

KMX-8 & 16 REMOTE SOFTWARE:

Für Macintosh™ Computer

(lesen Sie ab Seite 8, falls Sie einen Atari™ Computer benutzen)

Über KMX Remote

KMX REMOTE ist eine Software mit vollständigen Editier- und Library-Funktionen für die programmierbaren MIDI Patch Bays ENSONIQ KMX-8 und KMX-16. Mit dieser Software können Sie am Computerbildschirm in Echtzeit Ihre MIDI-Verbindungen konfigurieren, ohne die KMX MIDI Patch Bay anzufassen. Weiter können Sie auch Presets auf Platte speichern, mit Namen versehen und sie wieder laden. KMX REMOTE erinnert sich an die Namen Ihrer MIDI-Geräte, die mit der Patch Bay verbunden sind, damit Sie Ihre Instrumente mit ihrem richtigen Namen ansprechen können, statt mit den Nummern ihrer Anschlüsse. Ein graphisches Keyboard auf dem Bildschirm ermöglicht sofort das Anspielen der externen MIDI-Instrumente.

Zu dieser Anleitung

KMX-8 REMOTE und KMX-16 REMOTE sind nahezu identische Programme und werden beide in dieser Anleitung behandelt. In der Anleitung bezieht sich die Bezeichnung „KMX REMOTE“ jeweils auf beide Programme, die KMX-8 REMOTE und die KMX-16 REMOTE Software. Die Bezeichnung „KMX“ bezieht sich sowohl auf die KMX-8 als auch auf die KMX-16. Die Unterschiede werden dargestellt durch Anhängen von „-8“ oder „-16“ und durch *Kursivdruck* der Unterschiede.

System-Software

KMX REMOTE läuft als Anwendung unter dem MultiFinder™ und kann mit anderen Musikprogrammen zusammen laufen. KMX REMOTE unterstützt sowohl den Apple MIDI Manager™ (obwohl dieser nicht erforderlich und daher nicht in diesem Programmpaket enthalten ist) als auch seine eigenen MIDI-Treiber. Für optimales Arbeiten sollten Sie die System-Version 6.0.3 oder höher benutzen. KMX REMOTE läuft sehr wohl unter System 7, unterstützt allerdings nicht viele der neuen Systemeigenschaften. Diese Anleitung geht davon aus, daß Sie bereits mit der Bedienung des Macintosh Computers vertraut sind und Sie bereits ein MIDI-Interface an Ihren Computer angeschlossen haben.

Einstellungen (Set-Up)

Stellen Sie zunächst sicher, daß folgende Verbindungen vorliegen:

- Verbinden Sie den MIDI-Out Ihres Macintosh-MIDI-Interfaces mit dem Input 1 an der KMX.
- Verbinden Sie Output 1 an der KMX mit dem MIDI-In an Ihrem Macintosh-MIDI-Interface.
- Verbinden Sie den MIDI-Out Ihres Hauptcontrollers (Keyboard, sonstiger Controller, etc.) mit dem Input 2 an der KMX.
- Verbinden Sie den Output 2 an der KMX mit dem MIDI-In an Ihrem Hauptcontroller.
- Dann verbinden Sie alle übrigen MIDI-Geräte mit der KMX. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 4 unter **System-Setup**.

Tip: Die KMX-8 läßt sich vom Macintosh nur über Input 1 ansprechen (die KMX-16 auf Input 1 oder 2).

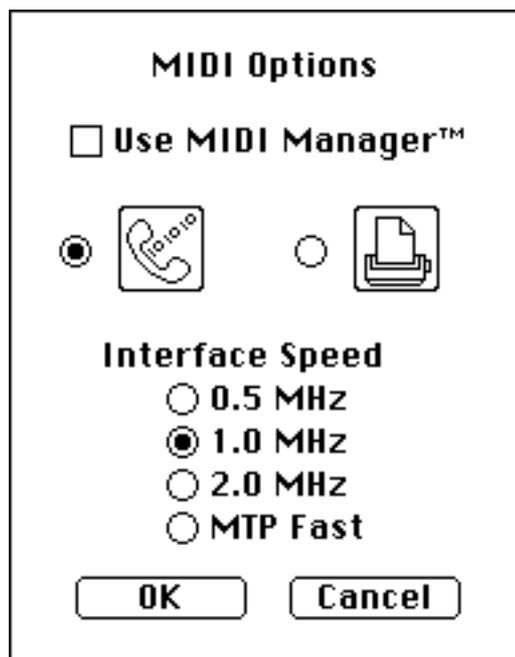
Bemerkung: Da beide KMX das Mischen der Eingänge Input 1 und 2 ermöglichen, empfehlen wir, daß Sie immer Ihren Computer am Input 1 anschließen und Ihr Keyboard / Controller an Input 2.

Installieren der Software

Diese Software ist nicht kopiergeschützt. Falls Sie eine Festplatte haben, kopieren Sie die Software auf Ihre Festplatte, indem Sie die Programm-Ikone auf die Festplatten-Ikone ziehen. Falls Sie keine Festplatte haben, fertigen Sie eine Kopie der KMX REMOTE-Diskette an und betreiben Sie die Software von der kopierten Diskette (das Original verwahren Sie zur Sicherheit).

