、リズムに合わせてワンショットの鍵盤を押してみよう。身体全体でビートを感じながら、ワンショットをかぶせていこう！



11 アクティベーターを使っのイントロ

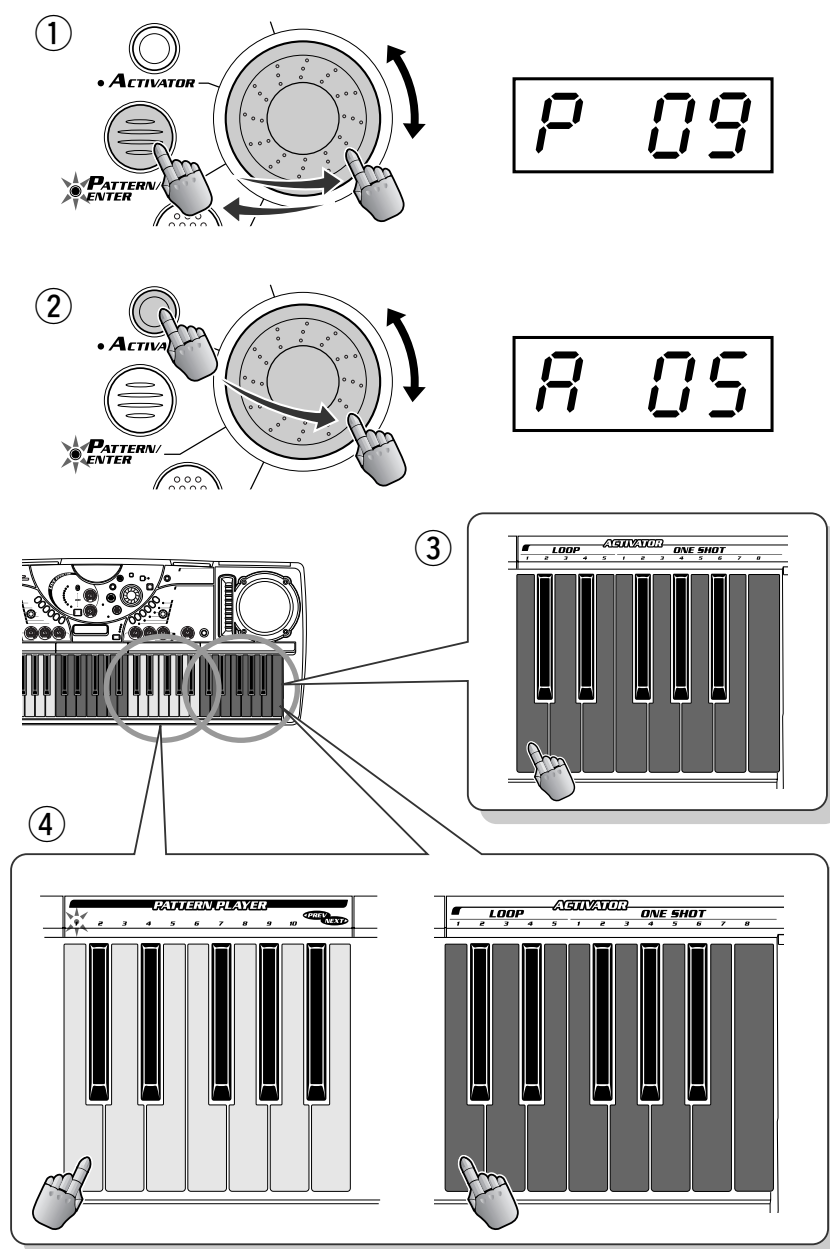


断言しよう。ダンスミュージックは、まずイントロだ。イントロがカッコ悪いのはもうダメ。

ここでは、アクティベーターを使って、ドラムフィルからメインパターンに突入するイカしたイントロを作る例を紹介しよう。

まず、P 09 と A 05 を選ぶ。次にアクティベーターの LOOP 1 鍵盤を押す。アクティベーターのループが 2 小節分 (8 拍) 鳴り終わったら、ループのストップ (LOOP 1 鍵盤を押す) とパターンのスタート (PATTERN PLAYER 1 鍵盤を押す) を同時に行う。

さあ、やってみよう！



12 アクティベーターのループのBPM



アクティベーターのループのBPMは、なにも設定しなくても自動的にパターンのBPMに同期するようになっている。ただし、BPMは自動的に同期されても、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。

パターンのアタマのタイミングに合わせて、ループの鍵盤を押そう。

ライブエフェクター (基本操作)

DJX-II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!



13 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-IIの扱うあらゆるサウンド・パターン、アクティベーター、サンプラー(53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!

現在選ばれているエフェクトのランプが常に点灯している。エフェクトがオンになっているときは、パターンのリズムでランプが点滅する。

エフェクトをオンにロックするには:
エフェクト ON/OFF スイッチを "ON" にしながら [SELECT] ボタンを押す。
ON/OFF スイッチを "ON" "OFF" にするとロックは解除される。

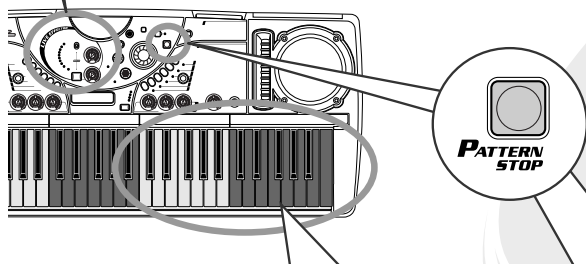
エフェクトのオン/オフ切替

エフェクトの効果を変える (エフェクトごとにコントロールされるパラメーターが決まっている)

エフェクトの深さ(効果のかかり具合)を変える。 "dry" に回しきるとエフェクトはかからない。
*エフェクトを ON にした状態で BALANCE ノブを回した際、ノイズが発生する場合があります。

このボタンでエフェクトのタイプを選ぶ
*エフェクトタイプが切り替わるのは、[SELECT] ボタンを押した後、次に鳴る音(音符)からです。(スライスエフェクトはすぐに切り替わります。)

同時にたくさんの処理は避けて
エフェクトを ON にした状態でパターンを鳴らしているとき(またはキーボードで演奏しているとき)、エフェクトタイプを切り替えるのは、よくありません。DJX-II がそれらすべての処理をしきれず、設定したように音が変わらない場合があります。
このようなことを避けるため、エフェクトタイプの切り替えは、パターンの再生(またはキーボードの演奏)を止めた状態で行ってください。さらに、エフェクトタイプの切り替えも、エフェクトをオフにした状態でを行い、必要ときにエフェクトスイッチでオンにして使うようにしましょう。
*エフェクトをオンにロックしている場合は、エフェクトタイプを切り替えることができますが、ロックせずにエフェクトスイッチを ON 側に倒している状態ではエフェクトタイプの切り替えはできません。

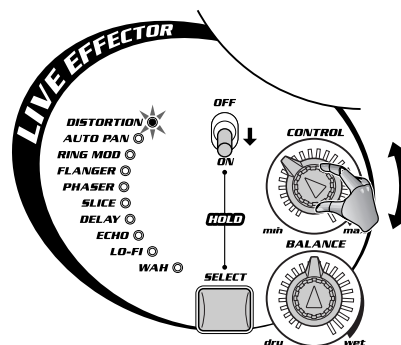


- ① パターンまたはアクティベーターをスタートする。
- ② エフェクトタイプを選び、エフェクトをオンにし、CONTROL と BALANCE のノブで効果を調整する。
- ③ パターンまたはアクティベーターをストップする。

Tip 14 ディストーション (DISTORTION)



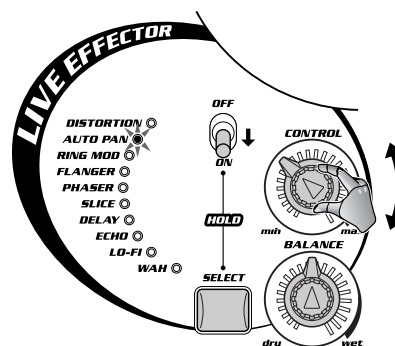
サウンドを歪ませるエフェクト。
ソフトなグランジサウンドから激しく歪んだメタリックなハードディストーションサウンドまで、レンジは広い。
CONTROL ノブを右に回すほど、トガッて歪んでくるぞ。



Tip 15 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。

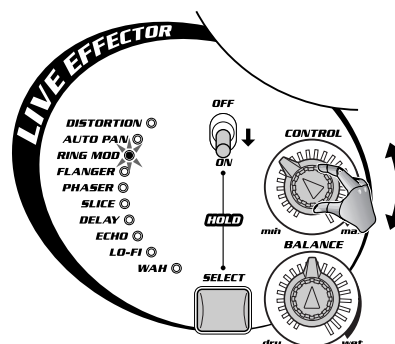


Tip 16 リングモジュレーター (RING MOD)



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！

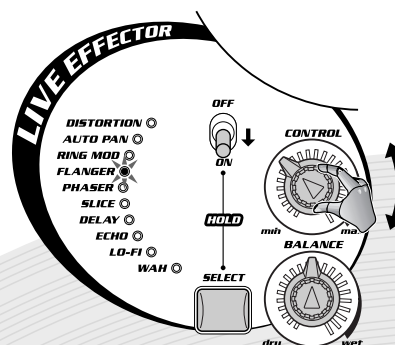


Tip 17 フランジャー (FLANGER)



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。

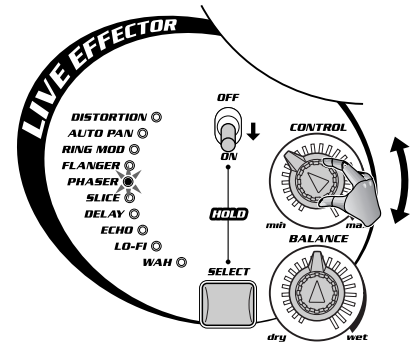


Tip 18 フェイザー (PHASER)



フランジャー (Tip 17) 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。

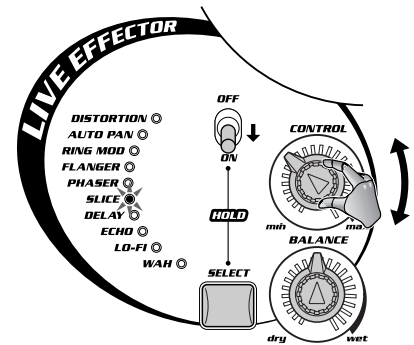


Tip 19 スライス (SLICE)



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 20 デイレイ (DELAY)

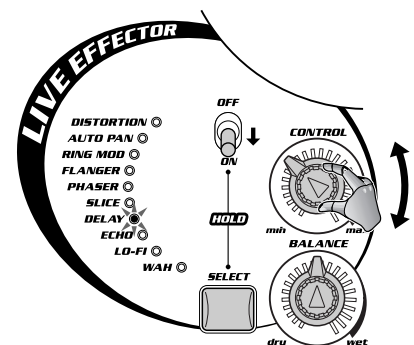


ダンスミュージックにはかかせないリズムミクなエフェクト。一定の周期で音が繰り返し聞こえるあの効果だ。次のエコー (Tip 21) も似たエフェクトだからうまく使い分けよう。

DJX-II では、パターンやアクティベーターなどのソースの BPM に自動的に同期してデ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 の同期機能は、1/16、1/8、1/4、3 連などの音符単位。

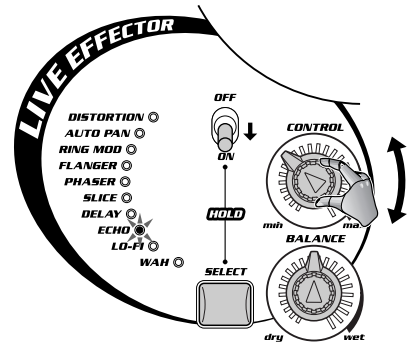
注意 デレイタイムが変わったとき (CONTROL ノブを回したとき、BPM が変わったとき)、ノイズが発生する場合があります。





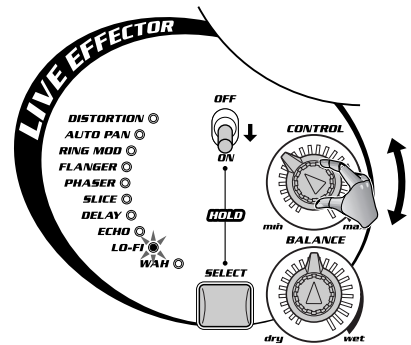
Tip 21 エコー (ECHO)

ディレイ (Tips 20) 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。



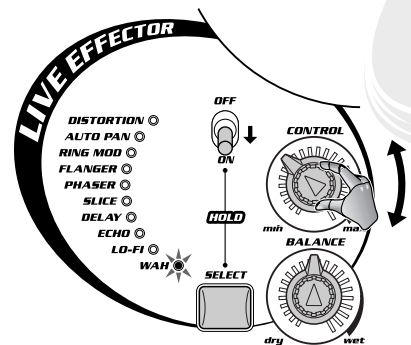
Tip 22 ローファイ (LO-FI)

グランジサウンドが欲しいけど、ディストーション (Tip 14) 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 23 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！



24 ちょっとヒネって好きな音にしよう



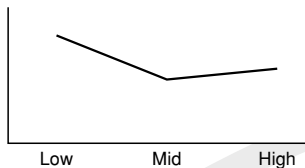
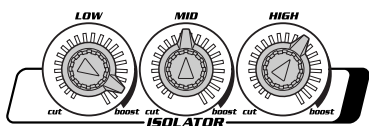
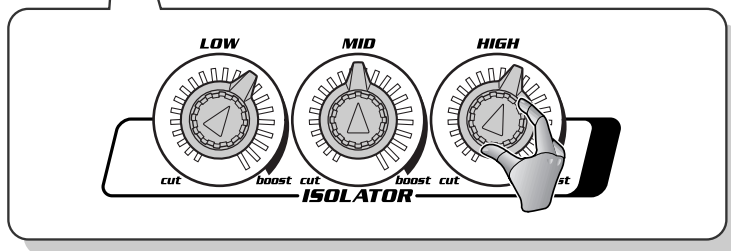
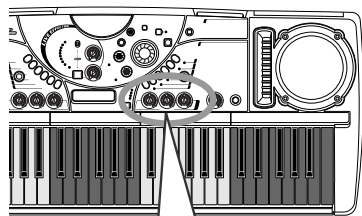
低音をブンブン鳴らしたい？高音にエッジを効かせたい？この3つのノブを回して、自分が欲しいトーンを探そう！

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。

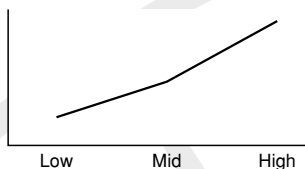
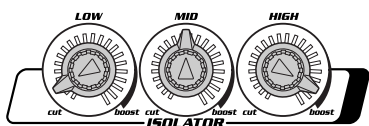
この3つのノブは、それぞれ低域 (LOW)、中域 (MID)、高域 (HIGH) を、ブースト (持ち上げる) またはカット (抑える) ようになっている。スペックでいうと ± 12dB のレンジでコントロールできる。

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。

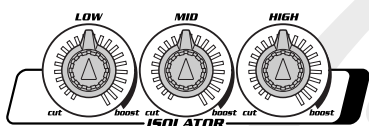
ヒント： トーンバランスの調整は、boost 側へ回すことで行わないことがコツ。たとえば高域と低域を強調したい場合は、LOW と HIGH のノブを boost 側に回す代わりに MID ノブを CUT 側に回します。



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

キーボードプレイ

DJX-II の鍵盤。パターンやアクティベーターのスイッチだけじゃないぞ。もちろん鍵盤だからこれを弾いて演奏だってできるんだ。キーボーディストにもチャレンジだ！

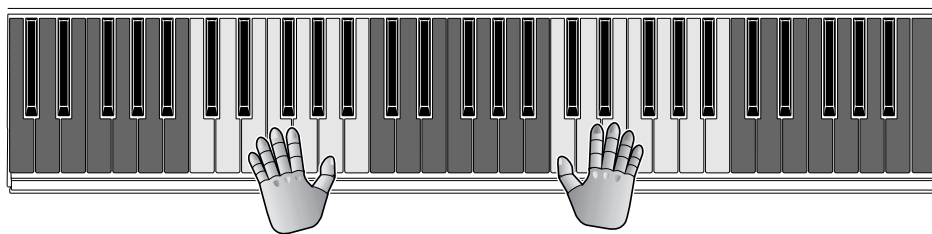
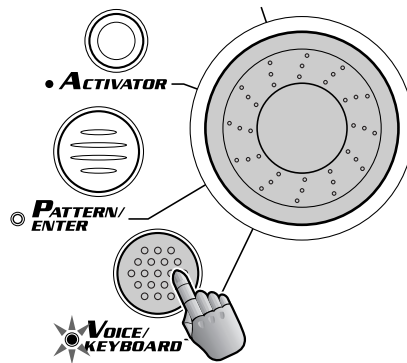
Tip 25 キーボードを弾いてみよう！



ここまでは、パターンをベースにしたプレイだけだったけど、DJX-II にはシンセサイザーと同じ標準鍵盤が付いている。これを使ってキーボードプレイだってできるんだ。

キーボードプレイをするには [VOICE/KEYBOARD] ボタンを押すだけ。するとキーボードモードになって、鍵盤を弾けば演奏できるぞ。DJ モードに戻る (パターンやアクティベーターを使う) には、[PATTERN/ENTER] ボタンを押せばいい。

パターンやアクティベーターが鳴っている間に、キーボードモードと DJ モードのどちらにでも自由に切り替えることができるよ。

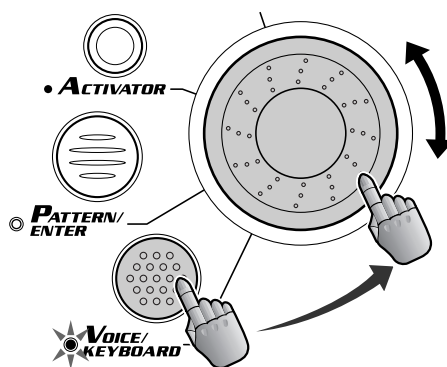


Tip 26 違う音色で鍵盤を弾いてみよう!



DJX-IIにはピアノなどの楽器音からダンスミュージック向けのハデ目な音まで、バラエティに富んだ音色(一般的にボイスと呼びます)が内蔵されているんだ。ボイスをいろいろに変えて演奏してみよう!

[VOICE/KEYBOARD] ボタンを押すと、現在選ばれているボイスの番号がディスプレイに“V003”のように表示される。データダイヤルを回してボイスの番号を選んで、鍵盤を弾いてそのボイスを試してみよう。



V003

現在選ばれている
ボイスの番号

おすすめのボイス!

カテゴリー	No.	ボイス名	コメント
HYPER MIX	000	DJX-II	世界中から集めた人間の声と、from U.S.A. のスクラッチ
SYNTH PAD	015	Wave 2001	トランスやチルアウトスタイルに最適な、シンセパッド
GIUITAR	036	Dist. 5th	チェインソーのようなヘヴィなコード。メタルなサウンドをキミのミック スにも!
SQUARE LEAD	054	Square Lead 2	アナログシンセのウェーブ。低音を強調したベース。
SAW LEAD	056	Break it	ユーロやレイブにベスト! ファットなリードシンセサウンド
	065	Saw Lead 2	80年代のアナログシンセサウンド
ANALOG BASS	092	Hyper	あらゆるスタイルに使えるベースサウンド
	094	Dist-Syn	クセのあるファンキーなアシッドミュージックに向けたサウンド。 ガツン! と食らわせたいときにも。
DRUM LOOP	177	Drum Loop H2	ヒップホップのループをスライスして C3 ~ A3 の鍵盤に割り当ててある。 好きな順番、好きなリズムで自由に鳴らそう!
HYPER DRUM KIT	192	DJX Kit	鍵盤ごとに違うドラムやパーカッション、効果音が割り当ててある。 イマジネーションにまかせて自分だけのビートを作ろう!

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とその後のチャプター7 & 8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。

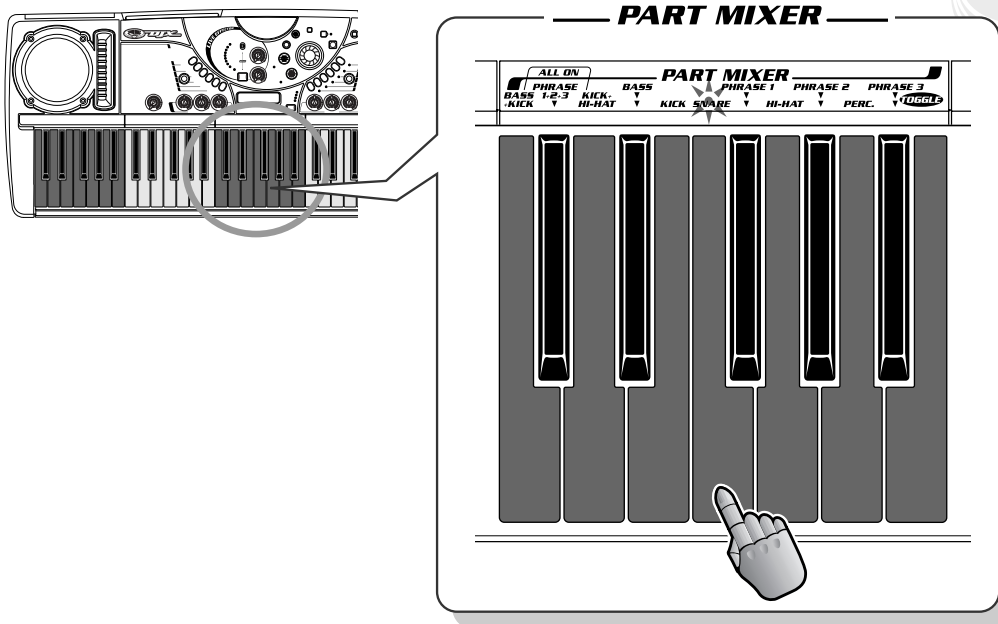
Tip 27 パートってなんだ?



DJX-IIのパターンは、8種類のパート(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、フレーズ1~3の合計8種類。『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。

DJX-IIには、この8つのパートをそれぞれ鳴らしたりミュートしたり、アレンジできるパートミキサーがあるんだ。

ドラムのパート(キック、スネア、ハイハット、パーカッション)はPART MIXERのグレーの鍵盤に、ピッチ(音程)のあるパート(ベースとフレーズ1~3)は黒鍵に割り当てられている。



Tip 28 さあ、パートのリミックスをやってみよう!

