

FOOTSWITCH CONTROLLER FSW

Manuale d'utilizzo

Version 2.0 Giugno 2012.

Footswitch Management Software v2.0



INDICE DEI CONTENUTI

Introduzione	3
Installazione del programma.....	4
Esecuzione del programma	5
Utilizzo	
Finestra principale del programma.....	6
Interfaccia del programma.....	7
Programmazione dei profili.....	8
Commutazione automatica Profili.....	12
Impostazioni porta MIDI.....	13
Operazioni di programmazione	
Mouse Btn.....	14
Tastiera.....	15
Delay.....	15
MIDI.....	16
Esempio di impostazioni del programma	
Utilizzo di una sequenza di comandi.....	18
Utilizzo del Mouse Btn.....	22
Requisiti di sistema.....	31
Disinstallazione.....	32
Misure di sicurezza	33

Introduzione

Grazie per aver acquistato il nostro dispositivo USB Controller Footswitch FSW, e per la fiducia che ci avete dimostrato.

Il dispositivo di FSW-02mini è un controller a pedale USB ultra compatto a 2 canali. Questo modello, nonostante le sue piccole dimensioni, ha molte caratteristiche che sono sicuro vi piaceranno. L'FSW-02mini è molto più di un semplice MIDI-controller, con il suo design, abbiamo cercato di creare un prodotto che è semplice e facile da usare, facile da adattare alle vostre esigenze e coerente con tutte le norme tecniche. Abbiamo creato un modello in miniatura che occupa poco spazio, con un design semplice ed elegante, con solo due pulsanti di controllo che, abbinato al software di gestione è in grado di offrire grandi opportunità. Il dispositivo di FSW-02 è un controller a pedale USB a 2 canali. Il dispositivo di FSW-04 è un controller a pedale USB a 4 canali.

Per utilizzare il Footswitch FSW occorre il software di gestione "Footswitch Management Software" (versione attuale 2.0)

Utilizzando il software, Footswitch Management Software, è possibile personalizzare l'FSW per controllare il numero che desidera di programmi e applicazioni. Le impostazioni necessarie possono essere applicate automaticamente, a seconda del programma che è in esecuzione al momento, o selezionando manualmente le impostazioni nella gestione dei profili del programma.

CARATTERISTICHE DEL FOOTSWITCH MANAGEMENT SOFTWARE 2.0 PER LA GESTIONE DELLE APPLICAZIONI

Emulazione del click del mouse per la gestione delle applicazioni.

Utilizzo di macro (gestione di più comandi con l'opportunità di sommarli o utilizzarli in sequenza).

Utilizzo dell'interfaccia MIDI (tipo di messaggi supportati, MIDI KEY ON, MIDI KEY OFF, CONTROL CHANGE, PROGRAM CHANGE)

Preset per la gestione di programmi inclusi nel Footswitch Management Software 2.0.

Sequencer: Cakewalk Sonar, Cubase, Ableton, Samplitude, GuitarPro

Editor audio: Sound Forge, AdobeAudition

Emulatori di amplificatori per chitarra: GuitarRig, AmpliTube, Overloud

Con l'uso di questa guida, potrete configurare il software di gestione Footswitch per controllare tutti gli altri programmi.

Nuove impostazioni per gli altri programmi si possono scaricare sul nostro sito web all'indirizzo:

<http://www.footswitch.ru/info/Profiles.html>

Installazione del programma

Eseguire Setup.exe da CD, per installare Footswitch Management Software.



Apparirà una finestra per la conferma dell'installazione, fare clic su Avanti e seguire le istruzioni Wizard.

Per l'installazione del programma è richiesta la presenza delle librerie di sistema Microsoft.NET Framework

Il programma controllerà la presenza dei componenti necessari all'installazione e la possibilità di installare i componenti mancanti.

Dopo aver completato la procedura guidata, il programma è installato e apparirà sull desktop l'icona



Footswitch Management Software.

Esecuzione del programma

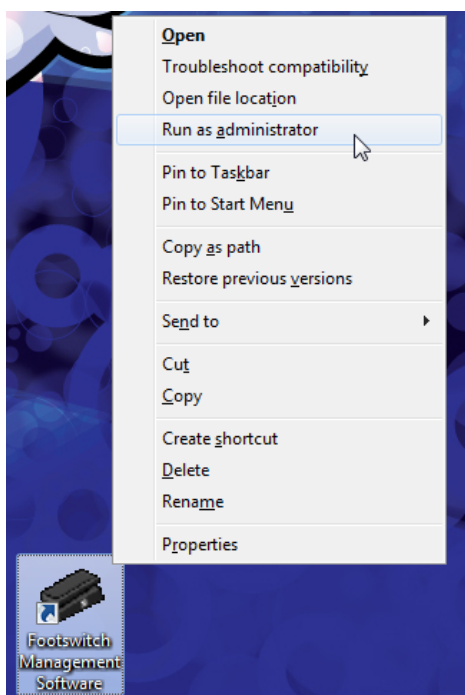
Al primo avvio del programma, scegliere File - Import e scaricare il programma profili preconfigurati, indicando il file Profils.fms



Per gli utenti di Windows Vista e Windows 7

Se si utilizza Windows Vista o Windows 7, per poter salvare le modifiche il Footswitch software manager deve essere eseguito con privilegi di amministratore.

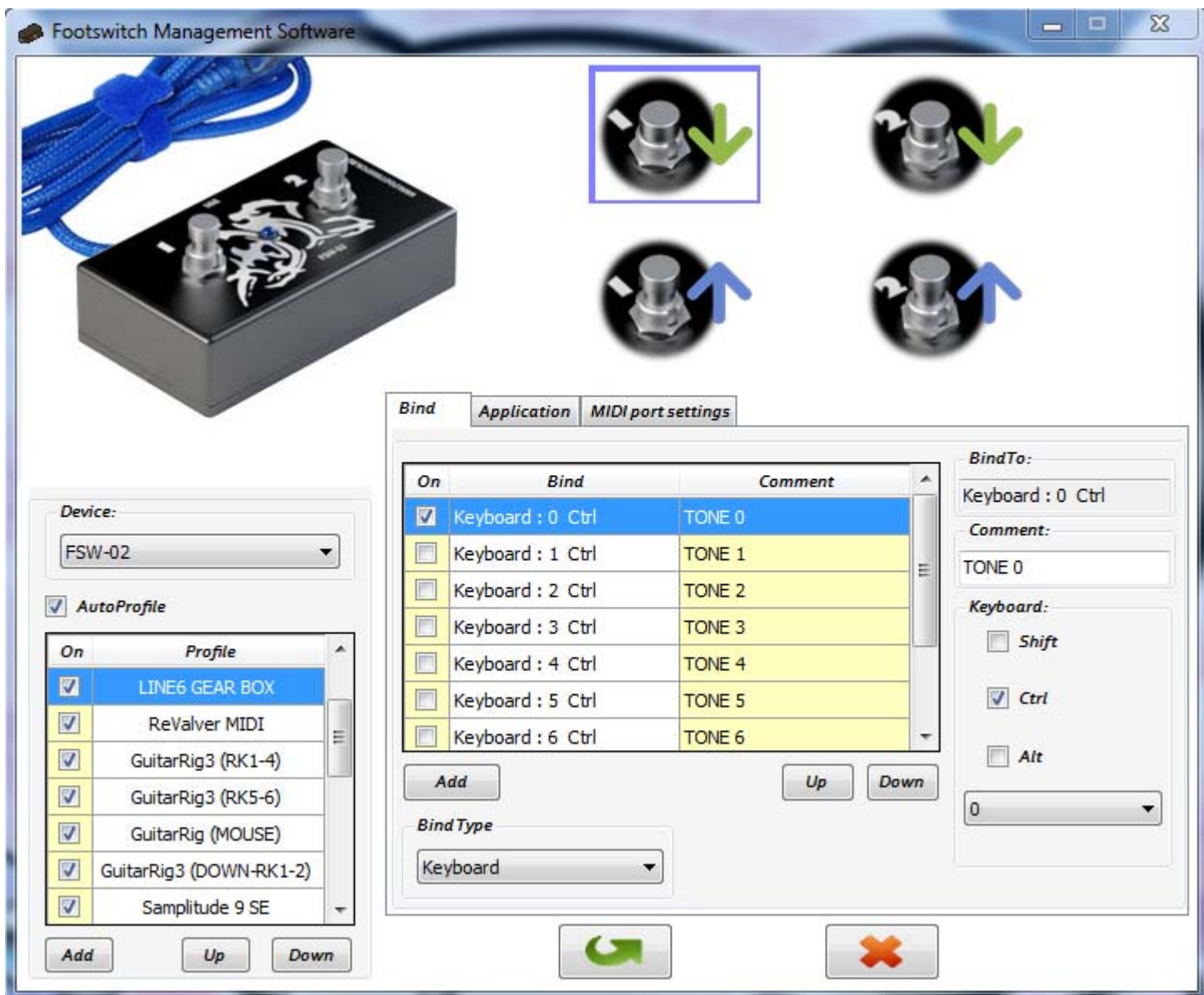
Se si esegue con un account utente, fare clic destro con il mouse sull'icona del programma e selezionare dal menu *Run as administrator*.



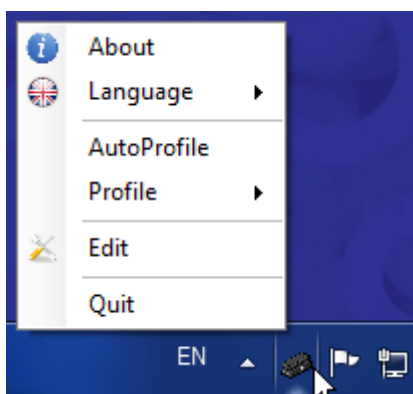
Se questa voce di menu è presente, fare clic sull'icona, tenere premuto il Shift .