KMX REMOTE betreiben

- Nachdem Sie nun die Software installiert haben, können Sie das Programm auf Ihrem Macintosh-Desktop mit Doppelklick auf die KMX REMOTE Ikone starten.
- Wählen Sie MIDI Setup im MIDI Menü.
- In der Dialogbox stellen Sie die Optionen entsprechend Ihrem MIDI-Interface ein. Wenn Sie nicht ganz sicher sind, welche Einstellung Sie vornehmen sollen, sehen Sie in der Anleitung zu Ihrem MIDI-Interface nach. (Die meisten Interfaces verwenden 1 MHz)
- Wenn Sie den Apple MIDI Manager installiert haben und diesen benutzen wollen, klicken Sie auf „Use MIDI Manager“ (diese Option ist nicht verfügbar, wenn der MIDI Manager nicht installiert ist).
- Wenn Sie den Druckeranschluß (Printer port) des Mac für das Interface benutzen, stellen Sie zunächst sicher, daß AppleTalk ausgeschaltet (**OFF**) ist, bevor Sie den Anschluß in der MIDI Setup-Box anwählen.
- Wenn Sie die jeweils richtigen Optionen ausgewählt haben, klicken Sie auf OK zum Verlassen der MIDI Setup Dialogbox.



Tip: Wenn Sie den MIDI Manager benutzen und vorhaben, unter MultiFinder auszuschalten, dann verlassen Sie jetzt KMX REMOTE. Anschließend starten Sie das Programm wieder, damit KMX REMOTE mit dem richtig konfigurierten MIDI Manager läuft. Damit vermeiden Sie einige unschöne Probleme mit dem MIDI Manager.

Wenn Sie ein MIDI Time Piece™ von Mark of the Unicorn® besitzen, können Sie mit „MTP Fast“ den MTP-eigenen FAST 1X Modus anwählen. Mit dem Kommando „MTP Cable“ im MIDI-Menü können Sie die "Cable-ize"-Modusanweisung benutzen, um Daten an einen der verschiedenen MIDI-Ports des MTP zu schicken. Außerdem können Sie das MTP auf sein Default-Preset in dieser Dialogbox einstellen.

Tip: Wenn Sie unter dem MultiFinder aus KMX REMOTE aussteigen, bleibt der zuletzt gewählte MIDI-Port „aktiv“. Wenn Sie KMX Remote unter dem MultiFinder einschalten, werden alle MIDI-Übertragungen auf den entsprechenden Port geschickt (vorausgesetzt, daß der „Cable-ize Modus“ im MTP-Cabledialog eingeschaltet ist).

Einstellen des KMX Input

Direkt neben der linken Zahlenspalte finden Sie eine Taste mit der Bezeichnung "Chan" (für die KMX-16 mit der Bezeichnung "talk on"). Mit dieser Taste bestimmen Sie, auf welchem Input der Macintosh und die KMX miteinander kommunizieren.

- Wenn Sie auf die Taste klicken erscheint ein Pop-up-Menü.
- Wählen Sie den Kanal eins oder zwei, je nachdem, wo Sie Ihren Macintosh angeschlossen haben.

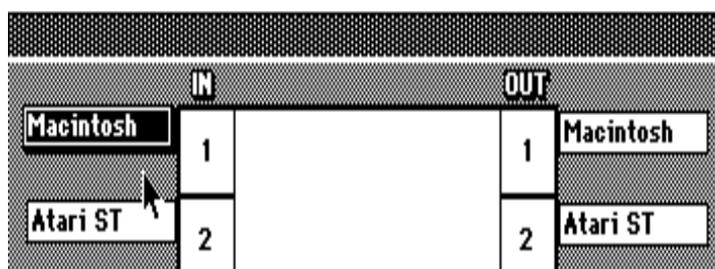
Tip: KMX Remote funktioniert nur, wenn der MIDI-Kanal an der KMX und in KMX Remote gleich eingestellt sind..

Tip: Die KMX empfängt keine MIDI-Daten und zeigt auch nichts an, falls die KMX in der Betriebsart Channel Select ist.

Tip: Die KMX-16 zeigt empfangene Änderungen an, indem Sie einen Dezimalpunkt hinter die Preset-Nummer im Display schreibt.

Konfigurieren der Instrumentennamen

Zunächst tippen Sie die Namen aller MIDI-Geräte ein, die Sie an Ihre KMX angeschlossen haben. In der Mitte Ihres Bildschirms befinden sich zwei Zahlenspalten, die den Inputs und Outputs Ihrer KMX entsprechen. Neben den Zahlen sind Kästchen, die die Namen des Equipments enthalten. Nach dem Anklicken wird ein Kästchen schwarz (mit weißer Schrift) hervorgehoben. Damit wird angezeigt, daß der Name im Kästchen geändert werden kann. Zur Namensänderung tippen Sie einfach die Änderungen mit Ihrer Computertastatur ein. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Return oder klicken ein anderes Kästchen an. Damit wird das Kästchen abgewählt und der neue Name übernommen.



Tip: Sie können einen Namen auf der Inputseite hervorheben und mit den Copy/Paste-Funktionen (Kopieren/Einfügen) des Macintosh zum Outputkästchen kopieren.

Auswählen eines Presets

- Zum Auswählen eines Presets klicken Sie auf die Nummer neben dem Kästchen mit der Bezeichnung "Preset" und halten die Maustaste gedrückt.
- Ein Pop-up-Kästchen mit Nummern (1-30 für KMX-8, 1-99 für KMX-16) erscheint zur Auswahl.
- Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, wird das neue Preset aktiviert, auf dem Bildschirm angezeigt und an den KMX-Editor-Puffer geschickt, wo es sofort aktiv ist (alles in Echtzeit).
- Sie können auch Ihre Presets umbenennen, indem Sie den entsprechenden Namen anklicken und den neuen Namen in der üblichen Weise eintippen.