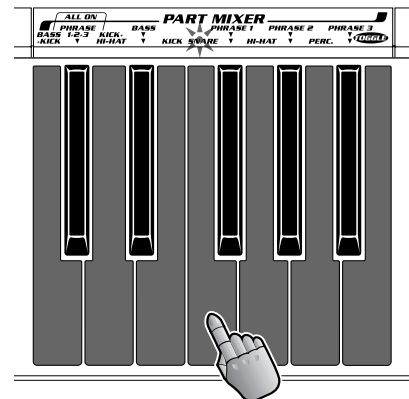


さあ、それじゃあパートミキサーを使ってリミックスをやってみよう! パートミキサーの各鍵盤は、それぞれに割り当てられているパートのミュートスイッチ(そのパートを鳴らす/鳴らさないの切替)になっているんだ。

パターンが鳴っているとき、鳴っているパートの鍵盤上部のランプは点滅する。そのパートをミュート(鍵盤を押す)すると、そのパートの音は鳴らなくなりランプも消える。

照明を落としたDJブースの中でも、どのパートが鳴っているか、ひとめでわかるよ。

まず、それぞれのパートでどんな音が鳴っているのか聴いてみよう。そしていくつかのパートを組み合わせて鳴らしてみよう。



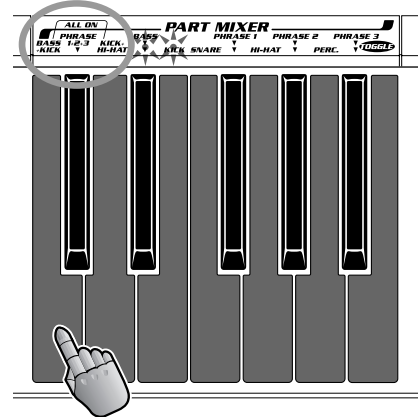
Tip 29 コンビネーションキー



同時にいくつかのパートをミュートまたは発音させたいことがあるよね。コンビネーションキーは、2 つまたは 3 つのパートを同時にオン / オフできる鍵盤だ。

コンビネーションキーの組み合わせは、ベース + キック、フレーズ 1+2+3、キック + ハイハットの 3 通り。たとえば、BASS+KICK のコンビネーションキーを押すと、ベースとキックのパートがオン (発音) になり、それ以外のパートはオフ (ミュート) になる。

コンビネーションキーを使えば、曲の途中でベース&キックだけにしたり、フレーズだけを鳴らすなど、ダイナミックなパフォーマンスが簡単にできちゃう！

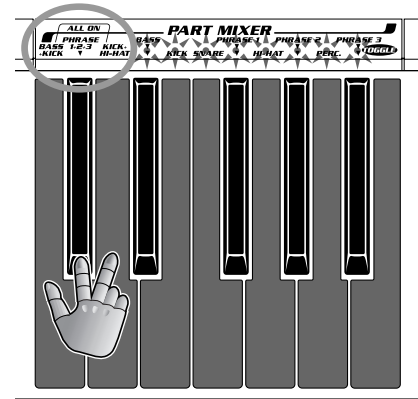


Tip 30 一発で全パートを鳴らす！



これは便利な機能。

3 つのコンビネーションキー (BASS+KICK、PHRASE1+2+3、KICK+HI-HAT) を同時に押すと、全パートがオンになる。

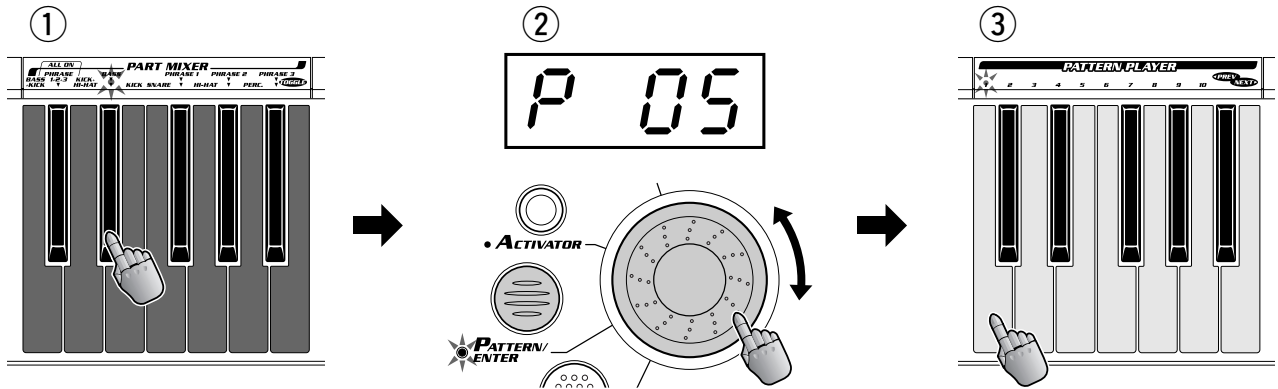




Tip 3.1 サウンドの構築テクニック

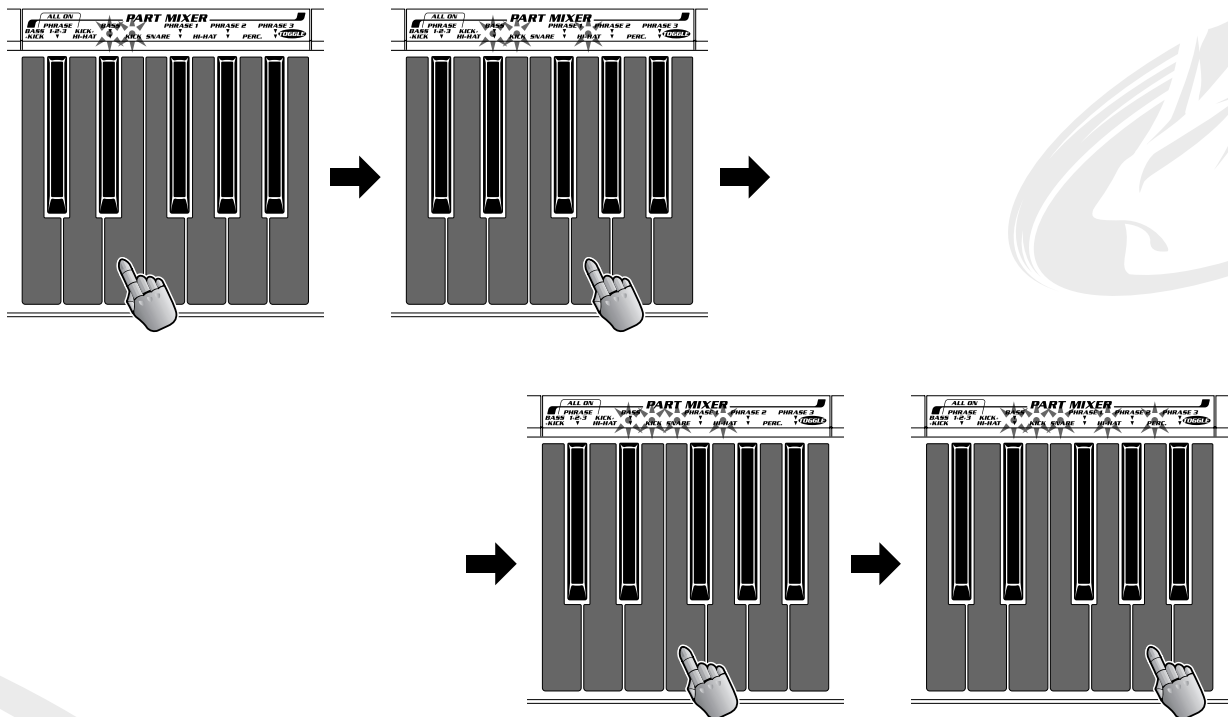
ミキシングによってサウンドを組み立てよう。ここではプロのミキサー達のやり方を紹介しよう。

まず、ベース以外のパートをすべてミュートしよう。次に P 05 を選んで V 1 をスタートさせる。



しばらくベースパートだけを鳴らしたら、KICK の鍵盤を押してキックパートも鳴らそう。キックとベースだけをしばらく鳴らしたら、今度は HI-HAT の鍵盤を押してハイハットパートも追加しよう。さらに SNARE の鍵盤を押してビートを強調したら、次にパーカッションでスパイスを効かせ、最後に残ったパートを全部鳴らそう。これですべてのパートが鳴っているわけだ。

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、あなたが自分の耳で判断してやろう。クリエイトすることの楽しさがきっとそこにあるはず!



パートセクター

8つのパートを自由に操れるようになったら、今度はパートごとのサウンドを細かく触ってみよう。



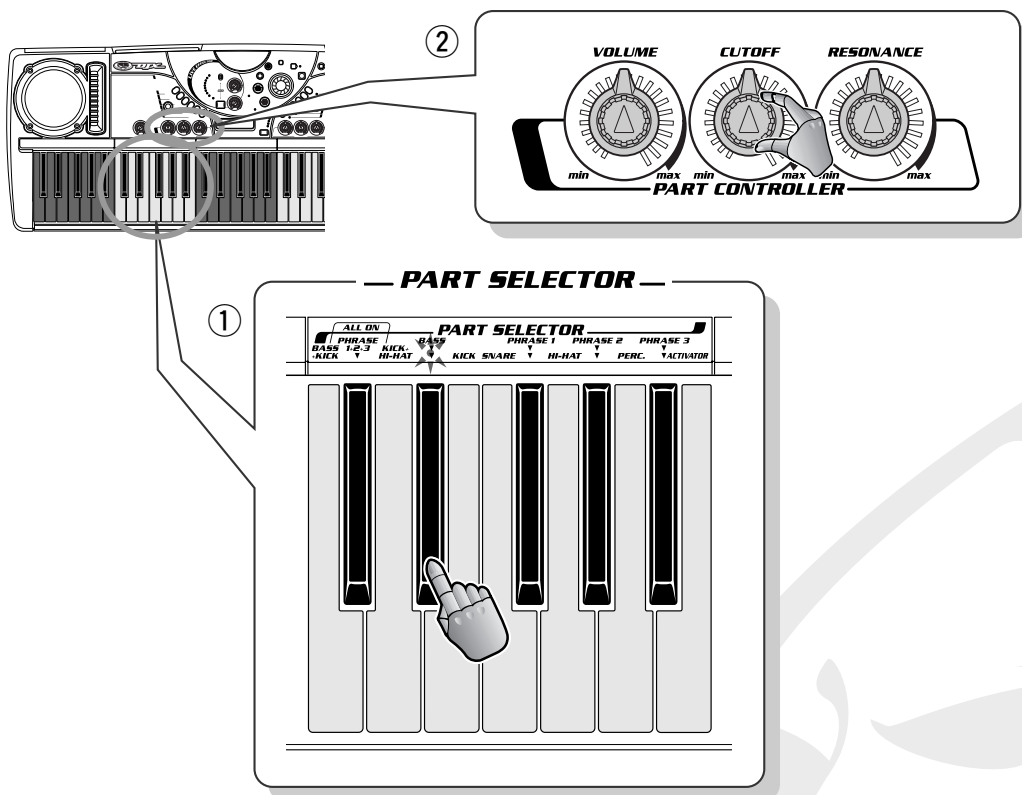
32 パートを選んで音を触ろう



今よりもう少し音のカンジを変えたいんだけど、ライブエフェクター (Tip 13 ~ 23) だとちょっとサウンドが変わりすぎるという場合は、ここをご覧ください!ここでは、パートごとにそのサウンドをアレンジする方法を紹介するよ。

DJX-II の中央左寄りに、パートセクター (PART SELECTOR : 鍵盤) とパートコントローラー (PART CONTROLLER : 3つのノブ) があるだろう。

パートセクターは、パートコントローラーで音を変えたいパートを選ぶための鍵盤で、それだけを押しても何も変わらない。



使い方は、たとえばベースパートのカットオフを調整したい場合は、PART SELECTORのBASSの鍵盤を押し、PART CONTROLLERのCUTOFFノブを回す。このときベースパートのカットオフだけが変わる。他のパートのカットオフは変わらない。同様に、パートセクターでハイハットを選んでいてパートコントローラーのVOLUMEノブを回した場合、ハイハットパートの音量だけが変わる。

つまり、選んでいる1パートに対してしかパートコントローラーの調整が効かないということ。3つのパートのパートコントローラーを調整したい場合は、パートを選んで調整するという操作を3回してください。

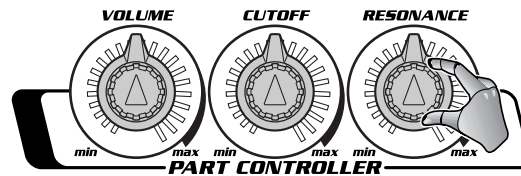
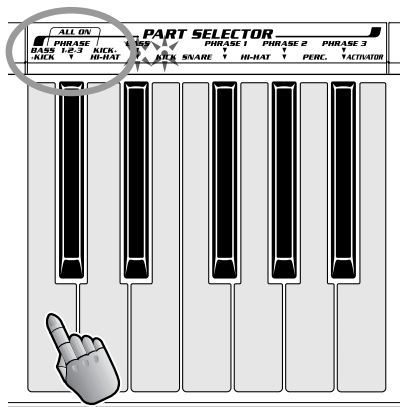


33 コンビネーションキーの場合は?



さっき Tip 32 で選んでいる1パートに対してしかパートコントローラーの調整が効かないと書いたけど、ごめん、コンビネーションキー (3つある) の場合は違います。

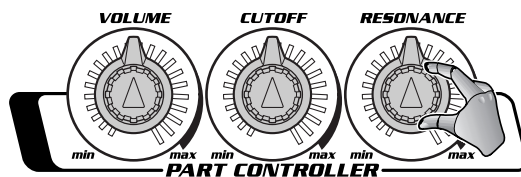
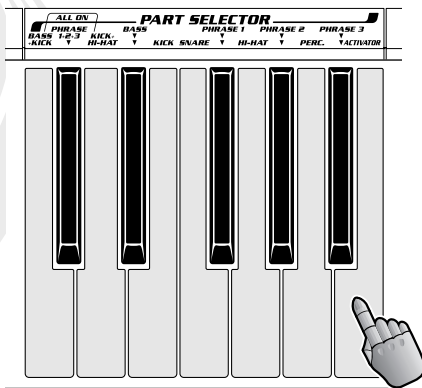
たとえば、パートセクターでBASS+KICKのコンビネーションキーを押してパートコントローラーのノブを回した場合は、ベースとキック両方のパートに効きます。もちろん他の2つのコンビネーションキー (PHRASE1+2+3 と KICK+HI-HAT) も同様です。



Tip 34 アクティベーターのサウンドも変えよう



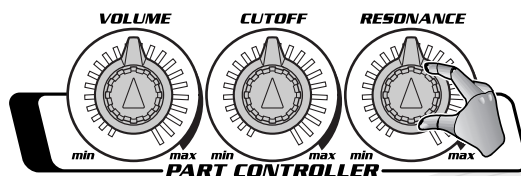
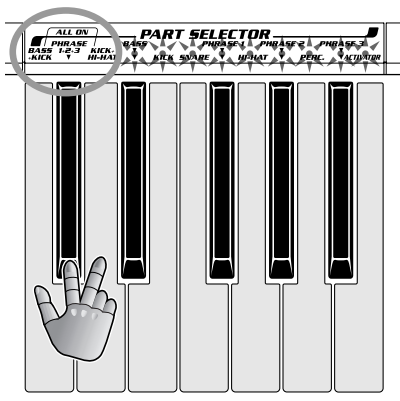
アクティベーターのサウンドもパートコントローラーで調整できるぞ。パートセクターの右端に ACTIVATOR の鍵盤があるだろう、これを押してからパートコントローラーを動かせば、アクティベーターのサウンドを変えることができる。つまりアクティベーターは、ループもワンショットも全部まとめて調整されるってわけだ。



Tip 35 全部のパートまとめてサウンドを変えよう



パートセクターの 3 つのコンビネーションキー (BASS+KICK、PHRASE1+2+3、KICK+HI-HAT) を同時に押すと、パターンの全パートとアクティベーターが選ばれる。だから、この状態でパートコントローラーを調整すると、パターン全パートとアクティベーターのカットオフ (またはボリューム、レゾナンス) を変えることができるぞ。



パートコントローラー

この前の Chapter 7 でパートコントローラーを触ったけれど、ここであらためてパートコントローラーの 3 つのノブの機能について深く勉強しよう。理解した上で使ったほうがよりうまく使えるはずだ？

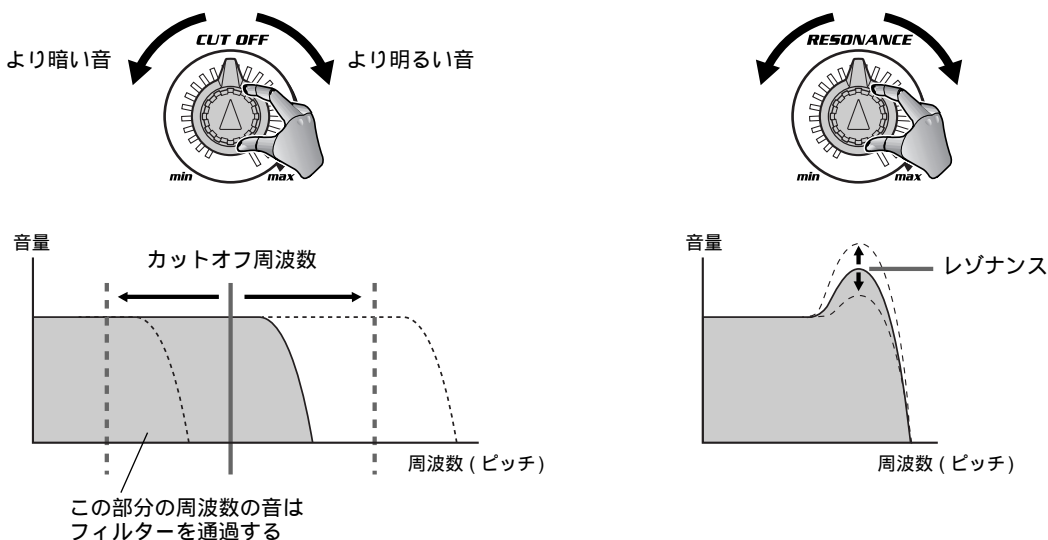
Tip 36 カットオフとレゾナンス



CUTOFF と RESONANCE の 2 つのノブはどちらもフィルターの効果进行调整するためのもの。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の切り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。

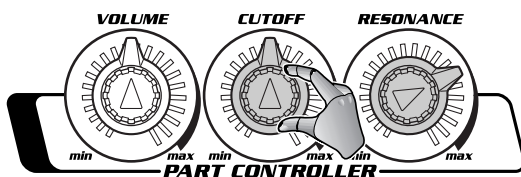
CUTOFF ノブを左に回すほど音は暗くこもってくる (高域を切り捨てるから)。逆に右に回すほど音は明るくなって来る。

RESONANCE ノブはフィルターのピークをどれだけ鋭くするか調整だ。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来る。



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。

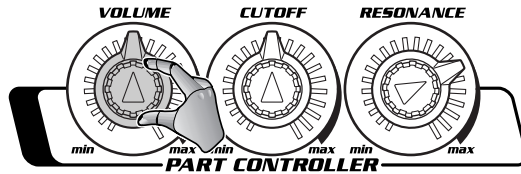
音の変化のことを言葉で表すのは難しい。とにかくキミが実際に触ってその耳で確認してくれ。かならずサウンドメイクの強い味方になってくれるはず！





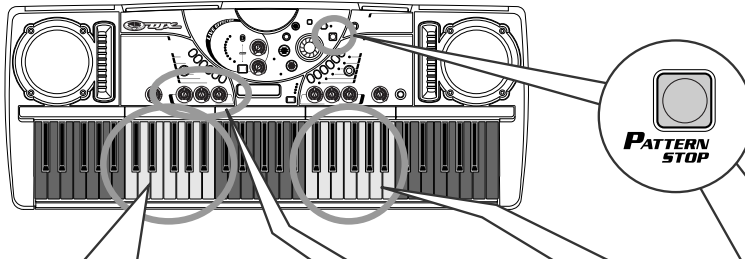
Tip 37 パートボリュームの調整

説明するまでもなく、パートコントローラーの VOLUME ノブはパートの音量を調整するためのものだ。でもいろいろとトリッキーな使い方もできるんだぜ。
パターンが鳴っている状態で、あるパートだけをフェードアウトまたはフェードインさせたりすることもできるぞ。

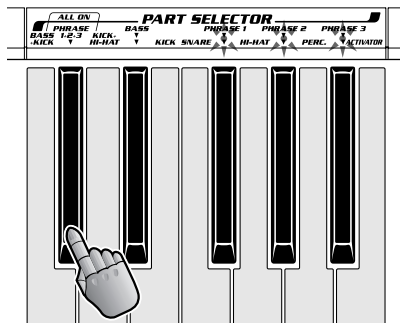


Tip 38 カットオフの使用例

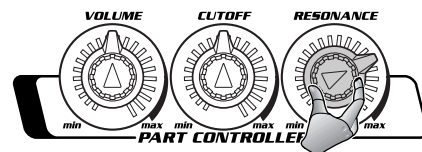
フレーズ 1 ~ 3 パートすべてのカットオフをリアルタイムに変える方法を紹介しよう。
RESONANCE ノブを 2 ~ 3 時の位置にし、パートセクターの PHRASE 1+2+3 の鍵盤を押す。
CUTOFF ノブをゆっくりと回せば、3 つのフレーズパートを同じタイミングでこもった音にしたり明るい音にしたりできる。また、CUTOFF ノブを素早く左右に回せば、ワウのような震えた効果を付けることもできる。



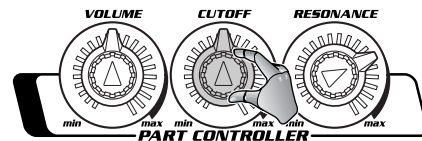
③ PHRASE 1+2+3 の鍵盤を押す。



- ① パターンをスタートさせる。
- ② RESONANCE ノブを 2 ~ 3 時の位置にする。



④ CUTOFF ノブを回す。



⑤ パターンをストップする。

キーシフター

ダンスミュージック用のデバイスとして、DJX-II がリズムのエリアにおいてすごく優れていることはもう十分におわかりいただけたことと思う。でも、リズムだけでなく、音楽の重要な要素のひとつ、ハーモニーの点でも DJX-II は優れた能力をもっている。そのひとつがキーシフターだ！



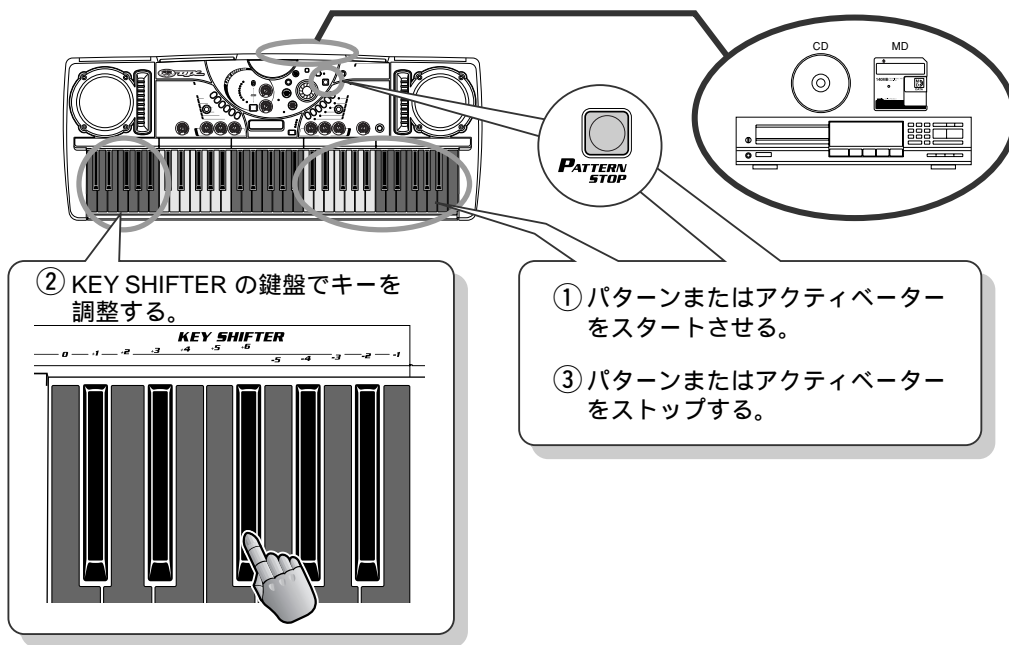
39 キーを変えてみよう



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 (KEY SHIFTER の +2 ~ +6 鍵盤を押す) と明るく緊張したカンジになるし、キーを下げる (KEY SHIFTER の -1 ~ -5 鍵盤を押す) と少し沈んでリラックスしたカンジになる。