Finestra principale del programma

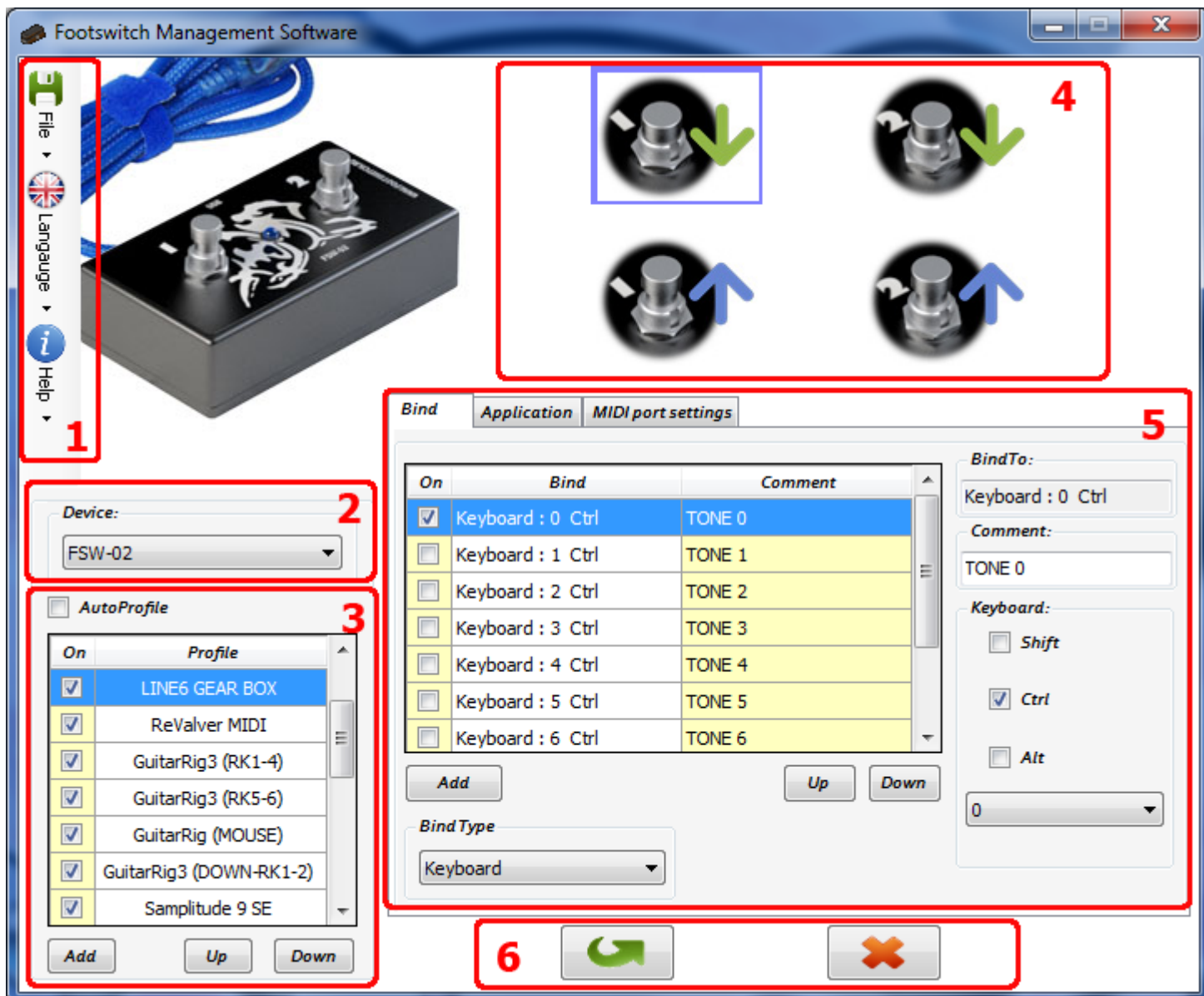
Finestra principale dei controlli del Footswitch Management Software v2.0



Menu del Footswitch Management Software nella barra di Windows



Interfaccia del Footswitch Management Software v2.0



1 Menù principale.

2 FSW pannello del dispositivo di selezione.

3 Pannello dei profili programmi.

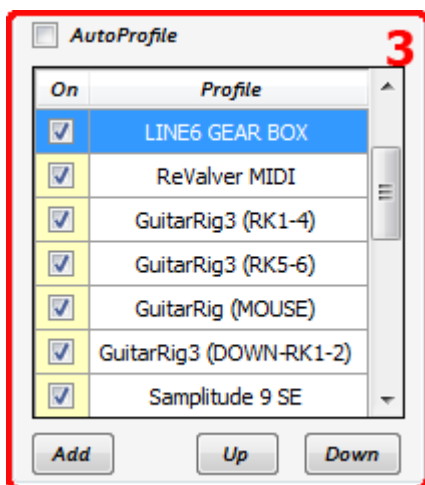
4 Regolazione dell'azione dei due pulsanti del footswitch.

5 Pannello di configurazione dell'azione del pulsante selezionato.

6 Pulsante per salvare le impostazioni  e pulsante per annullare le modifiche effettuate 

Profili dei programmi

Se si utilizzano molti programmi diversi è conveniente memorizzare nei profili le impostazioni del footswitch per i vari programmi . Elenco di profili caricati (3)



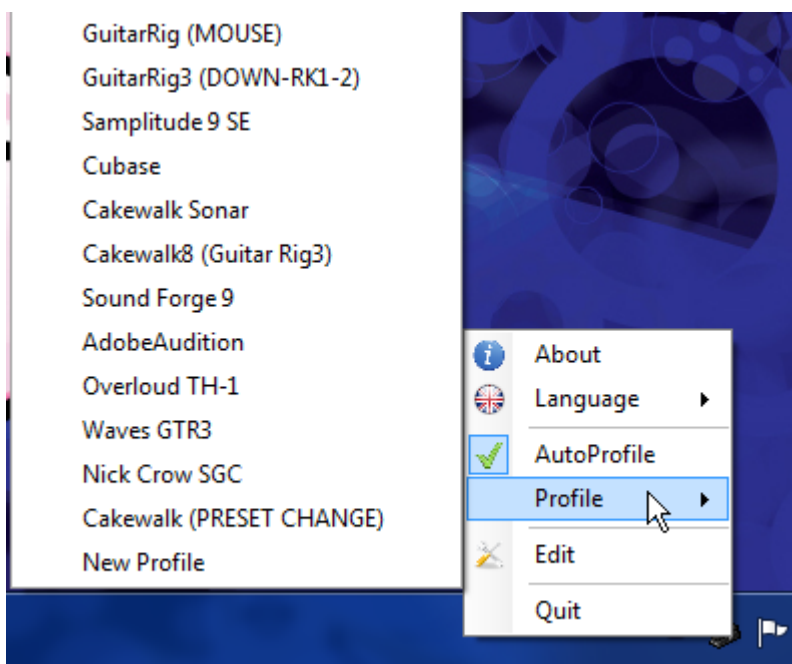
Per utilizzare le impostazioni corrette è necessario selezionare solo il profilo desiderato, o utilizzare i profili di commutazione automatica AutoProfile.

Nell'elenco dei profili, è possibile aggiungere nuovi profili e modificare quelli già caricati.

Per eliminare o copiare il profilo fare click su un profilo con il tasto destro del mouse e selezionare il comando dal menu a comparsa.

La casella di controllo sul nome di ciascun profilo permette di disattivare temporaneamente i profili non necessari. Questa impostazione è utile quando si utilizza la funzione AutoProfile.

Quando si disattiva un profilo (controlla le caselle spuntate), il nome del profilo risulta come escluso dalla lista dei profili accessibile dalla barra di Windows.



Impostazioni profilo programma

È possibile assegnare un'azione ad ogni stato dei pulsanti del footswitch.

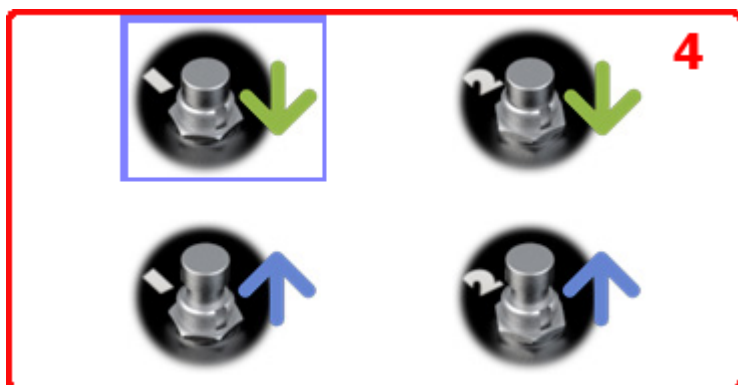
Per il modello 2 canali FSW-02, sono possibili quattro posizioni, come illustrato nell'immagine (4).

1 pulsante premuto;

1 pulsante rilasciato;

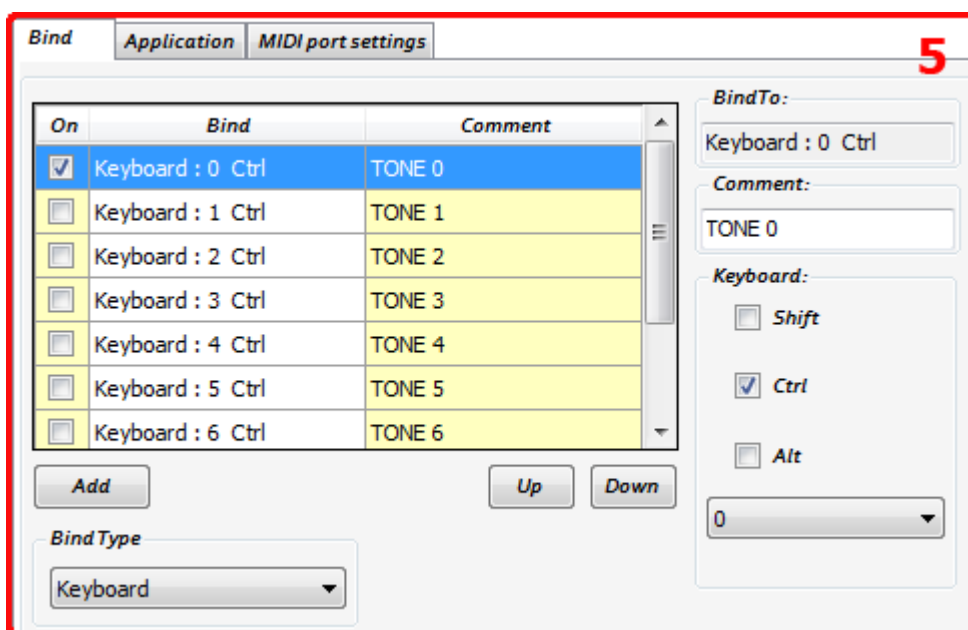
2 pulsante premuto;

2 pulsante rilasciato;



Per il modello 4 canali FSW-04, sono possibili otto posizioni. Quando si utilizza il controller di espansione FSW + insieme al controller principale, è possibile ottenere un massimo di altri otto canali di controllo. Per i primi quattro canali 1-4 è possibile assegnare azioni come a premere un pulsante sul controller, e come il suo rilascio. Per i restanti quattro canali 5-8, possono essere programmate azioni premendo un tasto sul controller. Per le operazioni FSW+ di programmazione utilizzare il pannello di selezione (2)

Nel pannello delle impostazioni (5) con il pulsante sinistro del mouse è possibile visualizzare l'azione assegnata a ciascuno stato dei pulsanti.



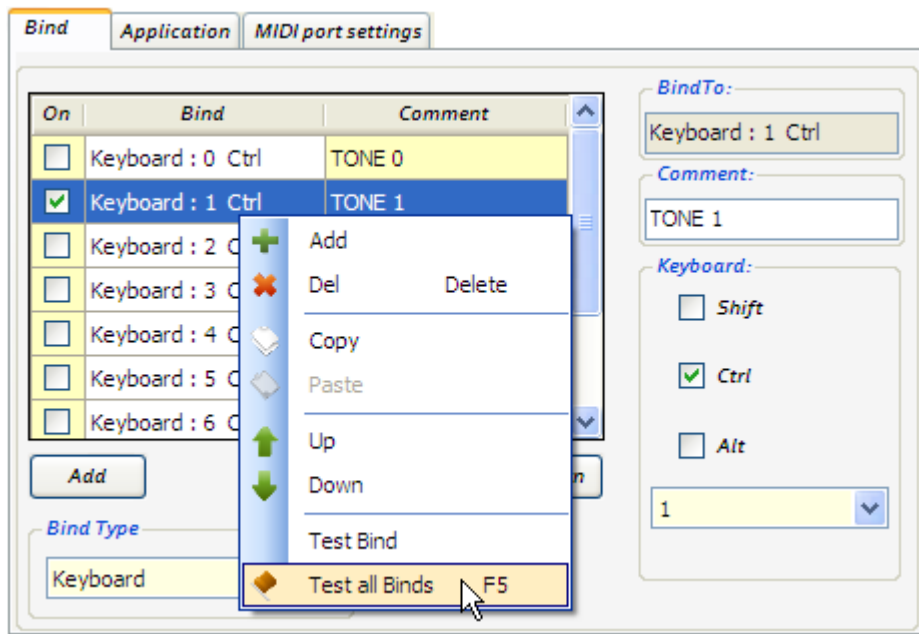
Nella scheda Azioni è contenuto un elenco di comandi, che saranno attivati quando si cambia lo stato (premuta o rilasciato) dei pulsanti del controller. Le azioni saranno eseguite in sequenza, partendo dall'alto.

