

# LightJockey Fingers

## Bedienungsanleitung



© 2005 Martin Professional A/S, Denmark.

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Anleitung darf, egal wie, ohne schriftliche Genehmigung der Martin Professional A/S, Dänemark, vervielfältigt werden.

Rev A

<b>EINFÜHRUNG</b> .....	<b>4</b>
<b>LIGHTJOCKEY FINGERS - ÜBERSICHT</b> .....	<b>5</b>
Fingers Funktionsübersicht .....	5
<b>FINGERS SETUP</b> .....	<b>11</b>
Hardware Setup .....	11
<b>KONFIGURIEREN UND VERWENDEN DER BUTTONS</b> .....	<b>16</b>
Funktionsbuttons, Shift Status und Pagebuttons .....	16
Konfigurieren und Verwenden der Scrollbuttons .....	19
Konfigurieren und Verwenden der Cueslot-Buttons .....	21
Konfigurieren und Verwenden der Fader- und Bumpfunktionen .....	23
Konfigurieren und Verwenden der Jogwheels .....	28
Fingers Multiselect Modus .....	30
<b>FINGERS STATUS-PANEL</b> .....	<b>31</b>
<b>VIRTUELLE FINGERS</b> .....	<b>33</b>

Fingers ist eine Zusatzgerät für den LightJockey. Die Bedienoberfläche besteht aus Buttons, Faders und Jogwheels, mit denen bestimmte Funktionen des LightJockey im Direktzugriff aufgerufen werden können. Fingers werden über die RS232-Schnittstelle (COM1 - COM4) an den Computer angeschlossen. Für PCs, die nur über einen USB-Port verfügen, müssen Sie einen USB -> RS232 Adapter verwenden.

Der LightJockey enthält eine virtuelles Modell der Fingers (siehe Seite 33), mit dem die realen Fingers simuliert werden können. Obwohl die virtuellen Fingers nicht alle Funktionen der realen Fingers unterstützen, sind sie z.B. beim Erlernen der Funktionen der Fingers nützlich.

# LIGHTJOCKEY FINGERS - ÜBERSICHT

# 2

Die folgenden Abschnitte enthalten eine kurze Funktionsübersicht der LightJockey Fingers.

## FINGERS FUNKTIONSÜBERSICHT

---

### Die Mode Buttons



Die Mode Buttons rufen verschiedene Betriebsmodi der Fingers auf. Zur Zeit ist nur ein Modus verfügbar, die Modi 2 und 3 sind nicht belegt und für künftige Erweiterungen reserviert.

### Die Shift Buttons



Die Shift Buttons dienen zum Aufruf weiterer Funktionen von Buttons, Faders und Jogwheels. Die drei Buttons aktivieren vier verschiedene Modi: Kein Shift, Shift 1, Shift 2 und Shift 3.

Als Voreinstellung arbeiten die Shift Buttons wie die Shift-Taste einer Tastatur, d.h. wenn Shift nicht gedrückt ist, ist der "Kein Shift"-Status aktiv.

Die Shift Buttons können auch als Schalter eingerichtet werden, d.h. nach dem Loslassen des Buttons bleibt die Taste aktiv (ähnlich wie die Caps Lock-Funktionen der PC-Tastatur). Die Taste wird durch nochmaliges Drücken wieder gelöst.

Die Shift Buttons der virtuellen Fingers (Seite 33) arbeiten immer als Schalter.

## Die Page Buttons (A-D)



Die Page Buttons rufen vier verschiedene Funktionsseiten auf. Den meisten Funktionsgruppen (Faders, Jogwheels, Buttons) können Sie, abhängig von der gewählten Seite, verschiedene Funktionen zuordnen.

Die aktuelle Seite wird durch die Page Button LED markiert. Die Page Buttons werden auch zum Aufruf des Multiselect-Modus (siehe Seite 30) verwendet.

### SHIFT STATUS UND SEITENWAHL, EINIGE HINWEISE

Die meisten Funktionen der Fingers können, abhängig vom Shift Status und der Seitenwahl (Button A-D) mit verschiedenen Funktionen belegt werden.

Um die Funktionen der verschiedenen Shift-Ebenen und Seiten zuzuweisen oder aufzurufen, verwenden Sie die entsprechenden Shift- und Page-Buttons, um Fingers auf die gewünschte Ebene zu schalten. Bedenken Sie, dass die Anzahl der verfügbaren Funktionen bei Verwendung der Shift- und Page-Funktionen stark zunimmt, gleichzeitig die Übersichtlichkeit und Wahrscheinlichkeit der fehlerfreien Bedienung aber abnimmt.

## Der B/O Button und GM (Grand Master)



Der B/O Button und der GM Fader lösen fest zugeordnete Funktionen aus: den Blackout des LightJockey bzw. den Masterfader.

Beachten Sie, dass der Blackout und die Gesamthelligkeit auch bei angeschlossenen Fingers nach wie vor direkt im LightJockey manipuliert werden können. Die Blackout LED zeigt folgende Zustände an:

**Aus:** Gesamthelligkeit 100%

**Blinkend:** Gesamthelligkeit geringer als 100% oder es findet gerade eine automatische Ein- / Ausblendung der Gesamthelligkeit{linkID=7060} statt.

**An:** Blackout

B/O und GM werden durch Shift- und Page-Funktionen nicht beeinflusst.

## Der 'Quadrat' Button



Der Quadrat-Button hat zwei Funktionen. Drücken Sie die Taste kurz, um das Fingers Status-Panel (siehe Seite 31) zu öffnen oder zu schließen.

Halten Sie die Taste länger als 0,5s gedrückt, um die Befehle der Fingers zu deaktivieren - in deaktiviertem Zustand akzeptiert der LightJockey keine Befehle von den Fingers. Änderungen der Faderstellungen oder Drücken von Tasten werden weiter angezeigt. Die Funktion dieses Buttons wird durch Shift- und Page-Funktionen nicht beeinflusst.

## Die Funktionsbuttons (F1-F10)



Die Funktionsbuttons dienen zum Aufruf verschiedenster Funktionen des LightJockeys inklusive Hotkey-Funktionen und verschiedene Programmelemente wie Cues oder Cuelisten.

Die Funktionsbuttons werden immer entsprechend ihres Shift Status dekodiert. Dadurch können Sie über die Funktionsbuttons maximal 40 Funktionen (4 x 10) aufrufen - 10 Funktionen pro Shift Status. Die Funktionsbuttons können nicht nur vom Shift Status, sondern auch von der ausgewählten Seite abhängig sein. Wenn Sie die Funktionsbuttons entsprechend einrichten, stehen 160 Funktionen (10 x 4 x 4) zur Verfügung.

Wenn die Belegung der Funktionsbuttons von der Seite abhängig ist, zeigt das Status-Panel die Funktionen, die jeder Seite zugeordnet wurden (jede Spalte entspricht einer Seite). Ändern Sie mit den Shift Buttons den Shift Status, um die entsprechenden Funktionen des Shiftblocks einzurichten oder aufzurufen.

Wenn die Funktionsbuttons unabhängig von der Seitenauswahl sind, zeigt das Status-Panel die Funktionen, die der Taste im jeweiligen Shift Status zugeordnet sind (jede Spalte repräsentiert einen Shift Status).

Siehe "Funktionsbuttons, Shift Status und Pagebuttons" auf Seite 16 zur Konfiguration für mehr Informationen über Hotkeys.

## Die Scrollbuttons



Die Scrollbuttons können einerseits mit Funktionen zum Öffnen und Blättern / Auswählen in verschiedenen Listen (Auf, Ab, Auswahl) belegt oder zum Blättern in Cuelisten bzw. als Go / Back / Run / Stop Button in manuell gesteuerten Cuelisten eingerichtet werden.