Editieren eines Presets

Stellen Sie zunächst sicher, daß **AutoSend** (in dem MIDI-Menü) eingeschaltet (ON) ist. Damit werden alle Ihre Änderungen sofort zu der KMX geschickt. Beim Start von KMX REMOTE ist AutoSend immer eingeschaltet. Mit eingeschaltetem AutoSend werden alle Ihre Änderungen an den Edit-Puffer der KMX geschickt, nicht an Ihren Speicher direkt. Alleine mit dem SEND-Kommando im Menü können Sie den internen Speicher der KMX überschreiben. Alle anderen Bearbeitungsschritte betreffen den temporären Edit-Pufferspeicher der KMX. Editieren eines Presets ist ganz einfach :

- Klicken Sie auf die gewünschte INPUT-Nummer (linke Spalte) und halten Sie die Maustaste gedrückt.
- Ziehen Sie das "Verbindungskabel" zur gewünschten OUTPUT-Nummer (rechte Spalte). Die Outputnummer wird hervorgehoben.
- Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die neue Preset-Verbindung an den Edit-Puffer der KMX geschickt.
- Wenn Sie ein weiteres "Verbindungskabel" zu einem Output ziehen, das schon mit einem Input verbunden ist, ersetzt die neue Verbindung die alte.

Tip: Ausnahmen hierzu sind die Inputs 1 und 2. Sie erinnern sich, daß die KMX Signale an den Inputs 1 und 2 mischen kann. Das bedeutet, daß Sie Verbindungen von den Inputs 1 und 2 zum selben Output ziehen können. Für die übrigen Inputs (3-8 bei der KMX-8, 3-16 bei der KMX-16) können Sie nur jeweils eine Verbindung pro Output herstellen.

Tip : (KMX-8) Sobald Sie eine Mischerverbindung hergestellt haben, erzeugen alle neuen Verbindungen zwischen Input 1 und einem Output zugleich auch eine Verbindung von Input 2 zum selben Output . Da der Input 2 auch unabhängig von dem Mischer zugeordnet werden kann, erzeugen neue Verbindungen von Input 2 zu einem Output keine Verbindung zu Input 1.

Der Edit-Puffer

KMX Remote kommuniziert gewöhnlich über den KMX-Edit-Puffer mit der KMX. Ausgenommen davon ist das Senden oder Empfangen von Presets oder einer Preset-Bank.

- **Send To Editbuffer** — sendet das augenblicklich angezeigten Preset zum KMX Edit-Puffer.
- **Get Editbuffer** — holt die Preset-Information aus dem KMX Edit-Puffer.

Tip: Wenn Sie ein neues Preset am Computer anwählen und AutoSend ist ON, dann schickt das neue Preset einen Programmwechsel an die KMX (zum Aufruf des entsprechenden Presets in der KMX) und das neue Preset wird in den Edit-Puffer der KMX kopiert.

Tip: Die KMX-16 zeigt empfangene Änderungen an, indem sie einen Dezimalpunkt hinter die Presetnummer im Display schreibt.

Definition einer Initialeinstellung

Sie können KMX REMOTE dazu veranlassen, ein spezielles Preset beim Start zu laden. Wählen Sie dazu einfach das gewünschte Preset und dann **Set Init Preset** im EDIT-Menü.

Tip: Sie müssen nach jedem Starten von KMX Remote mit Get Patches die gespeicherten Presets der KMX in den Computer holen.

Presets schicken

Sie können den internen Speicher der KMX überschreiben, indem Sie eines der beiden **Send** Kommandos im KMX-Menü anwählen.

- **Send Presets** —ersetzt alle Presets in der KMX durch die in KMX REMOTE gespeicherten Presets.
- **Send This Preset**—sendet das angezeigte Preset auf den zugehörigen Speicherplatz in der KMX.

Daten holen

Mit **Get Presets** im KMX REMOTE Menü laden Sie alle Presets aus der KMX in den Computer. Dies nimmt einige Sekunden in Anspruch. Der Mauszeiger nimmt dabei die Form eines rotierenden MIDI-Steckers an.

- **Get Preset**—ersetzt das angezeigte Preset durch das Preset, das in der KMX gewählt ist.
- **Get Presets** —ersetzt die aktuelle Preset-Bank durch alle Presets aus der KMX.
- Falls Sie eine Fehlermeldung bekommen, prüfen Sie:
 - Die KMX REMOTE MIDI Setup Dialogbox
 - Ihr MIDI Interface
 - Ihre Verbindungen zur KMX
 - ob KMX REMOTE auf den gleichen MIDI-Kanal eingestellt ist, wie die KMX

Tip: Die KMX empfängt keine MIDI-Daten und zeigt keine Kommunikation an, wenn Sie im Channel Select Modus ist.

Einstellen der MIDI-Kanäle und Programmwechsel-Parameter (nur KMX-16 REMOTE)

KMX-16 REMOTE hilft Ihnen, auf einfache Weise zu konfigurieren, wie die KMX-16 Programmwechselbefehle empfängt. Die linke Seite des KMX-Windows ist mit "KMX1 Ch," "1Pgm HI, and 1Pgm LO" gekennzeichnet. Klicken Sie auf "KMX1 Ch box" zum Einstellen des MIDI-Kanals, auf dem Input 1 Programmwechselbefehle empfangen kann. Klicken Sie auf die Kästchen "1Pgm HI" und "1Pgm LO" zum Einstellen der oberen und unteren Grenze für Programmwechselbefehle. (Das Anklicken der Kästchen erzeugt einen Schieberegler auf dem Bildschirm, mit dem Sie die Werte einstellen können). Benutzen Sie die Kästchen "KMX2 Ch", "2Pgm HI" und "2Pgm LO" zum Konfigurieren der Programmwechseleinstellungen für Input 2.