Nel commento per ciascuna azione, è possibile inserire del testo, per spiegare l'operazione. Deselezionare la casella corrispondente ad ogni azione è possibile disattivare il comando nella lista.

L'uso dell'elenco dei comandi è conveniente per riprogrammare rapidamente i pulsanti del controller nel caso vogliamo modificare l'esecuzione dei comandi per un'altra applicazione.

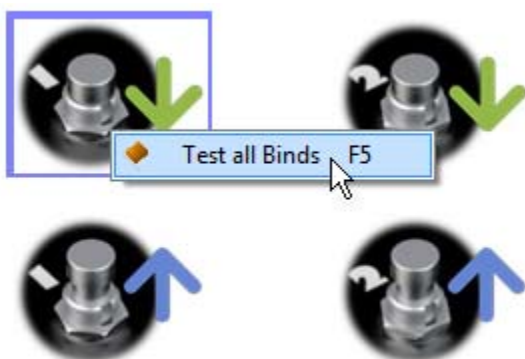
In questo esempio, allo stato attuale del controller è assegnato la scorciatoia CTRL +1.

Gli altri comandi nella lista non funzionano perché non è flaggata la casella ON



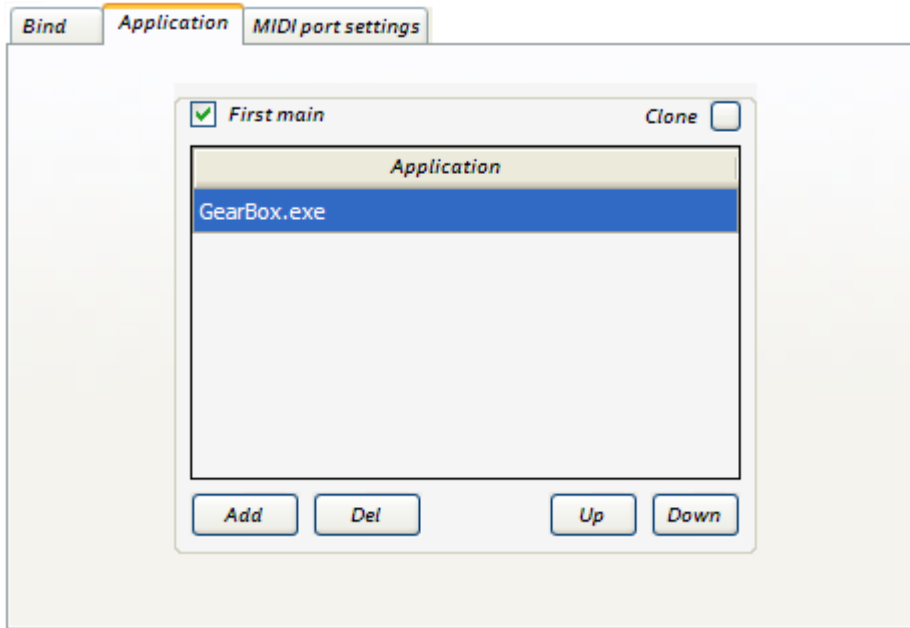
Con un click del tasto destro del mouse sul comando nella lista è possibile selezionare dal menù il test di prova singolo o di tutte le azioni.

Un comando simile è disponibile facendo clic con il pulsante destro del mouse sul pannello di controllo relativo allo stato dei pulsanti.



Per effettuare tale controllo, si può anche fare a meno di collegare l'FSW al PC.

Scheda applicazioni



Nella scheda applicazione viene visualizzato il nome del file eseguibile o dei file di applicazione per il profilo.

Selezionando first main i comandi saranno inviati anche se un'applicazione gestita è in una finestra ridotta a icona nella barra delle applicazioni, l'applicazione gestita apparirà sulla parte anteriore. In assenza di questo comando verrà inviata solo se la finestra è attiva.

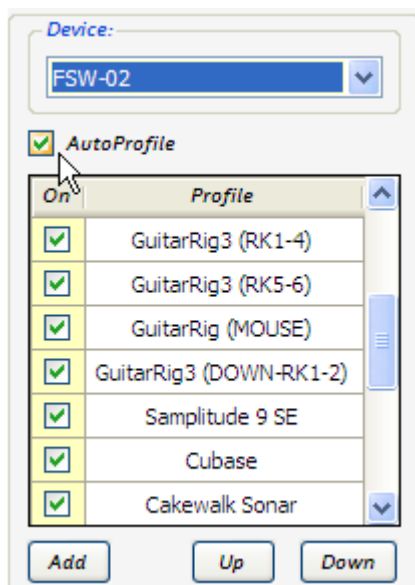
First main significa che la principale funzione è disponibile solo per un singolo file eseguibile nell'elenco delle applicazioni, cioè la prima dell'elenco, per indicare l'applicazione desiderata, utilizzare i pulsanti su, giù.

Con il pulsante clone è possibile copiare il file eseguibile dell'applicazione in tutti gli altri Stati dei pulsanti del controller.

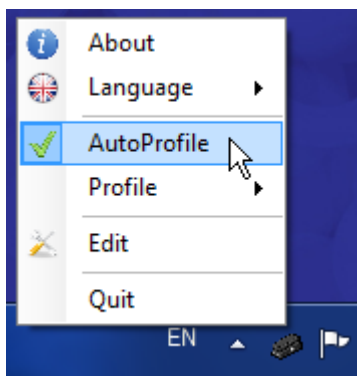
Commutazione automatica dei profili "autoprofile"

E' possibile commutare automaticamente le impostazioni dei profili, a seconda di quale programma viene utilizzato da voi in questo momento.

Per attivare basta selezionare AutoProfile nei profili del pannello di controllo.



La funzione può essere attivata tramite il menu del Footswitch software manager nella barra di Windows.



Funzione AvtoProfil utilizza i nomi delle applicazioni memorizzate nella scheda Applicazioni per ogni profilo.

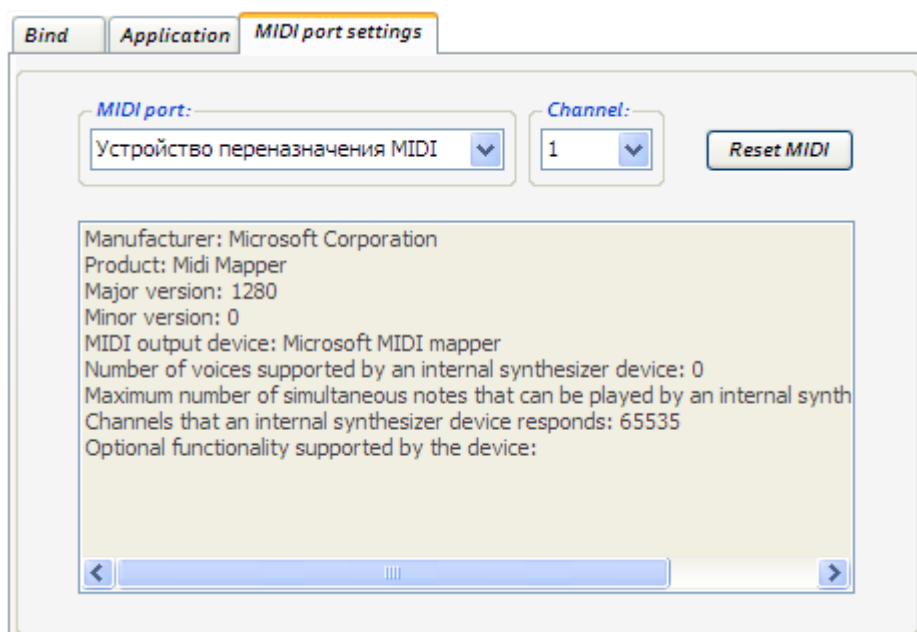
Premendo il pulsante del controller, il programma determina quale applicazione è attualmente attivo, e comprende il primo della lista di profilo, che è il nome del file eseguibile dell'applicazione attiva

Se si utilizzano diversi profili per la stessa applicazione, la priorità sarà data al primo profilo in alto nella lista dei profil, in una tale situazione per abilitare il profilo, utilizzare il tasti su e giù per spostare il profilo desiderato in cima alla lista dei profili.

Oppure deselegionare la casella situata accanto al nome di ciascun profilo per disattivare quelli inutili.

Scheda impostazioni porta MIDI

Selezionare la porta MIDI nella scheda **impostazioni porta MIDI**



Opzioni di porta MIDI, comune a tutti gli stati dei pulsanti del controller in un singolo profilo.

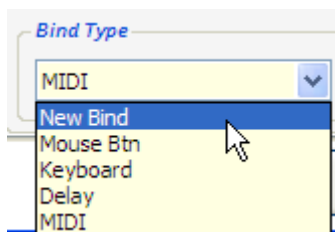
Per ogni profilo, è possibile effettuare le proprie regolazioni porta MIDI.

Il pulsante reset invia alla porta midi un messaggio all note off

Programmazione Azione

Durante la programmazione dei pulsanti del controller, per ogni stato del pulsante, è possibile assegnare un numero qualsiasi di azione **Bind**

Il programma prevede quattro tipi di azione, **Mouse Btn**, **Keyboard**, **Delay**, **MIDI**.

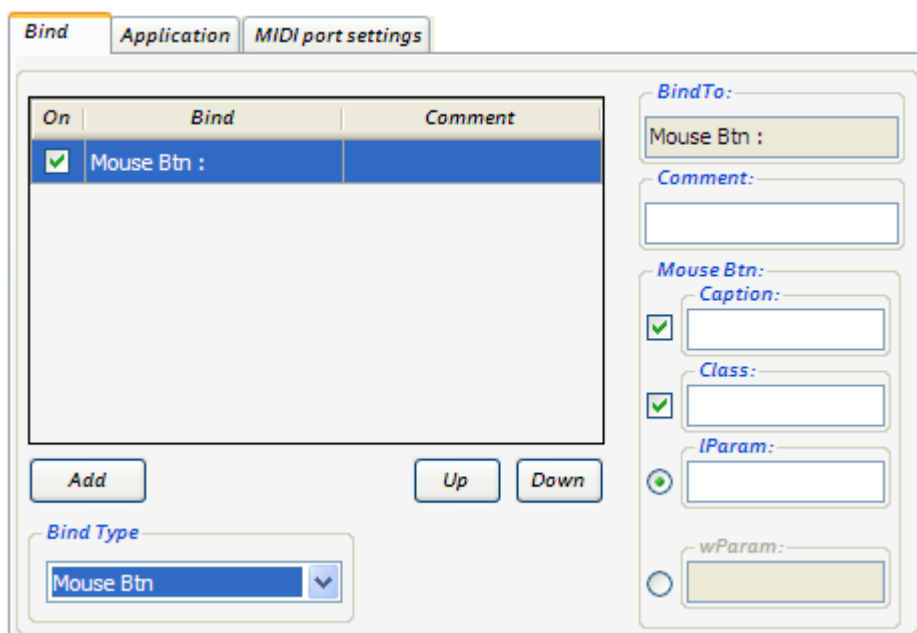


Date un'occhiata a ciascuno di esse per saperne di più.