Die Funktion der Scrollbuttons kann von der gewählten Seite und / oder abhängig vom Shift Status eingerichtet (siehe Seite 16) werden. Dadurch sind insgesamt bis zu 16 verschiedene Scrollfunktionen möglich.

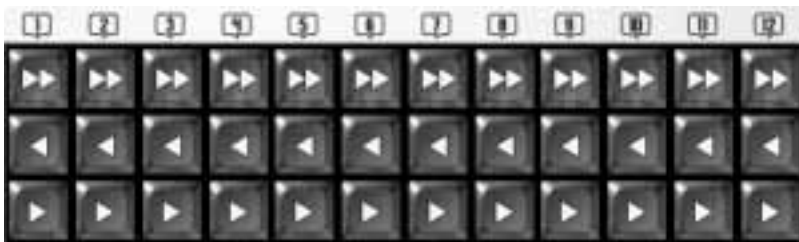
Siehe “Funktionsbuttons, Shift Status und Pagebuttons” auf Seite 16 für nähere Informationen zu den einzelnen Funktionen.

## Die Select buttons



Wenn der Multiselect-Modus nicht aktiv ist, dienen die Buttons zur Auswahl des Faders, der von der faderbezogenen Jogweelfunktion (siehe Seite 28) beeinflusst werden soll. Im Multiselect-Modus (siehe Seite 30) werden die Buttons zur An- und Abwahl einzelner Fader und Slot-Buttons verwendet.

## Die Cueslot-Buttons



Die zwei unteren Reihen der 3 x 12 Tastenblocks sind die Cueslot-Buttons. Die Buttons sind vor allem für Funktionen zur Sequenzmanipulation im Cue gedacht. Jeder Zeile kann eine bestimmte Funktion (z.B. Sequenztrigger vorwärts) zugewiesen werden. Jeder Button ist dann einer bestimmten Sequenz im Cue zugeordnet (Button 3 steuert Sequenz 3). Cueslot-Buttons können abhängig vom Shift Status und der Seite belegt werden, somit sind 32 (2 x 4 x 4) verschiedene Belegungen möglich.

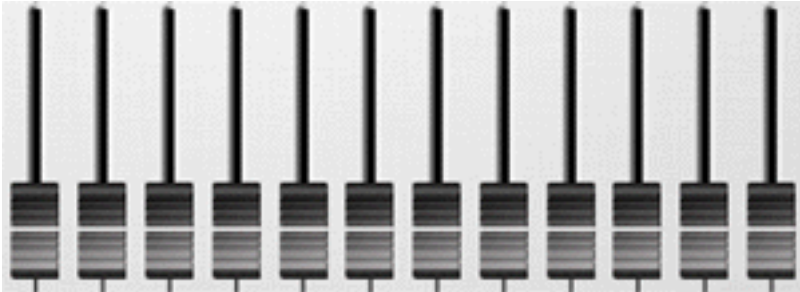


Siehe "Konfigurieren und Verwenden der Cueslot-Buttons" auf Seite 21 für nähere Informationen zu den einzelnen Funktionen.



Die obere Reihe der Cueslot Buttons wird im Multiselect Modus (siehe Seite 30) zur Auswahl von Slots oder Faders verwendet.

## Die Fader



Die 12 Fader können mit verschiedenen Funktionen von Helligkeitssteuerung bis zur Levelsteuerung von Statics belegt werden. Funktionen werden immer allen 12 Fadern gleich zugeordnet, der einzelne Fader steuert dann eine von verschiedenen Unterfunktionen. Wenn Sie die Fader z.B. zur Steuerung der Statics verwenden, steuert jeder Fader einen der Statics (Fader 4 Static 4 usw.).

Die Funktion der Fader können von der gewählten Seite und / oder abhängig vom Shift Status eingerichtet (siehe Seite 16) werden. Dadurch sind insgesamt bis zu 16 (4 x 4) verschiedene Belegungen des Faderblocks möglich.

Siehe "Konfigurieren und Verwenden der Fader- und Bumpfunktionen" auf Seite 23 für nähere Informationen zu den einzelnen Funktionen.

Siehe auch "Fingers Multiselect Modus" auf Seite 30.

## Die Bumpbuttons



Die Funktion des einzelnen Bumpbuttons hängt von der Funktion des Faders über dem Button ab. Wenn der Fader z.B. der Helligkeitssteuerung dient, sendet der Bumpbutton bei Betätigung den Helligkeitswert 100% an den LightJockey. Beachten Sie, dass viele der Faderfunktionen invertierte Bumpfunktionen aufweisen - wenn der Fader bereits auf 100% steht führt Drücken des Buttons zum

sofortigen Schließen des Faders (0%). Wenn Sie den Button wieder loslassen, wird sofort wieder der Wert, auf den der Fader eingestellt ist, gesendet.

Wenn der Fader z.B. auf 50% steht, führt Drücken des Bumpbuttons zur Ausgabe von 100%, nach dem Loslassen werden sofort wieder 50% gesendet.

Sie können den Faderwert auch bei gedrücktem Bumpbutton ändern - beim Loslassen des Buttons wird dann der neu eingestellte Wert gesendet.

Wenn ein Button während eines Shift / Seitenwechsels gedrückt gehalten wird, wird beim Loslassen die Funktion geändert, die beim Drücken des Buttons aktiv war.

Siehe “Konfigurieren und Verwenden der Fader- und Bumpfunktionen” auf Seite 23 für nähere Informationen zu den einzelnen Funktionen.

## Die Jogwheels

Da Jogwheels keine definierte Nullstellung haben, können mit ihnen die Werte verschiedener Funktionen geändert werden ohne das Wheel vorher aktivieren zu müssen. Drehen im Uhrzeigersinn erhöht den Wert, Drehen gegen den Uhrzeigersinn vermindert den Wert. Die meisten Jogwheel-Funktionen sind geschwindigkeitsabhängig - je schneller das Wheel gedreht wird, desto schneller steigt oder fällt der Wert.

Die aktuellen Funktion der Jogwheels können von der gewählten Seite und / oder abhängig vom Shift Status eingerichtet (siehe Seite 16) werden. Dadurch sind insgesamt bis zu 80 (5 x 4 x 4) verschiedene Belegungen der Jogwheels möglich.

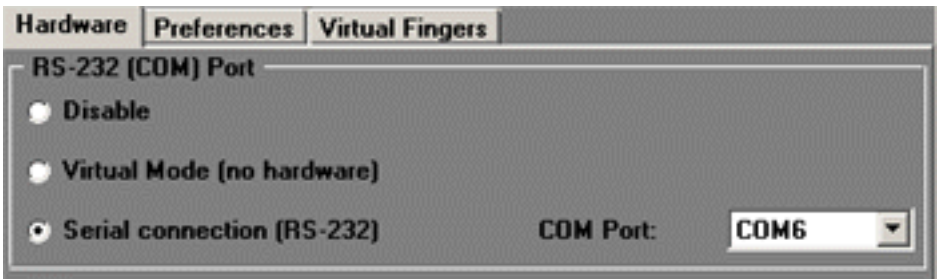
Siehe “Konfigurieren und Verwenden der Jogwheels” auf Seite 28 für nähere Informationen zu den einzelnen Funktionen.

# FINGERS SETUP

Das Dialogfenster zum Einrichten der LightJockey Fingers öffnen Sie über den Menüpunkt "Fingers" im Hauptmenü, den Setup-Button im Fingers Status-Panel oder die virtuellen Fingers. Um die Fingers, egal ob reell oder virtuell, verwenden zu können, müssen Sie die Fingers vor der Verwendung konfigurieren.