Tip: Sie müssen die Option **Send Prog Limits** im KMX-16-Menü anwählen, um diese Einstellungen an die KMX-16 zu schicken. Mit der Option **Get Prog Limits** holen Sie früher gespeicherte Einstellungen von der KMX-16 zurück.

Die Funktionen Copy & Paste (Kopieren und Einfügen)

Sie können Presets von einem Speicherplatz zu einem anderen kopieren. Dabei können Sie AutoSend ausschalten (OFF), damit das Anwählen eines Presets den Edit-Puffer der KMX nicht überschreibt :

- Wählen Sie das Ausgangs-Preset
- Klicken Sie auf das kleine Kästchen, das mit "This Preset" gekennzeichnet ist (unterhalb des FILE-Menüs)
- Wählen Sie **Copy** (Kopieren) aus dem EDIT-Menü
- Wählen Sie das Ziel-Preset
- Klicken Sie auf "This Preset" oben links am Bildschirm (unterhalb des FILE-Menüs)
- Wählen Sie **Paste** (Einfügen) aus dem EDIT-Menü

Bildschirm-Keyboard

KMX REMOTE verfügt über ein Bildschirmkeyboard, mit dem Sie die Verbindungen zwischen den Ausgängen Ihrer KMX und Ihren MIDI-Geräten prüfen können. Für dieses Keyboard können Sie einen MIDI-Basiskanale definieren, auf dem die Notenbefehle übertragen werden, sowie eine Gruppe alternativer Kanäle.

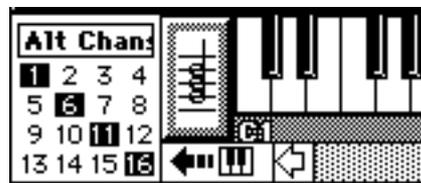


Dies ist nützlich, wenn Sie zusätzliche MIDI-Geräte testen wollen, die hintereinander an einen einzelnen KMX Output angeschlossen sind, aber auf unterschiedlichen MIDI-Kanälen empfangen. Zum Einstellen des Basiskanals:

- Stellen Sie zunächst sicher, daß "Basic Ch" in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt wird. Wenn dort "Alt Chs" angezeigt wird, klicken Sie auf "Alt Chs" und wählen "Basic Ch" in dem dann erscheinenden Pop-up-Menü.
- Wählen Sie den Basiskanale, indem Sie auf eine der Kanalnummern 1 - 16 in der Liste unten klicken.

Alternative Kanäle einstellen:

- Stellen Sie sicher, daß "Alt Chs" oberhalb der MIDI-Kanalnummern angezeigt wird. Wenn "Basic Ch" angezeigt wird klicken Sie auf "Basic Ch" und wählen "Alt Chs" in dem erscheinenden Pop-up-Menü.
- Wählen Sie den ersten alternativen Kanal durch Anklicken der Kanalnummer.
- Weitere alternative Kanäle wählen Sie, indem Sie die Shifttaste gedrückt halten und die entsprechenden Kanalnummern anklicken.
- Jetzt können Sie zwischen den verschiedenen Sendekanälen wechseln, indem Sie einen der Kanäle in dem Pop-up-Menü auswählen.



Wenn sie eine Taste auf dem Bildschirmkeyboard anklicken, wird die entsprechende Noteninformation (Note-on/off) an alle Instrumente geschickt, die mit dem gewählten MIDI-Output verbunden sind. Mit dem Schiebepalken unter dem Keyboard verschieben Sie den sichtbaren Ausschnitt des Keyboards. Sie können mehr Tasten darstellen, wenn Sie auf "Keyboard Size" rechts neben den MIDI-Kanalnummern klicken. Umgekehrt können Sie bei der größeren Darstellung wieder auf das Kästchen klicken, um die MIDI-Kanalnummern anzuzeigen.

Das Keyboard ist übrigens auch anschlagsempfindlich : wenn Sie die Tasten weiter oben anklicken, bekommen die Noten einen stärkeren Anschlag (velocity). Ein Ziehen der Maus nach oben simuliert einen monophonen Aftertouch (während mit OPTION stattdessen das Modulationsrad simuliert wird). Sie können auch Akkorde (bis zu 10 Noten) spielen, indem Sie die Shifttaste gedrückt halten, die Noten anklicken, die Akkord-Ikone (CHORD) anklicken und dann die Shifttaste loslassen. Sie können dann zwischen Einzelnoten und Akkorden über CHORD hin- und herschalten.

MIDI Thru Echo und Channelize

Sie können alle an MIDI IN ankommenden Daten (so wie ein Keyboard-Controller) mit dem MIDI Thru Kommando (im MIDI-Menü) an MIDI OUT wieder ausgeben. Wenn "channelize" angewählt ist, werden die durchgereichten Daten auf den unteren alternativen MIDI-Kanal umgesetzt.

All Notes Off

Benutzen Sie das Kommando **All Notes Off** im MIDI-Menü als "Paniktaste", wenn Sie einen Notenhänger oder ein anderes MIDI-Problem haben.

KMX-8 REMOTE verlassen

Sie verlassen KMX REMOTE einfach mit **Quit** im FILE-Menü. Beim Verlassen speichert das Programm automatisch alle Ihre Instrumentennamen.

KMX-8 & 16 REMOTE SOFTWARE:

Für ATARI™ Computer

(lesen Sie ab Seite 1, falls Sie einen Macintosh Computer benutzen)

Über KMX Remote

KMX REMOTE ist eine Software mit vollständigen Editier- und Library-Funktionen für die programmierbaren MIDI Patch Bays ENSONIQ KMX-8 und KMX-16. Mit dieser Software können Sie am Computerbildschirm in Echtzeit Ihre MIDI-Verbindungen konfigurieren, ohne die KMX MIDI Patch Bay anzufassen. Weiter können Sie auch Presets auf Platte speichern, mit Namen versehen und sie wieder laden. KMX REMOTE erinnert sich an die Namen Ihrer MIDI-Geräte, die mit der Patch Bay verbunden sind, damit Sie Ihre Instrumente mit ihrem richtigen Namen ansprechen können, statt mit den Nummern ihrer Input- bzw. Output-Nummern.

