

midjay & midi player

live audio

RELEASE 4.0



KETRON

BEIHEFT ZUM BENUTZERHANDBUCH Release 4.0

➤ Neue Link-Modi für Midi-Dateien

Im Kontextmenü des Bereichs **MIDIFILE** (das mit der **Edit**-Taste aktiviert wird) kann einer der 4 verfügbaren **Link Modes** gewählt werden, mit denen die Übergangsweise von einer Midi-Datei auf die nächste festgelegt wird. **Manual** entspricht der normalen MidJay-Funktionsweise, bei der die Midi-Dateien unmittelbar nach Druck auf die **Enter**-Taste ausgeführt werden. Bei **Sync Live Medley** „hängt“ der MidJay die Midi-Datei, die gespielt werden soll, an die Datei, die laufend ausgeführt wird. Bei diesem Modus wird die neue Midi-Datei nicht sofort auf Wiedergabe gesetzt, sondern ihr Start fällt mit dem Beginn des nächsten Taktes der aktuellen Midi-Datei zusammen. Auf diese Weise ist es möglich, synchronisierte Medleys in Echtzeit herzustellen. Es kann auch die

Funktion **Tempo Lock** zugeschaltet werden, damit der BPM-Wert im Übergang zwischen den Midi-Dateien beibehalten wird. Die Funktion ist auch bei eingeschaltetem **Crossfade** aktiv, sodass die zeitliche Synchronisation zwischen den Midi-Dateien bestehen bleibt, gleichzeitig aber der klassische Effekt der allmählichen Aus/Einblendung zum Tragen kommt. Wird **Tempo Cross** eingestellt, erfolgt ein automatisches Crossfade des BPM-Wertes (Metronomgeschwindigkeit) zwischen zwei aufeinander folgenden Midi-Dateien. Der BPM der aktuellen Midi-Datei wird hierbei Schritt für Schritt an den BPM der nächsten Midi-Datei angepasst. Die Funktion ist nur aktiv, wenn die **Crossfade**-Taste betätigt wurde, und die Übergangszeit hängt von der Länge des Crossfade ab. Die Funktion **Marker Jump Preload** gestattet die Wahl des Start-Markers einer Midi-Datei. Wenn diese Funktion aktiv ist, wird die

Midi-Datei bei Druck auf die **Enter**-Taste nicht gespielt, sondern nur analysiert. Nach der Abtastung werden am Display des MidJay die in der Midi-Datei vorhandenen Marker angezeigt. Durch Druck auf eine der Funktionstasten ist es möglich, die Midi-Datei ab dem gewünschten Punkt zu starten und auf Wiedergabe zu setzen. Wenn die Midi-Datei über keine Marker verfügt, so wird nur einer hervorgehoben, der praktisch mit dem Beginn der Midi-Datei zusammenfällt. Die Funktion kann nur benutzt werden, wenn die **Crossfade**-Taste nicht gedrückt ist.

➤ Bearbeiten der Crossfade-Kurven



Im Auswahlménü der Crossfade-Kurven (Slow, Medium, Fast und Fade Out) aktivieren Sie durch Druck auf die **Edit**-Taste die Umgebung, in der die verfügbaren Fading-Kurven bearbeitet und individuell abgestimmt werden können. Die Parameter im Feldbereich **FALL** legen fest, wie die Lautstärke des auszublenenden Songs reduziert wird, während die Parameter im Feldbereich **RAISE** sich auf den einzublendenden Song beziehen. Die Parameter sind im Einzelnen folgende:

- **Time:** legt die Übergangszeit in Zehntelsekunden fest. Die gesamte Crossfade-Zeit entspricht dem höheren der für die Ausblendungs- und die Einblendungskurve gesetzten Werte.
- **Curve:** definiert die Übergangskurve. Es kann zwischen einer linearen (**LIN**) und einer exponentialen (**EXP**) Kurve gewählt werden.
- **Start:** gibt die Lautstärke für den Beginn des Übergangs vor.
- **End:** gibt die Lautstärke für das Ende des Übergangs vor.



Die Kurven sind bereichsweise voneinander unabhängig, sodass es bspw. möglich ist, unterschiedliche Kurven für den MIDI- und den WAVE-Bereich festzulegen. Die Einstellungen der Kurven können Sie in der Datei **MACHINE.INI** abspeichern, damit sie automatisch beim Einschalten des Geräts geladen werden.