## HARDWARE SETUP



### RS-232 Port

**Disable** - alle Funktionen der Fingers deaktiviert.

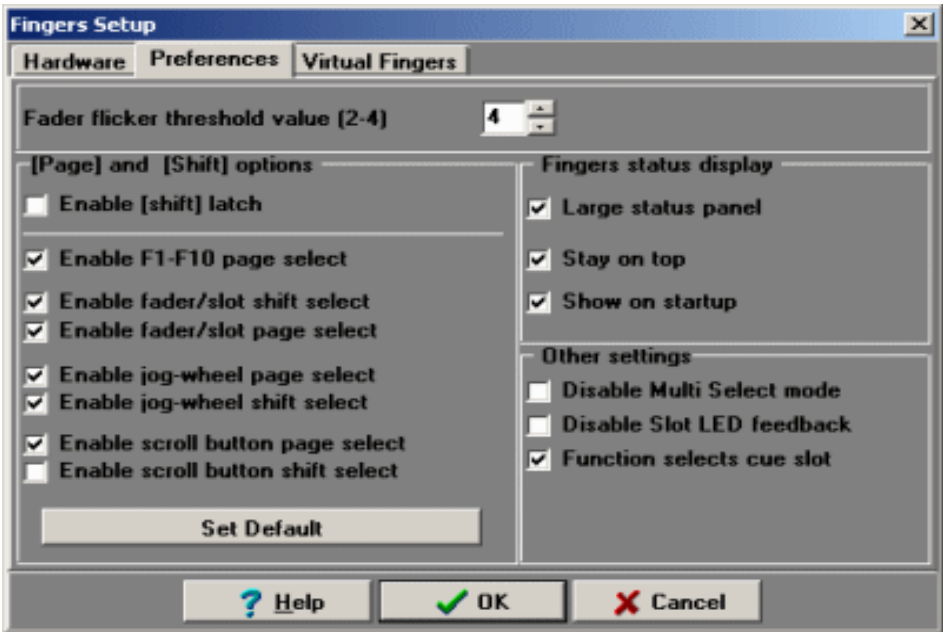
**Virtual Mode** - öffnet die virtuellen Fingers. Die virtuellen Fingers belasten die CPU des Computers, auch wenn Sie die virtuellen Fingers nicht verwenden. Wenn Sie die Fingers nicht verwenden, sollten Sie deshalb die Fingers deaktivieren.

**COM1 - COM 9** - der serielle Port, an den die Fingers angeschlossen sind.

**Serial connection (RS-232)** - Serieller Anschluss der Fingers. Wählen Sie den entsprechenden COM-Port (COM1 - COM 9) in der Liste rechts.

Die virtuellen Fingers belasten die CPU des Computers, auch wenn Sie die virtuellen Fingers nicht verwenden. Wenn Sie die Fingers nicht verwenden, sollten Sie deshalb die Fingers deaktivieren.

# Preferences



## FADER FLICKER THRESHOLD VALUE

Die Fingers verwenden einen Filter, um springende Werte, die durch die Analog-Digitalwandlung des Faderwerts entstehen können, zu vermeiden. Der digitale Wert ändert sich erst, wenn der analoge Wert eine bestimmte Änderung übersteigt. Der Vorgabewert ist 4, d.h. die Änderung des Faderwerts muss 4 oder höher sein, um eine Änderung des Digitalwerts auszulösen. Die Extremwerte 0 und 255 werden unabhängig vom Betrag der Wertänderung erkannt und umgesetzt. Sie können den Vorgabewert auf 2 oder 3 senken, beachten Sie jedoch, dass dies ein unruhiges Signalverhalten auslösen kann.

## [Page] und [Shift] Optionen

Die Page- und Shiftoptionen legen fest, wie die Buttons, Faders und Jogwheels in Kombination mit den Shift- und Page-Tasten (A,B,C,D) reagieren.

Sie können die Anzahl der Page- und Shift-Kombinationen für jede Funktionsgruppe erweitern oder beschränken.

## ENABLE [SHIFT] LATCH

Schaltet den Shift-Status um. Um den Shift-Status zu ändern, drücken Sie die Taste nach mal (Die Virtuellen Fingers verwenden Shift immer als Schalter).

#### **ENABLE F1-F10 SHIFT SELECT**

Die Shift-Funktion für die Funktionstasten F1 bis F10 wird aktiviert.

#### **ENABLE FADER/SLOT SHIFT SELECT**

Die Shift-Funktion für die Fader-/Slot-Tasten wird aktiviert.

#### **ENABLE FADER/SLOT PAGE SELECT**

Die Page-Funktion für die Fader-/Slot-Tasten wird aktiviert.

#### **ENABLE JOG-WHEEL SHIFT SELECT**

Die Shift-Funktion für die Jogwheels wird aktiviert.

#### **ENABLE JOG-WHEEL PAGE SELECT**

Die Page-Funktion für die Jogwheels wird aktiviert.

#### **ENABLE SCROLL BUTTON SHIFT SELECT**

Die Shift-Funktion für die Scrollbuttons wird aktiviert.

#### **ENABLE SCROLL BUTTON PAGE SELECT**

Die Page-Funktion für die Scrollbuttons wird aktiviert.

#### **SET DEFAULT**

Ruft die Voreinstellungen für die Shift- / Page-Funktionen auf. Als Voreinstellung sind nur die Page-Funktionen für Fader/Slot und die Shift-Funktionen für die Scrollbuttons aktiviert.

Mehr Informationen zu den Shift- und Page-Funktionen finden Sie im Abschnitt "Fingers Funktionsübersicht" auf Seite 5.

## **Fingers Status Display**

Einstellungen, die zum Fingers Status-Panel (siehe Seite 31) gehören.

#### **LARGE STATUS PANEL**

Öffnet das große Status-Panel.

#### **STAY ON TOP**

Das Status-Panel liegt immer über allen anderen geöffneten Fenstern.

#### **SHOW ON STARTUP**

Öffnet beim Starten des LightJockey das Status-Panel.

## Other Settings

### DISABLE MULTI SELECT MODE

Deaktiviert den Multiselect Modus (siehe Seite 30).

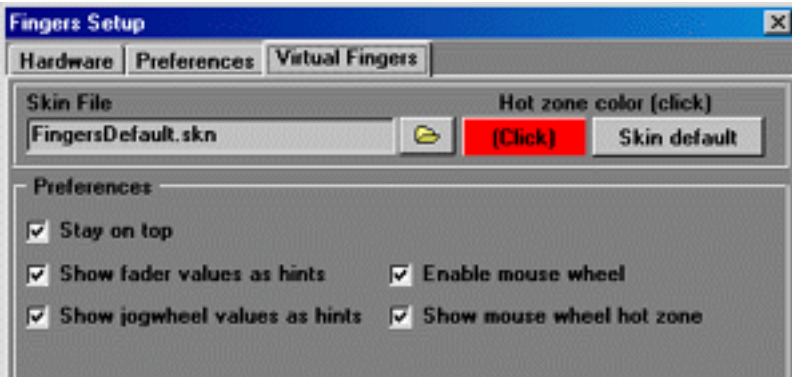
### DISABLE SLOT LED FEEDBACK

Deaktiviert die Anzeige des Cueslot-Status über die LEDs (siehe Seite 23).

### FUNCTION SELECTS CUE SLOT

Wenn diese Funktion aktiv ist, wird der Aufruf von Funktionen, die zum einem bestimmten Cueslot gehören angezeigt, indem der entsprechende Cueslot markiert wird, wenn die Funktion aufgerufen wird. Bei nicht aktiver Funktion wählen die Funktionen den Cueslot nicht aus.

## Virtual Fingers



Siehe "Virtuelle Fingers" auf Seite 33.