Zu dieser Anleitung

KMX-8 REMOTE und KMX-16 REMOTE sind nahezu identische Programme und werden beide in dieser Anleitung behandelt. In der Anleitung bezieht sich die Bezeichnung "KMX REMOTE" jeweils auf beide Programme, die KMX-8 REMOTE und die KMX-16 REMOTE Software. Die Bezeichnung "KMX" bezieht sich sowohl auf die KMX-8 als auch auf die KMX-16. Es gibt Unterschiede zwischen den beiden Programmen. Diese werden dargestellt durch Anhängen von "-8" oder "-16" und durch *Kursivdruck* der Unterschiede.

Einstellungen (Set-Up)

Stellen Sie zunächst sicher, daß folgende Verbindungen vorliegen:

- Verbinden Sie den MIDI-Out Ihres Atari mit dem Input 1 an der KMX.
- Verbinden Sie Output 1 an der KMX mit dem MIDI-In Ihres Atari,
- Verbinden Sie den MIDI-Out Ihres Hauptcontrollers (Keyboard, sonstiger Controller, etc.) mit dem Input 2 an der KMX.
- Verbinden Sie den Output 2 an der KMX mit dem MIDI-In an Ihrem Hauptcontroller.
- Dann verbinden Sie alle übrigen MIDI-Geräte mit der KMX. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 4 unter **System-Setup**.

Tip : Die KMX-8 läßt sich vom Atari nur über Input 1 ansprechen (*die KMX-16 auf Input 1 oder 2*).

Installieren der Software

Tip: Die Installation beider Programme (KMX-8 Remote und KMX-16 Remote) ist identisch. Wir nehmen KMX-8 Remote als Beispiel. *Benutzer von KMX-16 Remote folgen dem Beispiel und nehmen eine 16, wo 8 geschrieben steht.*

- Öffnen Sie den Ordner mit der Bezeichnung KMX-8. Sie finden dort vier Ikonen vor, die folgendermaßen beschriftet sind :

KMX8_C.CFG	KMX8_C.PRG	KMX8_M.CFG	KMX8_M.PRG
------------	------------	------------	------------

- Die ersten beiden Ikonen sind Programme für einen Farbbildschirm (beachten Sie das "C" am Ende des Namens).
- Wenn Sie einen Schwarzweißbildschirm (monochrom) haben, benutzen Sie die Ikonen 3 und 4 (beachten Sie das "M" am Ende des Namens)

Es gibt zwei Arten, KMX Remote zu betreiben. Zunächst können Sie das Programm als solches laufen lassen. Das reicht aus, um das Programm kennenzulernen oder Ihre KMX zu konfigurieren. Sie haben dann aber keine Menüleiste, d.h. Sie können keine anderen Programme aufrufen oder Desk Accessory Dateien. Die zweite und empfohlene Art, KMX Remote zu benutzen, ist als "D/A" (Desk Accessory).

Der Atari ST kann bis zu sechs D/As gleichzeitig verwalten. Sie erreichen die D/As über das "Desk"-Menü oben links auf dem Bildschirm. D/As werden automatisch von der Startdisk geladen, wenn Sie den Computer einschalten. Wenn Sie von einer Festplatte "booten", werden die D/As aus der Partition C geladen. Beim Einschalten des Atari ST lädt er alle .ACC Dateien als D/As. Falls Ihre .CFG (Konfigurationsdatei) auf der gleichen Platte vorhanden ist, wird Sie ebenfalls geladen. Andernfalls sehen Sie eine Fehlermeldung.

Warnung: Wenn Sie einen Atari Stacy™ besitzen sollten Sie:

- nur die Schwarzweiß-Version auf die Festplatte laden
- sicherstellen, daß die neue KMX8_.ACC Datei und die zugehörige KMX8_.CFG (Konfigurationsdatei) in das Hauptverzeichnis (außerhalb irgendeines Ordners) ihrer Startdisk (Partition C auf der Festplatte) kopiert ist.

KMX Remote als Programm laden

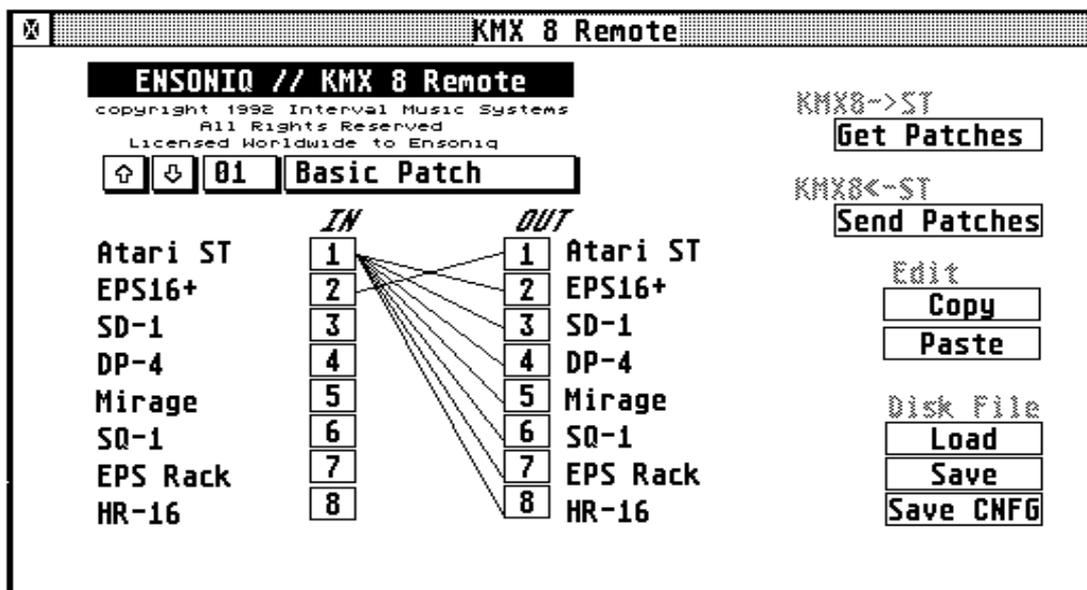
- Öffnen Sie den Ordner mit der Bezeichnung KMX-8.
- Markieren Sie KMX8_M.PRG (für Schwarzweiß-Systeme) oder KMX8_C.PRG (für Farbsysteme) mit einem Anklicken.
- Mit Doppelklick starten Sie das Programm.