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-II 側のサウンドをマッチさせることができる。



Tip 40 コードを変えながら演奏してみよう

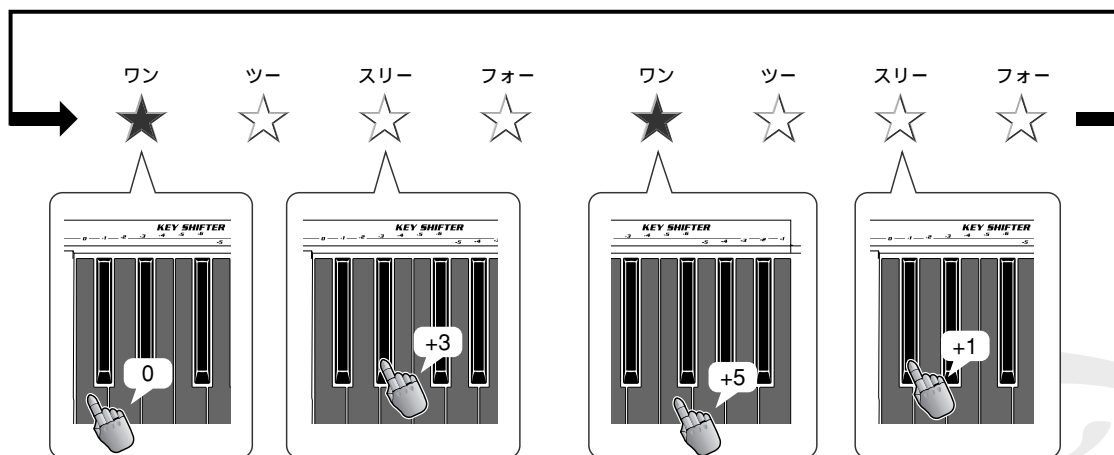
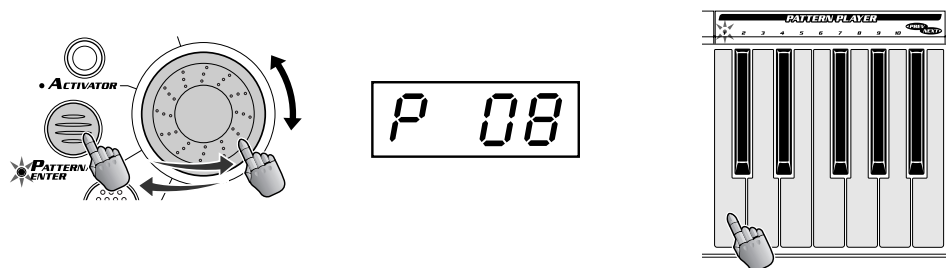


キーシフターを使って、パターンやアクティベーターのキーを小節やフレーズごとに上下すると、コードを変えながら演奏することができるぞ！

言葉で説明するよりも、やってもらった方がよくわかる。とにかくやってみよう。

まず、P 08 を選んで V 1 をスタートしよう。リズムにノリながら、次のイラストのように KEY SHIFTER の鍵盤を 0 +3 +5 +1 と順番に押してみよう。パターンの周期に合わせてタイミングよく鍵盤を押すこと。

どうだい、なんだか作曲までできそうな気になってきたらう。



DJX-II に入っているパターンは、それぞれ固有のコード(の構成音)で作られているので、パターンの途中でキーを変えると不自然な音に聞こえる場合がある。パターンによっても違うから、いろいろ試してみよう。2つのキーで小節ごとにキーシフトしたり、4小節ごとにキーシフトしたり。たいていのパターンは4小節単位でキーシフト(コードチェンジ)するのが自然。

このキーシフトは操作は単純だけど、DJパフォーマンスに楽器演奏の要素を加える、スゴイ機能だ。これを使いこなせばキミのサウンドワールドがイッキに広がるぞ。

リボンコントローラー

DJX-IIのパネル上にひとつ見慣れないものがあるだろう。そう、パネルのまんなかにある RIBBON CONTROLLER(リボンコントローラー)ってヤツだ。これは感覚的にサウンドをコントロールできる強力なものだ。

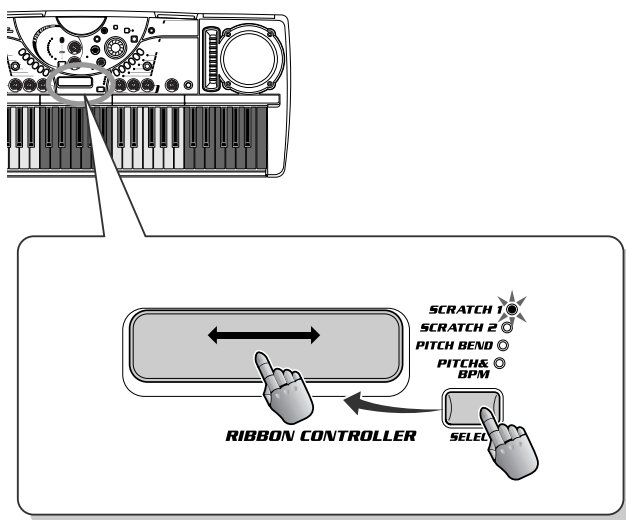
Tip 41 スクラッチできるぞ!



驚かないで聞いてくれ、このリボンコントローラーでターンテーブルを使ったスクラッチと同じことができるんだ。いや、それ以上のこともできる。どうだい、やってみよう。

[SELECT] ボタンを押して SCRATCH 1 のランプを点灯させたら、リボンコントローラーの上を左右に指でこすってみて。レコードをスクラッチしてるようじゃないか? SCRATCH 2 も試してみよう。SCRATCH 1 とは違ったスクラッチサウンドだ。

さあ、リズムに合わせてリボンコントローラーでスクラッチしてみよう。これはハマルぞ!



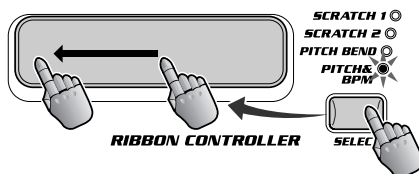
Tip 42 ターンテーブルのスローダウンも



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くるよね。DJX-II は、そんなこともできるんだ。しかもリボンコントローラーを使ってそのスピードも自由に変えられるんだ。

[SELECT] ボタンを押して PITCH&BPM のランプを点灯させよう。これでリボンコントローラーはピッチと BPM のコントローラーになった。リボンコントローラーの真ん中から左側に向かってゆっくりと指をすべらしてみよう。BPM とピッチが下がっていくだろう? 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。

リボンコントローラーから指を離すと、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、徐々に元のスピードに戻っていく。どうだい、すごいバーチャルターンテーブルだろう?



BPM とタップ (基本操作)

BPM を制する者はダンスフロアを制する！
このページをよく読んで、キミだけの BPM 哲学を打ち立てよ！



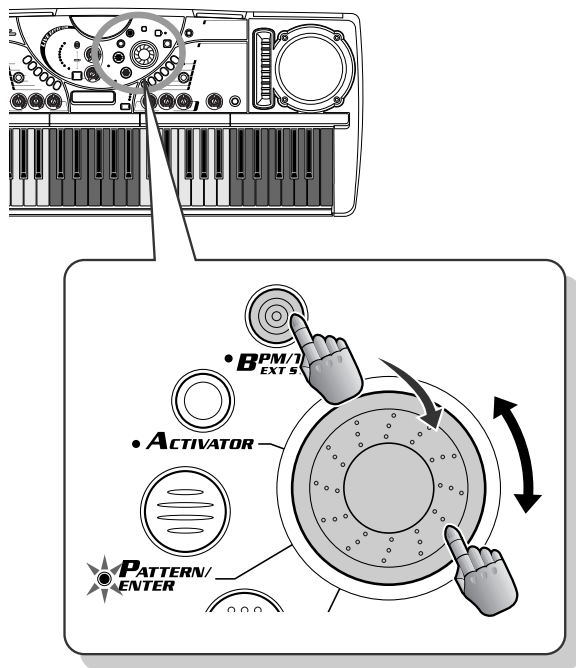
43 BPM をコントロールする



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。

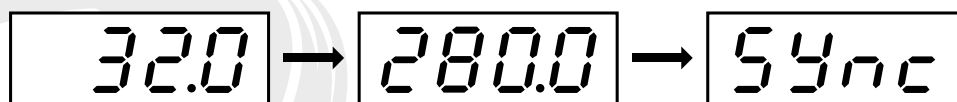
[BPM/TAP] ボタンを押したら、データダイヤルを回してみよう。BPM は 32.0 から 280.0 まで変えられるぞ。最初はノーマルスピードよりも落とした BPM でパターンをスタートして、徐々にノーマルスピードまで持っていく。ダンスフロアにグルーブを起こすテクニックだ。

注意して! パターンを止めた状態で、データダイヤルを回しすぎて 280.0 を越えると、ディスプレイに “Sync” と表示されて DJX-II はシンクモード (69 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データダイヤルを左に戻せば、シンクモードから抜けられます。



シンクモード (69 ページ)

* パターンが停止した状態でのみ選択されます。



44 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。しばらく押さえていると BPM はリセットされる。



パターンプレイヤー (応用操作)

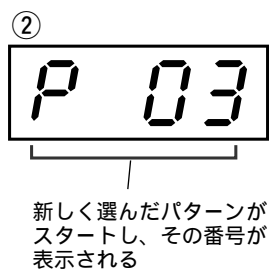
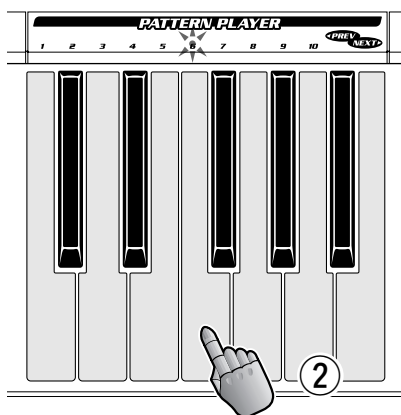
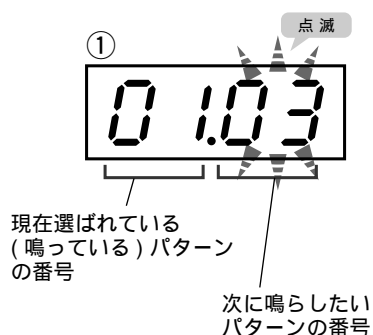
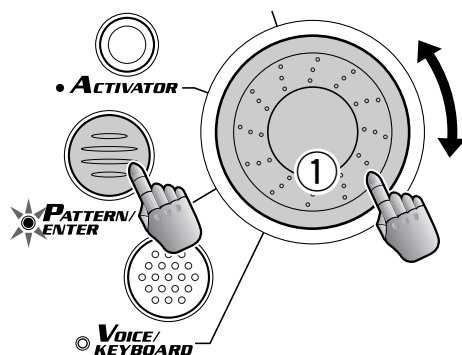


45 バリエーション No. を指定してパターンをスタートする



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、直接呼び出すことができます。

まず [PATTERN/ENTER] ボタンを押してからデータダイヤルを回して、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、次に鳴らしたいバリエーションの番号の鍵盤を押す。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。





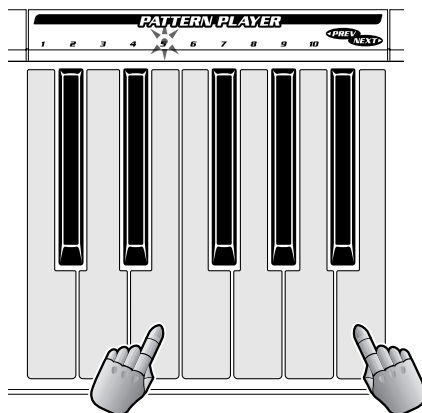
46 バリエーション No. を指定して次の番号のパターンをスタートする



これは前の Tip 45 のバリエーション。

NEXT ▶ 鍵盤を押しながら、次に鳴らしたいバリエーションの番号の鍵盤を押す。(現在鳴っているパターンの番号 +1) の番号のパターンが、選んだバリエーションでスタートするよ。

もちろんこれは ◀PREV 鍵盤でも同様。

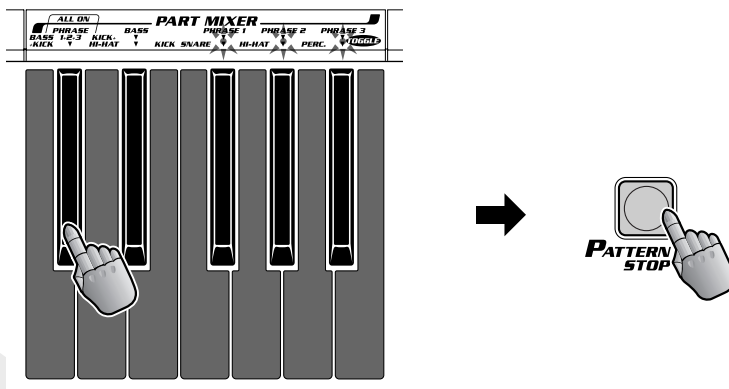


47 クールにエンディングを決める



カッコいいエンディングのアイデアを紹介しよう。

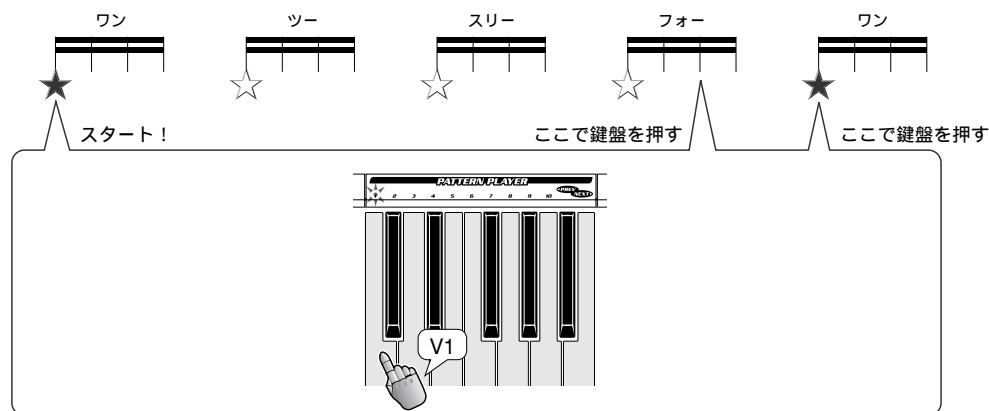
パターンが鳴っている状態で、PART MIXER の PHRASE1+2+3 鍵盤を押す。するとベーシックなリズムとドラムパートがミュートされ、フレーズ 1, 2, 3 パートだけが鳴る。しばらくフレーズ 1 ~ 3 を鳴らした後、パターンの終わりで [PATTERN STOP] ボタンを押してパッと終わる。パターンの最後のところで、ジャストのタイミングでボタンを押すことがポイント。



Tip 48 フィルインの例：1



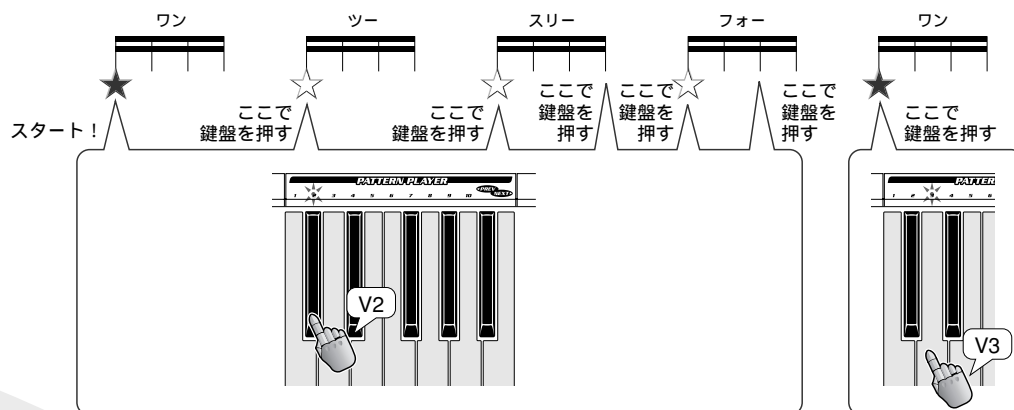
P 03 の V 1 を選んでスタートし、下のイラストのタイミングで V 1 の鍵盤を押す。



Tip 49 フィルインの例：2



P 03 の V 2 を選んでスタートし、下のイラストのタイミングで V 2 の鍵盤を押す。次の小節のアカタマで V 3 の鍵盤を押してパターンを切り替える。



Tip 50 次のバリエーションへスムーズに入るためにアクティベーターを使う



パターンとパターンのつなぎをスムーズに行うテクニックを紹介しよう。
曲の流れを壊さずに、なめらかにリズムをチェンジする方法だ。

P 06 と A 02 を選び、V 1 をスタートしたら、パターンが鳴っている時にタイミングを見てアクティベーターのループ 1 をスタートする。

ループが 1 ~ 2 小節分進んだら、ループ 1 をストップさせると同時にパターンのバリエーションを V 5 に切り替えよう (ループ 1 鍵盤とバリエーションの 5 鍵盤を同時に押す)。

ライブエフェクター (応用操作)



51 ディストーション (DISTORTION)



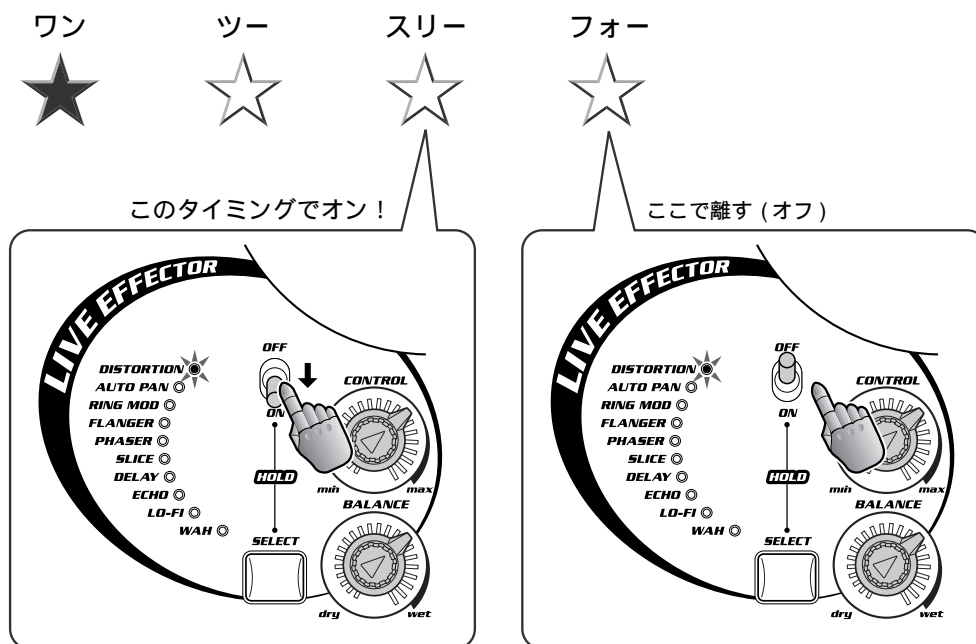
センスの光るディストーションの使い方を紹介しよう。

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。

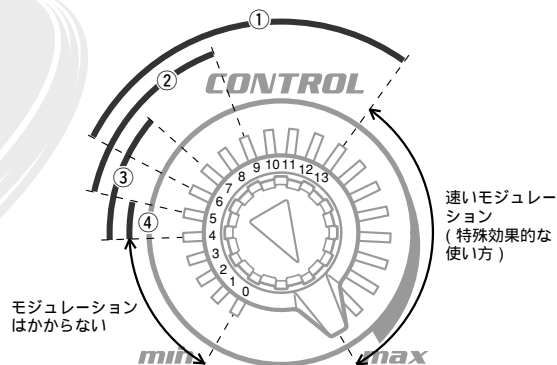
パフォーマンスレコーダー(56ページ)を使えば、キミの演奏を録音して、それをパターンのバリエーションのひとつに加えることもできるんだ。そうすれば、複雑なアクションも一発で使うことができる。



Tip 52 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						

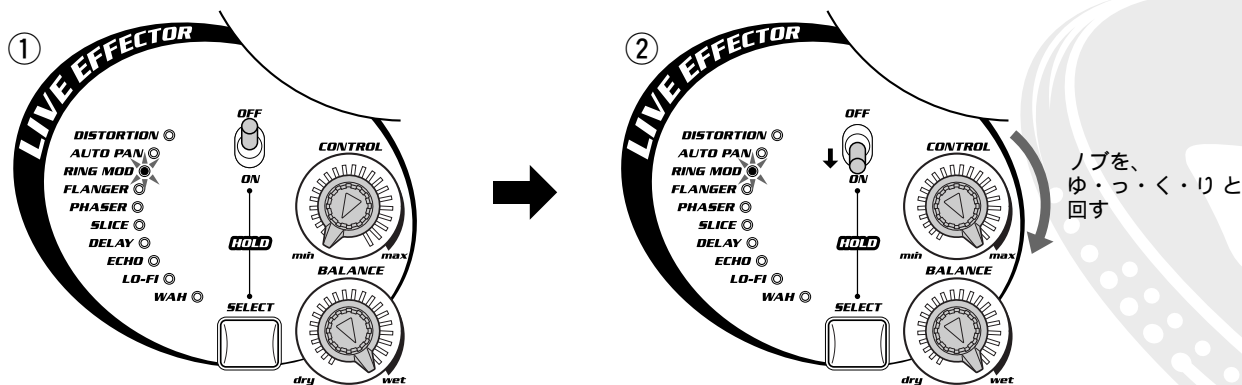
* 上図および上表のノブポジションおよびBPMの数値は、あくまでも目安です。キミ自身の耳でスイートスポットを発見してください。

Tip 53 リングモジュレーター (RING MOD)



Tip 16 で説明したように、これは超個性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 13)、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 (またはバリエーション) 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。



Tip 54 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 52 のイラストを参考にして、スイートスポットを探そう。

Tip 55 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 52 のイラストを参考にして、スイートスポットを探そう。

Tip 56 スライス (SLICE)



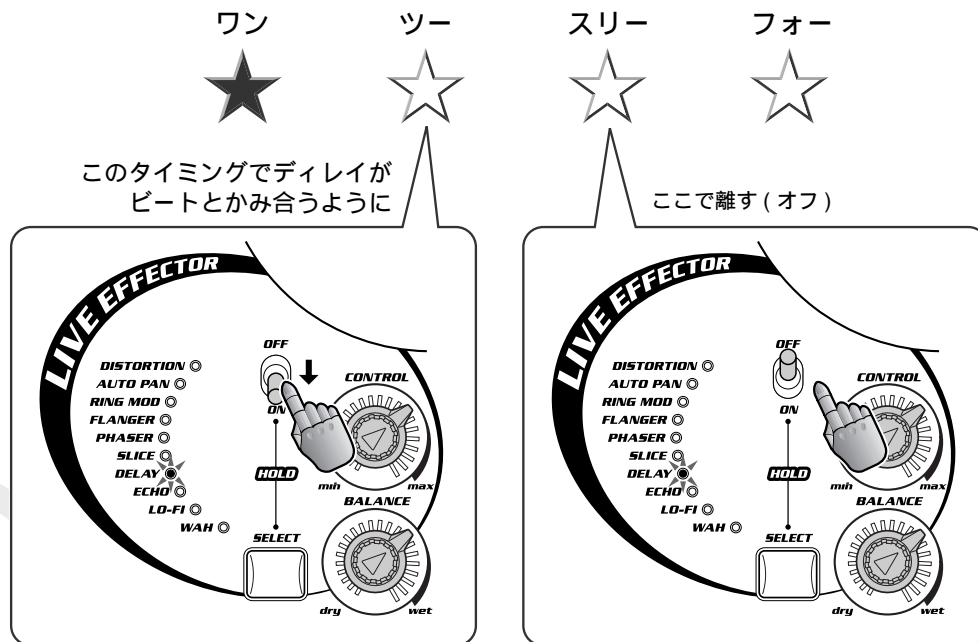
CONTROL ノブの設定の具合で、パターンの持っているリズムの感じはずいぶん変わってくる。スライスを使いこなすポイントは、ズバリ経験。CONTROL ノブを動かしたときにどんな風になるか、いろいろなパターンで試してみよう。ゆっくりとノブを動かして、気に入ったポイントを探そう。