### SKIN FILE

Wählt eine andere Graphik als Oberfläche aus.

### HOT ZONE COLOR

Klicken Sie links, um eine Farbe für Mousewheel Hotzones zu bestimmen. Wählen Sie Skin default, um die voreingestellte Farbe für die aktuelle Oberfläche zu verwenden.

### STAY ON TOP

Die virtuellen Fingers liegen immer über allen anderen geöffneten Fenstern.

### **SHOW FADER VALUES AS HINTS**

Zeigt den Faderwert als Hinweis, wenn der Fader bewegt wird.

### **SHOW JOG -WHEEL VALUES AS HINTS**

Zeigt den Wert des Jogwheels als Hinweis, wenn das Jogwheel bewegt wird.

### **ENABLE MOUSE WHEEL**

Aktiviert das Mousewheel zur Steuerung der Fader und Jogwheels.

### **SHOW MOUSE WHEEL HOT ZONE**

Wenn die Maus eine Hotzone (Fader oder Jogwheel), in der das Mousewheel verwendet werden kann, überfährt, wird die Hotzone farblich markiert.

# KONFIGURIEREN UND VERWENDEN DER BUTTONS

# 4



## FUNKTIONSBUTTONS, SHIFT STATUS UND PAGEBUTTONS

---

Die Funktionsbuttons werden immer vom aktuellen Shift Status beeinflusst. Jeder Button kann daher mit 4 verschiedenen Funktionen belegt werden, da es 4 Shiftebenen gibt.

**Hinweis** *Wenn Sie sicherstellen möchten, dass ein Button in jeder Ebene die selbe Funktion aufruft, müssen Sie ihn in jeder Ebene gleich belegen.*


Die Belegung der Funktionsbuttons kann auch seitenabhängig (Seiten A-D) sein. In diesem Fall können Sie bis zu 16 Funktionen (4 für jede Shiftebene x 4 für jede Seite) pro Button einrichten.





## Fingers Status-Panel, Spalten der Funktionsbuttons

Das Status-Panel (siehe Seite 31) zeigt immer 4 Spalten mit Funktionsbuttons - wenn die Funktionsbuttons unabhängig von der Seitenwahl sind, zeigen die 4 Spalten die Funktionen, die den 4 Shiftebenen zugeordnet sind. Wenn die Funktionsbuttons abhängig von der Seitenwahl sind, zeigen die Spalten zusätzlich die Funktionen, die den Seiten A-D zugeordnet sind. Ändern Sie die Shiftebene um die Funktionen der Shiftebenen zu sehen, verwenden und konfigurieren - das Status-Panel zeigt immer die aktuelle Belegung der Funktionsbuttons in der gewählten Shiftebene an.



F1	Fade Out 1 Sec	F1	Fade In 1 Sec	F1	HTP 1 Pump	F1	HTP 11 Pump
F2	Fade Out 2 Sec	F2	Fade In 2 Sec	F2	HTP 2 Pump	F2	HTP 12 Pump
F3	Fade Out 3 Sec	F3	Fade In 3 Sec	F3	HTP 3 Pump	F3	HTP 1 Flash
F4	Fade Out 4 Sec	F4	Fade In 4 Sec	F4	HTP 4 Pump	F4	HTP 2 Flash
F5	Fade Out 5 Sec	F5	Fade In 5 Sec	F5	HTP 5 Pump	F5	HTP 3 Flash
F6	Fade Out 6 Sec	F6	Fade In 6 Sec	F6	HTP 6 Pump	F6	HTP 4 Flash
F7	Fade Out 7 Sec	F7	Fade In 7 Sec	F7	HTP 7 Pump	F7	HTP 5 Flash
F8	Fade Out 8 Sec	F8	Fade In 8 Sec	F8	HTP 8 Pump	F8	HTP 6 Flash
F9	Fade Out 9 Sec	F9	Fade In 9 Sec	F9	HTP 9 Pump	F9	HTP 7 Flash
F10	Fade Out 10 Sec	F10	Fade In 10 Sec	F10	HTP 10 Pump	F10	HTP 8 Flash

**Bild 1: Fingers Status-Panel, Spalten der Funktionsbuttons - Shiftebene oder Seitenwahl markiert (Shift 1 oder Seite B)**

Beachten Sie, dass die Belegung der gerade aktiven Ebene farblich hervorgehoben wird, um die gerade aktuellen Funktionen einfacher identifizieren zu können.

# Kennfarben

Fingers	
F1	Close Window
F2	Sequence
F3	Cue
F4	BG-Cue
F5	Cuelist
F6	
F7	
F8	
F9	
F10	

Zur schnellen Identifikation des Funktionstyps, der dem Funktionsbuttons zugeordnet wurde, sind die verschiedenen Typen mit Kennfarben markiert:

**Hotkey Funktionen** werden **weiß** dargestellt

**Sequenzen** werden **orange** dargestellt

**Cues** werden **gelb** dargestellt

**Hintergrundcues** werden **magenta** dargestellt

**Cuelisten** werden **hellblau** dargestellt

Zuweisen einer Hotkey-Funktion: Klicken Sie im Status-Panel (siehe Seite 31) in einem der Felder, die Funktionsbuttons repräsentieren rechts und wählen Sie aus der Funktionsliste die gewünschte Funktion. Ziehen Sie die Funktion dann in das Feld des gewünschten Buttons.

Beachten Sie, das im minimierten Status-Panel wegen seiner geringen Größe Kurzbezeichnungen verwendet werden. Das große Status-Panel zeigt die vollständige Bezeichnung der Funktion.

## SEQUENZ, CUE, HINTERGRUNDCUE ODER CUELISTE

Um ein existierendes Element einem Button zuzuweisen, ziehen Sie das Element aus der entsprechenden Liste (z.B. Liste der verfügbaren Cues) auf das Feld des entsprechenden Buttons. Alternativ können Sie auch rechtsklicken und die Option "Assign current <element>" wählen, um das gerade aktive Element dem Button zuzuweisen.

**Hinweis:** Wenn Sie einem Button ein Effektmakro zuweisen wollen, sollten Sie einen transparenten Cue erstellen, der nur das Makro enthält und diesen Cue dem Button zuordnen.

**Hinweis:** Um die Nummer und die vollständige Bezeichnung eines Elements (z.B. einer Sequenz) zu sehen, muss das Status-Panel das aktive Fenster sein - ziehen Sie dann die Maus über das Textfeld um die vollständige Bezeichnung zu sehen.

Drücken eines Buttons, der eine Hotkey Funktion enthält, aktiviert die Funktion.

Drücken eines Buttons, der eine Sequenz enthält, flasht die Sequenz in der Cuesteuerung.

Drücken eines Buttons, der einen Cue enthält, lädt den Cue.

Drücken eines Buttons, der einen Hintergrundcue enthält, lädt den Hintergrundcue.

Drücken eines Buttons, der eine Cueliste enthält, lädt die Cueliste, startet diese aber nicht.

## LÖSCHFUNKTIONEN

Um eine Zuweisung zu löschen, rechtsklicken Sie in dem Feld, das die Funktion enthält. Wählen Sie Clear Function, um die Funktion, die dem Button zugeordnet ist zu entfernen.

Wählen Sie Clear all, um alle Zuweisungen aller Funktionsbuttons (inklusive Shift und Seitenkombinationen) zu löschen.

## KONFIGURIEREN UND VERWENDEN DER SCROLLBUTTONS

---



Die drei Scrollbuttons werden vor allem verwendet, um in Listen zu blättern und Elemente aus diesen Listen zu wählen.