Mouse Btn

Emulazione del click per la gestione delle applicazioni.

Questo tipo di azione è perfetta, se la domanda non è in grado di utilizzare le scorciatoie da tastiera o tramite interfaccia MIDI.



Ci sono due modi per eseguire questa azione, è possibile configurare il clic del mouse su alcune coordinate della **IParam** finestra dell'applicazione: o cliccare su un certo controllo (voce di menu, il pulsante sulla barra degli strumenti) **wParam**:

Caption: specifica la barra del titolo gestito domanda

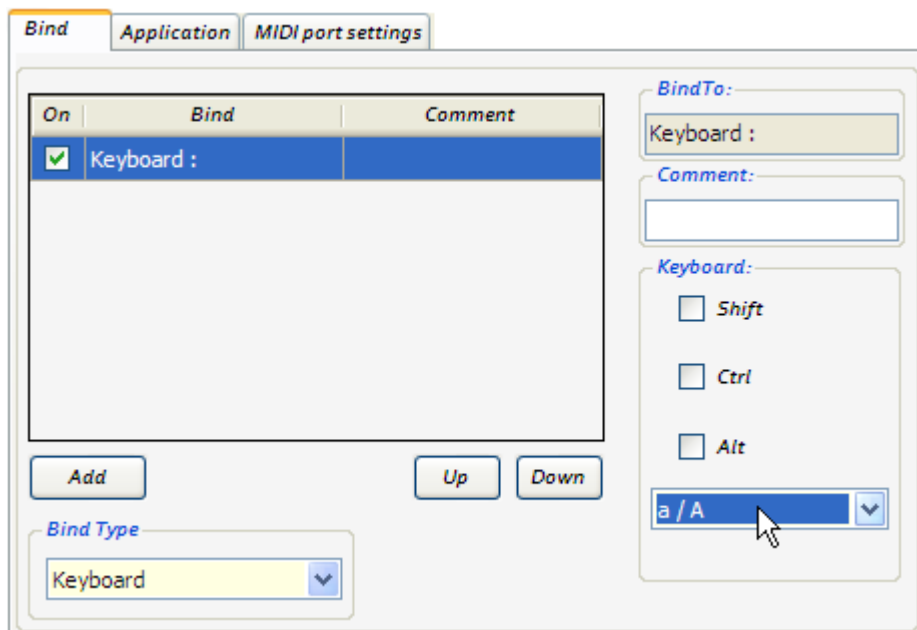
Class: specifica la classe di finestra gestita domanda

Questo metodo di controllo funziona c molte applicazioni, tuttavia, sono complessi da gestire le applicazioni, dove questo metodo non può funzionare.

Esempi di configurazione dei modi che puoi trovare a pagina 22 di questa guida.

Keyboard

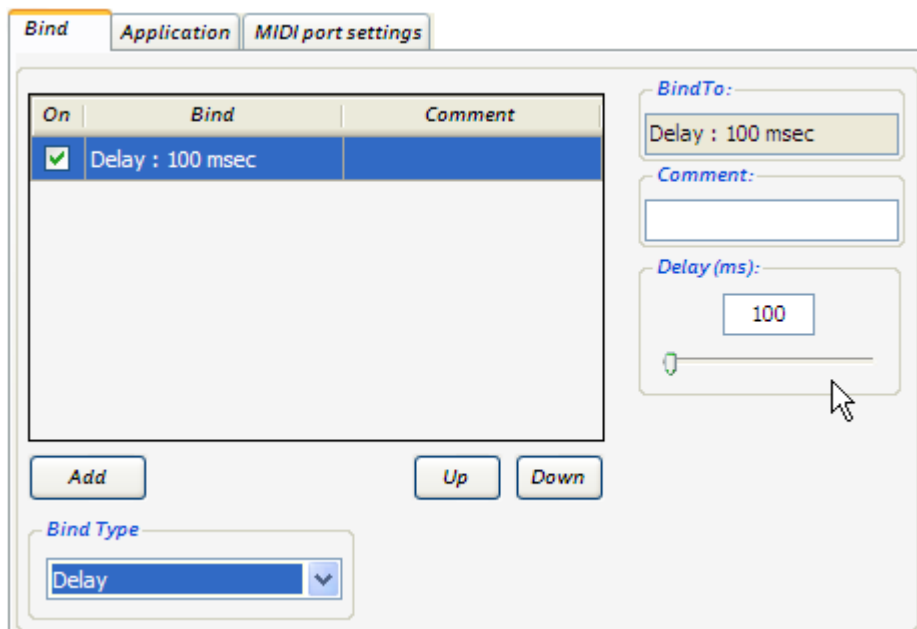
Questo tipo di azione può essere utilizzato per controllare i collegamenti alle applicazioni, tasti di scelta rapida (HotKeys)



È possibile personalizzare tutti i comandi da tastiera, con una combinazione di tasti per i pulsanti, **Shift**, **Ctrl** e **Alt**.

Questo è il modo più veloce per creare, cercare nel file di aiuto, che utilizza l'applicazione a caldo chiavi, e aggiungerle al vostro profilo Footswitch gestione del software.

Delay

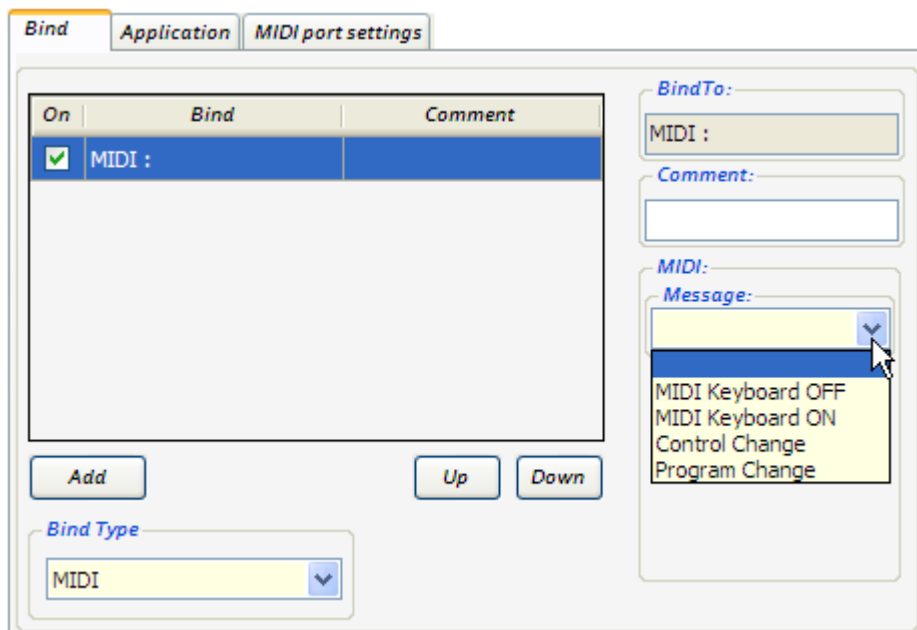


Questo tipo di azione utilizzati nei comandi macro, quando si esegue una sequenza di comandi e la necessità di inserire una pausa tra loro attuazione. È possibile impostare il tempo di ritardo da 1 a 20000ms

Per utilizzarlo, basta aggiungere questo tipo di azione tra i team.

MIDI

Se l'applicazione ha la capacità di controllo tramite interfaccia MIDI, è possibile configurare il controller futschich per trasferire i messaggi MIDI.



È possibile regolare il trasferimento dei seguenti tipi di messaggi. MIDI KEY ON, MIDI OFF KEY, control change, PROGRAM CHANGE Per i messaggi MIDI KEY ON, OFF KEY MIDI impostando i valori di trasporto a disposizione **Note:** e **Velocity:**



Per i messaggi di control change disponibili nell'installazione di velocità di trasferimento del controller **Param:** il suo valore **Value:** impostata sul **Value 2:** ad ogni esecuzione del comando passò al Valore volontà significati alternativi Rapporto: Rapporto e 2: Introduzione al modulo. Per **Value2** parametro: l'installazione opzionale di trasferimento valore di incremento-decremento **Inc +1, Dec-1**, il valore sarà trasferito automaticamente aumentare o diminuire di uno. Per disabilitare la trasmissione del valore aggiunto del **Value2**, impostare questa opzione su **Off**.

BindTo:
MIDI : Control Change

Comment:

MIDI:
Message:
Control Change

Param:
000 Bank Select MSE

Value: 000 *Value 2:* Off

Per il messaggio di installazione PROGRAM CHANGE velocità di trasmissione a disposizione del Programma di programma: la capacità di cambiare visualizzare un elenco di 0-127 o 1-128 trasmissione e l'installazione di incremento-decremento Inc +1, Dec-1 , ogni valore successivo trasmessi automaticamente aumento o la diminuzione di uno. Per disabilitare la trasmissione dei incremento, decremento, impostare questa opzione su **Off**.

BindTo:
MIDI : Program Change

Comment:

MIDI:
Message:
Program Change

0-127 1-128

Program:
000 Dec -1

E 'tutti i tipi di azioni che possono essere utilizzati per gestire le applicazioni. Per ogni controller di pulsante futschich stato possibile assegnare qualsiasi numero di azioni, e utilizzando i comandi macro anche mescolare diversi tipi di azioni tra di loro.

Esempio di impostazioni del programma

Utilizzando la sequenza di comandi

Quasi ogni programma relativo alle funzioni più frequentemente utilizzate sono già assegnati o Hot Keys o vi è una possibilità, ed è per questo molto spesso sarete controller futsvich programmazione con controllo tramite tasti di scelta rapida.

Ecco un esempio di configurazione futsvich controllo per la gestione del programma GuitarPro

Cerchiamo di impostare up controller futsvich modo che quando si preme prima prime pulsante del controller acceso per riprodurre il file aperti nel programma GuitarPro dal primo colpo, quando si preme di nuovo, si ferma la riproduzione, e quando la prossima volta tutti gli eventi accadono.

GuitarPro programma ha la seguente configurazione di tasti di scelta rapida

Play e stop di un brano - tasto SPACE

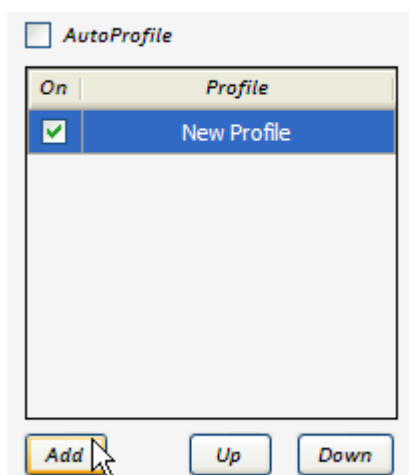
Posizionamento del puntatore play sulla prima battuta - la combinazione di tasti CTRL + HOME

Per l'attuazione del programma previsto GuitarPro non finito combinazione di tasti di scelta rapida, quindi, concepita per realizzare l'impostazione, useremo una combinazione di comandi disponibili.

Cioè, ogni volta che si preme controller futsvich dobbiamo inviare al programma Guitar Pro due squadre, fare clic su CTRL + HOME per tradurre giocare puntatore alla prima battuta, e la squadra di iniziare la riproduzione del brano, premendo SPACE.