➤ Neue Display-Menüfunktionen



Im **Mode/Function**-Menü (das mit der **MENU**-Taste aktiviert wird) können Sie auf die Display-Einstellungen (**Display Settings**) zugreifen. Es wurden hier zwei bedeutende Funktionen neu implementiert:

Lyrics Zoom: Damit ist es möglich, den Schriftgrad der Text- bzw. Songanzeige am Display des MidJay zu verdoppeln. Wenn die **Zoom**-Funktion aktiviert ist, werden am Display 5 Textzeilen pro Seite angezeigt, wobei es nicht mehr möglich ist, den PlayBar und die in der Midi-Datei enthaltenen Akkorde zu visualisieren.



```
"SE STASERA SONO QUI"
SE STASERA SONO QUI
E' PERCHE' TI VOGLIO BENE
E' PERCHE' TU HAI BISOGNO DI ME
ANCHE SE NON LO SAI
SE STASERA SONO QUI
E' PERCHE' SO PERDONARE
E NON VOGLIO GETTAR VIA COSI'
[ Bb ] -- 000 ]=64 [ 3/ 60]
```



```
"SE STASERA SONO QUI"
SE STASERA SONO QUI
E' PERCHE' TI VOGLIO BENE
E' PERCHE' TU HAI BISOGNO DI ME
```

- **Txt Auto Load:** Damit ist es möglich, das automatische Laden von .TXT-Dateien beim Start eines Songs freizugeben bzw. zu unterdrücken. Der MidJay gestattet es nämlich, mit jeder beliebigen Datei (Wav, Mid, Mp3) eine Txt-Datei zu verknüpfen und automatisch beim Start des Songs aufzurufen. Wenn das aktuelle Verzeichnis viele Dateien enthält, verzögert das Suchen und Öffnen der .TXT-Dateien den Start des Songs. Sofern Sie die Performance und Geschwindigkeit des MidJay auch innerhalb von Verzeichnissen beibehalten wollen, die viele Dateien umfassen, können Sie diese Funktion auf Off setzen, sodass die Suche nach der Text-Datei unterdrückt und die Startzeit für die ausgewählten Dateien drastisch verkürzt wird.

➤ **Neue Monitor-Menüfunktionen**

```
[ MODE/FUNCTION ]
Play Modes
Midi
DSP
Footswitch
Monitor
Metronome click
Display
Master Tune
```



```
Monitor Settings
TEXT LINE NUMBER 5
```

Im **Mode/Function**-Menü (das mit der MENU-Taste aktiviert wird) können Sie auf die **Monitor-Einstellungen (Monitor Settings)** zugreifen. Hier wurde die Funktion **Txt Line Number** neu implementiert, mit der es möglich ist, die Anzahl der am Bildschirm visualisierten Textzeilen zu wählen. Wird der Parameter auf 5 gesetzt, sind 5 Textzeilen zu sehen und die Zeichen sind größer als bei 10 angezeigten Zeilen. Die Monitor-Einstellungen können mit der SAVE-Taste in der Datei MONITOR.INI abgespeichert werden. Beachten Sie, dass die Einstellungen für den externen Monitor und die für das interne Display voneinander unabhängig sind.

➤ **Registration Filters**

```
C:\REGISTRATION
10 01 REG.REG
[REGISTRATION MENU]
Alphabetical Sort
Number Assignment
Registration Filter
15 A.REG
1. BATUCADA.REG
2. BOOGIE.REG
```



```
C:\REGISTRATION [REGISTRATION FILTERS]
Style Parameters
Style
Text
Voice
Use Effects
Play Modes
Mike Parameters
Vocal Parameters
```

Im Kontextmenü des Bereichs **REGISTRATION** (das mit der EDIT-Taste aktiviert wird) besteht nun die Möglichkeit einzustellen, welche Funktionen und Parameter von den Registrations geändert werden sollen. Durch Aktivierung bzw. Deaktivierung der verschiedenen Befehle im Menü **Registration Filters** können Sie festlegen, welche Parameter beim Laden einer REGISTRATION unverändert bleiben. Die hier eingestellten Parameter sind in der Datei MACHINE.INI zu speichern, um automatisch beim Einschalten des Geräts aufgerufen zu werden.