KMX Remote als Desk Accessory (D/A) starten

- Öffnen Sie den Ordner KMX-8.
- Markieren Sie KMX8_M.PRG (für Schwarzweiß-Systeme) oder KMX8_C.PRG (für Farbsysteme) mit einem Anklicken.
- Im Dateien-Menü (FILE) wählen Sie "Info anzeigen..." (Show Info...).
- Drücken Sie dreimal die Taste [Löschen] (Backspace) und tippen Sie "ACC" zum Umbenennen der ".ACC" Datei.
- Drücken Sie [Return] oder klicken Sie auf OK.
- Kopieren Sie die neue KMX8_.ACC Datei und die zugehörige KMX8_.CFG (Konfigurationsdatei) in das Hauptverzeichnis (außerhalb irgendeines Ordners) Ihrer Startdisk (Partition C auf der Festplatte).
- Starten Sie den Computer erneut und prüfen Sie, ob das Programm als D/A geladen ist (sehen Sie sich das "Desk"-Menü an).

Konfigurieren des Programms

KMX REMOTE verwendet eine Konfigurationsdatei, in der die Namen Ihrer MIDI-Instrumente gespeichert sind, die Sie mit Ihrer KMX verbunden haben, der Speicherinhalt der KMX und die Namen der Presets selbst. Wenn Sie KMX REMOTE zum ersten Mal benutzen, wird die Default-Konfigurations-Datei geladen. Sie müssen



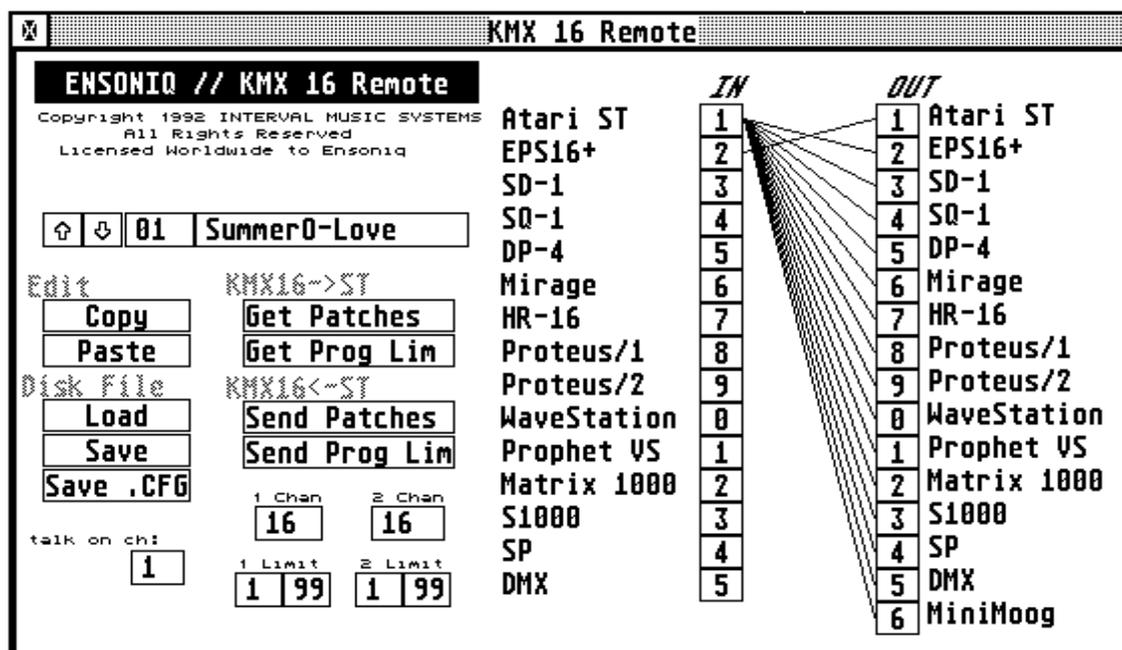
diese Datei entsprechend Ihres Setups ändern. Dies dauert nur wenige Minuten und einmal eingestellt ermöglicht sie Ihnen den Betrieb der KMX Patch Bay, ohne an dieser selbst zu schalten.

- Verbinden Sie den MIDI OUT des Computers mit dem KMX Input 1.
- Verbinden Sie den KMX Output 1 mit dem MIDI IN des Computers.

Tip: Die KMX-8 reagiert nur, wenn Ihr Computer an Input 1 angeschlossen ist.

Tip: Die KMX-8 empfängt keine MIDI-Daten und zeigt auch nichts an, falls die KMX in der Betriebsart Channel Select ist.