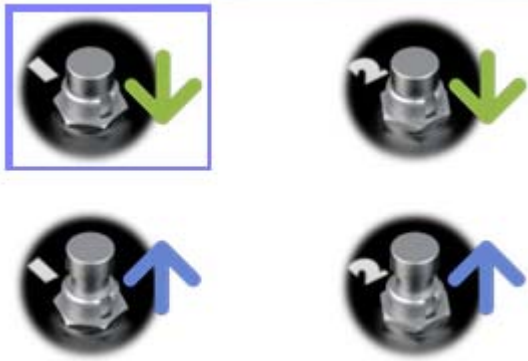
Che cosa faremo.

Aggiungere un nuovo profilo impostazioni facendo clic sul pulsante Aggiungi nel tuo profilo.



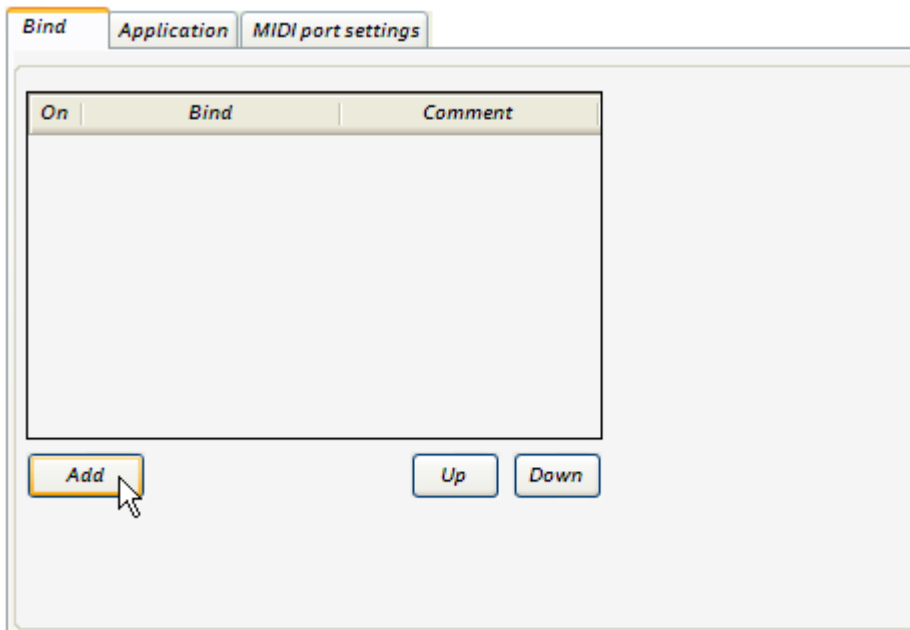
Il programma ha aggiunto un nuovo profilo di New Profile, quindi rinominare il nome del profilo su Guitar Pro, cliccare due volte sul nome del pulsante sinistro del mouse.

Vai alla giuria pulsante del controller futsvich stato, e selezionare lo stato desiderato.

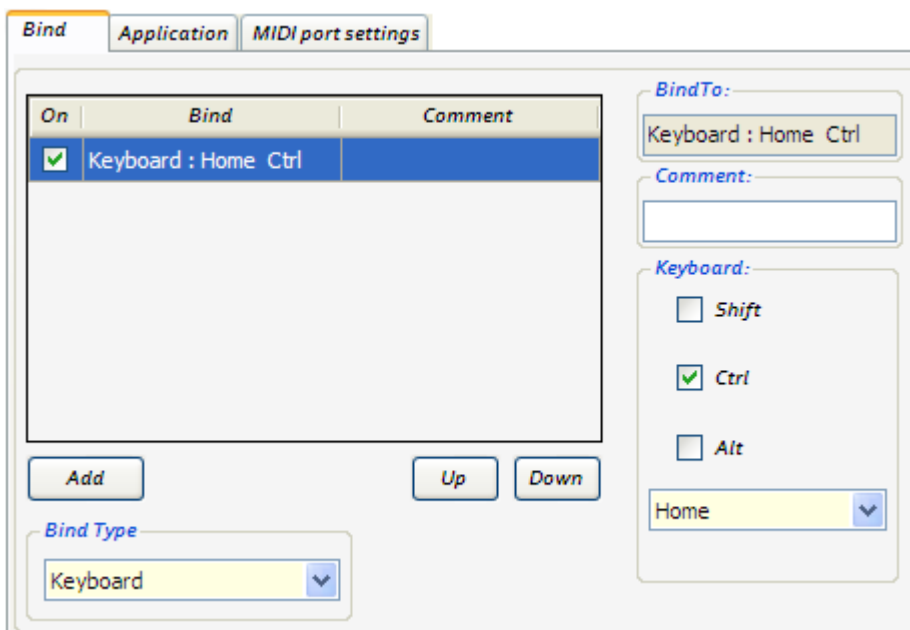


In questo caso, premendo il primo controller footswitch chiave.

Vai a controllare le impostazioni del pannello, quindi fare clic su Aggiungi per creare una nuova azione.



Per aggiungere i comandi da tastiera in primo luogo, configurare le impostazioni della nuova azione come indicato.

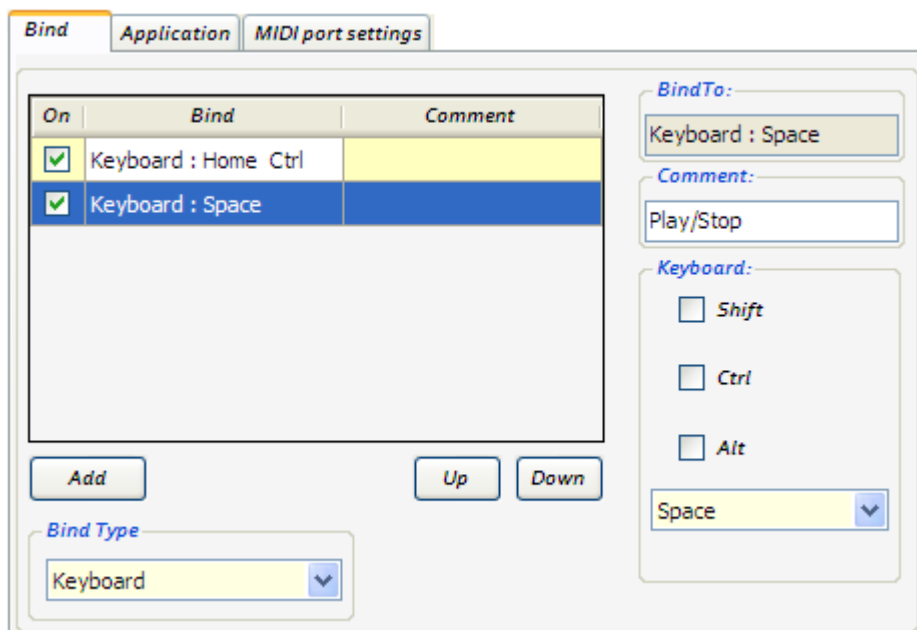


Nell'elenco Tipo di collegamento, selezionare da tastiera

Nella creazione di comandi da tastiera specificare la desiderata combinazione di tasti Ctrl e selezionare nell'elenco a discesa, selezionare il tasto di scelta rapida Home.

Per aggiungere un secondo comandi da tastiera, ripetere la stessa procedura.

Il risultato di aggiungere la seconda squadra rappresentata in figura.

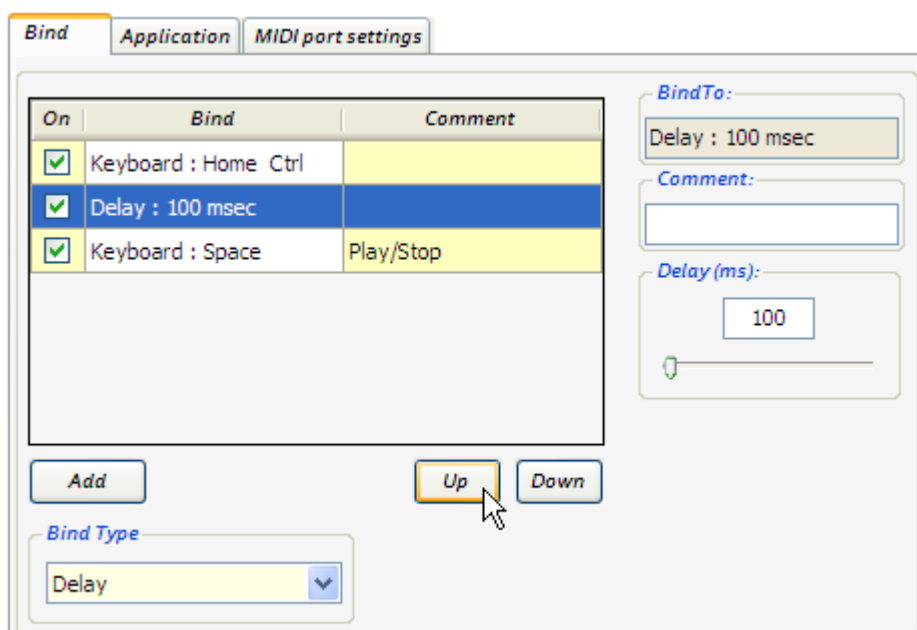


Nel commento per ciascuna azione, è possibile lasciare un commento testuale che spiega ciò che rende questa squadra.

Per programmare correttamente percepita GuitarPro questa sequenza di comandi, i comandi devono essere inviate con una piccola pausa, il tempo di pausa può essere selezionato sperimentalmente, in questo esempio è 100ms pausa sufficiente tra le squadre.

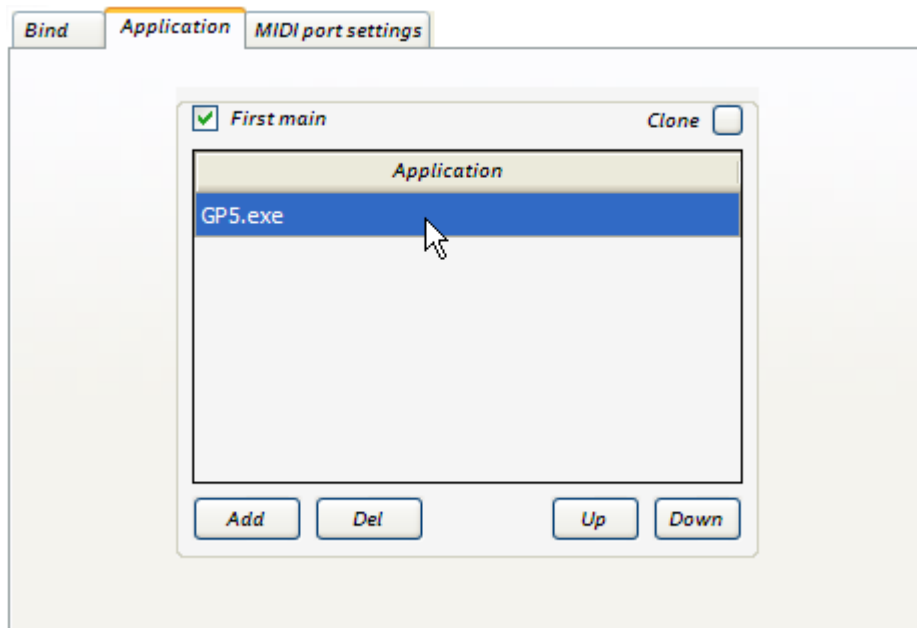
Per aggiungere un ritardo tra le squadre di attuazione, aggiungere una nuova azione ritardo, impostando nelle impostazioni del ritardo di 100ms. Utilizzare il su e giù è una nuova azione tra le due squadre precedenti.