Die Funktionen werden immer allen drei Scrollbuttons gleichzeitig zugewiesen (z.B. vor, zurück, Auswahl). Die Buttons können nicht einzeln konfiguriert werden.

## Shift Status und Seitenwahl für die Scrollbuttons konfigurieren

Die Scrollbuttons können abhängig von der Shiftebene und der gewählten Seite konfiguriert (siehe Seite 16) werden - dadurch können Sie die Scrollbuttons mit bis zu 16 Funktionsgruppen belegen.



**Bild 2: Status-Panel mit aktueller Belegung der Scrollbuttons**

Zuweisen einer Funktion: Klicken Sie im Status-Panel rechts auf eines der drei Textfelder, die die Scrollbuttons repräsentieren und wählen Sie show function-list im lokalen Menü. Ziehen Sie die gewünschte Funktion von der Liste auf eines der Textfelder für die Scrollbuttons.

Zuweisung löschen: Um eine Zuweisung zu löschen, rechtsklicken Sie in einem der drei Felder für die Scrollbuttons. Wählen Sie Clear Function, um die Funktion, die dem Button zugeordnet ist zu entfernen.

Wählen Sie Clear all, um alle Zuweisungen aller Scrollbuttons (inklusive Shift und Seitenkombinationen) zu löschen.

## Verfügbare Scrollfunktionen

List of selections (Up/Down blättert hoch / runter R/S wählt ein Element aus).

### **SELECT CUE (GLOBAL)**

Blättert und wählt in der globalen Liste der verfügbaren Cues.

### **SELECT CUE (PAGE)**

Blättert und wählt in der Seitenansicht der Liste der verfügbaren Cues.

**Hinweis** ***Aktivieren Sie Automatic page change im Menü Preferences im Fenster der verfügbaren Cues, um den automatischen Seitenwechsel während des Blätterns zu aktivieren.***

### **SELECT SEQUENCE**

Blättert und wählt in der Sequenzliste.

### **SELECT CUELIST**

Blättert und wählt in der Liste der verfügbaren Cuelisten.

### **SELECT BGCUE**

Blättert und wählt in der Liste der Hintergrundcues.

### **SELECT MACRO**

Blättert und wählt in der Liste der Effektmakros.

Diese Funktionen öffnen die entsprechenden Listen automatisch.

### **ACTIVE SELECT**

Blättert in einer der oben genannten Listen, wenn deren Fenster aktiv ist.

## **Cuelisten-Funktionen (im Dialogfenster der Cueliste)**

### **CUELIST (MANUAL)**

Steuert eine manuelle Cueliste. Up = zurück, Down = Go, R/S = Start / Stop

### **CUELIST (EDIT)**

Blättert im Edit-Modus in einer Cueliste Up = zurück, Down = Go, R/S = Startet an der markierten Zeile / Stop

## **KONFIGURIEREN UND VERWENDEN DER CUESLOT-BUTTONS**

---



Die Cueslot-Buttons werden verwendet, um einzelne Sequenzen im Cue zu steuern.

Um mehr als einen Slot über einen Button gleichzeitig zu steuern, müssen Sie den Multiselect Modus (siehe Seite 30) der Fingers aktivieren.

## **Konfigurieren der Shiftebenen und Seitenwahl für Cueslot-Buttons**

Die Funktionen der Cueslot-Buttons sind von der Shiftebene und der gewählten Seite (A-D) abhängig. Deswegen können Sie bis zu 16 verschiedene Belegungen (4

Ebenen x 4 Seiten) einrichten. Beachten Sie, dass für Cueslot-Buttons die selbe Shiftebene und Seite gilt wie für Fader.



**Bild 3: Status-Panel mit der aktuellen Belegung für Cueslot-Buttons**

Zuweisen einer Funktion: Klicken Sie im Status-Panel rechts auf eines der Textfelder, die eine der zwei Zeilen für Cueslot-Buttons repräsentieren und wählen Sie show function-list im lokalen Menü. Ziehen Sie die gewünschte Funktion von der Liste auf eines der Textfelder.

Zuweisung löschen: Um eine Zuweisung zu löschen, rechtsklicken Sie in einem der Felder für die Cueslot-Buttons. Wählen Sie Clear Function, um die Funktion, die dem Button zugeordnet ist zu entfernen.

Wählen Sie Clear all, um alle Zuweisungen aller Cueslot-Buttons (inklusive Shift und Seitenkombinationen) zu löschen.

## Verfügbare Cueslot-Funktionen

**Slot On/Off** - schaltet die Sequenz des Cueslots an / aus

**Slot Clear** - entfernt die Sequenz aus dem Cueslot

**Slot Stop** - stoppt die Sequenz im Cueslot

**Slot Start** - startet die Sequenz im Cueslot

**Slot Start/Stop** - startet / stoppt die Sequenz im Cueslot

**Slot Trig Def** - triggert die Sequenz im Cueslot mit ihren programmierten Schleifenoptionen.

**Slot Trig Fwd** - triggert die Sequenz im Cueslot vorwärts

**Slot Trig Rev** - triggert die Sequenz im Cueslot rückwärts

**Slot Trig Rnd** - ruft eine zufällige Szene der Sequenz im Cueslot auf

**Slot Trig Bounce** - triggert die Sequenz im Cueslot hin und her.

**Slot Auto Trig** - schaltet die Sequenz im Cueslot in den Autotrigger

**Slot Audio Trig** - schaltet die Sequenz im Cueslot in den Musiktrigger

**Slot Manual Trig** - schaltet die Sequenz im Cueslot in den manuellen Trigger

**Slot Trig Type** - wechselt die Triggerung der Sequenz im Cueslot in dieser Reihenfolge zwischen Autotrigger, Musiktrigger und manueller Trigger

## SLOT ON/OFF (SYNC), SLOT START/STOP (SYNC), SLOT TRIG TYPE (SYNC)

Diese Funktionen arbeiten wie die oben aufgezählten Funktionen. Im Multiselect-Modus synchronisieren sie jedoch die Effekte aller ausgewählten Slot, d.h. alle Slots werden ein- oder ausgeschaltet und nicht mehr individuell getriggert.

## LED Feedback des Cueslot Status

Wenn die obere Tastenreihe mit Slot On/Off Funktionen belegt wurden, zeigen die LEDs den Status des Cueslots so an:

**Aus:** Der Slot ist nicht belegt (oder die Sequenz wird gerade geändert)

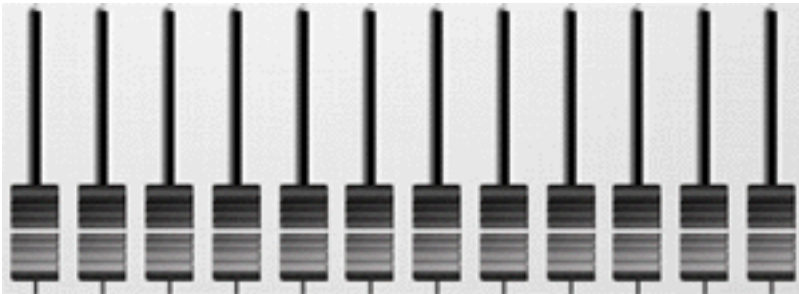
**blinkend:** Der Slot enthält eine Sequenz, die nicht aktiv ist

**An:** Der Slot enthält eine Sequenz, die aktiv ist

Das LED Feedback kann im Setup Dialog ausgeschaltet werden.