Tip 57 デイレイ (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、デイ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、デイ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 (デイ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イレイタイム

デイレイタイムは 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 58 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 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 08 を選び、V 1 のキックパートだけを鳴らすようにセットする。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 ON にしたら、パターンをストップする。するとキックの音はリピートしながらフェードアウトしていく。キックの音が完全に消える前に、今度は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 59 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ができる。

Tip 60 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 52 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。



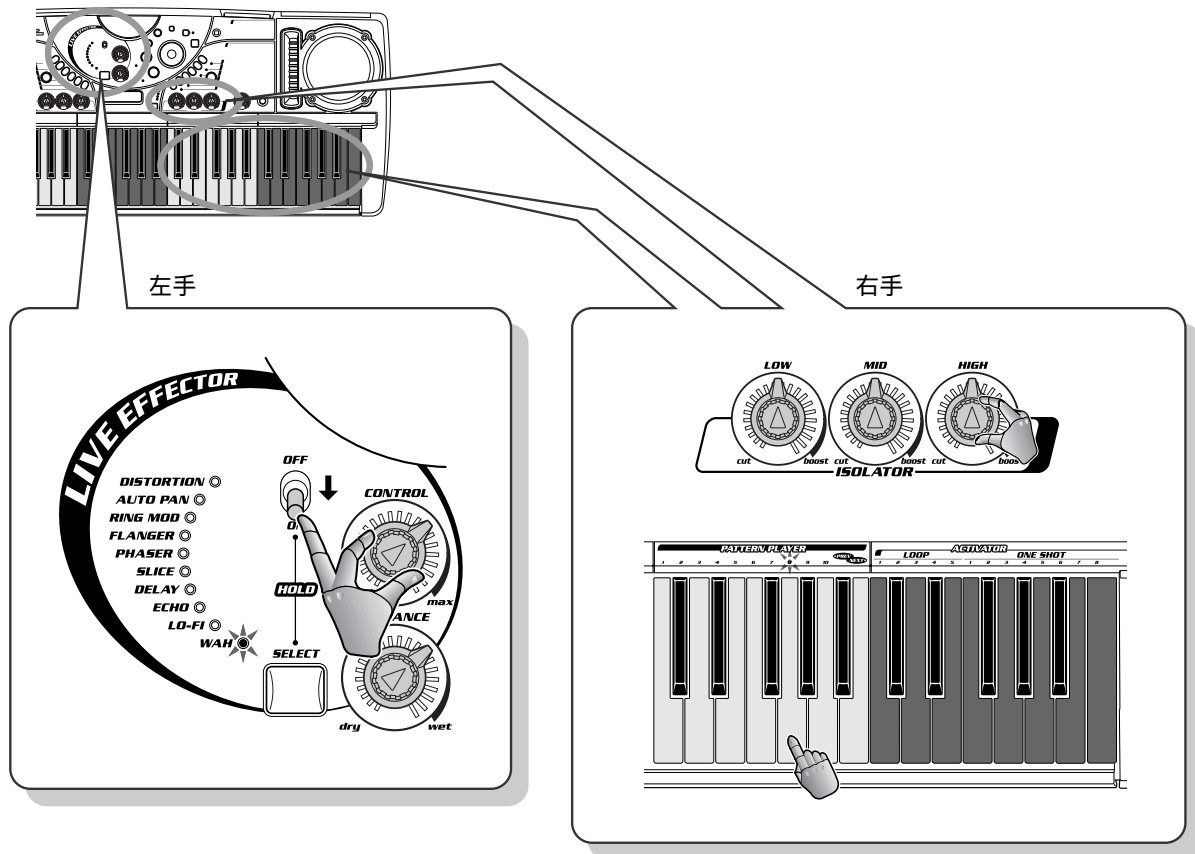
Tip 61 エフェクトのコントロールは左手だけで



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 マスターへまた一歩近づくことになる。

CONTROL ノブを入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アクティベーターのループやワンショットを操作できる。アイソレーターやパートコント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。





62 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。

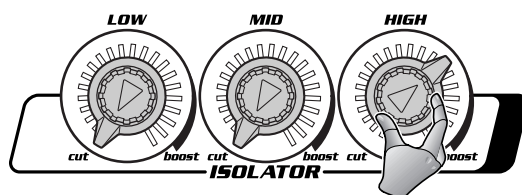
たとえば、LOW と MID を左いっぱい (cut) に、HIGH を右いっぱい (boost) にセットすると、本当に薄っぺらで鈴のようなサウンドになる。

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。

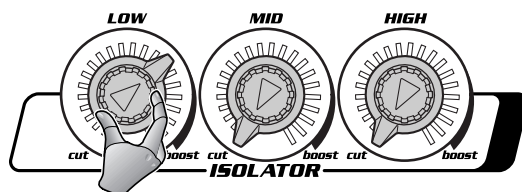
LOW と HIGH を左いっぱい (cut) に、MID だけを右いっぱい (boost) にセットすると、AM ラジオみたいなサウンドになる。

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パ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パ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。

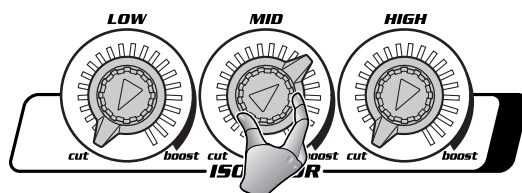
これら 3 つのノブをすばやく動かせば、ドラマチックな効果が得られる。もちろん、そのノブ操作はリズムにノってダウンビートのタイミングで行わなければいけない。操作がスムーズにできるまで練習しよう。パフォーマンスの幅がまた広がるぞ！



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

パートミキサー (応用操作)

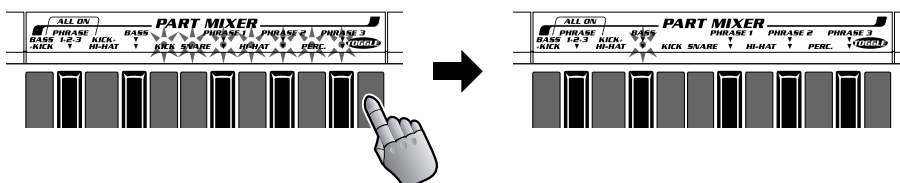
Tip 63 パートミキサーのトグル



パートミキサーの右端に“TOGGLE (トグル)”という鍵盤がある。これは、パートミキサーでミュート設定しているパートと鳴らす設定をしているパートを、一発で逆転させるスイッチだ。ミキシングアレンジを大きく変えることができる。

たとえば、ベースパートだけを鳴らさず (ミュート ON)、それ以外のパートを全部鳴らしている (ミュート OFF) 状態で TOGGLE 鍵盤を押すと、ミュート ON/OFF の設定が逆転して、ベースパートだけが鳴って他のパートはすべて鳴らなくなる。

同じパターンを使いながら、劇的にイメージが変わるぞ。



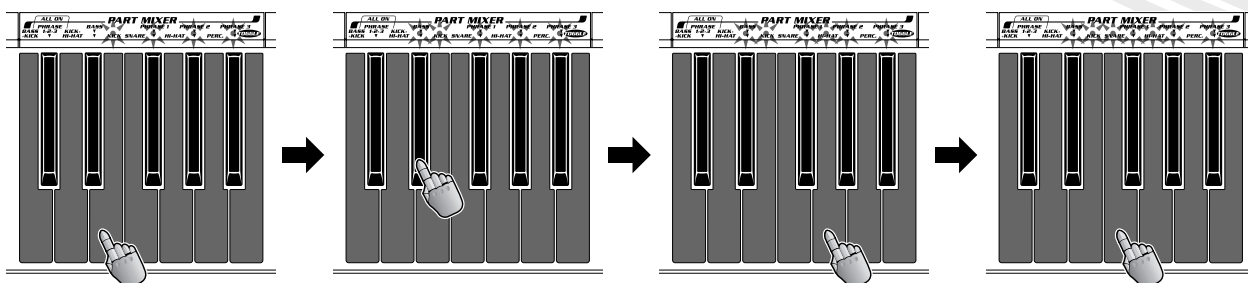
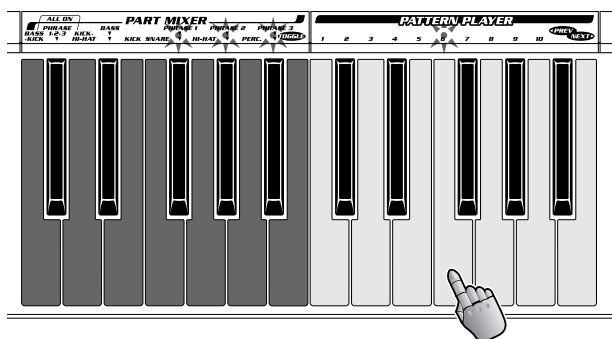
Tip 64 ミキサーでクールなイントロを



パートミキサーを使って、カッコいいイントロを組み立ててみよう。

P 07 で V 6 を選んで、パートミキサーでフレーズ 1 ~ 3 だけが鳴るようにセットしてスタートする。その後、タイミングに合わせてキック ベース ハイハット スネア パーカッションと、1 パートずつ追加していき最後には全パートを鳴らす。徐々にサウンドが厚くなっていくアレンジだ！このテクニックはパターンによって効き目が違うから、いろいろなパターンで試してみよう。

P 07

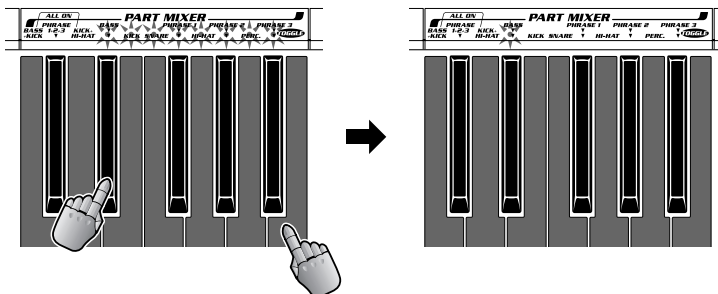


Tip 65 ワンアクションでソロプレイ



これは、グッと盛り上げた後に突然ベースやパーカッションなんかのソロプレイに一発で切り替えるテクニックだ。

全パートが鳴っている状態で、ソロプレイさせたいパートの鍵盤とトグル鍵盤を押さえる。すると、押さえた鍵盤以外のパートがすべて鳴らなくなり、押さえた鍵盤のパートだけがソロで鳴りだす。

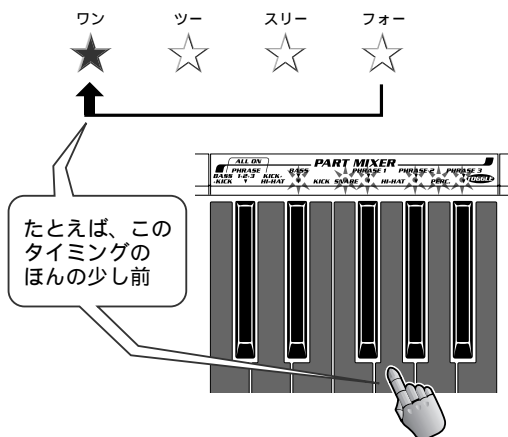


Tip 66 ダウンビートでヒットする



これまでも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、アクティベーターの鍵盤やエフェクトのスイッチなどのオン / オフは、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、ジャストのタイミングでダウンビートにヒットす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 秒か前に鍵盤をヒットしなければならないから。しかし、パートをオフにする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。

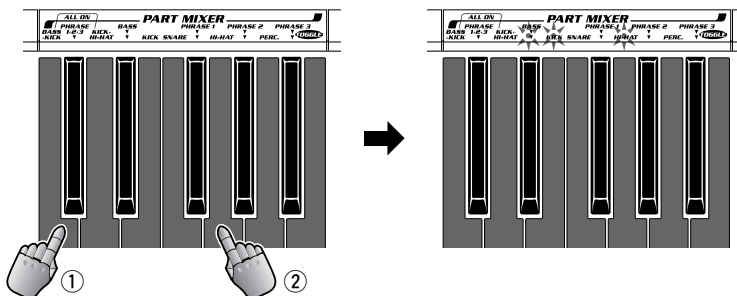


Tip 67 コンビネーションキーとのコンビネーション



3 種類のコンビネーションキーの中にない組み合わせが欲しい場合、コンビネーションキーと一緒に他のパートの鍵盤を押さえることで、新たなコンビネーションができる。

たとえば、ベース、キック、ハイハットの 3 パートだけを鳴らしたい場合は、BASS+KICK のコンビネーションキー、HI-HAT の順番で鍵盤を続けて押せばいい。2 つの鍵盤を押すタイミングが十分速ければ、グループを乱すことなくベース、キック、ハイハットの 3 パートだけを鳴らすことができる。



パートコントローラー (応用操作)

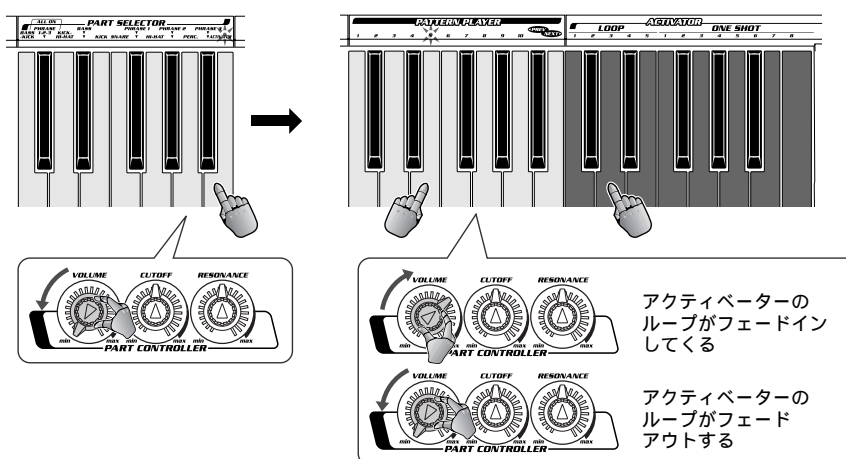


68 アクティベーターをフェードイン / アウト



プロのミキサー達がよく使うテクニックをひとつ教えよう。

パートセクターの ACTIVATOR 鍵盤を押し、パートコントローラーの VOLUME を min に設定する。パターンが鳴っている状態でアクティベーターのループをスタートさせ、パートコントローラーの VOLUME を少しずつ右へ回していくと、パターンにアクティベーターのループがフェードインで重なってくる。今度は VOLUME を少しずつ左へ回していくと、ループはフェードアウトしていく。

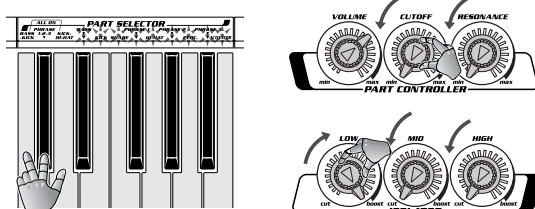


69 カットオフでディープなグルーブを



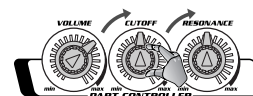
重くディープなグルーブを生み出すテクニックだ。ドラム&ベースの重低音を強調したヘヴィなサウンドを作り出そう。

パートセクターで全パートを選び、パートコントローラーの CUTOFF と RESONANCE をそれぞれ min に設定する。高音がグツと奥に引っ込んで、低音が前面に出たサウンドになったろう。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、フィルター面白い効果が得られるぞ。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。

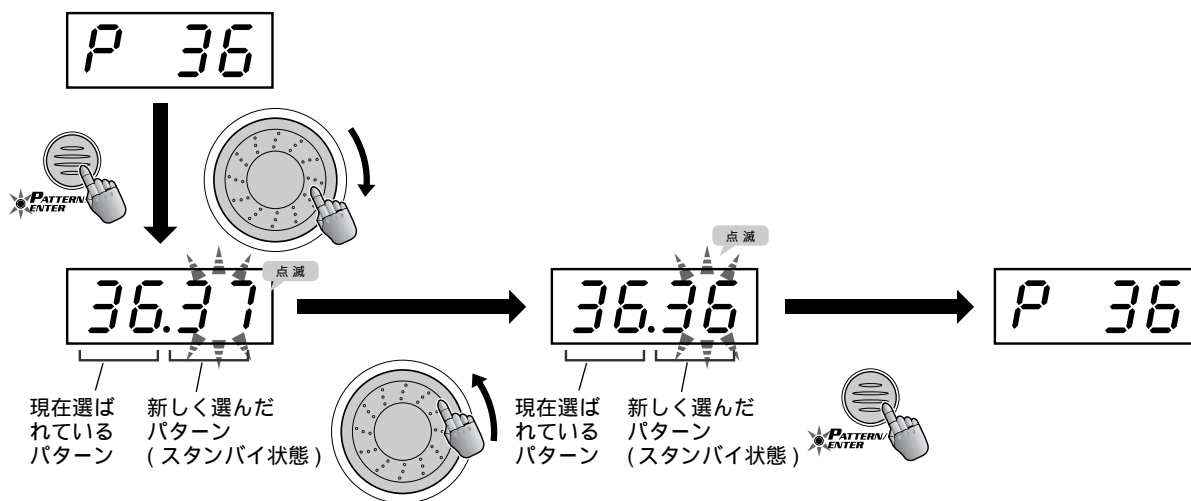


Tip 70 リセットの簡単な方法



パートコントローラーの各ノブ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/ENTER ボタンを押すと、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。データダイヤルを回して次の番号 (+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/ENTER ボタンを押す。以上の操作で、今選んでいるパターンを選び直すことができる。パートコントローラー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 71 キーボードのボイスにピッチベンドをかける



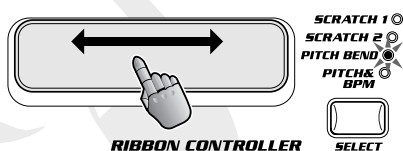
キーボードのボイスにシンセリードを選んで、ピッチベンドを使ってみよう。ピッチベンドとは、ピッチ (音程) を連続的に上下するテクニックだ。

このテクニックは、リボンコントローラーで行う。[SELECT] ボタンを押して、リボンコントローラーの機能に PITCH BEND を選ぶ。

ボイスにはシンセリード (No. 037 ~ 043) を選ぶ (Tip 16)。もちろんどのボイスでもピッチベンドは使える (試してみよう) が、シンセリードで使うのが一番効果的だしニュアンスを表現しやすい。

ピッチベンドの変化幅は ± 2 半音、つまり元の音の上下 1 音ずつだ。リボンコントローラーから指を離すと、ピッチは元 (0) に戻る。

ピッチベンドをヒューマンボイス (No. 123 ~ 171) やキミがサンプリングしたボイス (No. 203) でも試してみよう。ユニークなサウンドが得られるぞ。サンプリングの方法については、次の Tip 72 をご覧ください！



サンプリング

サンプリングは、今や音楽製作のための重要な手法のひとつになった。もちろん DJX-II にもサンプリング機能がある！

Tip 72 サンプリングしよう！



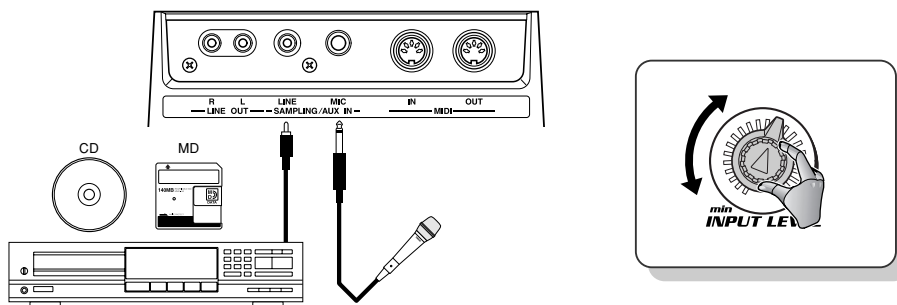
DJX-II では CD や MD、マイクからのキミの声、どんなソースでもサンプリングし、編集 / 再生することができる。操作は簡単だ、まずサンプリングしてみよう。

1. ソースを用意する

CD プレーヤー、MD プレーヤー、カセットデッキなどを DJX-II リアパネルの LINE 端子に接続しよう。マイクから音を拾う場合は MIC 端子にマイクを接続しよう。

！ ・ MIC 端子には、ラインレベルの機械 (CD プレーヤー、カセットデッキ、電子楽器など) を絶対に接続しないでください。DJX-II 本体や DJX-II のサンプリング機能の損傷の恐れがあります。

ソースを再生し、信号レベルを調整しよう。ソース側にボリュームおよび DJX-II の INPUT LEVEL ノブを使って、歪まない範囲でできるだけ高いレベルに設定するのがコツだ。

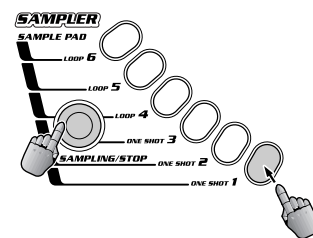


ヒント：ソースの信号レベル調整をする際、録ったサンプルを使いたい DJX-II のパターンと一緒に鳴らそう。そして MASTER VOLUME で全体の音量を調整する。これで実際にサンプルをパターンと同時に使うときの音量バランスも調整できる。

2. サンプリング・スタンバイ

ソースの再生を止め、[SAMPLING/STOP] ボタンを押しながら SAMPLE PAD [1] ~ [6] のどれか 1 つのボタン (そのボタンにサンプリングされる) を押す。これでスタンバイ OK。

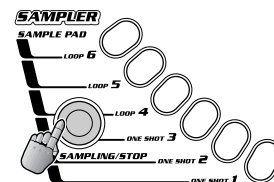
[SAMPLING/STOP] ボタンを押している間、ディスプレイには入力レベルが表示される。また、SAMPLE PAD [1] ~ [6] ボタンを押してスタンバイ OK になると、ディスプレイには "SRMP" と点滅表示される。サンプリング・スタートすると "SRMP" は点灯表示に変わる。



3. サンプリング・スタート / ストップ

ソースを再生 (またはマイクに向かって歌う) すると、サンプリングが自動的にスタートするぞ。サンプリングの最大時間は 1 パッドでは 3 秒、全パッドの合計では 6 秒だ。

サンプリングを止める (3 秒以内の場合) 場合は、[SAMPLING/STOP] ボタンを押す。

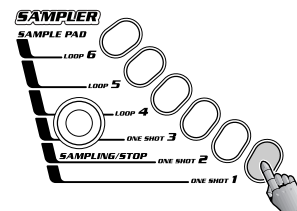


4. サンプルを聴いてみよう

サンプリングしたボタン (SAMPLE PAD [1] ~ [6]) を押すと、録ったサンプルが再生される。

DJX-II には 6 つまでサンプルを録っておくことができる。

！ ・ パネルボタンを同時に 3 つ以上押さないでください！
たとえば SAMPLE PAD ボタンを同時に 3 つ押して、3 つのサンプルを一緒に鳴らそうなんてことはしないでください。DJX-II が正常に動作しないことがあります。

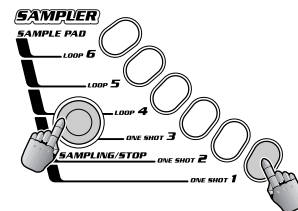


Tip 73 サンプルを消すには



録ったサンプルを消したい時は、[SAMPLING/STOP] ボタンを押しながら、消したいサンプルの入った SAMPLE PAD ボタンを 3 秒以上押さえていれば OK。そこに録ったサンプルは全部消える。