Come risultato, la nostra sequenza di comandi sarebbe la seguente.



Nella fase finale di adeguamento, abbiamo bisogno di specificare esattamente ciò che il programma Footswitch Software di Gestione invierà la sequenza di comandi.

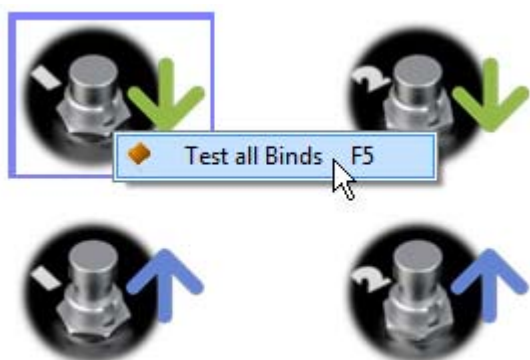
Effettuare le impostazioni nella scheda Applicazioni



Immettere il nome del programma eseguibile file GuitarPro, contengono il nome del file in una stringa GP5.exe
Applicazioni

Per il team è sempre soddisfatto, non importa lo stato della finestra del programma GuitarPro, per esempio, se la finestra non è attiva o ridotta al minimo, quindi verificare la prima in capo

Al completamento di tutte le impostazioni di lavoro, controllare la sequenza di comandi premendo il primo pulsante sul controller futsvich o eseguendo test di tutte le azioni (F5 hotkey)



Tale controllo, si può anche fare a meno di collegare controller pedale FSW computer.

Salvare le impostazioni e premendo il pulsante  di salvare le impostazioni.

Raccomandazioni generali per la costituzione di comandi da tastiera.

programma di gestione emula la sequenza di tasti, per cui si utilizza il controllo attraverso una sequenza di comandi da tastiera, per una maggiore affidabilità, provare a scegliere una combinazione di tastiera con meno tasti sono utilizzati.

L'uso della Btn Mouse

applicazioni del sistema di controllo nel sistema operativo Microsoft Windows si basa su messaggi finestra messaggi di Windows.

Ad esempio, quando si fa clic sul mouse sul programma di controllo nella finestra dell'applicazione viene passato un certo messaggio. Program Management Software footswitch consente di simulare questi messaggi.

Il programma può simulare due tipi di messaggi.

1. Fare clic sul pulsante sinistro del mouse in un determinato luogo della finestra dell'applicazione. In questo passo il trasferimento di messaggi finestra contiene WM_LBUTTONDOWN in IParam parametri: le coordinate del luogo.
2. Cliccando su un certo controllo (il pulsante sulla barra degli strumenti o voce di menu). In questo passaggio noi trasferiamo finestra contenente il messaggio WM_COMMAND wParam parametro di comando:

Opzioni Didascalìa: (titolo finestra) e classe: (finestra di Classe) definendo con precisione ciò che questi messaggi sono indirizzati verso la finestra che hanno in comune.

Quindi, noi consideriamo ogni tipo di azione.

- Fare clic le coordinate della finestra dell'applicazione.

Amplitude2 versione Standalon non è in grado di controllare tramite tasti di scelta rapida e un'interfaccia MIDI. Si consideri il lavoro del l'esempio del programma.

Prima di tutto, è necessario scegliere il giusto controllo in allegato per eseguire questa azione.

Così come abbiamo intenzione di fare clic con il mouse in un certo luogo la finestra di applicazione, il controllo non dovrebbe modificare la sua posizione quando si ridimensiona la finestra dell'applicazione, questa azione potrebbe smettere di funzionare. Ai nostri fini, è adatto per passare tasti preimpostati in figura.



Definire i parametri della finestra del messaggio

Abbiamo bisogno di stabilire quali sono i parametri di messaggio vengono passati al programma, quando il mouse cliccando su questi pulsanti.

Ci aiuterà in questo programma **SPYxx** speciale, un programma gratuito che è incluso con l'ambiente di programmazione Microsoft Visual Studio, è possibile trovare il programma sul disco di installazione nella cartella / **utils**

Tutti e tre questi parametri.

Caption: barra del titolo, un'applicazione gestita

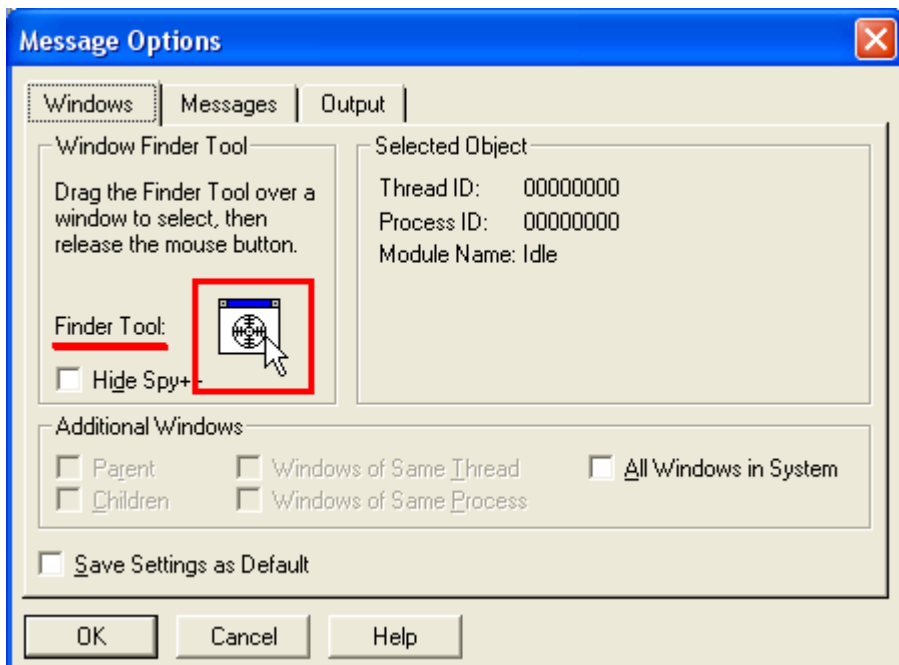
Class: classe gestita finestra dell'applicazione

IParam: coordinate del luogo in cui è necessario fare clic con il mouse

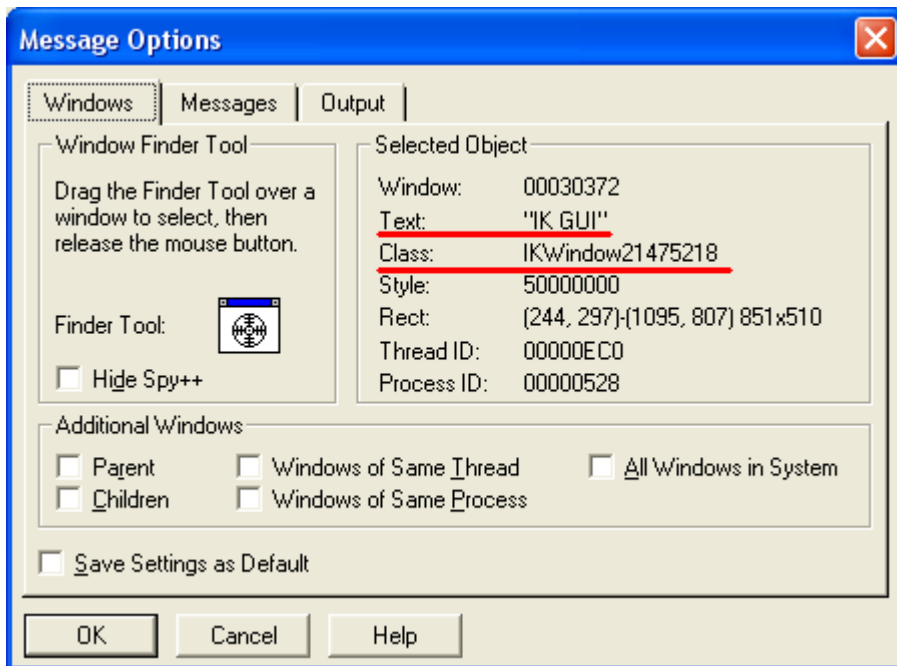
SPYxx Start e fare clic su Messaggio di Log



Messaggio finestra Opzioni

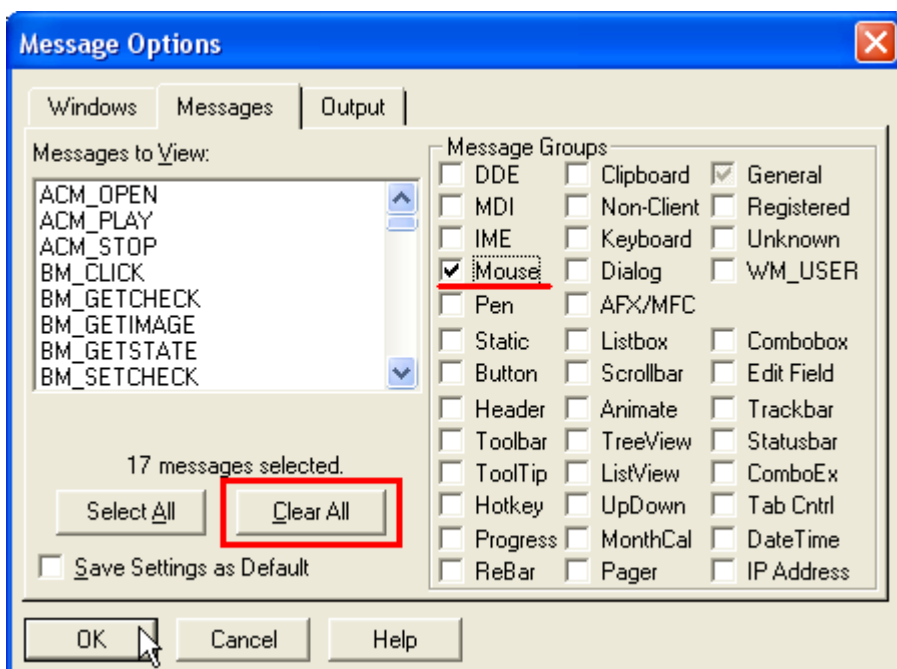


Prendi la mira Finder Tool e spostarlo al pulsante, interruttore di preset in AmpliTube finestra



Sotto oggetti selezionati si può già vedere abbiamo bisogno di alcuni parametri, il titolo della finestra è contenuta nel campo di testo: classe di finestra nella classe campo:

Fare clic sulla scheda Messaggi



Fare clic su Cancella tutto per cancellare i messaggi filtro e zecche mouse, quindi scegliere OK