➤ **DjLoop Chain**

Mit dieser Funktion können Sie eine Kette von Abschnitten für einen DjLoop so programmieren und speichern, dass ein richtiger Song aus den Audio-Parts der Datei entsteht. Um eine solche Sequenz aufzuzeichnen, laden Sie einen DjLoop (indem Sie die Enter-Taste nach Markierung des gewünschten Dateinamens drücken) und aktivieren mit der EDIT-Taste das Kontextmenü, um schließlich den Befehl **Record Chain** anzuklicken. Wenn die Funktion aktiviert ist, ist das Gerät zur Aufzeichnung bereit. Ein



kleines R in eckiger Klammer wird unten auf der Hauptmenüseite des DjLoop angezeigt, was den Aufzeichnungsstatus signalisiert. Starten Sie die Wiedergabe des DjLoop ab. Nachdem die verschiedenen Abschnitte gespielt wurden, beenden sie die Aufzeichnung, indem Sie die **STOP**-Taste drücken oder das **Ending** derselben Datei abwarten. Um die aufgezeichnete Kette wiederzugeben, aktivieren Sie den Befehl **Play Chain** oder drücken die Taste **0 (in PLAYLIST)**. Mit der **SAVE**-Taste kann die Sequenz innerhalb des laufenden DjLoop gespeichert werden, um sie bei jedem Ladevorgang desselben DjLoop verfügbar zu machen.

➤ **Groove Remix**

Mit der Version 4.0 ist es möglich, einen Groove (.GRV) mit einer Midi-Datei zu synchronisieren und als Audio-Rhythmusbasis zu verwenden, mit der die Midi-Datei genau wie beim Drum Remix-Vorgang der internen Styles abgemischt werden kann. Um einen Groove mit einer Midi-Datei zu verknüpfen, ist wie folgt vorzugehen: die Midi-Datei zur Ausführung bringen (Dateiname markieren und Enter drücken); den Groove-Bereich mit der entsprechenden Taste wählen; den Remix-Vorgang mit der Taste **9 (in PLAYLIST)** aktivieren (LED leuchtet auf) und den gewünschten Groove laden. Ist der Ladevorgang abgeschlossen, wird der Groove synchron zur Midi-Datei gespielt. Die rhythmischen und Schlagzeug-Parts der Midi-Datei werden stumm geschaltet. Durch erneuten Druck auf die Taste **9 (in PLAYLIST)** ist es möglich, die Rhythmusparts der Midi-Datei wieder zuzuschalten und über den Groove zu legen. Während des Spielens können die verschiedenen Groove-Abschnitte (Arr A, Arr B, Arr C, Arr D) gewechselt und Fill-ins oder Breaks mit den entsprechenden Tasten (Fill, Break) eingefügt werden. Um die Verknüpfung der beiden Dateien zu speichern und den Groove automatisch beim nächsten Start der Midi-Datei aufzurufen, müssen Sie über die zugehörige Taste in den Bereich MIDIFILE zurückkehren und SAVE drücken. In dem Fenster, das geöffnet wird, geben Sie den Start- und Stopptakt des Groove ein. Auf diese Weise ist es möglich, den Remix mit dem gewählten Takt zu aktivieren. Nach den

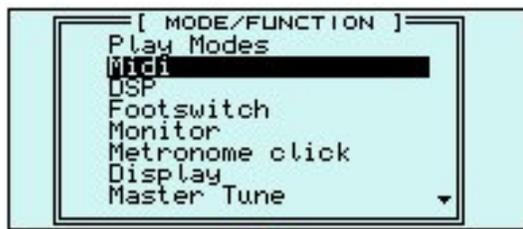


Einstellungen drücken Sie Enter. Im nun angezeigten Fenster **Song Setup** geben Sie den gewünschten Modus ein (Genaueres zum Song Setup lesen Sie im Benutzerhandbuch nach) und drücken Enter. Um die Kombination erneut anzuhören, wählen Sie einfach die betreffende Midi-Datei aus und drücken Enter. Warten Sie ab, bis der Groove geladen ist, und setzen schließlich auf Wiedergabe. Zur Verwaltung der Grooves ist eine große Speicherkapazität erforderlich. Sollte die mitgelieferte HD (20 GBytes) durch eine Festplatte mit größerer Kapazität ausgetauscht worden sein, könnte es sein, dass der interne RAM-Speicher nicht ausreicht, um diese Dateien zu laden. In diesem Fall zeigt das Gerät die Fehlermeldung **Out of Memory** an.