ただし、サンプルをキーボードのボイスとして使っている場合 (Tip 75)、その選ばれているサンプルを消すことはできない。



Tip 74 ループとワンショット



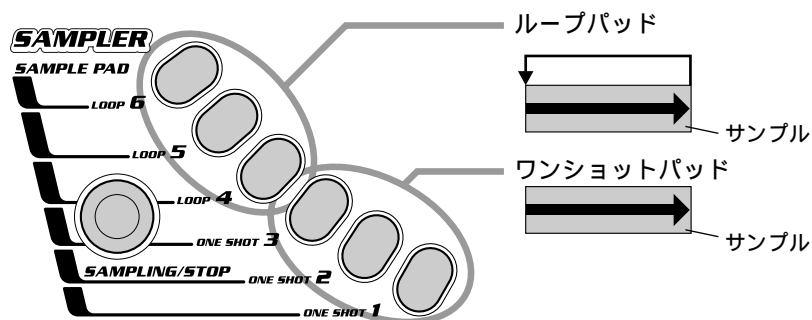
DJX-II のサンプルパッドには、『ワンショット』と『ループ』の 2 種類がある。

ワンショットパッド (ONE SHOT 1 ~ 3) に録ったサンプルは、パッドを押したとき 1 回再生して停止する。

ループパッド (LOOP 4 ~ 6) に録ったサンプルは、パッドを押すとサンプルを繰り返し再生し、もう一度そのパッドを押すまで止まらない。

ワンショットパッドは、効果音やクラッシュシンパルのショット、オーケストラヒットなどの、ループさせないサンプル用のパッド。

ループパッドは、ドラムやパーカッションのリズムパターンや、楽器の短いフレーズなどのサンプルを、リピート (ループ) させて鳴らすためのパッド。また、ループを使って、持続音を好きなだけ鳴らし続けることもできるぞ！





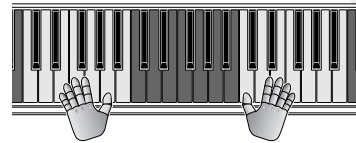
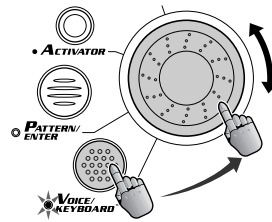
75 キーボードのボイスとしてサンプルを使う



サンプリングした音を使って、キーボードで演奏してみよう。
 サンプルの再生スピードを下げピッチを下げたり、逆にスピードを上げてピッチを上げたり、サンプル音を重ねてコード（和音）を鳴らすこともできる。また、フレーズサンプルをスピードを速くして再生したり、サンプルのアタマの部分だけを繰り返して鳴らすこともできる。

キーボードのボイスとしてサンプルを使うことで、以上のようなこと（もっといろいろ）ができる。操作は簡単、[VOICE/KEYBOARD] ボタンを押してデータダイアルで No. 203 のボイスを選べばいい。

同じサンプルを使っても、サンプルパッドでは元のピッチでしか鳴らせないが、キーボードのボイスとして使えばピッチも再生スピードも、鍵盤操作だけで自由にコントロールできる。さあ、自分のサンプリングした音を使って試してみよう！



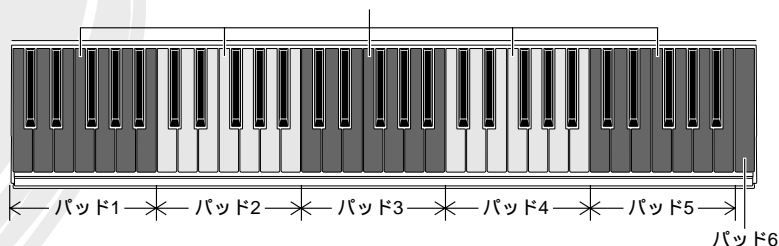
サンプルの鍵盤への配置

6 つあるサンプル（パッド）のそれぞれのサンプルは、次のルールで鍵盤に配置される。

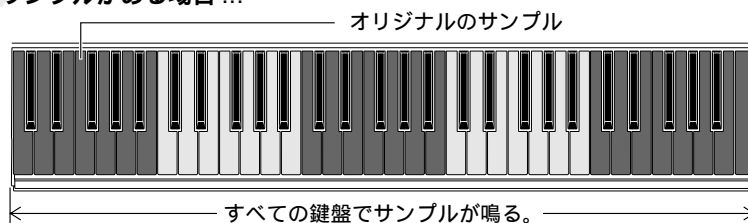
- ・オリジナルのサンプルは、F（ファ）の鍵盤に割り当てられる。それより低い音の鍵盤を押すと低いピッチで、高い音の鍵盤を押すと高いピッチで再生される。
- ・6 つのパッドすべてにサンプルが入っている場合、低音側の鍵盤から 1 オクターブ分（鍵盤 12 本）を 1 ブロックとして、パッド 1～5 の順でブロックごとにサンプルが割り当てられる。パッド 6 のサンプルは、鍵盤右端の C（ド）1 本に割り当てられる。
- ・サンプルが 1 つしかない場合は、全鍵盤にサンプルが割り当てられる。
- ・サンプルが 2～5 個の場合（いくつかのサンプルを消した場合など）は、サンプルが 6 個ある場合の配置を基本に、抜けているパッドの鍵盤ブロックが隣のブロックに使われる。
- ・サンプル再生時、キーシフターの設定も有効となる。サンプルの再生ピッチを変えたり、鍵盤への割り当て位置を移動したりできる。たとえば、キーシフターの設定を“+1”に設定している場合、どのサンプルもキーシフターを設定していない（設定“0”）ときよりも半音分ピッチが高く再生される。よってオリジナルのサンプルは、F（ファ）ではなく E（ミ）の鍵盤を押したときに鳴る。

- ・ 6 つのパッドすべてにサンプルがある場合 ...

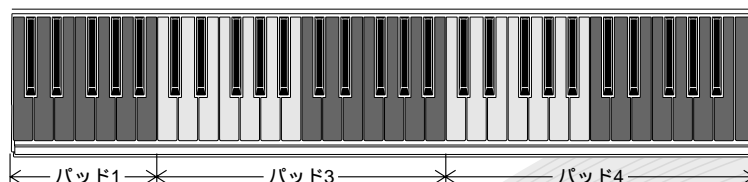
オリジナルのサンプルは F（ファ）の鍵盤に割り当てられる



- ・ 1 つのパッドだけにサンプルがある場合 ...



- ・ 2～5 つのパッドにサンプルがある場合 ...



パフォーマンスレコーダー

ここまでで、ずいぶんたくさんのテクニックを紹介してきた。キミもかなりの腕前になって、個性タップリのDJプレイができるようになってきていることだろう。そろそろパフォーマンスレコーダーを紹介してもいいころだ。



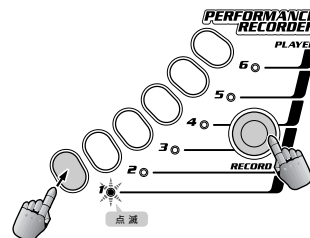
76 キミのパフォーマンスを録音しよう



パフォーマンスプレイヤーは、キミがDJX-IIを使って行ったパフォーマンスをすべて録音する機能だ。録音といってもサウンド自体を録音するわけじゃなくて、DJX-IIの各ボタンやノブ、鍵盤などの操作や設定をすべて記録する機能だ。ボタンひとつで最大6つのパフォーマンスを再生できる。

1. レコーディング・スタンバイ

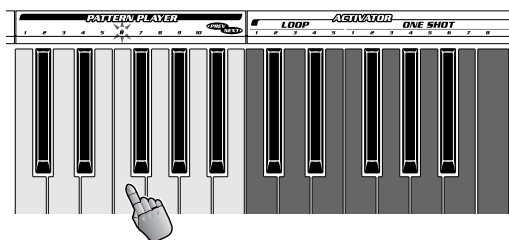
[RECORD] ボタンを押しながら PERFORMANCE RECORDER [1] ~ [6] のどれか1つのボタン(そのボタンに録音される)を押す。これでスタンバイOK。



2. レコーディング・スタート

パフォーマンスを開始(下の操作のどれか)すると、レコーディングが自動的にスタートする。

- ・パターン / アクティベーターのスタート
- ・サンプルパッドのON
- ・リボンコントローラーのスクラッチ (SCRATCH 1/2)
- ・[BPM/TAP] ボタンの4回のタッピング (Tip 79)

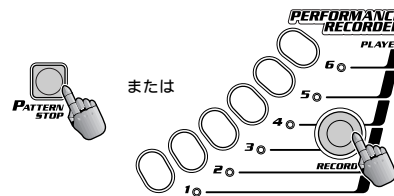


3. レコーディング・ストップ

レコーディングを止めるには、[PATTERN STOP] ボタンまたは [RECORD] ボタンを押す。

パフォーマンスレコーダーは次のパフォーマンスを記録する。

- ・モード (パターン / キーボード)
- ・鍵盤操作 (キーボードモード)
- ・ボイス番号
- ・パターンプレイヤーのセッティングと操作 (パターンモード)
- ・パターン番号
- ・BPM ([BPM/TAP] ボタンの操作)
- ・キーシフターの操作 (パターンモード)
- ・アクティベーターのセッティングと操作 (パターンモード)
- ・ライブエフェクターのセッティングと操作



- ・サンプルパッドのセッティングと操作
- ・リボンコントローラーのセッティングと操作
- ・パートコントローラーのセッティングと操作

DJX-IIを外部同期 (Sync) に設定していた場合 (Tip 97)、パフォーマンスレコーダーにはBPM情報は録音されない。よって、そのパフォーマンスを再生したときのBPMは、そのときDJX-IIに設定されているBPMによって決まる。

ヒント

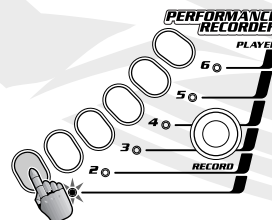
- ・パフォーマンスレコーダーに録音される『ストップ』の情報は、実際の操作の、次のダウンビートの位置に自動的に調整されます。つまりダウンビート間でパターンをストップしても、後ろ側のダウンビートの位置に記録されるわけです。これは、パフォーマンスの再生時に、最後の音をきちんと鳴らすための機能です。よって、ストップ操作は必ず次のダウンビートの手前で行うこと。次のダウンビートにかかると、その次のダウンビートの位置に移動してしまいます。
- ・パフォーマンスレコーダーには、最大で2500イベント(6つのパッドの合計)が録音できます。このイベントとは、操作情報の単位で、ボタンや鍵盤のON/OFF情報は1操作=1イベントですが、ノブやリボンコントローラーの操作は1操作で数十のイベントが発生します。

4. 録音したパフォーマンスを再生してみよう

録音したボタン (PERFORMANCE RECORDER [1] ~ [6]) を押すと、録音したパフォーマンスが再生される。[PATTERN STOP] ボタンを押すまで、パフォーマンスは繰り返し再生される。

DJX-IIには6つまでパフォーマンスを録音することができる。

パフォーマンスを再生中にそのパフォーマンスのボタンをもう一度押すと、パフォーマンスは再び頭から再生される。また、パフォーマンスを再生中に別のパフォーマンスのボタンを押すと、再生中のパフォーマンスは中断され新しく押されたボタンのパフォーマンスが頭から再生される。



もちろん、パフォーマンスをすべて録音することもできるが、いくつかの小節ブロックに分けて録音するのも手だ。ボタンを押す順番を自由に変えて再生すればアレンジをいろいろ楽しめる。他にもたくさんのアイデアがあるはずだ。

Tip 77 録音したパフォーマンスとジャムろう



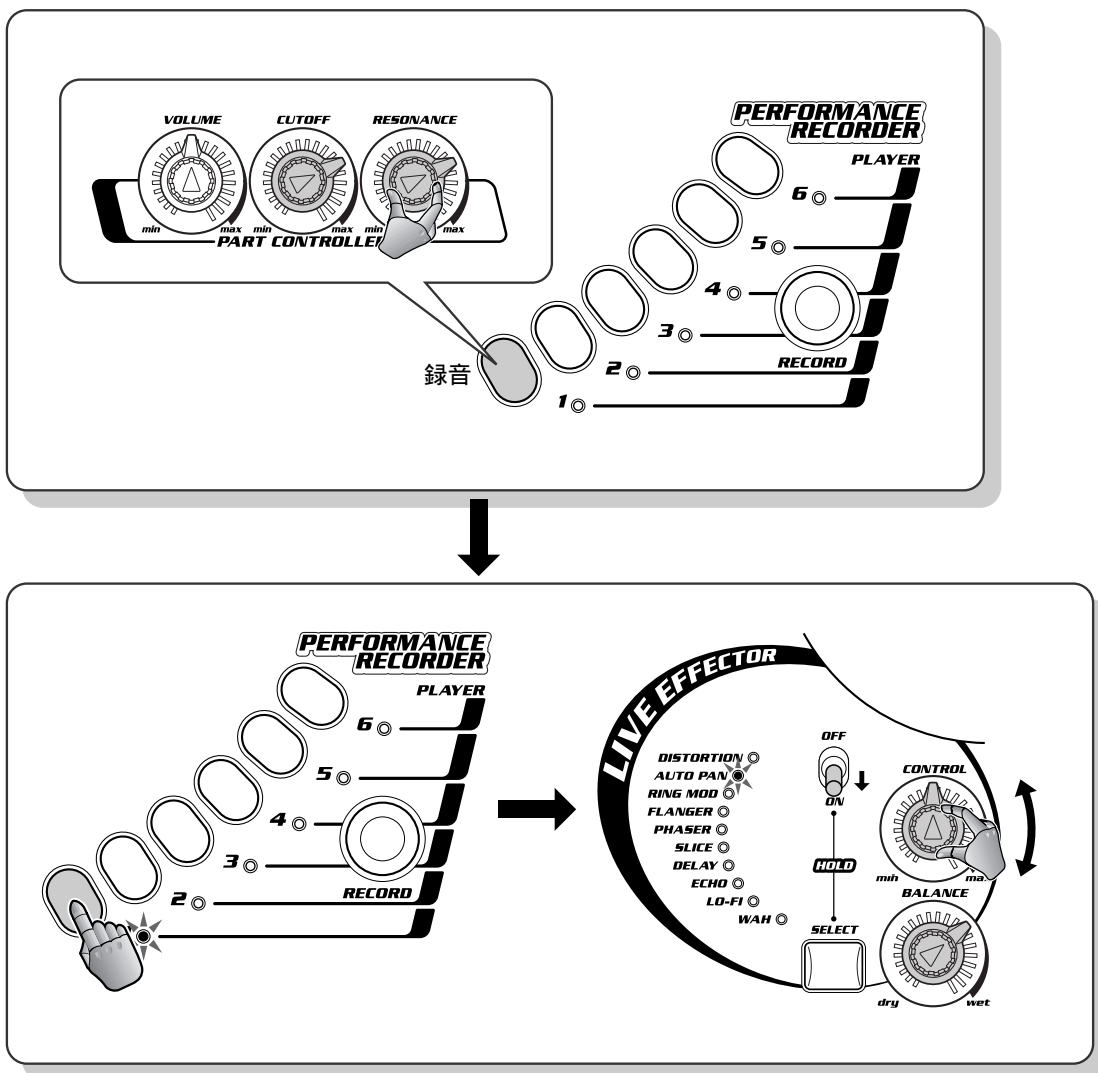
もう一人のキミ (いやそれ以上) と一緒にパフォーマンスしようじゃないか。

録音したパフォーマンスにベーシックな部分を演奏させておいて、キミはアクティベーターをコントロールするか？それともパートミキサーでアレンジを変えるか？パートコントローラーやライブエフェクターでサウンドをいじることできるぞ。

DJX-II 一台で、DJ 軍団を率いるようなサウンドアレンジができるじゃないか。

たとえば、パターンとバリエーションを切り替えながら、カットオフとレゾナンスを調整し、ライブエフェクターもいじるなんてことも、キミ一人でできる。キミのアイデアでもっといろいろ使い方ができる。ライブでも、キミ一人ですべてやりたいことができちゃうぞ！

さらに、キミがパフォーマンスプレイヤーに録音していた内容 (たとえばカットオフとレゾナンスを調整してパターンを再生する) を再生しながら、それにライブエフェクターを好きなように調整してかけることだってできる。



NOTE :

録音したパフォーマンスを消すには、**RECORD** ボタンを押しながら消したい Performance Recorder のボタンを 3 秒以上押してください。

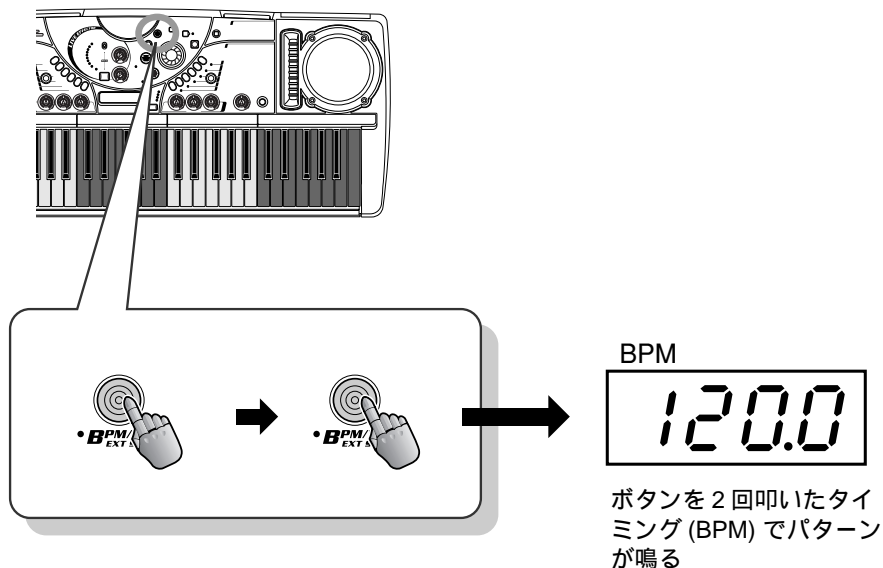
BPM とタップ (応用操作)



78 ビートを DJX-II 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。



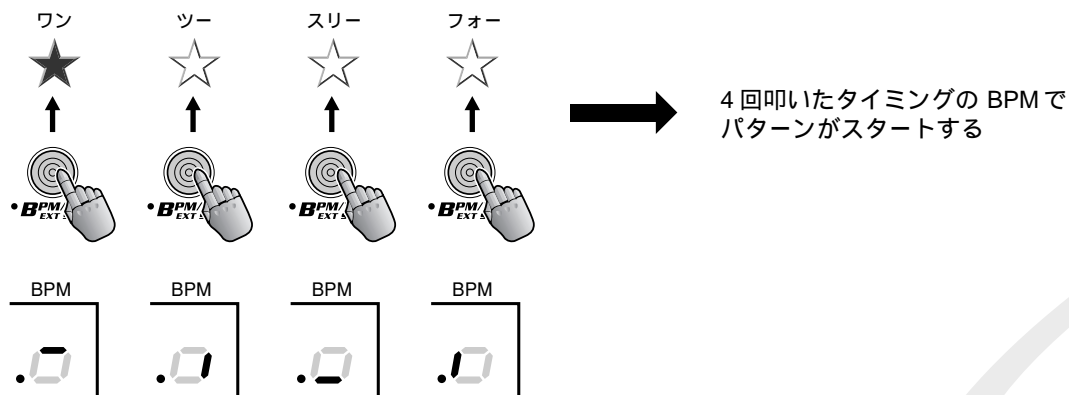
79 [BPM/TAP] でカウントしてスタート



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。

NOTE : パターンナンバー 42 は 2/4 拍子のパターンなので、[BPM/TAP] ボタンを 2 回叩くだけでスタートします。



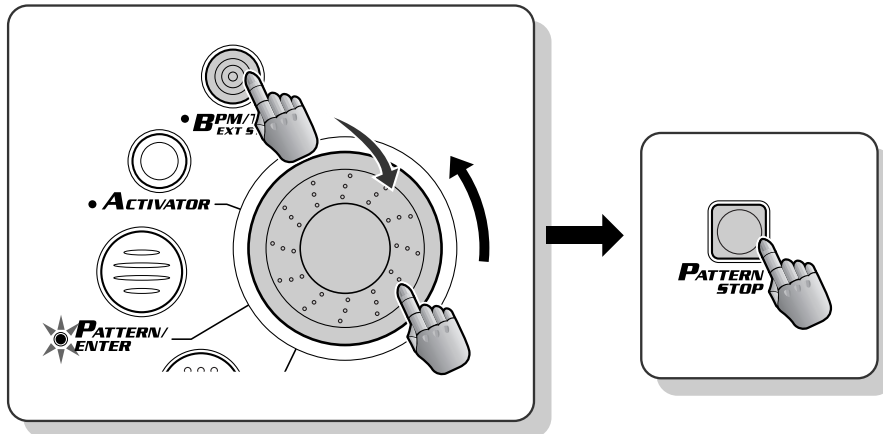
Tip 80 ピッチを変えずに BPM を落とす



Tip 42 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、パターンを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、ディスプレイに BPM を表示 ([BPM/TAP] ボタンを押す) させ、データダイヤルをゆっくりと回して 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 STOP] ボタンを押してパターンをストップする。



Tip 81 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 のディスプレイに BPM が表示される (このとき、DJX-II 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)。



120.0

外部機器との接続

DJX-II と外部機器との接続について説明しよう。

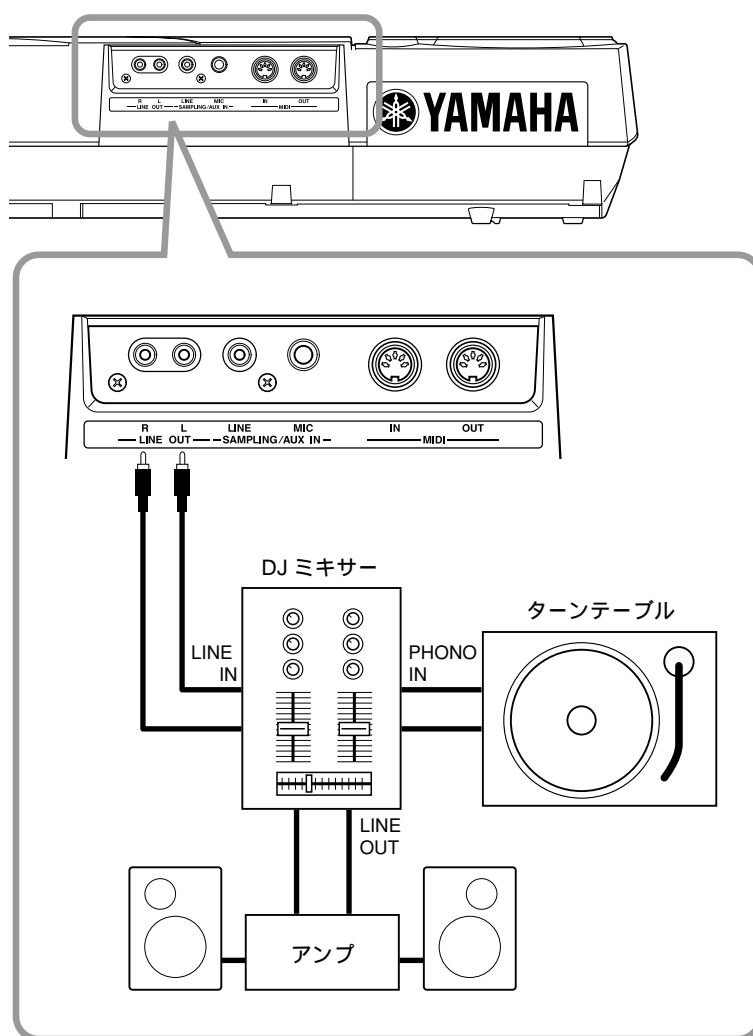


82 DJ 装置を接続しよう



DJX-II 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 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 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！