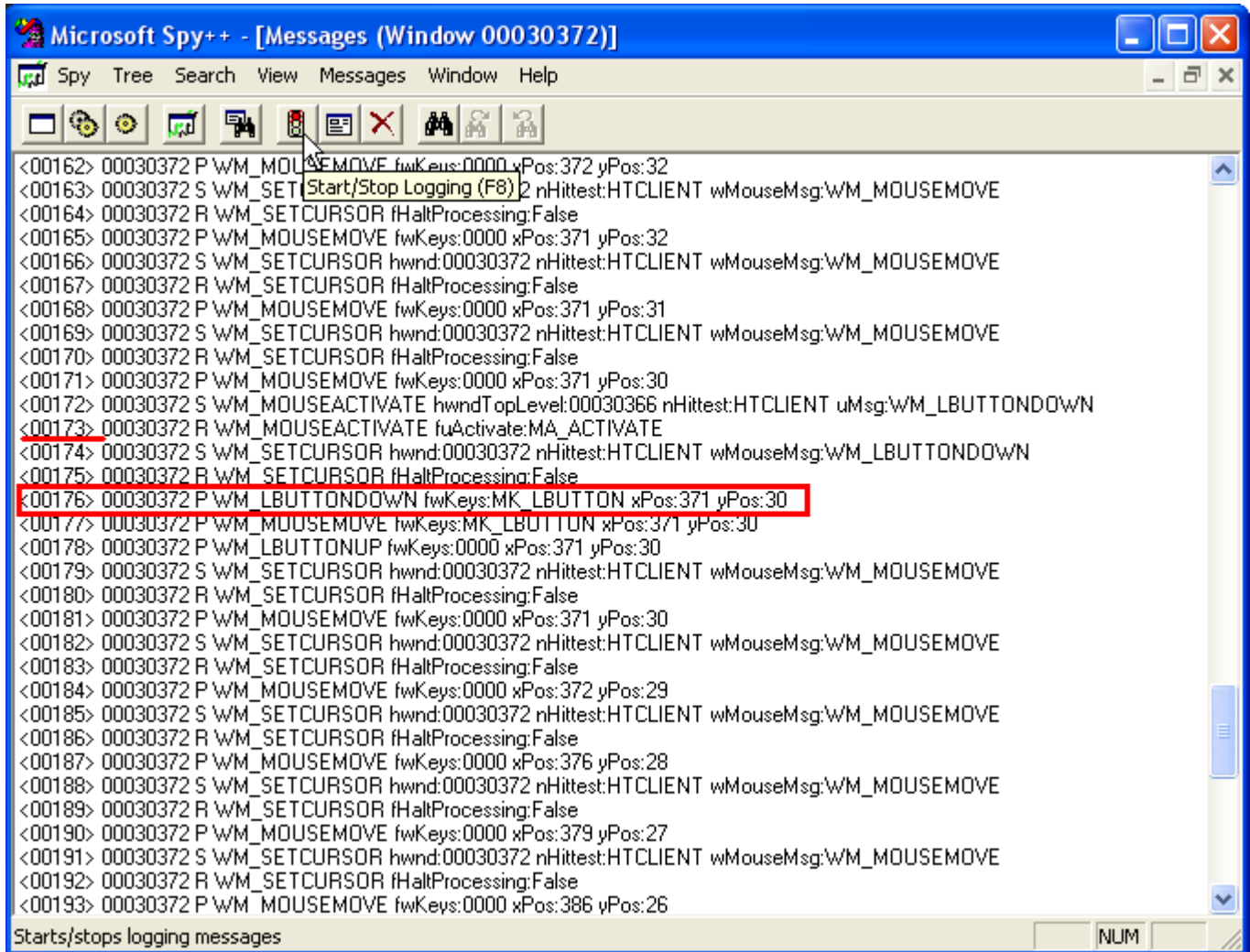
Poi, se ci spostiamo con il mouse sulla finestra del programma di ampiezza, il programma di intercettazione delle comunicazioni e SPYxx finestra Messaggi, vedremo messaggi di log.

Mouse sul programma di AmpliTube interessante di controllo, interruttore preset verso il basso.



Nota: il numero degli ultimi messaggi nel programma di messaggi SPYxx, quindi premere il pulsante del mouse, cliccando sul tasto, passare le impostazioni predefinite nelle AmpliTube programma.

Tornare al programma SPYxx, e andare alla lista dei messaggi al numero di relazioni memorizzato in questo esempio, il numero 00.173

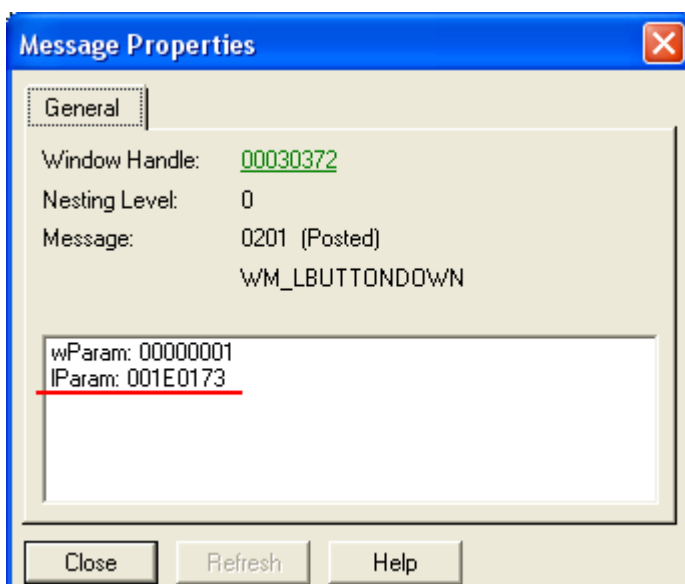


```

Microsoft Spy++ - [Messages (Window 00030372)]
Spy Tree Search View Messages Window Help
<00162> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:372 yPos:32
<00163> 00030372 S WM_SET [Start/Stop Logging (F8)] 2 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00164> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00165> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:371 yPos:32
<00166> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00167> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00168> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:371 yPos:31
<00169> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00170> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00171> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:371 yPos:30
<00172> 00030372 S WM_MOUSEACTIVATE hwndTopLevel:00030366 nHittest:HTCLIENT uMsg:WM_LBUTTONDOWN
<00173> 00030372 R WM_MOUSEACTIVATE fuActivate:MA_ACTIVATE
<00174> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_LBUTTONDOWN
<00175> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00176> 00030372 P WM_LBUTTONDOWN fwKeys:MK_LBUTTON xPos:371 yPos:30
<00177> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:MK_LBUTTON xPos:371 yPos:30
<00178> 00030372 P WM_LBUTTONUP fwKeys:0000 xPos:371 yPos:30
<00179> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00180> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00181> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:371 yPos:30
<00182> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00183> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00184> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:372 yPos:29
<00185> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00186> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00187> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:376 yPos:28
<00188> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00189> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00190> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:379 yPos:27
<00191> 00030372 S WM_SETCURSOR hwnd:00030372 nHittest:HTCLIENT wMouseMsg:WM_MOUSEMOVE
<00192> 00030372 R WM_SETCURSOR fHaltProcessing:False
<00193> 00030372 P WM_MOUSEMOVE fwKeys:0000 xPos:386 yPos:26
Starts/stops logging messages NUM

```

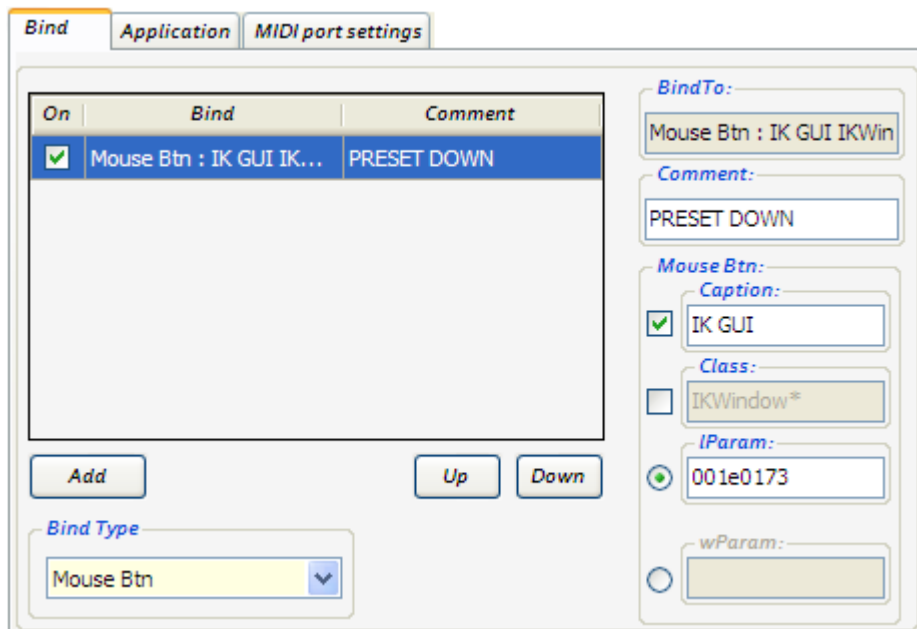
Prendere l'elenco dei numeri memorizzati i messaggi e cercare la linea con una squadra WM_LBUTTONDOWN, fare doppio clic su quella linea.



Nella finestra di dialogo, vediamo siamo interessati a IParam:

Resta da annotare queste impostazioni nel programma Footswitch Software per la gestione e testare la vostra squadra.

Completato finestra delle impostazioni comandi del mouse Btn sarà simile.



Le spiegazioni sono obbligatori.

Per eseguire, si desidera riempire almeno due campi, il campo IParam: e uno dei campi Didascalie: A o di classe: quali campi da compilare dipende da ciascun programma specifico. Per la gestione AmpliTube programma può utilizzare entrambe le versioni.

Alcuni programmi e classe di finestra del titolo della finestra può essere modificata dopo il riavvio del programma, Per esempio, il programma di AmpliTube cambiare la finestra della classe.

In questo caso, è possibile utilizzare un asterisco (*) per sostituire il fine che cambia.

Per esempio, invece di scrivere IKWindow21475218 possiamo scrivere IKWindow*.

- Facendo clic su un certo controllo.

A differenza della precedente tipologia di azione, questo metodo non dipende da cambiamenti nella dimensione della finestra di applicazione e la posizione dei pulsanti o controlli.

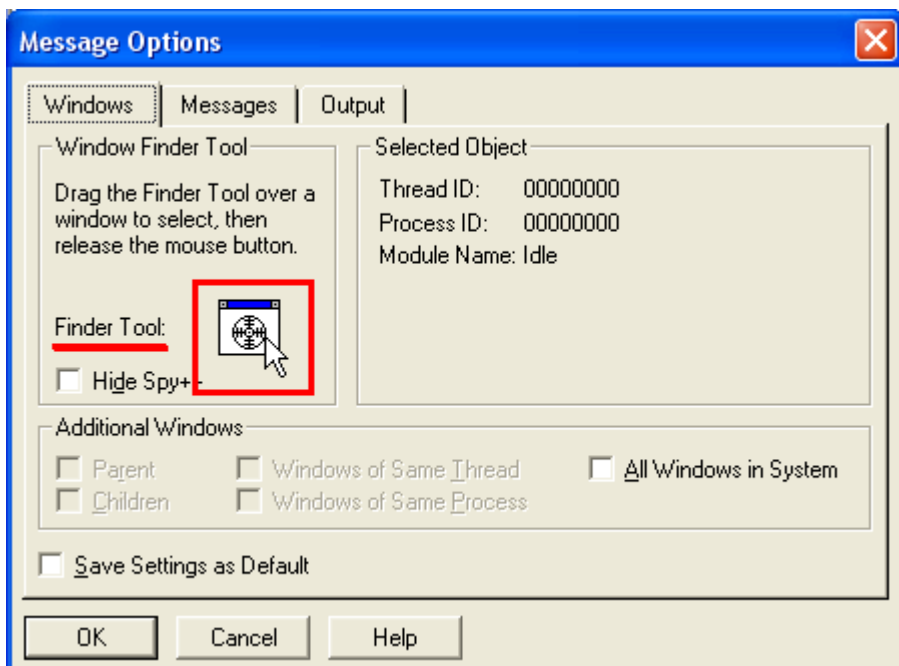
Per esempio, se abbiamo configurato controller futsvich premendo un pulsante nella barra degli strumenti per l'ulteriore attuazione di questo comando non è importante la barra degli strumenti situazione, può anche essere disabilitato per la visualizzazione in finestra, la squadra sarà comunque onorato.