➤ **Drum Remix Start Stop Bars**

Die Möglichkeit, den Start- und Stopptakt festzulegen, wurde auch auf die Drum Remixes ausgedehnt, die von den internen Styles verwendet werden (Genaueres zu den Styles lesen Sie im Benutzerhandbuch nach). Auch in diesem Fall wird beim Speichern ein ähnliches Fenster wie oben beschrieben geöffnet, um die Parameter für den Start/Stop des Rhythmus einzustellen, der dem Song zugeordnet wurde. Bei den Midi-Dateien mit Drum Remix, die mit den vorhergehenden Software-Versionen realisiert wurden, ist der Start auf den Takt 0 und der Stopp auf das Ende der Midi-Datei gesetzt.

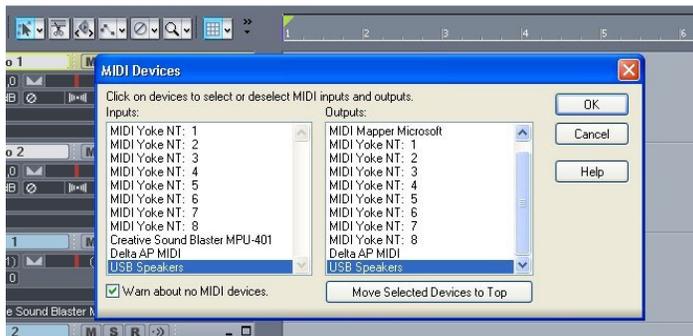
➤ **USB to MIDI**



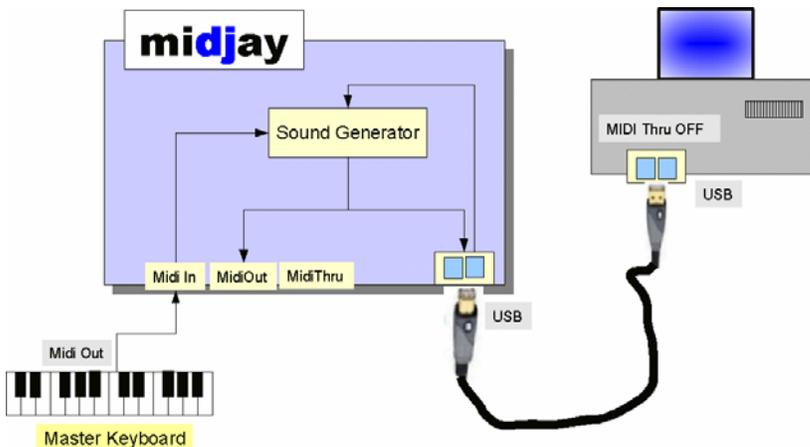
Im Menü der Midi-Einstellungen kann die Betriebsweise USB to MIDI eingestellt werden, die es gestattet, MIDI-Informationen über den USB-Anschluss zu senden und zu empfangen. Diese Funktion ist überaus vorteilhaft, um den MidJay an PCs ohne MIDI-Schnittstelle (i.d.R. alle Laptops) anschließen zu können. Wenn einer der beiden wählbaren Modi (**Mode 1, Mode 2**) eingestellt wurde, funktioniert der USB-Anschluss des MidJay nicht länger als Wechseldatenträger und wird so konfiguriert, dass er MIDI-Daten senden und empfangen kann. Nach der Einstellung einer der beiden Modi ist das USB-Kabel einfach an den PC anzuschließen. Das Betriebssystem erkennt nun automatisch das Gerät und gestattet dessen Nutzung als MIDI-Peripheriegerät.

Wenn WindowsXP © verwendet wird, wird der MidJay als **Audio-Peripheriegerät** erkannt und unter dem Namen **USB Speakers** installiert. Um Midi-Daten nutzen, senden und empfangen zu können, muss in der Midi Sequencing-Software das entsprechende Gerät eingestellt werden.