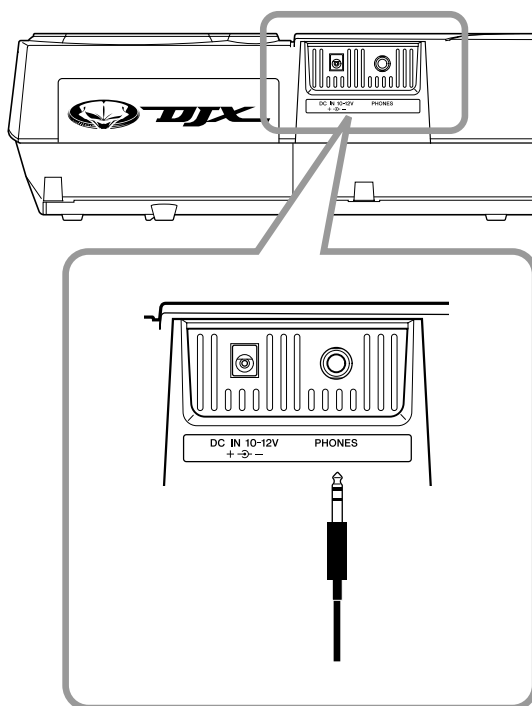


83 DJX-II のスピーカーをミュートするには



DJX-II 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 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 端子にフォーンプラグを挿し込めばいい。DJX-II 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 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。



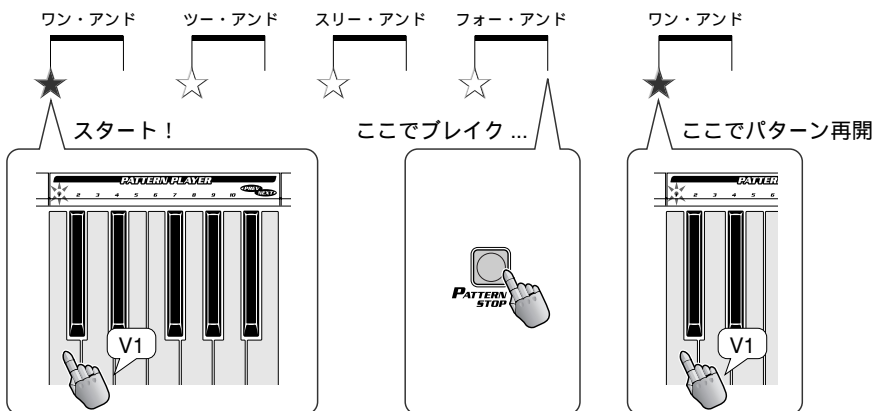
DJ パフォーマンス：マスタークラス

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！

Tip 84 フィルインの例：3



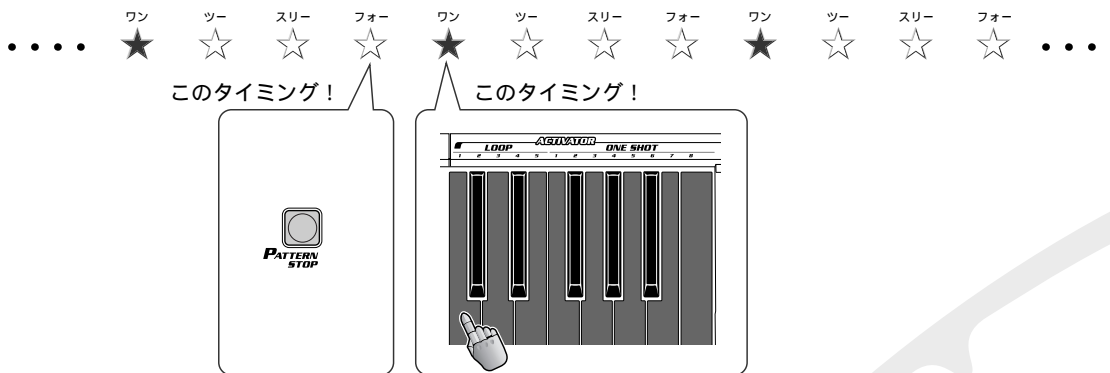
パターンを途中でブレイクして、またリズムカルにパターンを続けるテクニックだ。
まず、P 14 を選んで V 1 でスタートする。下のイラストの位置で [PATTERN STOP] ボタンを押してブレイク (パターンストップ) し、次の小節のアタマで V 1 の鍵盤を押してパターンを再び鳴らす。パフォーマンスレコーダーに録音する場合なんかは、BPM を落としてやるとブレイクやブレイクから戻るポイントが分かりやすいぞ。



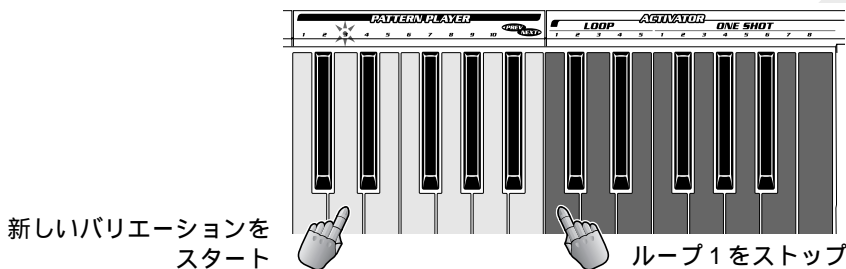
Tip 85 ブレイク後にビートチェンジする



パターンを途中でブレイクして、別のリズム (ビート) に切り替えるテクニックだ。
まず、P 16 と A 02 を選んで V 1 でスタートする。パターンをしばらく鳴らした後、下のイラストの位置 (次の小節のアタマのダウンビートの手前) で [PATTERN STOP] ボタンを押してブレイク (パターンストップ) し、すぐに次の小節のアタマで LOOP 1 の鍵盤を押す。タイミングよくできれば、一瞬のブレイクの後で別のループに差し替えることができる。そう、2 台のターンテーブルを切り替えたときのように。



アクティベーターのループからパターンに戻すには、小節のアタマで V 2 と LOOP 1 の鍵盤を同時に押せばいい。



Tip 86 ドラムパターンの差し替え

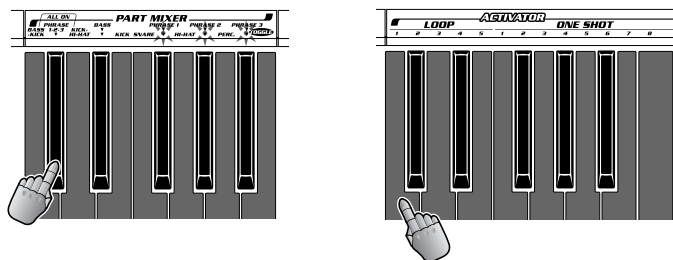


パターンを鳴らし続けている状態で、ドラムパターンだけを差し替えるというテクニックを紹介しよう。これは、流れを維持しながらビートだけを切り替えていくという、プロの高度なワザだ。

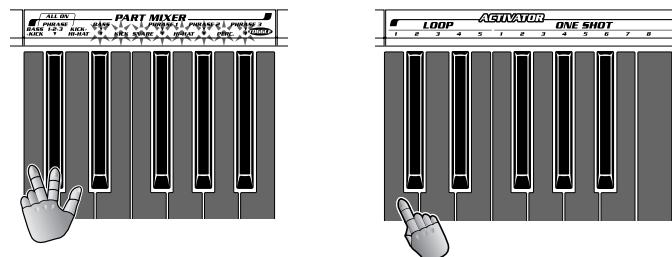
まず、P 17 と A 02 を選んで V 8 でスタートする。

パターンをしばらく鳴らした後、小節のアタマのダウンビートの位置で、パートミキサーの [PHRASE1+2+3] ボタンと LOOP 1 の鍵盤を同時に押す。パターンで鳴っていたドラムの音が消え、代わりにアクティベーターのループが鳴りだしただろう。

またこの 2 つのドラムを元に戻す (差し替える) には、小節のアタマのダウンビートの位置で、パートミキサーの [BASS+KICK]、[PHRASE1+2+3]、[KICK+HI-HAT] の 3 つのボタンと LOOP 1 の鍵盤を同時に押せばいい。



パターンのフレーズ 1 ~ 3+ アクティベーターのドラムループ



パターンの全パート

アクティベーターのドラムループをストップ

Tip 87 ディレイでエンディング - ンゲ - ンゲ - ンゲ



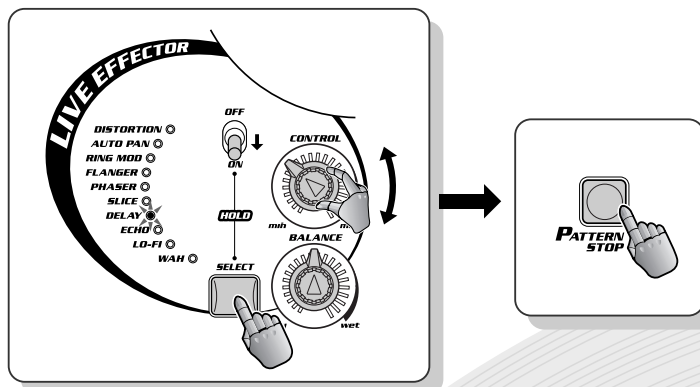
これもプロがよく使うテクニックだ。

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！



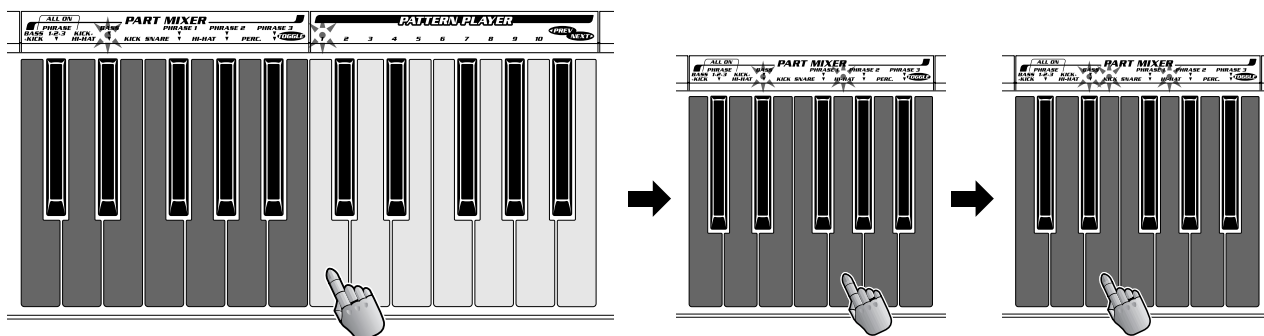


88 トリッキーなイントロの例



パターン、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。

P 18 を選んで、パートミキサーでベースだけを鳴らすようにセットし、V 1 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。次にハイハットパートを追加してリズムを取ってみよう。続いてキックパートも追加したら 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。



89 イントロからメインへのツナギのテクニック

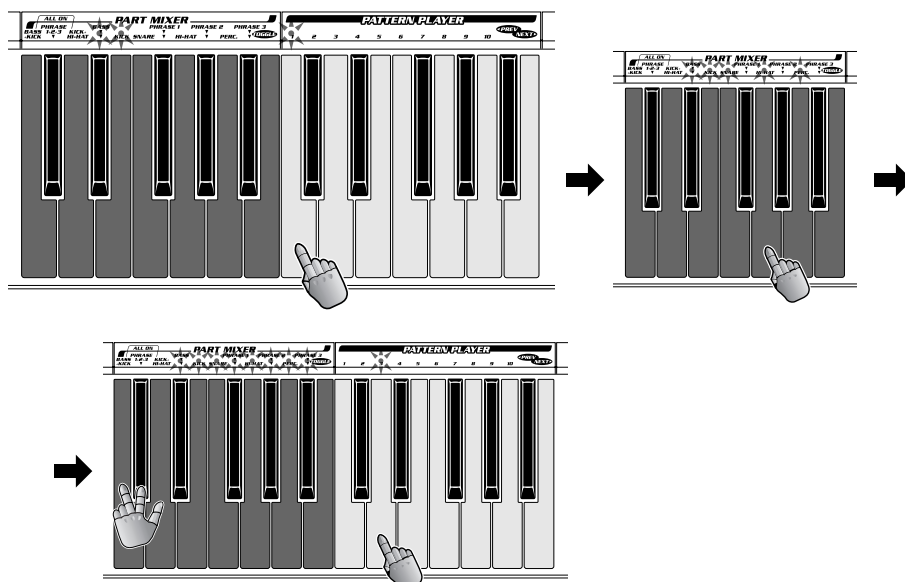


Tip 64 で、1 パートずつ増やしていくイントロを紹介したのを覚えているかな?ここではそのテクニックのさらに高度なやつを紹介しよう。

P 20 を選んで、パートミキサーでベースとキックだけを鳴らすようにセット (BASS+KICK 鍵盤) し、V 1 でスタートする。

ベース + キックを 4 小節聴いたら、スネア、ハイハット、パーカッションを同時に追加 (SNARE、HI-HAT、PERC. の各鍵盤) しよう。その状態でもう 4 小節分盛り上げておいて、次の小節のアタマで 3 つのコンピネーションキー全部と V 3 の鍵盤を同時に押す。

V 1 のイントロから、V 3 の全パートが鳴ったメイン部分へスムーズに移動できたらさう。



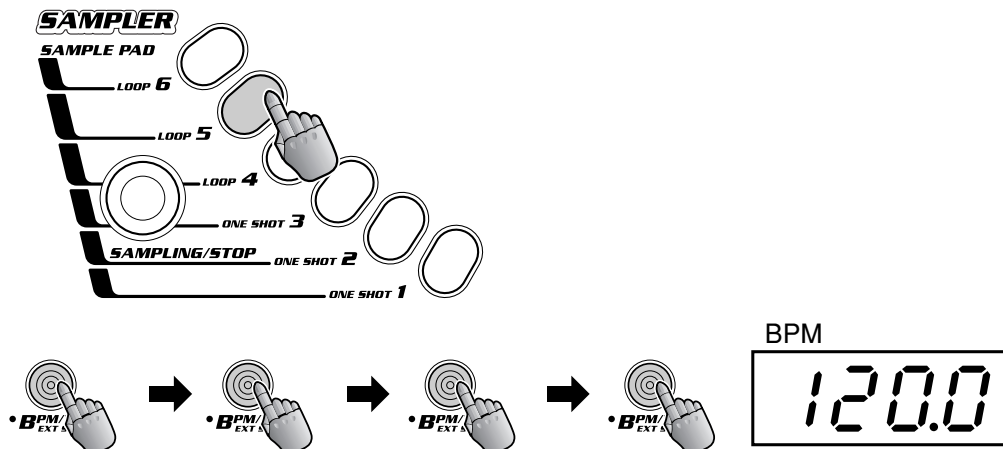


90 オリジナルサンプルにパターンを同期させよう



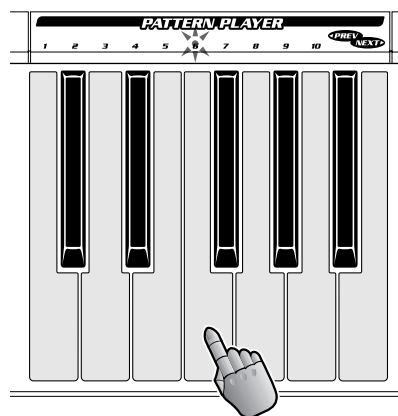
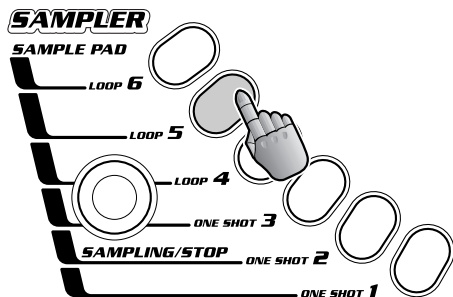
DJX-II のサンプラーボタンには、もうお気に入りのサンプルが入っているかな？入っているなら、パターンでも使いたくてウズウズしているだろうね。よし、お待たせ、サンプルループをパターンに同期させて使う方法を紹介しよう。

まず、ループサンプルが入っているサンプルパッドを押して、ビートをよく聴こう。そのビートに合わせて [BPM/TAP] ボタンを 4 回叩こう。



今叩いたビートの BPM で、パターンが自動的にスタートする。ループサンプルとパターンが同期して鳴っているだろう。

もしも同期がずれていたらなら、データダイアルで BPM を調整し、サンプルループのアタマでパターンをリスタートさせよう。また、パターンに合わせてループを 4 小節ごと（もしくはランダムに）に鳴らしたい場合も、サンプルループのスタート位置（パッドを押す位置）はパターンのアタマ。忘れずに。





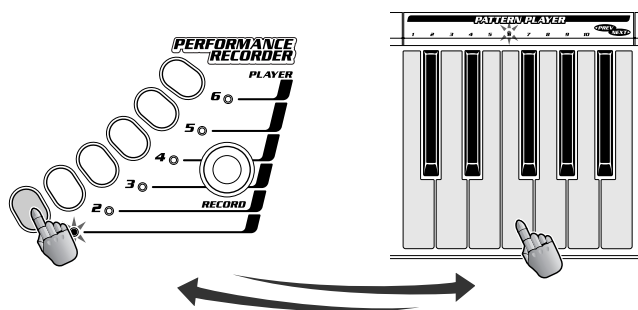
91 パターンとパフォーマンスレコーダーのデータを切り替えて使う



パフォーマンスレコーダーのデータとパターンは、ワンアクションで切り替えて使うことができる。2つを組み合わせることで、それぞれを単独で使うときよりも何倍もアレンジの幅が広がるぞ！パターンを鳴らしている状態で、パフォーマンスレコーダーのパッドどれかひとつを押すと、簡単にそのパッドのパフォーマンスに切り替わる。また、パッドのパフォーマンスを鳴らしている状態でパターンプレイヤーの鍵盤を押せば、そのパターンに切り替わる。

パターンやアクティベーターのようなオリジナルのパフォーマンスをパフォーマンスレコーダーに録音しておけば、オリジナルのパターンやアクティベーターを持つのと同じことになる。

ライブパフォーマンスの際、パターンやアクティベーターと同じように、それらを好きなタイミングで鳴らすことができる！

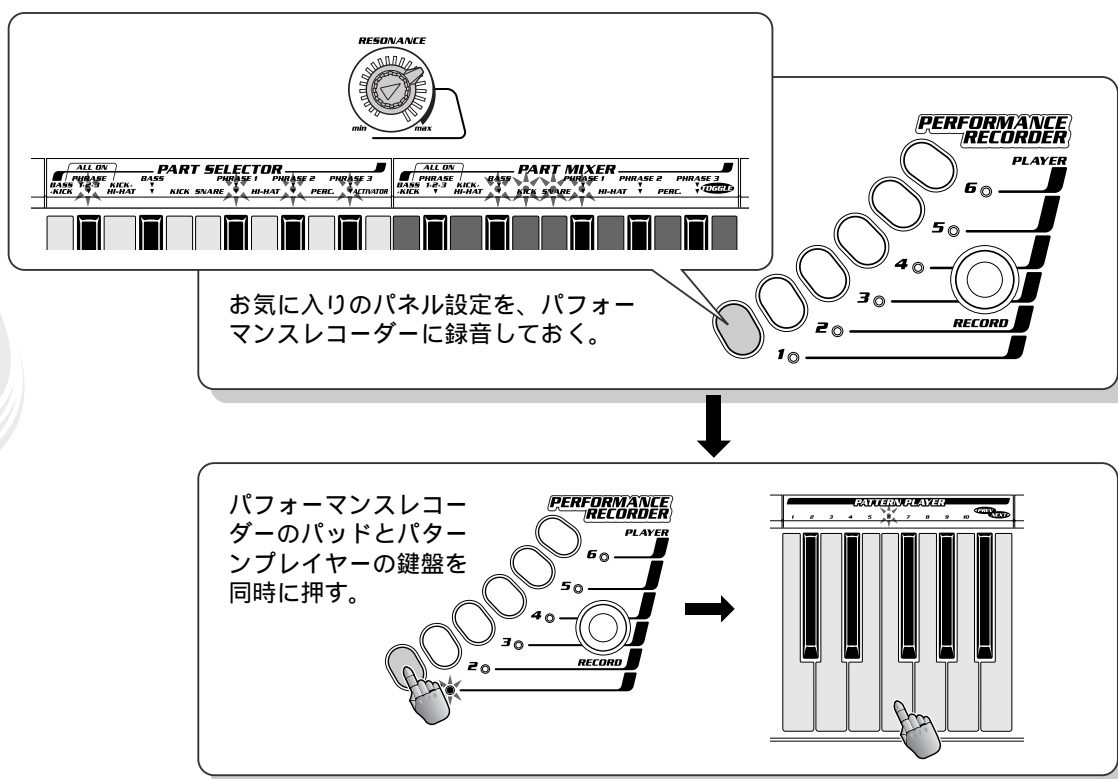


92 パフォーマンスレコーダーにパネル設定を録音する



パフォーマンスレコーダーには、パフォーマンスと同時に各ボタンやノブの設定も録音（記録）される。そこで、パフォーマンスレコーダーに DJX-II のパネル設定だけを録音しておけば、ライブパフォーマンスの途中でワンタッチでパネル設定を変えることができる。

パフォーマンスレコーダーのボタンには、パートコントローラーやアイソレーターのノブ設定、パートセクターで選んでいるパート、パートミキサーのミキシング設定などを録音しておくことができる。ライブの途中でこのパネル設定を使いたくなったら、パフォーマンスレコーダーのパッドとパターンプレイヤーの鍵盤を同時に押せばいい。



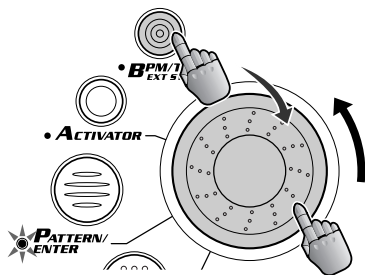
Tip 93 完全に同期させるには



DJX-II には、CD やレコードの入力信号から BPM をゲットしたり (次の Tip 94)、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 78) 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 やレコードの音) 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『データダイヤルで 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。



Tip 94 ソースの BPM を自動的に検出する

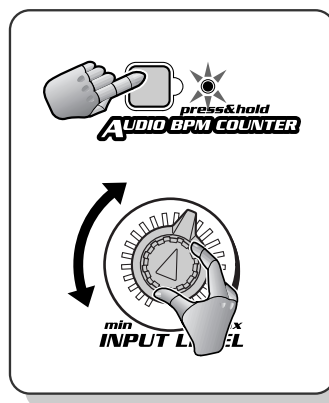
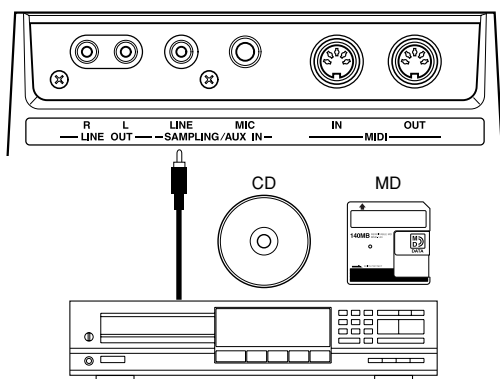


DJX-II には、LINE 端子に接続した CD やレコードなどのソースの入力信号を分析して、現在鳴っているパターンの BPM を自動的にソースの BPM に同期させる機能がある。

この機能を使うには、まず DJX-II の SAMPLING/AUX IN の LINE 端子に CD プレーヤーやターンテーブル&ミキサーを接続する。次にソースを再生し、[AUDIO BPM COUNTER] ボタンを押しながら INPUT LEVEL 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 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 78) 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、この機能がうまく動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 78 の [BPM/TAP] ボタン作戦でガンバってくれ!