## KONFIGURIEREN UND VERWENDEN DER FADER- UND BUMPFUNKTIONEN

---

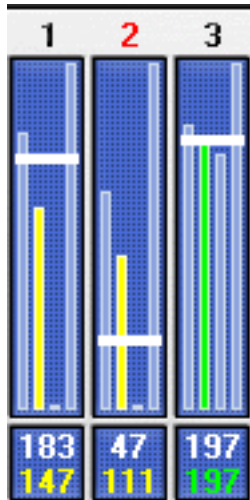


## Physische und logische Faderwerte

Da die Fader über die Page und Shift Buttons verschiedenen Funktionen zugewiesen werden können stimmt die Stellung des Faders nicht immer mit dem tatsächlichen Funktionswert überein - dies ist normaler Weise dann der Fall, wenn Sie mit den Page oder Shift Buttons die Funktion des Faders ändern oder beim Start, wenn die Fader in einer zufälligen Position stehen, während der Funktionswert durch die Startoptionen definiert wurde. Einige Funktionen der Fader wie Helligkeit der Subgruppen können auch vom LightJockey aus verändert werden, was zu unterschiedlichen physischen und tatsächlichen Funktionswerten führt.

Um das Problem der 'falschen' Faderstellung zu lösen, wird ein Fader erst dann aktiviert, wenn er den logischen Faderwert überstrichen hat. Dieses Verhalten lässt

sich am Besten anhand des Status-Panels erklären, da hier logische und physische Werte in verschiedenen Farben dargestellt werden.



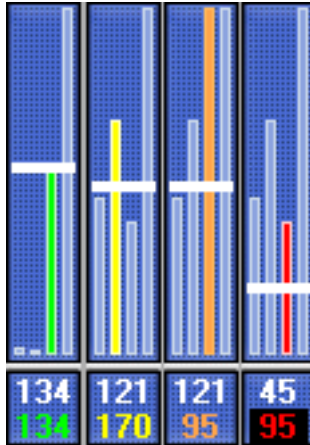
Jeder der 12 Fader taucht im Status-Panel wieder auf. Die vier möglichen Funktionen der Seiten A bis D werden über 4 Balken dargestellt. Die aktuell gültige Funktion wird als markierter Balken dargestellt, im obigen Beispiel als gelbe und grüne Balken, während die inaktiven Funktionen der anderen Seiten hellblau dargestellt sind. Der physische Wert des Faders wird durch den waagrechten weißen Strich markiert und unterhalb des Faders als Zahlenwert dargestellt. Der logische Wert der Funktion, die dem Fader zugeordnet wurde, wird als farbiger Balken mit Zahlenwert in der selben Farbe des Balkens unter dem Fader gezeigt.

In obigem Beispiel haben die Fader 1 und 2 einen anderen physischen Wert als die Funktion, die sie steuern (Farbcode = gelb), während Fader 3 aktiv ist (Farbcode = grün). Bewegen des Faders 3 ändert den Funktionswert sofort, während die Fader 1 und 2 erst über den logischen Wert bewegt werden müssen, bevor sie aktiv werden. Im Beispiel muss Fader 1 unter den Wert 147 und der Fader 2 über den Wert 111 bewegt werden.

Inaktive Fader werden aktiv, sobald ihr physischer Wert den logischen Wert der Funktion, die sie steuern, erreicht oder überfährt.



## FARBCODES DES STATUS-PANELS



Im Status-Panel repräsentieren verschiedene Farben die einzelnen Funktionen der Fader:

**Hellblau** - Funktion auf einer anderen Seite

**Grün** - der Fader ist aktiv

**Gelb** - der Fader ist nicht aktiv (der physische Wert muss den logischen Wert überstreichen)

**Orange** - Bump Button gedrückt

**Rot** - Fingers nicht aktiv (Quadrat Button gedrückt)

## Feineinstellung der Faderwerte

Die Fingers verwenden einen Filter, um springende Werte, die durch die Analog-Digitalwandlung des Faderwerts entstehen können, zu vermeiden. Der digitale Wert ändert sich erst, wenn der analoge Wert eine bestimmte Änderung übersteigt. Der Vorgabewert ist 4, d.h. die Änderung des Faderwerts muss 4 oder höher sein, um eine Änderung des Digitalwerts auszulösen. Die Extremwerte 0 und 255 werden unabhängig vom Betrag der Wertänderung erkannt und umgesetzt. Sie können den Vorgabewert auf 2 oder 3 (siehe "Fingers Setup" auf Seite 11) senken, beachten Sie jedoch, dass dies ein unruhiges Signalverhalten auslösen kann. Die meisten Funktionen müssen nicht mit einer höheren Auflösung gesteuert werden, aber um den Wert sehr fein einzustellen können Sie die relativen Fader verwenden, die einem Jogwheel zugeordnet werden.

### EINSTELLUNG DES FADERWERTS OHNE SOFORTIGE ÄNDERUNG DES FUNKTIONSWERTS

In seltenen Fällen kann es erwünscht sein, den Faderwert ohne Zwischenschritte zu ändern oder inaktive Fader für die Feineinstellung über das Jogwheel zu aktivieren,

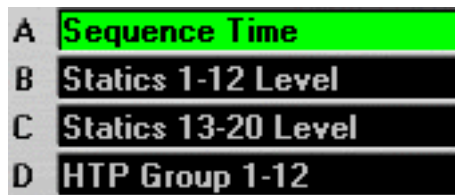
ohne den Fader über den logischen Wert zu bewegen - wenn z.B. Zwischenwerte unerwünschte Effekte auslösen könnten. Halten Sie in diesen Fällen den Quadrat Button für länger als 0,5 s gedrückt, bewegen Sie den Fader um ihn zu aktivieren und lassen Sie den Quadrat Button wieder los.

### **ERZWINGEN DER FADERAKTIVIERUNG AUS EINER BESTIMMTEN RICHTUNG**

Das soeben Erläuterte kann auch hilfreich sein, wenn mehrere Fader aus einer bestimmten Bewegungsrichtung aktiviert werden sollen, um z.B. die Level verschiedener Statics gemeinsam von unten kommend zu erhöhen. In diesem Fall müssen die physischen Werte der Fader alle unterhalb der logischen Funktionswerte liegen, damit alle Fader von unten kommend den Funktionswert überstreichen. Halten Sie den Quadrat Button länger als 0,5 s gedrückt, ziehen Sie alle Fader nach unten und lassen Sie den Quadrat Button wieder los.

### **EINRICHTEN DER FADERFUNKTIONEN**

Allen 12 Fadern werden immer Unterfunktionen einer Funktionsgruppe, z.B. Statics, zugeordnet. Die Funktion der Seite bestimmt auch die Funktion der Bump Buttons. Fingers können in der Grundeinstellung pro Seite A bis D eine Funktionsgruppe enthalten. Die Anzahl der Funktionen kann beim Einrichten der Fingers durch Verwenden der Shift-Tasten erweitert werden. Beachten Sie, dass die Einstellungen für Shift-Status und Seitenauswahl identisch zu den Einstellungen der Cueslot-Buttons sind.



**Bild 4: Status-Panel mit Faderpage-Funktionen - aktive Seite markiert**

**Einer Faderpage eine Funktion zuweisen:** Rechtsklicken Sie im Status-Panel das Textfeld, das die Faderpage repräsentiert und wählen Sie aus der Funktionsliste des lokalen Menüs die gewünschte Funktion. Ziehen Sie die Funktion von der Liste in das Textfeld.

**Zuweisung löschen:** Um eine Funktionszuweisung zu löschen, rechtsklicken Sie in eines der Textfelder für die Faderpages und wählen im lokalen Menü Clear Function.

Wählen Sie Clear all um alle Zuweisungen der Cueslot Buttons (mit allen Shift- und Seitenkombinationen) zu löschen.

# Verfügbare Faderpage-Funktionen

## SEQUENZ-INTENSITÄT

Jeder Fader steuert die Helligkeit einer Sequenz (1-12) im Cue - Geräte, die nicht gedimmt werden können, schließen beim Faderwert 0 den Shutter.