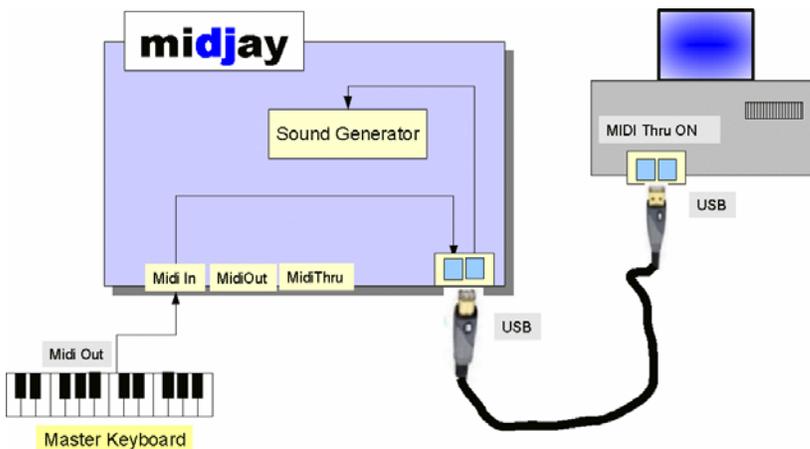
Die nachfolgende Abbildung zeigt die korrekte Einstellung für Sonar ©:



Der MidJay verfügt über zwei verschiedene Midi-USB-Betriebsweisen:



Mode 1: ist geeignet, wenn mit einem Sequenzer die vom MidJay produzierten Midi-Daten aufgezeichnet werden sollen. Dieser Modus erweist sich als nützlich, wenn bspw. die MIDI-Daten, die von einem Style generiert oder von den internen Sounds ausgeführt werden, aufgezeichnet werden sollen und wenn der MidJay auf Play Mode Keyboard gesetzt ist. Bei dieser Konfiguration werden die Midi-Daten an den MidJay gesendet, der sie verarbeitet und an den PC zurücksendet. Hierfür muss die Funktion Soft Thru des PCs deaktiviert sein.



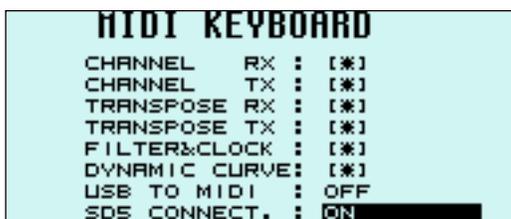
Mode 2: reproduziert den klassischen Kaskadenanschluss zwischen Master Keyboard, PC und MidJay, der ideal ist, um MIDI-Sequenzen zu spielen und aufzuzeichnen. Die Midi-Daten werden an den PC gesendet, der sie weiter an den **MidJay** oder andere externe Geräte leitet. In diesem Fall muss die Funktion Soft Thru des PCs aktiviert sein.

➤ Easy HD Recording

Diese Funktion gestattet es, schnell eine HD Recording-Sitzung und zwar von jedem Kontextmenü aus zu aktivieren. Auf gleichzeitigen Druck der Tasten RECORD und START öffnet der MidJay eine HD Recording-Sitzung, wobei im Hauptverzeichnis des WAVE-Ordners (C:\WAVE) eine Datei unter dem Namen **Untitled_xxx** erstellt und mit einer fortlaufenden Nummer (0 - 999) versehen wird. Die Funktion kann auch mit dem Fußschalter aktiviert werden.

➤ SD5-Schnittstelle

Der MidJay kann von dem neuen Ketron Keyboard SD5 aus ferngesteuert werden. In die Version 4.0 wurde ein spezielles MIDI-Kommunikationsprotokoll implementiert, mit dem es möglich ist, sämtliche auf der Festplatte des MidJay gespeicherten Dateien direkt am Display des SD5 anzuzeigen bzw. von diesem aus zu aktivieren. Wenn die Verbindung zwischen den beiden Geräten aufgebaut ist, werden die MIDI-Anschlüsse des MidJay (IN/OUT) deaktiviert und nur für die Kommunikation mit dem SD5 verwendet. Der Status der Anschlüsse kann im MIDI-Menü kontrolliert werden: Ist eine Verbindung erfolgreich hergestellt worden, so wird dies durch **SD5 Connect ON** angezeigt. Um die Midi-Anschlüsse des MidJay auf ihre normale Funktionsweise rückzusetzen, müssen Sie manuell den Parameter SD5 Connect auf den Wert OFF einstellen. Näheres hierzu lesen Sie im Benutzerhandbuch



des SD5 nach.