Tip 95 トグルを使ってリズムをミュート

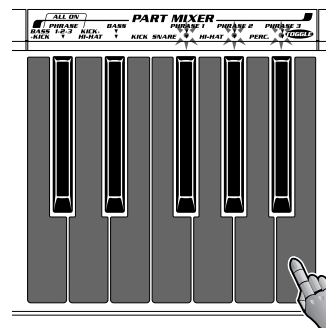


リズムのコントロールに関しては、ずいぶんたくさんのティップスをやってきた、ここでもっと高度なテクニックにもトライしてみよう。

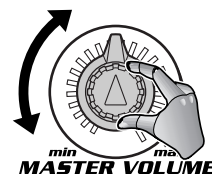
パートミキサーの TOGGLE 鍵盤をリズムカルに切り替えて、リズムパートだけをブレイクしてみよう。

まず、パートミキサーでフレーズ 1 ~ 3 だけを選んでパターンを鳴らそう、そして各ダウンビートのタイミングで TOGGLE 鍵盤を押す。どうだい、カッコイイけどなかなか難しいだろう。

TOGGLE 鍵盤のオン / オフのタイミングをもっと細かく (1/8 とか) して試してみよう。



小節の最後で単純に全部の音をミュートするだけなら、小節の最後のダウンビートで MASTER VOLUME ノブを左いっぱい回し、次の小節のアタマまでにまた元の位置に戻してやればいい。



Tip 96 外部機器との同期 (DJX-II がマスター)



DJX-II と MIDI 接続した外部機器 (DJX-II B やもう一台の DJX-II、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。

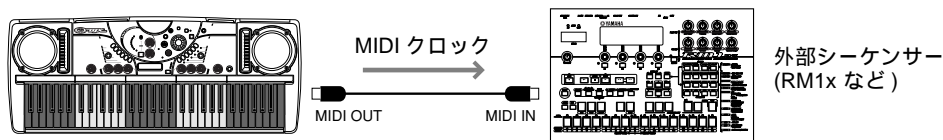
マスターとなるマシン (この場合は DJX-II) が発する同期信号 (MIDI クロック) に従って、外部機器 (マスターに対してスレーブと呼びます) も動作するので、2 台のマシンが完全に同じ BPM、グループで動くわけだ。これぞまさしくデジタルミュージックだからこそできるワザだ。2 台のターンテーブルを並べて、同期させて使うことを考えてみたまえ。

ここ Tip 96 では DJX-II をマスターとして使う場合の例を説明する。DJX-II をスレーブとして使う場合は、次の Tip 97 を見てくれ。両方試してみよう。

DJX-II をマスターとして同期させる場合は、DJX-II のパターンに合わせて、外部機器のシーケンス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-II と外部機器との接続

市販の MIDI ケーブルを使って、DJX-II 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-II を操作する

DJX-II 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-II 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。

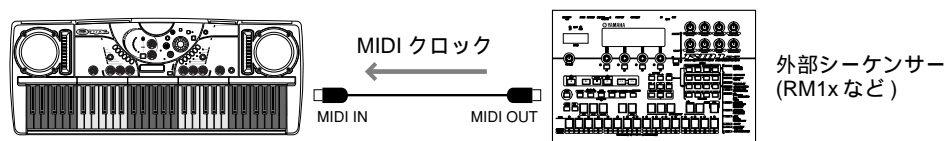
Tip 97 外部機器との同期 (DJX-II がスレーブ)



ここ Tip 97 では Tip 96 とは逆に、DJX-II 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-II のパターンをコントロールすることができる。

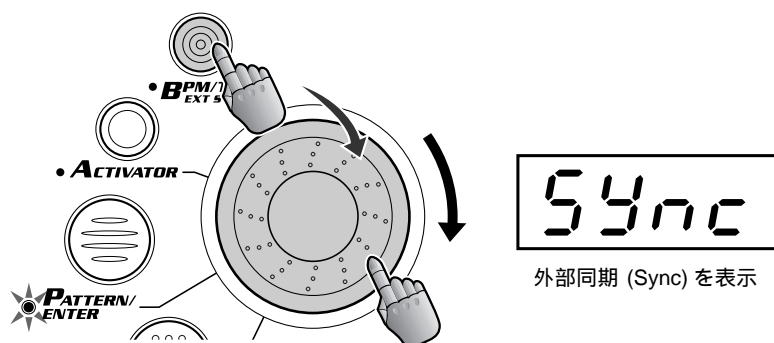
1. DJX-II と外部機器との接続

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



2. DJX-II を外部同期に設定する

[BPM/TAP] ボタンを押しながらデータダイヤルを右に回していき、BPM の最大値 280.0 を越えて “Sync” を表示させる。これで DJX-II 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-II 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-II 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-II の BPM も同じタイミングで同じように変わる。

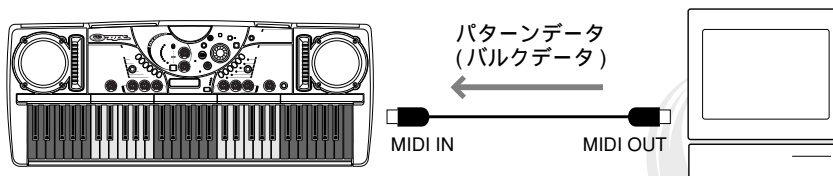


98 パターンをもっと手に入れるには？



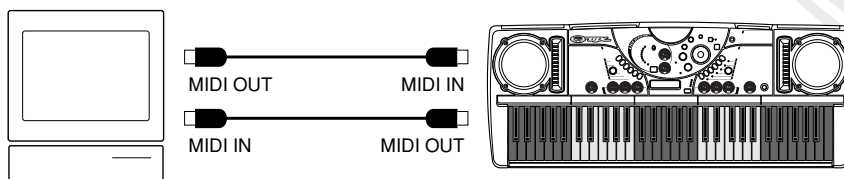
DJX-II の素晴らしいところは、その機能に際限がないということ！インターネットの DJX サイト (www.yamahadjx.com) にアクセスすれば、追加用パターンデータと Pattern Launcher(パターンデータ転送ソフトウェア)をダウンロードすることができる。それらを使って、DJX-II にパターンを追加することができる！

DJX-II 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 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。

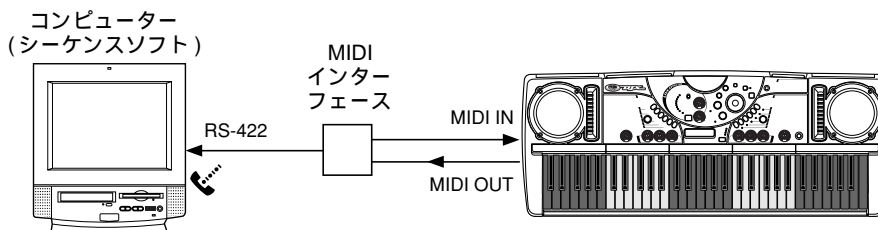


コンピューターとの接続

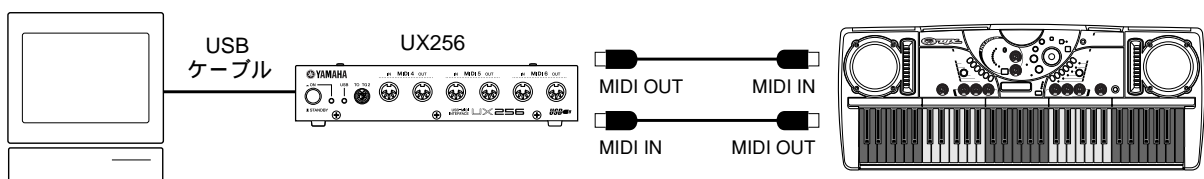
コンピューターに MIDI インターフェイスが内蔵されている場合
コンピューターの MIDI OUT 端子と DJX-II の MIDI IN 端子とを市販の MIDI ケーブルで接続する。



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 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。

Tip 99 MIDI バルクセンド機能を使う



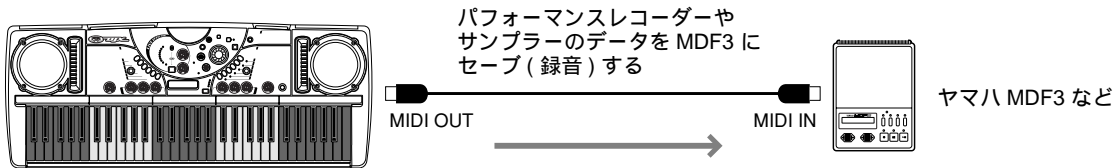
デジタルミュージック、デジタルマシンだからこそできる機能のひとつがこれだ！
 ヤマハ MIDI データファイラー MDF3 のような MIDI データを保存できる装置を使えば、DJX-II のパフォーマンスレコーダーやサンプラーに録音したデータを外部に保存しておくことができる。必要に応じて DJX-II にデータを戻すこともできる。パフォーマンスレコーダーやサンプラーのボタンの数やメモリーの制限に縛られることもない。

MIDI バルクセンド機能は、Macintosh または Windows 互換コンピューターから DJX-II へパターンデータを、(Pattern Launcher(パターンデータ転送ソフトウェア)を介して)、送り込む際にも使われる (Tip 98)。

バルクセンド

1. DJX-II とデータファイラーとの接続

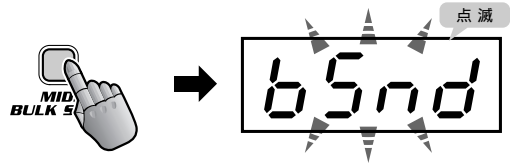
市販の MIDI ケーブルを使って、DJX-II の MIDI OUT 端子とデータファイラーの MIDI IN 端子を接続する。



DJX-II とデータファイラーを接続した後、データファイラー側でいくつか操作・設定することがあるはず。詳しくは、データファイラーの取扱説明書を参照のこと。

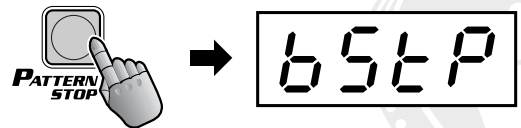
2. [MIDI BULK SEND] ボタンを押す

MIDI バルクセンドの確認表示 (bSnd が点滅) となる。



3. [MIDI BULK SEND] ボタンをもう一度押す

MIDI バルクセンドが実行され、DJX-II からデータファイラーにデータが送られる。



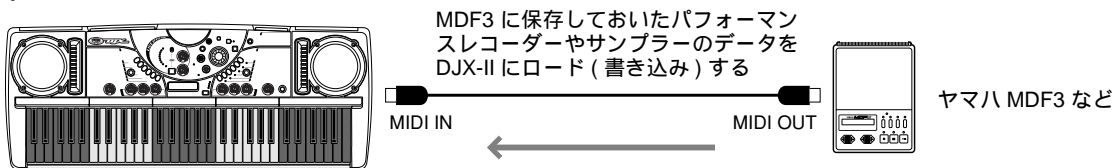
[PATTERN STOP] ボタンを押すと、MIDI バルクセンドを中断することができる。

バルクデータの受信

データファイラーなどに保存しておいた DJX-II のデータを、再び DJX-II 本体に戻す方法。

1. DJX-II とデータファイラーとの接続

市販の MIDI ケーブルを使って、DJX-II の MIDI IN 端子とデータファイラーの MIDI OUT 端子を接続する。



DJX-II とデータファイラーを接続したら、DJX-II のデータをセーブしておいたフロッピーディスクをデータファイラーにセットする。その他、データファイラーの取扱説明書を参照の上、必要な操作・設定をすること。

このとき DJX-II は、パフォーマンスレコーダーやサンプリング、MIDI バルクダンプなどの操作はしないこと。

2. データファイラーからデータを送る

データファイラーの取扱説明書を参照の上、データファイラー側から MIDI バルクセンドの操作をする。DJX-II は自動的にデータを受信し、それぞれのデータのメモリーにロード(書き込み)する。

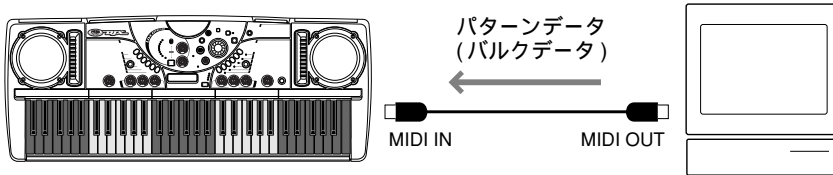


100 オリジナルパターンを作ろう!



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-II へ送り込もう。DJX-II には 5 パターン (最大 85 KB) まで書き込むことができる。

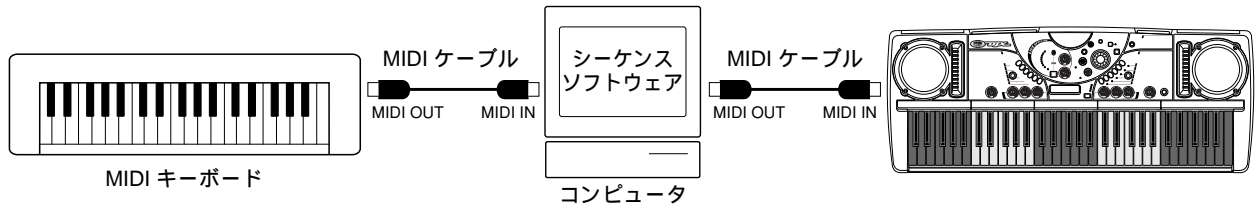


オリジナルパターンの作り方

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-II へ送り込む。

接続

以下のように、MIDI キーボード、DJX-II、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-II 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だ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 チャンネルに行うこと。(DJX-II 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 84 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・メタイイベント (音符以外の演奏情報)”を入れること。

NOTE: 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 : 1 4 479		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
2 1 000 : 3 4 479	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 ↓
4 1 000 : 4 4 479	2	バリエーション 2 1 小節パターン (256 小節以下)	
5 1 000 : 5 4 479	3	バリエーション 3 1 小節パターン (256 小節以下)	
6 1 000 : 7 4 479	4	バリエーション 4 2 小節パターン (256 小節以下)	
8 1 000 : 9 4 479	5	バリエーション 5 2 小節パターン (256 小節以下)	
10 1 000 : 11 4 479	6	バリエーション 6 2 小節パターン (256 小節以下)	
12 1 000 : 12 4 479	7	バリエーション 7 1 小節パターン (256 小節以下)	
13 1 000 : 13 4 479	8	バリエーション 8 1 小節パターン (256 小節以下)	
14 1 000 : 15 4 479	9	バリエーション 9 2 小節パターン (256 小節以下)	
16 1 000 : 17 4 479	10	バリエーション 10 2 小節パターン (256 小節以下)	

- 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。

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-II 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-II 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。

- アクティベーターのキット番号 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アクティベーターを使う場合は、キット番号 01 ~ 51 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 79) 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。

- 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が含む MIDI イベントを表わしている。リスト中で (-) 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 - 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 - 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 XG パラメーターチェンジ (エフェクト 1)	OK	
リバーブタイプ	OK	
コーラスタイプ	OK	

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-II から雑音が出る。	DJX-II 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-II 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-II 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。	
パフォーマンスレコーダーやサンプラーの録音内容が正しく再生されない。	
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。	
鍵盤を押さえても、選んだボイスが鳴らない。	パネルがパターンモード (14 ページ) になっていないか、確認してください。パターンモードの時の鍵盤は、従来の「鍵盤を弾く」というイメージとは違う機能になっています。ピアノのように鍵盤を弾きたい場合は、DJX-II をキーボードモード (27 ページ) にしてください。
キーボードモードで鍵盤演奏をしている時、同時に押さえた鍵盤の音で鳴らない音がある。また、パターンやアクティベーターの音が途中で途切れることがある。	DJX-II の最大同時発音数 (32) を越えています。鍵盤演奏、パターン、アクティベーターなど、すべての音は最大同時発音数の範囲内で正常に発音します。
キーボードモードで鍵盤を弾いても、パターンモードでパターンを鳴らそうと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 (70 ~ 72 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] 鍵盤を押してもパターンがスタートしない。	<ul style="list-style-type: none"> パネルがキーボードモード (22 ページ) になっていないか、確認してください。キーボードモードの時の鍵盤は、従来の「鍵盤を弾く」というイメージの機能になっており、パターンやアクティベーターをスタートさせることはできません。パターンやアクティベーターを鳴らしたい場合は、DJX-II をパターンモード (14 ページ) にしてください。 [BPM/TAP] ボタンを押して、設定値が「Sync」 (39 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-II 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-II のパターンもスタートします。DJX-II 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。
[ACTIVATOR] 鍵盤を押してもアクティベーターがスタートしない。	
パターンを鳴らしても特定のパートが鳴らない。	<ul style="list-style-type: none"> [PART MIXER](パートミキサー) の設定 (29 ページ) でミュート・オン (鳴らさない) になっていないか、確認してください。この場合は、ミュート・オンになっているパートをミュート・オフ (鳴らす) にすれば音は鳴ります。 PART CONTROLLER(パートコントローラー) のボリュームノブで各パートのボリュームを min(最少) にした可能性があります。この場合はパターンナンバーを変更することで元のボリュームに戻すことができます。(52 ページ)

現象	原因および解決方法
<p>サンプリングをスタートさせても録音ができない。</p> <p>パフォーマンスレコーダーで録音をスタートさせても、録音ができない。</p>	<p>ディスプレイに「Full」と表示された場合は、メモリー容量がいっぱいです。不要なデータを削除してからサンプリング/パフォーマンスの録音をしてください。</p>
<p>自分の思ったタイミングでサンプリングがスタートできない。</p>	<p>INPUT LEVEL(インプットレベル)ノブでの調節がうまくできていない可能性があります。インプットレベルが小さく設定してある場合サンプリングをスタートさせるためには、大きな音(音声)入力が必要です。インプットレベルが大きい場合は、小さな音(音声)入力です。この場合は、ちょっとした雑音でもサンプリングがスタートしてしまうので注意が必要です。</p>
<p>パターンやアクティベーター、サンプルの音が歪む。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・パターンやアクティベーターの音が歪むのは、ほとんどの場合、故障ではありません。DJX-IIに内蔵されているパターンやアクティベーター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PART CONTROLLER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。 ・サンプルした音が歪む場合は、サンプリング時のレベル設定が高すぎたことが考えられます。歪まないレベルでサンプリングし直してください。

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-II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、その中に異常なデータがあった場合に表示されます。異常なデータはクリアされます。
<i>Full</i>	内部メモリーがいっぱいになり、これ以上の録音ができなくなった場合に表示されます。また内部メモリーがいっぱいの状態で、サンプラーやパフォーマンスレコーダーで録音しようとする、この表示が出て自動的に録音はストップします。不要なデータを消去した上で、もう1度録音してください。
<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

仕様一覧

鍵盤

レギュラーサイズ： 61 鍵 (C1 ~ C6)

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

アクティベーター

プリセット： 52 ... 00 (AUTO 機能) 含む

バリエーション： 13 ... Loop : 5, One Shot : 8

音色

プリセット： 203 (180 音色 + 23 ドラムキット)

サンプリングボイス : 1

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

リバーブ： 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

リボンコントローラー： SCRATCH1, SCRATCH2,
PITCH BEND, PITCH&BPMパートコントローラーノブ： VOLUME, 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： INPUT VOLUME,
MASTER VOLUME

サンプラー

パッド数： 6 (Loop: 3, One Shot: 3)

性能： 22kHz/8bit

RAM 容量： 128KB、約 6 秒 (1 度にサンプリング
できるのは約 3 秒まで)

パフォーマンスレコーダー

パッド数： 6

RAM 容量： 18KB (すべてのパッドの合計が約
2500 イベントまで)

ディスプレイ

ディスプレイ： 7-seg. LED x 4 桁

鍵盤： LED x 27

パネル： LED x 23

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, Bulk Send

オーディオ

PHONES： 標準ジャック

LINE OUT(L, R)： RCA Pin

MIC IN： 標準ジャック

LINE 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： 12cm x 2、定格入力 8W

構造： エンクロージャー：
バスレフ、容量 4.5 liter x 2

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)

933 x 370 x 129

本体質量

6.7kg

同梱品

取扱説明書

保証書

愛用者カード

オプション

電源アダプター： PA-5C

仕様および外観は、改良のため、予告無く変更する場合があります。

ア行

アイソレーター Tip 24, 62
DJX-II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。

アクティベーター Tip 7 ~ 12, 34, 50, 68
DJX-IIのアクティベーターセクションには、効果的なフレーズやリズムが入っています。これらを、パターンブレイク部分やパターンに重ねて鳴らすことでパターンに変化を加えます。

[AUDIO BPM COUNTER] ボタン Tip 94
このボタンを押すことで、DJX-IIのLINE端子に接続した外部ソース (CD、MD、レコードなど) のBPMを自動的に検出し、DJX-II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 39, 40
『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いますが)、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

サンプラー Tip 72 ~ 75
サンプリングは、今や音楽製作において重要なテクニックのひとつになっています。
あらかじめ録音しておいた短いフレーズや効果音などを、鍵盤やパッドの操作により再生する。この一連の操作をサンプリングといい、その操作を行うための装置をサンプラーといいます。DJX-IIのサンプラーはCDやマイクからのソースを録音でき、ワンショット再生やループ再生させることができます。

スクラッチ Tip 41
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ではリボンコントローラーを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 78, 79, 81, 93
DJX-II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 27 ~ 38, 63 ~ 71, 86, 88, 89
DJX-II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。

パートミキサーを使って各パートを単独で鳴らしたり、いろいろな組み合わせで鳴らしたりできます。
パートセクターでエディットしたいパートを選び、パートコントローラーの各ノブをコントロールすることでサウンドを作り替えることができます。

パターン Tip 1 ~ 6, 45 ~ 50
DJX-II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 78, 79, 81, 93
DJX-II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。

バルクセンドTip 99
バルクセンドは、MIDI 機器間でデータをやり取りするための MIDI 機能のことです。ヤマハ MIDI データファイラー MDF3 のような MIDI データを保存できる装置を使えば、DJX-II のパフォーマンスレコーダーやサンプラーのデータを外部に保存しておくことができます。これは、パフォーマンスレコーダーやサンプラーのメモリーを増やしたのと同じように考えることもできます。

また、コンピューター (Mac、Windows) からパターンデータを (Pattern Launcher(パターンデータ転送ソフトウェア) を介して) DJX-II に書き込む際にも、バルクセンド機能が使われます。

BPM(テンポ)Tip 6, 43, 44, 78 ~ 81
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 36, 38, 69
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 では各パートの音作りのために、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、パートコントローラーセクションの [CUTOFF] と [RESONANCE] の 2 つのノブによりコントロールされます。

ボイスTip 25, 26
DJX-II では、キーボードモードにすると、鍵盤は通常の演奏用として機能します。鍵盤を弾いた時に鳴る楽器音、これをボイスといいます。ボイスは、同時には 1 つの楽器音でしか鳴りませんが、DJX-II には、ピアノ、オルガン、ギター、ストリングス、シンセサイザーなど、数多くのボイスが内蔵されています。

マ行

MIDI(ミディ)Tip 96 ~ 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、ほとんどの電子楽器が 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 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(もしくは DJX-IIIB) と MIDI 接続して、両者の BPM を完全に同期させて最盛させたり、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 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 13 ~ 23, 51 ~ 61
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 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 の扱うあらゆるサウンド - パターン、アクティベーター、サンプラー - に対して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 8, 12, 74
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 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キングのメロディなどで構成) として使われます。サンプリングには、ループとは反対の性格を持つワンショットという再生方法があります。