**Hinweis** ***Die Sequenz-Intensität wird beim Laden eines neuen Cue nicht zurück gesetzt.***

Bump button: Die Sequenz-Intensität springt sofort auf 100%. Wenn der Fader auf Maximalwert steht, springt die Intensität auf 0.

## SEQUENZ-ZEIT

Jeder Fader steuert die Zeitskala einer Sequenz (1 - 12) im Cue.

**Hinweis** ***Die Sequenz-Zeit wird beim Laden eines neuen Cue zurück gesetzt.***

**Tipp** ***Um die gesamte Cuezeit zu steuern, sollten Sie die cue time einem Jogwheel zuweisen.***

Bump button: Drücken des Bump Buttons ruft die programmierten Zeiten auf (100%).

## STATICS 1-12 LEVEL, STATICS 13-20 LEVEL

Jeder Fader steuert den Level eines Statics (1 - 12, bzw. 13 - 20)

**Tipp** ***Wenn Sie die Level der Statics über die Fingers steuern, sollten Sie die Option 'Level Auto Enable' aktivieren und die Optionen deaktivieren, die den Static bei Levels über 0% aktivieren und bei 0% deaktivieren.***

Bump button: Der Static springt sofort auf 100%. Wenn der Fader auf Maximalwert steht, springt der Static auf 0%.

## HELLIGKEITSGRUPPE

Die Fader 1 - 8 steuert die Helligkeit einer Subgruppe 1 - 8.

Bump button: Die Intensität springt sofort auf 100%. Wenn der Fader auf Maximalwert steht, springt die Intensität auf 0.

## HTP GRUPPE 1-12, HTP GRUPPE 13-24

Jeder Fader steuert eine HTP Gruppe.

Bump button: Die Intensität der HTP Gruppe springt sofort auf 100%. Wenn der Fader auf Maximalwert steht, springt die Intensität auf 0.

## DMX WERTE DER SEQUENZ

Der Wert jedes Faders skaliert die DMX Werte, die von den 12 Sequenzen des Cues erzeugt werden.

**Hinweis** *Der Skalierfaktor wird beim Laden eines neuen Cue nicht zurück gesetzt.*

Bump button: Der Faderwert springt sofort auf 100%. Wenn der Fader auf Maximalwert steht, springt der Skalierfaktor auf 0.

### DMX IN (1-12), (13-24), (25-36), (37-48)

Verwenden Sie diese Funktion, um mit dem Fingers DMX IN Werte zu simulieren - die Fader emulieren die DMX IN Kanäle 1-12, 13-24, 25-36 und 37-48.

TIPP: Verwenden Sie das Global Patch Tool, um den Eingangswert einem oder mehreren Ausgangskanälen zuzuweisen. Setzen Sie die Option DMX > 0 (im Global Patch), um den Fader automatisch zu deaktivieren, wenn er auf 0% steht.

Bump button: Der Faderwert springt sofort auf 100%. Wenn der Fader auf Maximalwert steht, springt der Wert auf 0.

## KONFIGURIEREN UND VERWENDEN DER JOGWHEELS

---

Drehen der Jogwheels im Uhrzeigersinn erhöht den Funktionswert, Drehen gegen den Uhrzeigersinn verringert den Funktionswert. Die meisten Jogwheel-Funktionen sind geschwindigkeitsabhängig - je schneller das Wheel gedreht wird, desto schneller steigt oder fällt der Wert. Um kleine Änderungen einzustellen, sollten Sie das Rad langsam drehen. Der aktuelle Wert des Jogwheels wird im Status-Panel (siehe Seite 31) dargestellt. Das Jogwheel und die gesteuerte Funktion werden markiert.

## Einrichten des Shift Status und der Seitenwahl für Jogwheels

Die Funktionen der Jogwheels können abhängig vom Shift Status und / oder Seitenwahl (siehe Seite 16) eingerichtet werden - maximal können Sie bis zu 16 verschiedene Scrollfunktionen zuweisen.

## Anzeige der Funktionswerte

Das Fingers Status Display (siehe Seite 31) zeigt entweder die relative oder absolute Änderung der Funktionswerte.

Relative Änderungen werden im Format [nn] Function gezeigt, wobei nn die relative Änderung des Werts (z.B. [-47] Pan MSB) ist.

Absolute Änderungen werden im Format Function (nn) gezeigt, wobei nn der absolute Wert (z.B. Smoke Ctrl, Level (55%) ist.

## Verfügbare Funktionen

### **CUEZEIT**

Verwenden Sie diese Funktion, um die globale Cuezeit zu steuern.

### **P/T MACRO, AMPL., P/T MACRO, SPEED**

Verwenden Sie diese Funktionen, um die Pan/Tilt-Auslenkung und Geschwindigkeit des Effektgenerators zu steuern. Die invertierte Funktion (inv) kehrt die Drehrichtung um.

### **AUDIO ANALYZER, GAIN AND MIN TRGLVL (TRIG LEVEL)**

Verwenden Sie diese Funktionen, um Gain, minimaler Triggerlevel und Rauschgrenze des Audio Analyzers einzustellen.

Wenn der Audio Analyzer nicht gestartet wurde, erscheint [N/A] in der Werteanzeige.

### **SMOKE CTRL, LEVEL, DURATION, CYCLE**

### **HAZER CTRL, LEVEL, FAN**

Verwenden Sie diese Funktionen, um die entsprechenden Fader der Nebelsteuerung zu beeinflussen.

### **PAN MSB, PAN LSB (16-BIT), TILT MSB, TILT LSB (16-BIT)**

Verwenden Sie diese Funktionen, um die Pan/Tiltwerte für gewählte Geräte in der aktuellen Szene zu ändern. Wenn in der aktuellen Szene keine Pan/Tiltwerte programmiert wurden (Fadestatus OFF), werden die letzten Pan/Tiltwerte übernommen.

### **GM RELATIVE**

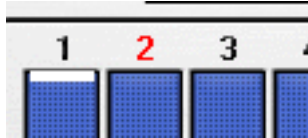
Verwenden Sie diese Funktion, um die Feineinstellung für den Grandmaster zu steuern (siehe "Konfigurieren und Verwenden der Fader- und Bumpfunktionen" auf Seite 23).

### **FADER RELATIVE**

Verwenden Sie diese Funktion, um den Faderwert des aktiven Faders fein einzustellen (siehe "Konfigurieren und Verwenden der Fader- und Bumpfunktionen" auf Seite 23). Diese Funktion arbeitet auch über mehrere Fader im Multiselect Modus (siehe Seite 30).

Der Fader wird mit dem Jogwheel verknüpft, wenn er berührt wird. Um den Fader ohne direktes Berühren des Fadern einzustellen, verwenden Sie entweder den Multiselect Modus (siehe Seite 30) oder deaktivieren die Fingers Befehler (Quadrat Button gedrückt halten), bevor Sie den Fader bewegen. Im deaktivierten Modus zeigen die LEDs der oberen Tasten an, welcher Fader ausgewählt wurde. Die Faderausswahl wird gelöscht, wenn die Seite oder der Shift-Status gewechselt wird.

Aktive Fader werden im Status-Panel durch eine rot dargestellte Fadernummer gekennzeichnet.