➤ **Wave Song Setup**

Es wurde die Möglichkeit integriert, das Setup eines Songs im Wave-Format durchzuführen. Insbesondere können in der Datei die eingestellte Transposition, der gewählte Algorithmus (Wave Transpose Mode) und die Einstellung des Lead Mute gespeichert werden, sodass die Tonart und die Klangqualität einer Wave-Datei einfach und schnell individuell zu gestalten sind. Gehen Sie hierfür wie folgt vor: Wählen die gewünschte Datei und spielen Sie sie (durch Betätigung der Enter-Taste); die Transposition wird zugeschaltet, indem das entsprechende Kontrollkästchen mit der **Transpose**-Taste aktiviert wird. Wenn Sie es wünschen, ändern Sie den **Mode** der Transposition, nachdem Sie das zugehörige Auswahlmenü mit der **Edit**-Taste geöffnet haben. Gespeichert wird das Setup durch Druck auf die **SAVE**-Taste. Beim nächsten Start der Wave-Datei werden der Transpositionswert und Lead Mute-Status je nach Informationen im Song Setup eingestellt. Die Originaldatei wird hierdurch nicht verändert.

➤ **R.Time to Wave und R.Time to Mp3**

Es wurde die Möglichkeit implementiert, Start und Stopp einer Wave- u./o. Mp3-Datei über die Midi-Echtzeitereignisse (Real Time Midi Events) zu steuern. Damit kann also die Wiedergabe einer der genannten Dateien von einem externen Sequenzer oder Keyboard im Midi Clock Modus aus gestartet und gestoppt werden. Mit Aktivierung der Optionen R.Time to Wave und R.Time to Mp3 im Menü Midi->Filter&Clock wird jeweils festgelegt, ob Wave- bzw. Mp3-Dateien für diesen Ereignistyp empfindlich sind.

➤ **Midifile Master Transpose**

Es wurde die Möglichkeit implementiert, einen globalen Transpositionswert einzustellen, der auf alle vom Gerät abgespielten Midi-Dateien angewandt wird. Der hier eingestellte Transpositionswert wird mit dem eventuell in den Midi-Dateien (durch Song Setup) gespeicherten oder dem manuell am Bedienfeld des MidJay eingestellten summiert.

➤ **Midifile Kick&Bass Boost**

Diese Funktion gestattet es, die Audiolevels der Klänge der der Familie der Bass Drums angehörenden Schlagzeuginstrumente (Kicks) und E-Bässe (Freetles, Fingers etc) um die gesetzten Werte (-24..+12) zu senken oder anzuheben. Der Parameter greift bei allen Midi-Dateien, die gespielt werden, und kann in MACHINE.INI mit dem Power On Setup-Vorgang gespeichert werden.

➤ **Verschiedenes**

- Die Funktionen des Power On Setup wurden ausgeweitet; es enthält und speichert nun die Parameter Audio Local, Format und Sampling Rate des Menüs HD Recording.
- Wenn die Cursorstasten niedergedrückt gehalten werden, ist es möglich, das laufende Verzeichnis Seite für Seite und nicht Datei für Datei zu durchblättern. Beim ersten Tastendruck ändert sich die aktuelle Position um eine Datei, danach ändert sich die Position seitenweise.
- Die Fußschalter wurden um folgende Funktionen bereichert:
 - Bass&Drum und BassToLowest
 - Easy HD Recording
- Die Lautstärke des Vocalizers kann im Song Setup einer Midi-Basis gespeichert werden.
- Der Midi-Empfang der Lautstärke über den Kanal des automatischen Basses wurde integriert.
- Neu ist auch die Möglichkeit, das Lower Off in den Registrations zu speichern.
- Optimierte Synchronisierung des Karaoke bei Mp3-Dateien.