Einstellen des richtigen Inputs (nur KMX-16)



Auf der linken Seite unten auf dem Bildschirm finden Sie ein Kästchen mit der Bezeichnung "talk on ch:". Dieses Kästchen bestimmt, über welchen Input der Atari mit der KMX kommuniziert.

- Prüfen Sie, ob der Atari mit dem Input 1 oder 2 der KMX verbunden ist.
- Setzen Sie den richtigen Input durch Anklicken des Kästchens "talk on ch.". Damit schalten Sie zwischen Input 1 und 2 hin und her.

Einstellen des MIDI-Kanals (nur KMX-16)

KMX Remote funktioniert nur, wenn der MIDI-Kanal an der KMX und in KMX Remote gleich eingestellt sind.

- Stellen Sie fest, ob die KMX-16 auf MIDI-Kanal 1 oder 2 eingestellt ist (sehen Sie auch unter "**Presets über MIDI aufrufen**" auf Seite 9).
- Setzen Sie den MIDI-Kanal durch Anklicken des Kästchens "1 Chan" und geben Sie den neuen Wert (1-16) in der Dialogbox ein.

Einstellen der Grenzen für Programmwechselbefehle (nur KMX-16 REMOTE)

Mit KMX-16 REMOTE können Sie Grenzen für Programmwechselbefehle an den Inputs 1 und 2 definieren:

- Klicken Sie auf **Get Prog Lim.**, um die gerade im Speicher der KMX gespeicherten Grenzen zu laden.
- Setzen Sie den MIDI-Kanal, auf dem Input Programmwechsel empfängt. Klicken Sie dazu auf "1 Chan" und geben Sie den neuen Wert (1-16) in der Dialogbox ein.
- Setzen Sie die untere Grenze für Programmwechsel auf Input 1 durch Anklicken des linken Kästchens "1 Limit" und geben Sie einen Wert in der Dialogbox ein.
- Setzen Sie die obere Grenze für Programmwechsel auf Input 1 durch Anklicken des rechten Kästchens "1 Limit" und geben Sie einen Wert in der Dialogbox ein.
- Konfigurieren Sie die Einstellungen für Input 2 mit den Kästchen "2 Chan" und "2 Limit" auf gleiche Weise.
- Um die Programmwechsel-Informationen an die KMX-16 zu schicken, klicken Sie auf **Send Prog Lim.**

Tip: Die KMX-16 zeigt empfangene Änderungen an, indem Sie einen Dezimalpunkt hinter die Preset-Nummer im Display schreibt.

Konfigurieren der Instrumentennamen

- Geben Sie allen Geräten, die an Ihre KMX angeschlossen sind, einen Namen : Input und Output 1 sollte Ihr Atari ST sein.
- Klicken Sie auf den Namen neben der entsprechenden Input- oder Outputnummer.
- Eine Dialogbox erscheint. Tippen Sie den gewünschten Namen für diesen Input oder Output ein.
- Klicken Sie auf OK oder drücken Sie [Return].

KMX-16 Benutzer: Wenn Sie [Return] drücken, können Sie den neuen Inputnamen zu dem entsprechenden Output kopieren. Sie können auch Input und Output individuell benennen, falls Sie unterschiedliche Instrumente daran angeschlossen haben.

Holen und Schicken von Presets

Die Kommandos **Get Presets** und **Send Presets** benutzen Sie zum Austausch von Presetinformationen zwischen der KMX und dem Computerspeicher. Zum Senden von Presetinformationen vom Atari an die KMX:

- Klicken Sie auf **Get Presets** und wählen Sie **ALL** im Dialog.

Alle internen Presets in der KMX (nicht aber der Edit-Puffer) werden in den Computer übertragen. Falls Sie nur den Inhalt des Edit-Puffers haben wollen, können Sie **EDIT** in der **Get Presets** Dialogbox auswählen.

Tip: Bewegen Sie die Maus nicht zu viel, während die Presetdaten übertragen werden, weil das den MIDI-Datenfluß stören und einen Fehler auslösen kann.

Sie können jetzt die einzelnen Presets mit Namen versehen:

- Wählen Sie die Presetnummer mit den Pfeiltasten auf/ab auf dem Bildschirm.
- Klicken Sie auf das Namenskästchen. Es erscheint eine Dialogbox.
- Tippen Sie den Namen für das Preset ein.
- Klicken Sie auf OK oder drücken Sie [Return].

Presets schicken

- Klicken Sie auf **Send Presets**. Eine Dialogbox erscheint.
- Zum Senden aller Presetdaten, die augenblicklich in KMX REMOTE gespeichert sind, klicken Sie auf **ALL**.
- Zum Ersetzen eines Presets in der KMX mit dem gerade angezeigten Preset klicken Sie auf **ONE**. Das Programm schickt den angezeigten Preset zu dem entsprechenden Speicherplatz in der KMX.

Sichern der .CFG

Wenn Sie das Konfigurieren des Programms für Ihr Setup beendet haben, klicken Sie auf Save .CNFG (.CFG KMX-16). Damit speichern Sie Ihr Setup. Wenn Sie KMX REMOTE das nächste Mal aufrufen, wird diese Datei automatisch geladen.

Die Datei .CFG enthält:

- Alle Ihre Instrumentennamen.
- Alle Presetdaten und -namen, einschließlich des Edit-Puffers (Preset 00).

Tip: Jedesmal wenn Sie Ihr Setup ändern, sollten Sie die Konfigurationsdatei sichern. Falls Sie diese auf dem Laufenden halten, brauchen Sie nicht jedesmal beim Laden des Programms mit Get Presets die Einstellungen laden.