**Bild 5: Status-Panel mit aktiven Fadern**

## FINGERS MULTISELECT MODUS

---

Drücken und Halten Sie einen Pagebutton länger als 0,5 s, um Fingers in den Multiselect-Modus zu bringen. Aktiver Multiselect-Modus wird durch Blinken der Pagebutton-LED angezeigt. Im Multiselect-Modus kann ein Fader oder Cueslot-Button, abhängig von der Slotauswahl, mehr als die eigene Unterfunktion oder Cueslot beeinflussen. Verwenden Sie die Select-Buttons (die oberen 12 Tasten) um einzelne Unterfunktionen und Slots an- bzw. abzuwählen. Die Buttons zeigen ihren Status an, indem die LED jeder gewählten Taste blinkt, wenn die Unterfunktion oder der Cueslot gewählt ist. Drücken Sie den Button nochmal, um ihn abzuwählen.

Der Multiselect Modus kann im Setup ein- und ausgeschaltet werden.



Verwenden Sie die Buttons, um Slots an- oder abzuwählen

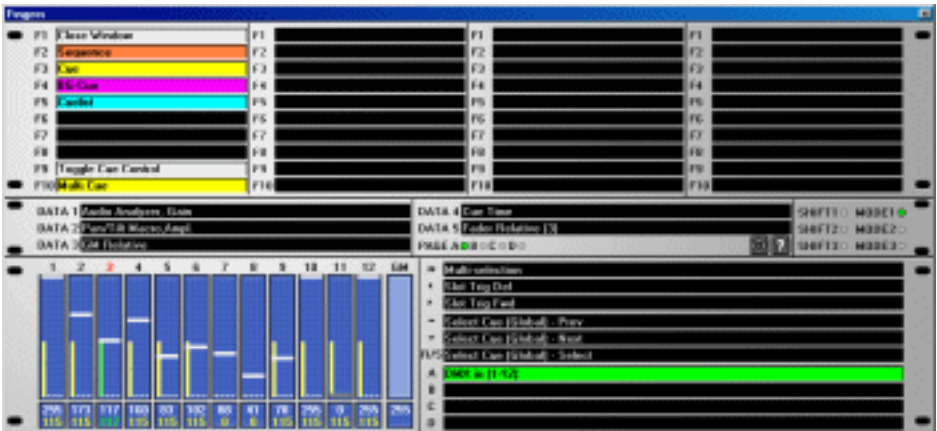
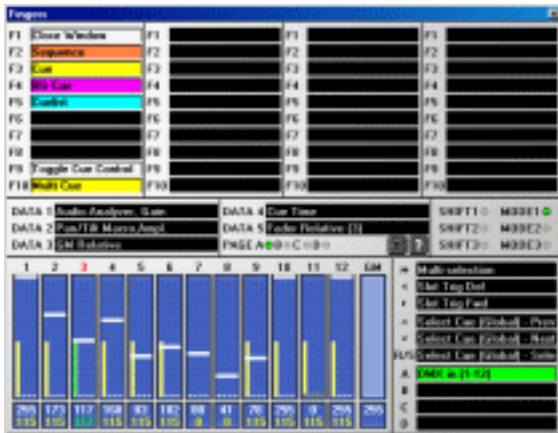
**Hinweis** ***Funktionen, die sich auf die Jogwheels beziehen, greifen im Multiselect-Modus auf alle gewählten Fader zu.***

# 5

## FINGERS STATUS-PANEL

Das Fingers Status-Panel ist ein Dialogfenster im LightJockey. Es zeigt Informationen über die Fingers und wird beim Einrichten der Fingers verwendet, indem Sie die gewünschten Funktionen auf das Panel ziehen.

Sie öffnen das Status-Panel entweder im Hauptmenü des LightJockeys (Fingers -> Status panel) oder über die Fingers selber, indem Sie den Quadrat Button drücken. Drücken des Buttons öffnet und schließt das Status-Panel abwechselnd.



Das Status-Panel kann in normaler oder minimierter Größe geöffnet werden - die normale Größe erfordert eine waagrechte Bildschirmauflösung von 1024 oder höher, um voll sichtbar zu sein. Im Fingers Setup Dialog (siehe Seite 11) wechseln Sie zwischen normaler und minimierter Größe des Fensters.

Beide Fenster zeigen die selbe Information. Die normale Fenstergröße zeigt jedoch voll ausgeschriebene Bezeichnungen (z.B. die vollständige hotkey-Funktion oder längere Cue-Bezeichnungen).

Im oberen Teil des Fensters sehen Sie die Funktionen, die den Funktionsbuttons F1 - F10 zugeordnet wurden - jede Spalte zeigt die Funktionen der verschiedenen Shift Ebenen oder Seiten (siehe "Konfigurieren und Verwenden der Buttons" auf Seite 16).

Im mittleren Teil des Fensters sehen Sie die Funktionen, die den Jogwheels zugeordnet wurden. Hier sehen Sie auch die Änderung des Funktionswert, wenn Sie ein Jogwheel drehen sowie die aktuelle Shift Ebene und Seitenauswahl.

Im unteren Bereich des Fensters werden die aktuellen physikalischen und logischen Werte und der Auswahlstatus der Fader dargestellt. In der unteren rechten Ecke sehen Sie die Funktionen, die in der aktuellen Shift / Seitenkombination den Scrollbuttons (siehe Seite 19), der Cueslot Buttons (siehe Seite 21) und den Faderpages (siehe Seite 23) zugeordnet sind.



# VIRTUELLE FINGERS

Die virtuellen Fingers öffnen Sie im Hauptmenü Fingers oder Sie weisen die Funktion einem Hotkey zu.

**WICHTIG** *In der aktuellen Version ist die Bedienung der virtuellen Fingers über einen Touchscreen noch nicht implementiert. Um Jogwheels oder Fader zu bedienen, müssen Sie eine Maus oder ähnliches Zeigegerät verwenden.*

Die virtuellen Fingers arbeiten erst dann mit dem LightJockey zusammen, wenn Sie im Fingers Setup (siehe Seite 11) den virtuellen Modus wählen - die virtuellen Fingers arbeiten nicht, wenn den Fingers im LightJockey ein serieller Port zugewiesen wurde (oder Fingers deaktiviert sind). Beachten Sie, dass die virtuellen Fingers auch dann Ressourcen der CPU belegen, wenn sie nicht verwendet werden. Wenn Sie die virtuellen Fingers nicht verwenden, sollten sie im Setup Dialog deaktiviert werden.

Die virtuellen Fingers repräsentieren im Großen und Ganzen die realen Fingers. Die virtuellen Fingers werden wie die realen Fingers bedient - Sie können jedoch nur ein Steuerelement gleichzeitig bedienen. Da die virtuellen Fingers ziemlich viel Platz auf dem Bildschirm belegen, sollten Sie die Funktion nur in Systemen mit zwei Monitoren oder sehr hoher Bildschirmauflösung verwenden.

Die Funktionen der Buttons werden durch Klicken des entsprechenden virtuellen Buttons aktiviert. Bewegen Sie die virtuellen Fader indem Sie den Fader klicken, halten und verschieben. Um ein Jogwheel zu drehen klicken, halten und drehen Sie das Jogwheel. Fader und Jogwheels können auch mit dem Mausrad bewegt werden (siehe "Fingers Setup" auf Seite 11).

Im virtuellen Modus arbeiten die Shift Tasten immer als Schalter (beim ersten Klick wird die Shift Taste eingeschaltet, beim zweiten Klick ausgeschaltet).

Mit den folgenden Methoden können Sie andere Beschränkungen der virtuellen Fingers umgehen:

Rechtsklicken Sie den Quadrat Button um den Button gedrückt zu halten (Fingers deaktivieren) - klicken Sie ein zweites Mal, um den Button wieder loszulassen.

Rechtsklicken Sie die Page Buttons um die Taste für den Multiselect Modus gedrückt zu halten.

## Alternative Oberfläche



Wenn Sie die Oberfläche der virtuellen Fingers zu langweilig finden, können Sie im Setup Dialog eine andere Oberfläche für die virtuellen Fingers wählen.