DJX-II のパターンはすべてループ再生されます。アクティベーターとサンプラーは、ともにループ再生用の鍵盤およびボタンを持っています。それらはパターンに同期して、リズムパターンを作り出します。

ワ行

ワンショット (ONE SHOT)Tip 8, 74
ワンショットとは、サンプルを再生したときに 1 回だけ再生され、停止するそのものをいいます。DJX-II では、アクティベーターとサンプラーに、それぞれワンショット用の鍵盤およびボタンを持っています。ワンショットには、効果音やクラッシュシンバルのショット、オーケストラヒットなど、または音声なら一声といったものをサンプリングします。

DJX-II のパターンはすべてループ再生されます。アクティベーターとサンプラーは、ともにループ再生用の鍵盤およびボタンを持っています。それらはパターンに同期して、リズムパターンを作り出します。サンプリングには、ワンショットとは反対の性格を持つループという再生方法があります。

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		Hard Trance
19	TRANCE TRAXX	Acid Trance
20		Euro Trance
21		Goa
22		Dream Trax
23		Eurobeat
24		Elektro Beat
25	ELEKTRO EMPIRE	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	GANGSTA	Mechanical
47		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	

アクティベーターリスト

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

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

ボイスリスト

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

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

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

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

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

ドラムキットリスト

Voice #				198	182	187	185	183	184	190		
Bank MSB#				127	127	127	127	127	127	126		
Bank LSB#				0	0	0	0	0	0	0		
Program #				0	10	11	12	13	14	0		
Keyboard	MIDI			Key off	Alternate assign	Standard Kit1	Analog Kit3	Break Kit	RhBox Kit	Analog Kit1D	Analog Kit2D	Electronic Kit2
Note#	Note	Note#	Note									
25	C#	0	13	C#	-1	3	Surdo Mute					
26	D	0	14	D	-1	3	Surdo Open					
27	D#	0	15	D#	-1		Hi-Q					
28	E	0	16	E	-1		Whip					
29	F	0	17	F	-1	4	Scratch H					
30	F#	0	18	F#	-1	4	Scratch L					
31	G	0	19	G	-1		Finger Snap					
32	G#	0	20	G#	-1		Click					
33	A	0	21	A	-1		Metronome Click					
34	A#	0	22	A#	-1		Metronome Bell					
35	B	0	23	B	-1		Seq Click L					
36	C	1	24	C	0		Seq Click H					
37	C#	1	25	C#	0		Brush Tap					
38	D	1	26	D	0	O	Brush Swirl					
39	D#	1	27	D#	0		Brush Slap					
40	E	1	28	E	0	O	Brush Swirl W/Attack			Reverse Cymbal		
41	F	1	29	F	0	O	Snare Roll					
42	F#	1	30	F#	0		Castanet			Hi Q		
43	G	1	31	G	0		Snare H Soft	SD T9 1	SD Break 1	SD RhBox 1	SD Elec H2	SD T9 Dist 1
44	G#	1	32	G#	0		Sticks					
45	A	1	33	A	0		Bass Drum L	BD Analog	BD Break 1	BD RhBox 1	BD Ana Dist 3	BD Analog
46	A#	1	34	A#	0		Open Rim Shot		SD Break 2	SD RhBox 2		
47	B	1	35	B	0		Bass Drum M	BD Jungle 4	BD Break 2	BD RhBox 2	BD Ana Dist 1	BD Jungle 4
48	C	2	36	C	1		Bass Drum H	BD T9 1	BD Break 3	BD RhBox 3	BD Ana Dist 2	BD T9 Dist 1
49	C#	2	37	C#	1		Side Stick	T9 Side Stick	Analog Side Stick 1	Analog Side Stick 1	T9 Side Stick	BD T8 2Long
50	D	2	38	D	1		Snare L	SD T9 4L	SD Break 3	SD RhBox 3	SD Ana Dist 1	SD T9 Dist 4L
51	D#	2	39	D#	1		Hand Clap					SD T8 1
52	E	2	40	E	1		Snare H Hard	SD T9 4H	SD Break 4	SD RhBox 4	SD Ana Dist 2	SD T9 Dist 4H
53	F	2	41	F	1		Floor Tom L	T9 Tom 1	Analog Tom 1	Hard Tom 1	Hard Tom 1	SD T8 4
54	F#	2	42	F#	1	1	Hi-Hat Closed	T9 HH 1 Closed1		RhBox HH Closed 1	Ana HH Clsd Dist 1	T9 HH 1 Clsd Dist 1
55	G	2	43	G	1		Floor Tom H	T9 Tom 2	Analog Tom 2	Hard Tom 2	Hard Tom 2	T8 Conga 1
56	G#	2	44	G#	1	1	Hi-Hat Pedal	T9 HH 1 Closed2		RhBox HH Closed 2	Ana HH Clsd Dist 2	T9 HH 1 Clsd Dist 2
57	A	2	45	A	1		Low Tom	T9 Tom 3	Analog Tom 3	Hard Tom 3	Hard Tom 3	T8 Conga 2
58	A#	2	46	A#	1	1	Hi-Hat Open	T9 HH 1 Open 2		Rh Box HH Open	Ana HH Opn Dist	T9 HH 1 Opn Dist 2
59	B	2	47	B	1		Mid Tom L	T9 Tom 4	Analog Tom 4	Hard Tom 4	Hard Tom 4	T8 Conga 3
60	C	3	48	C	2		Mid Tom H	T9 Tom 5	Analog Tom 5	Hard Tom 5	Hard Tom 5	T8 Conga 4
61	C#	3	49	C#	2		Crash Cymbal 1			Rh Box Cymbal	Analog Cymbal	T8 Side Stick
62	D	3	50	D	2		High Tom	T9 Tom 6	Analog Tom 6	Hard Tom 6	Hard Tom 6	T8 Clave
63	D#	3	51	D#	2		Ride Cymbal 1					T8 Clap
64	E	3	52	E	2		Chinese Cymbal	T9 HH Half Open				
65	F	3	53	F	2		Ride Cymbal Cup					T8 Tom 1
66	F#	3	54	F#	2		Tambourine					T8 HH 1 Closed1
67	G	3	55	G	2		Splash Cymbal					T8 Tom 2
68	G#	3	56	G#	2		Cowbell			Analog Cowbell		T8 HH 1 Closed2
69	A	3	57	A	2		Crash Cymbal 2					T8 Tom 3
70	A#	3	58	A#	2		Hand Clap 1					T8 HH 1 Open
71	B	3	59	B	2		Ride Cymbal 2					T8 Tom 4
72	C	4	60	C	3		Bongo H					Analog Cymbal
73	C#	4	61	C#	3		Bongo L					
74	D	4	62	D	3		Conga H Mute			Analog Conga H		
75	D#	4	63	D#	3		Conga H Open			Analog Conga M		BD T9 1
76	E	4	64	E	3		Conga L			Analog Conga L		BD T9 3n
77	F	4	65	F	3		Timbale H					BD Jungle 4
78	F#	4	66	F#	3		Timbale L					T9 HH 1 Open 2
79	G	4	67	G	3		Agogo H					SD T9 1L
80	G#	4	68	G#	3		Agogo L					SD T9 2
81	A	4	69	A	3		Cabasa					SD T9 1M
82	A#	4	70	A#	3		Maracas			Analog Maracas		SD T9 3
83	B	4	71	B	3	O	Samba Whistle H					SD T9 1H
84	C	5	72	C	4	O	Samba Whistle L					SD T9 4L
85	C#	5	73	C#	4		Guiro Short					T9 Side Stick
86	D	5	74	D	4	O	Guiro Long					SD T9 4M
87	D#	5	75	D#	4		Claves			Analog Claves		T9 Clap
88	E	5	76	E	4		Wood Block H					SD T9 4H
89	F	5	77	F	4		Wood Block L					T9 Tom 1
90	F#	5	78	F#	4		Scratch Push					T9 HH 1 Closed1
91	G	5	79	G	4		Scratch Pull					T9 Tom 2
92	G#	5	80	G#	4	2	Triangle Mute					T9 HH 1 Closed2
93	A	5	81	A	4	2	Triangle Open					T9 Tom 3
94	A#	5	82	A#	4		Shaker					T9 HH 1 Open 2
95	B	5	83	B	4		Hand Clap 2					T9 Tom 4
96	C	6	84	C	5		Hand Clap 3					T9 Crash 1
97	C#	6	85	C#	5			Bell Tree 2			Bell Tree 2	T9 Ride
98	D	6	86	D	5			Bell Tree 3			Bell Tree 3	T9 Crash 2
99	D#	6	87	D#	5			BD T8 2				BD T8 2
100	E	6	88	E	5			SD T8 4				SD T8 4
101	F	6	89	F	5			SD T8 3H				SD T8 3H
102	F#	6	90	F#	5			T8 HH 2 Closed1				T8 HH 2 Closed1
103	G	6	91	G	5			T8 Cowbell				T8 Cowbell
104	G#	6	92	G#	5			T8 HH 2 Closed2				T8 HH 2 Closed2
105	A	6	93	A	5			T8 Tambourine				T8 Tambourine
106	A#	6	94	A#	5			T8 HH 2 Open				T8 HH 2 Open
107	B	6	95	B	5			T8 Guiro				T8 Guiro
108	C	7	96	C	6			Metal				Metal

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							
37	C# 1	25	C# 0							
38	D 1	26	D 0	O						
39	D# 1	27	D# 0	O						
40	E 1	28	E 0	O						
41	F 1	29	F 0	O						
42	F# 1	30	F# 0							
43	G 1	31	G 0							
44	G# 1	32	G# 0							
45	A 1	33	A 0							
46	A# 1	34	A# 0							
47	B 1	35	B 0							
48	C 2	36	C 1							
49	C# 2	37	C# 1							
50	D 2	38	D 1							
51	D# 2	39	D# 1							
52	E 2	40	E 1							
53	F 2	41	F 1							
54	F# 2	42	F# 1	1						
55	G 2	43	G 1							
56	G# 2	44	G# 1	1						
57	A 2	45	A 1							
58	A# 2	46	A# 1	1						
59	B 2	47	B 1							
60	C 3	48	C 2							
61	C# 3	49	C# 2							
62	D 3	50	D 2							
63	D# 3	51	D# 2							
64	E 3	52	E 2							
65	F 3	53	F 2							
66	F# 3	54	F# 2							
67	G 3	55	G 2							
68	G# 3	56	G# 2							
69	A 3	57	A 2							
70	A# 3	58	A# 2							
71	B 3	59	B 2							
72	C 4	60	C 3							
73	C# 4	61	C# 3							
74	D 4	62	D 3							
75	D# 4	63	D# 3							
76	E 4	64	E 3							
77	F 4	65	F 3							
78	F# 4	66	F# 3							
79	G 4	67	G 3							
80	G# 4	68	G# 3							
81	A 4	69	A 3							
82	A# 4	70	A# 3							
83	B 4	71	B 3	O						
84	C 5	72	C 4	O						
85	C# 5	73	C# 4							
86	D 5	74	D 4	O						
87	D# 5	75	D# 4							
88	E 5	76	E 4							
89	F 5	77	F 4							
90	F# 5	78	F# 4							
91	G 5	79	G 4							
92	G# 5	80	G# 4	2						
93	A 5	81	A 4	2						
94	A# 5	82	A# 4							
95	B 5	83	B 4							
96	C 6	84	C 5							
97	C# 6	85	C# 5							
98	D 6	86	D 5							
99	D# 6	87	D# 5							
100	E 6	88	E 5							
101	F 6	89	F 5							
102	F# 6	90	F# 5							
103	G 6	91	G 5							
104	G# 6	92	G# 5							
105	A 6	93	A 5							
106	A# 6	94	A# 5							
107	B 6	95	B 5							
108	C 7	96	C 6							

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) / 0aaaaaaa (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。

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

XG スタンダード

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 hh mm ll Address dd Data	x	o
バルクダンプ	F0H 43H 0nH 4CH aa bb hh mm ll dd ... dd cc F7H 0n Device Number (0 - f (receive)) aa bb Byte Count (aa << 7) + bb hh mm ll Address dd Data	x	o

バルクダンプ

MIDI イベント	データフォーマット	送信	受信
パフォーマンスレコーダーデータ バルクダンプ	F0H 43H 73H 6FH 06H 0AH aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H 6FH Model ID 06H Bulk ID 0AH Bulk No. aa ByteCount MSB bb ByteCount LSB cc Data size (MSB) dd Data size (LSB) hh Address High mm Address Mid ll Address Low [BULK DATA] Sequence data (1byte,2byte....7byte,MSBdata) sum Check Sum = 0-sum (BULK DATA)	o	o
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 6FH Model ID 06H Bulk ID 07H Bulk No. aa ByteCount MSB bb ByteCount LSB cc Data size (MSB) dd Data size (LSB) hh Address High mm Address Mid ll Address Low [BULK DATA] User Pattern data (1byte,2byte....7byte,MSBdata) sum Check Sum = 0-sum (BULK DATA)	x	o
サンプリングデータ バルクダンプ	F0H 43H 73H 6FH 06H 0DH aa bb cc dd hh mm ll [BULK DATA] sum F7H 6FH Model ID 06H Bulk ID 0DH Bulk No. aa ByteCount MSB bb ByteCount LSB cc Data size (MSB) dd Data size (LSB) hh Address High mm Address Mid ll Address Low [BULK DATA] Sampling data (1byte,2byte....7byte,MSBdata) sum Check Sum = 0-sum (BULK DATA)	o	o

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 1n Device Number (0 - f (receive)) mm ll cc (mm << 4) + ll (1step/1cent), cc = Ignored	x	o
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-II のパート

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

4 チャンネル (リモート) では、DJX-II 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-II 本体の操作	MIDI データフォーマット
アクティベーター	アクティベーター	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 54H, **H) Note (93H, 55H, **H) Note (93H, 56H, **H) Note (93H, 57H, **H) Note (93H, 58H, **H) Note (93H, 59H, **H) Note (93H, 5AH, **H) Note (93H, 5BH, **H) Note (93H, 5CH, **H) Note (93H, 5DH, **H) Note (93H, 5EH, **H) Note (93H, 5FH, **H) Note (93H, 60H, **H)
	アクティベーターキット番号の選択	** = Activator Kit Number (00H - 33H) Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 02H) Program Change (C3H, **H)

MIDI データフォーマット

機能	DJX-II 本体の操作	MIDI データフォーマット
パターン	パターンプレイヤー Pattern Player 1 Pattern Player 2 Pattern Player 3 Pattern Player 4 Pattern Player 5 Pattern Player 6 Pattern Player 7 Pattern Player 8 Pattern Player 9 Pattern Player 10 PREV NEXT	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 48H, **H) Note (93H, 49H, **H) Note (93H, 4AH, **H) Note (93H, 4BH, **H) Note (93H, 4CH, **H) Note (93H, 4DH, **H) Note (93H, 4EH, **H) Note (93H, 4FH, **H) Note (93H, 50H, **H) Note (93H, 51H, **H) Note (93H, 52H, **H) Note (93H, 53H, **H)
	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, 3CH, **H) Note (93H, 3DH, **H) Note (93H, 3EH, **H) Note (93H, 3FH, **H) Note (93H, 40H, **H) Note (93H, 41H, **H) Note (93H, 42H, **H) Note (93H, 43H, **H) Note (93H, 44H, **H) Note (93H, 45H, **H) Note (93H, 46H, **H) Note (93H, 47H, **H)
	パートセレクターのセッティング BASS+KICK PHRASE1+2+3 KICK+HI-HAT BASS KICK SNARE PHRASE1 HI-HAT PHRASE2 PERC PHRASE3 ACTIVATOR	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 30H, **H) Note (93H, 31H, **H) Note (93H, 32H, **H) Note (93H, 33H, **H) Note (93H, 34H, **H) Note (93H, 35H, **H) Note (93H, 36H, **H) Note (93H, 37H, **H) Note (93H, 38H, **H) Note (93H, 39H, **H) Note (93H, 3AH, **H) Note (93H, 3BH, **H)
パートコントローラー ノブ	CUTOFF ノブ RESONANCE ノブ VOLUME ノブ	Brightness (B3H, 4AH, **H) Harmonic Content (B3H, 47H, **H) Volume (B3H, 07H, **H) ** = 00H - 7FH
リボンコントローラー	タイプセレクトスイッチ SCRATCH1 SCRATCH2 PITCH BEND PITCH&BPM	Bank Select MSB (B3H, 00H, 00H) Bank Select LSB (B3H, 20H, 03H) Program Change (C3H, 00H) Program Change (C3H, 01H) Program Change (C3H, 02H) Program Change (C3H, 03H)
	リボンコントローラーの操作 ピッチコントロールのレンジ (ピッチ & BPM)	Breath Controller MSB (B3H, 02H, mmH) Breath Controller LSB (B3H, 22H, llH) mm, ll: 00H - 7FH

機能	DJX-II 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)
サンプルパッド	サンプルパッド オン ONE SHOT 1 ONE SHOT 2 ONE SHOT 3 LOOP 1 LOOP 2 LOOP 3	** = Note On (7FH), Note Off (00H) Note (93H, 1EH, **H) Note (93H, 1FH, **H) Note (93H, 20H, **H) Note (93H, 21H, **H) Note (93H, 22H, **H) Note (93H, 23H, **H)
	SAMPLING/STOP ボタン	Channel Pressure (D3H, 06H)
BPM 設定	データダイヤル	General Purpose Controller Absolute tempo value MSB (B3H, 10H, **H) Absolute tempo value LSB (B3H, 30H, **H) Relative tempo value MSB (B3H, 11H, **H) Relative tempo value LSB (B3H, 31H, **H)
他のボタン	VOICE/KEYBOARD ボタン PATTERN/ENTER ボタン ACTIVATOR ボタン BPM/TAP ボタン PATTERN STOP ボタン	Channel Pressure (D3H, 00H) Channel Pressure (D3H, 01H) Channel Pressure (D3H, 02H) Channel Pressure (D3H, 03H) 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-II MIDI Implementation Chart

Date :17-MAR-2000
Version : 1.0

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

System Exclusive	o *	o *	
: Song Pos.	x	x	
Common : Song Sel.	x	x	
: Tune	x	x	
System : Clock	o	o	
Real Time: Commands	o	o	
Aux :All Sound OFF	x	o (120,126,127)	
:Reset All Cntrls	x	o (121)	
:Local ON/OFF	x	x	
Mes- :All Notes OFF	x	o (123-125)	
sages:Active Sensing	x	o	
:Reset	x	x	
Notes:	* For details, see "MIDI Data Format" on page 89.		

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

- ACTIVATOR 8, 10, 18, 33, 51, 78
 AUDIO BPM COUNTER 9, 67, 78
 AUTO PAN 23, 44

 BALANCE (LIVE EFFECTOR) 22, 44, 45
 BPM 17, 21, 39, 59, 79
 BPM/TAP 39, 58, 59, 67, 79
 BPM の自動検出 67

 CONTROL (LIVE EFFECTOR) 22, 44, 45
 CUTOFF 32, 34, 35, 51, 79

 DELAY 24, 45
 DEMO 8
 DISTORTION 23, 43

 ECHO 25, 46

 FLANGER 23, 44

 HIGH (アイソレーター) 9, 26, 48
 HOLD 22

 INPUT LEVEL 9, 53, 67
 ISOLATOR 9, 26, 48

 KEY SHIFTER 10, 36

 LINE (SAMPLING/AUX IN) 端子 11, 53
 LINE OUT 端子 11, 60, 61
 LIVE EFFECTOR 8, 22, 43, 79
 Lo-Fi 25, 46
 LOOP 18, 21, 54, 79
 LOW (アイソレーター) 9, 26, 48

 MIC (SAMPLING/AUX IN) 端子 11, 53
 MID (アイソレーター) 9, 26, 48
 MIDI 5, 9, 11, 68, 69, 70, 72, 79
 MIDI インプリメンテーションチャート 94
 MIDI データフォーマット 87
 MIDI バルクSEND 9, 71, 79

 NEXT 鍵盤 17, 41

 ONE SHOT 18, 54, 79

 PART CONTROLLER 9, 34, 51, 78, 79
 PART MIXER 10, 29, 49, 78
 PART SELECTOR 32, 78
 PATTERN/ENTER 8, 10, 16, 27, 40, 52
 PATTERN PLAYER 5, 14, 40
 PATTERN/STOP 9, 14, 18, 41, 59
 PHASER 24, 45
 PHONES 端子 11, 61
 PITCH&BPM 38
 PREV/NEXT 鍵盤 17, 41

 RESONANCE 34, 35, 51, 79
 RING MOD 23, 44

 SAMPLE PAD 9, 53
 SAMPLER/AUX IN 端子 11
 SAMPLING/STOP 9, 53
 SLICE 24, 45
 STANDBY/ON 8, 12, 13
 Sync 39, 69

 TOGGLE 鍵盤 49, 50, 68

 VARIATION 14, 15, 19, 31, 40, 78
 VOICE/KEYBOARD 8, 10, 27, 28

 WAH 25, 46

あ

- アイソレーター 9, 26, 48
 アクティベーター 8, 10, 18, 33, 51, 78
 アクティベーターリスト 81
 移調 10, 36
 イニシャライズ 13
 イントロ 20, 49
 エコー 25, 46
 エフェクト 5, 22, 43, 79
 エラーメッセージリスト 76
 エンディング 41, 63
 オート (アクティベーター) 19
 オートパン 23, 44
 オリジナルパターン 72

か

- キー 30, 32, 36, 50
 キーシフター 10, 36
 キーボード 8, 9, 10, 27, 52, 55
 キーボードモード 10, 27
 キック 29, 32, 49, 72, 78
 鍵盤 8, 9, 10, 27, 55
 コンビネーションキー (パートミキサー) 30, 32

さ

サンブラー	5, 53, 78
サンプリング	13, 53, 71, 78
サンプル	53, 54, 55, 65
シーケンサー	68, 69, 70, 72
仕様	77
初期化	13
スクラッチ	38, 78
スネア	23, 32, 48, 72, 78
スライス	24, 45
セーブ	71

た

ディストーション	23, 43
ディスプレイ	9, 13
ディレイ	24, 45
データダイアル	8
デモボタン	8
電源アダプター	12
同期	39, 65, 67, 68, 69
ドラムキットリスト	84

な

入力レベル	9, 53, 67
ノブ	8, 9, 13, 22, 26, 32, 34

は

パーカッション	29, 72, 78
パート	29, 78
パートコントローラー	9, 34, 51, 78, 79
パートセレクター	32, 78
パートミキサー	10, 29, 49, 78
ハイハット	29, 32, 49, 72, 78
パターン	5, 10, 14, 78
パターン書き出し用ソフトウェア	70, 71, 72, 79
パターンプレイヤー	5, 14, 40
パターンリスト	80
バックアップ	13
パフォーマンスレコーダー	5, 9, 13, 56, 66
バリエーション	14, 15, 19, 31, 40, 78
バルク	71, 72, 79
ピッチベンド	52, 73
フィルイン	15, 42, 62, 78
フィルター	34, 51, 79
フェイザー	24, 45
フランジャー	23, 44
フレーズ (1, 2, 3)	29, 49, 72, 78
ベース	29, 32, 49, 72, 78
ヘッドフォン	11

ボイス	27, 28, 52, 79
ボイスリスト	82
ボリューム	8, 13, 35, 68

や

用語解説	78
------	----

ら

ライブエフェクター	8, 22, 43, 79
リボンコントローラー	9, 38, 52, 78
リングモジュレーター	23, 44
ループ	18, 21, 54, 79
ロード	71
ローファイ	25, 46
録音	53, 56, 71

わ

ワウ	25, 46
ワンショット	18, 54, 79

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/>