Tip: Wenn KMX-16 Remote als D/A benutzt wird, stellen Sie sicher, daß Sie SAVE DESKTOP auf Ihrem ST ohne ein geöffnetes Laufwerksfenster ausführen. Sonst ist KMX-16 Remote vielleicht nicht in der Lage, die .CFG Datei beim Starten des Computers zu finden.

Editieren eines Presets

KMX-8 REMOTE hält 30 Programme, die mit 01-08, 11-18, 21-28 und 31-36 nummeriert sind, im Arbeitsspeicher des Computers. KMX-16 REMOTE hält 99 Programme im Arbeitsspeicher, nummeriert mit 01-99. Bei beiden Programmen wird der Edit-Puffer als Preset 00 bezeichnet. Wenn Sie irgendeine Änderung an der Frontseite der KMX vornehmen, wird dieses Preset zusammen mit der Änderung in den Edit-Puffer der KMX geladen. Wenn Sie die Änderung erhalten wollen, müssen Sie den Inhalt des Edit-Puffers in einen internen Speicherplatz ablegen. Wenn Sie eine Änderung vornehmen oder ein Programm vom Computer aus anwählen, wird das neue/geänderte Preset in den Edit-Puffer der KMX geschrieben. Sie werden niemals wirklich den Inhalt des Speichers der KMX überschreiben, ohne daß Sie auf **Send Presets** klicken.

Das Editieren eines Presets ist sehr einfach:

- Klicken Sie auf die gewünschte INPUT-Nummer (linke Spalte) und halten Sie die Maustaste gedrückt.
- Ziehen Sie das "Verbindungskabel" zur gewünschten OUTPUT-Nummer (rechte Spalte). Die Outputnummer wird hervorgehoben.
- Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die neue Preset-Verbindung an den Edit-Puffer der KMX geschickt.
- Wenn Sie ein weiteres "Verbindungskabel" zu einem Output ziehen, das schon mit einem Input verbunden ist, ersetzt die neue Verbindung die alte.
- Ausnahmen hierzu sind die Inputs 1 und 2. Sie erinnern sich, daß die KMX Signale an den Inputs 1 und 2 mischen kann. Das bedeutet, daß Sie Verbindungen von den Inputs 1 und 2 zum selben Output ziehen können. Sobald Sie eine Mischerverbindung hergestellt haben, erzeugen alle neuen Verbindungen zwischen Input 1 und einem Output zugleich auch eine Verbindung von Input 2 zum selben Output. Da der Input 2 auch unabhängig von dem Mischer zugeordnet werden kann, erzeugen neue Verbindungen von Input 2 zu einem Output keine Verbindung zu Input 1. Für die übrigen Inputs (3-8 bei der KMX-8, 3-16 bei der KMX-16) können Sie nur jeweils eine Verbindung pro Output herstellen.

Sie können durch die Presets mit den Pfeiltasten auf/ab auf dem Bildschirm blättern. Damit wird ein MIDI Programmwechsel an die KMX geschickt. Die aktuelle Presetinformation wird nicht an die Patch Bay übertragen.

Benutzer von KMX-16 Remote können das Preset-Nummernkästchen anklicken und eine neue Nummer in die Dialogbox eintippen.

Tip: Eventuell treten hin und wieder kleinere MIDI-Konflikte zwischen KMX REMOTE und anderen MIDI-Programmen auf. Wenn das passiert (meistens wenn KMX-16 REMOTE Daten sendet), verwandelt sich der Mauszeiger in eine "fleißige Biene" und behält diese Form bei. Schicken Sie einfach ein paar MIDI-Daten an den Atari (spielen Sie Noten auf Ihrem Keyboard oder bewegen Sie das Pitch Bend Rad). Die "fleißige Biene" wird wieder zu einem Pfeil und Sie können ganz normal weitermachen.

Kopieren und Einfügen (Copy & Paste)

Zum Kopieren von Presets von einem Speicherplatz zu einem anderen:

- Klicken Sie auf **Copy**, um das aktuell angezeigte Preset in den temporären Kopierpufferspeicher zu schreiben.
- Wählen Sie das Ziel-Preset und klicken Sie auf **Paste**. Damit wird der Inhalt des Kopierpufferspeichers in das aktuelle Preset kopiert.

Speichern und Laden auf Platte

Wenn Sie das Editieren beendet haben, können Sie alle Presets als Bank durch Anklicken von **Save** speichern. Es erscheint zunächst die Datei-Auswahlbox. Geben Sie Ihrer Bank einen Namen und speichern Sie sie in der üblichen Weise.

Zum Laden einer gespeicherten Bank klicken Sie auf **Load**. Es erscheint die Datei-Auswahlbox. Wählen Sie die gewünschte Bank und klicken Sie auf OK.

KMX Remote verlassen

Zum Verlassen klicken Sie auf die Close-Box in der oberen linken Ecke des Fensters.

Bemerkung zum KMX REMOTE-Fenster

Wenn KMX REMOTE als D/A (Desk Accessory) benutzt wird, wird die Darstellung von Mehrfachfenstern unterstützt. Mit anderen GEM™ fensterbasierenden D/As haben Sie mehrere überlappende Fenster auf dem Bildschirm. Wenn Sie das Fenster von KMX REMOTE teilweise aus dem Bildschirm herauschieben und dann wieder teilweise hinein, werden die Instrumentennamen und Verbindungsleitungen nicht komplett neu gezeichnet. Sie müssen das Fenster wieder komplett auf den Bildschirm schieben, damit der Inhalt neu gezeichnet wird. Wenn Sie einen großen Bildschirm benutzen, muß das Fenster in der oberen linken Ecke sein, als wäre es ein normaler Atari-Bildschirm.