L'impostazione di questa azione è molto simile alla procedura di configurazione precedente. Come esempio, consideriamo il programma Cakewalk Sonar, e configurare il controller per eseguire il menu di questo programma.

SPYxx Start e fare clic su Messaggio di Log



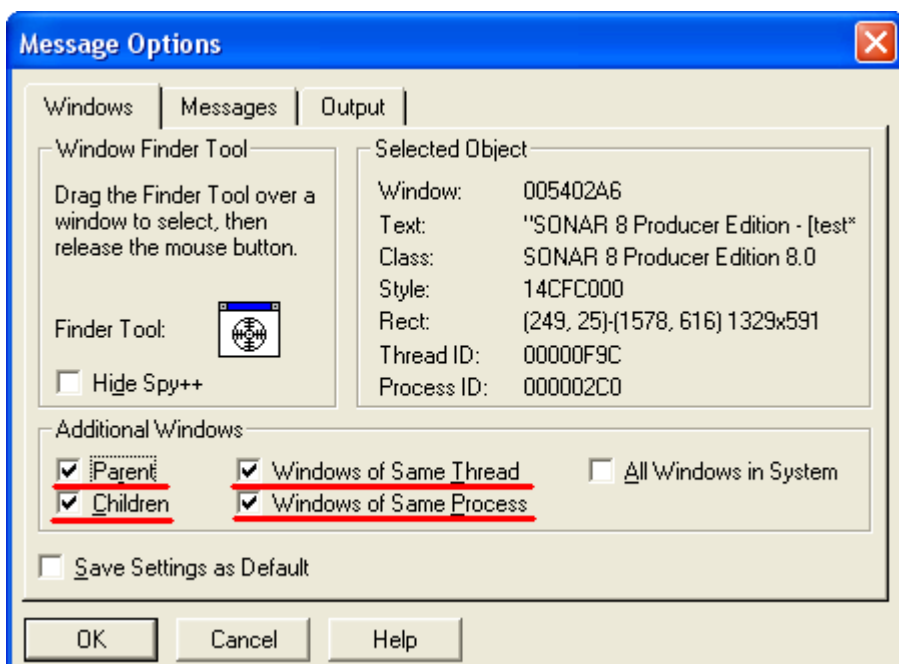
Messaggio finestra Opzioni



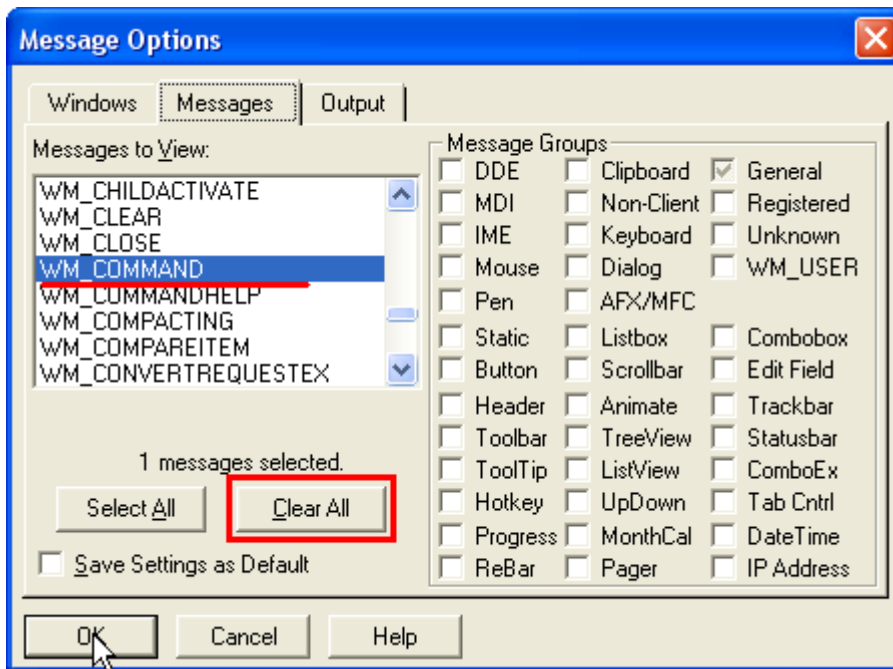
Prendere la vista del Finder Tool e passare al telaio della finestra principale Cakewalk SONAR



Nella finestra Opzioni messaggio, luogo di un controllo Genitori, bambini, Windows della stessa discussione, lo stesso processo di Windows, nel qual caso saremo catturare non solo i messaggi dalla finestra principale, e in generale da tutte le finestre del programma.



Fare clic sulla scheda Messaggi

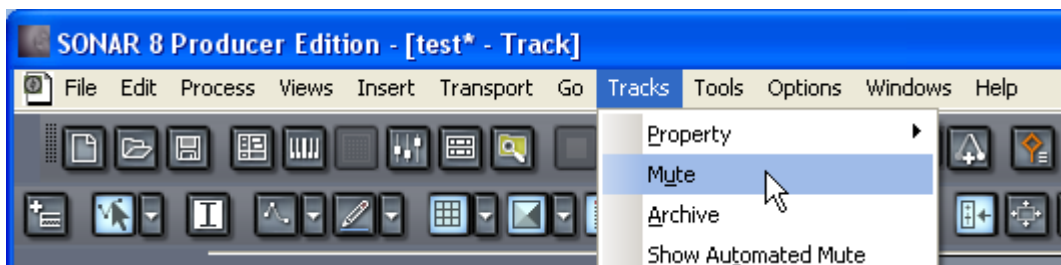


Fare clic su Cancella tutto per cancellare il Filtro messaggi

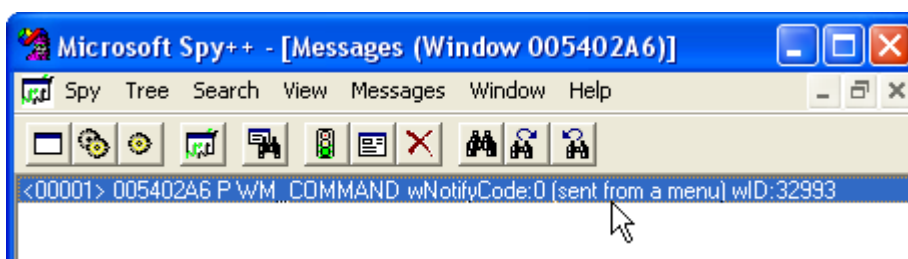
Nei messaggi di Vista, individuare e selezionare il comando WM_COMMAND e fare clic su OK

Il programma è configurato per catturare i messaggi.

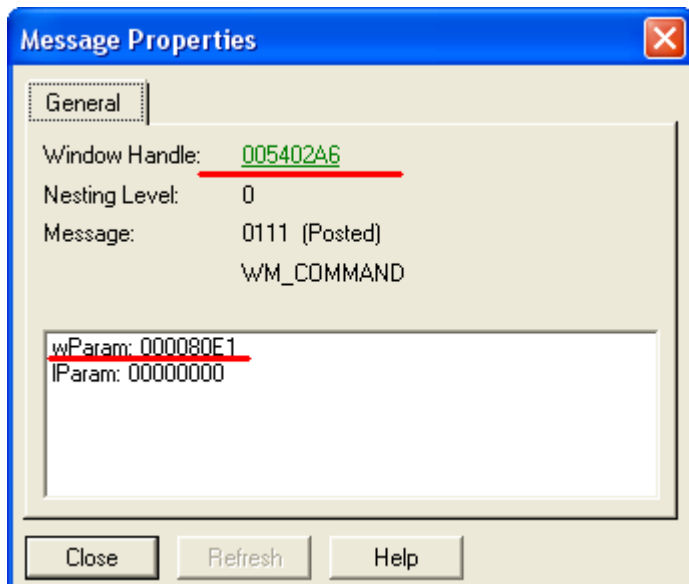
Tornare al programma Cakewalk Sonar e seguire il menu, le uscite – Mute



Il primo messaggio nel programma di messaggi SPYxx e hanno chiesto il nostro team

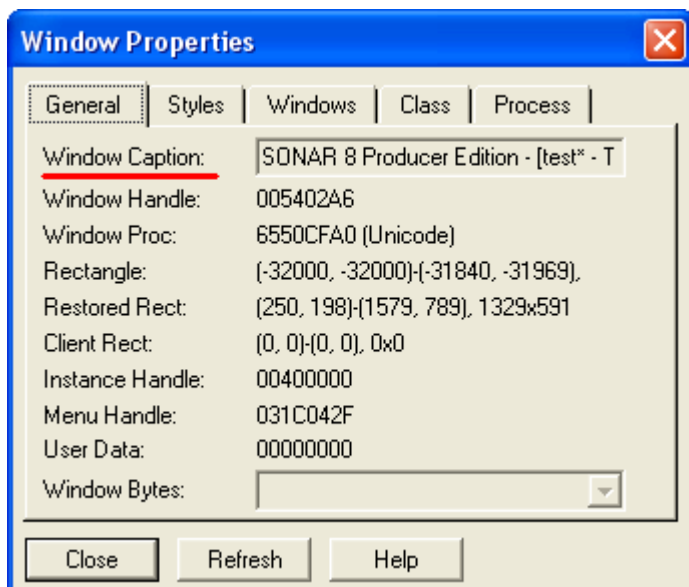


Fare doppio clic su questo messaggio.

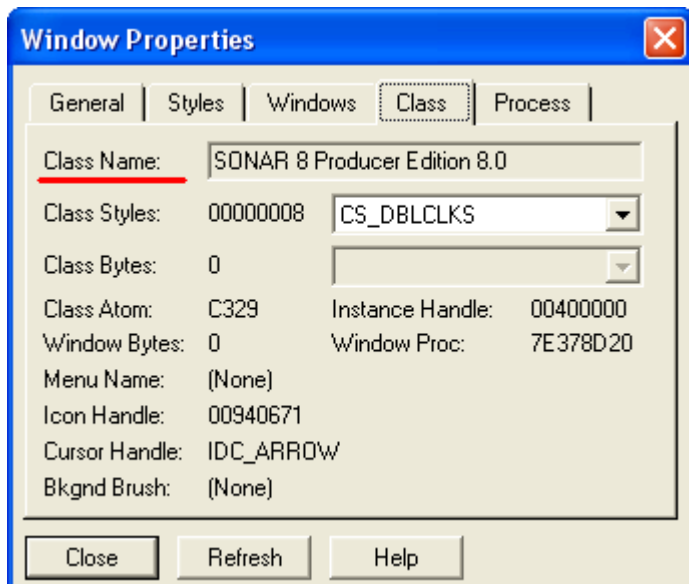


Nella finestra del messaggio Proprietà, vediamo siamo interessati a wParam:

Per determinare la classe e titolo della finestra, cliccate sul link nella linea di handle di finestra



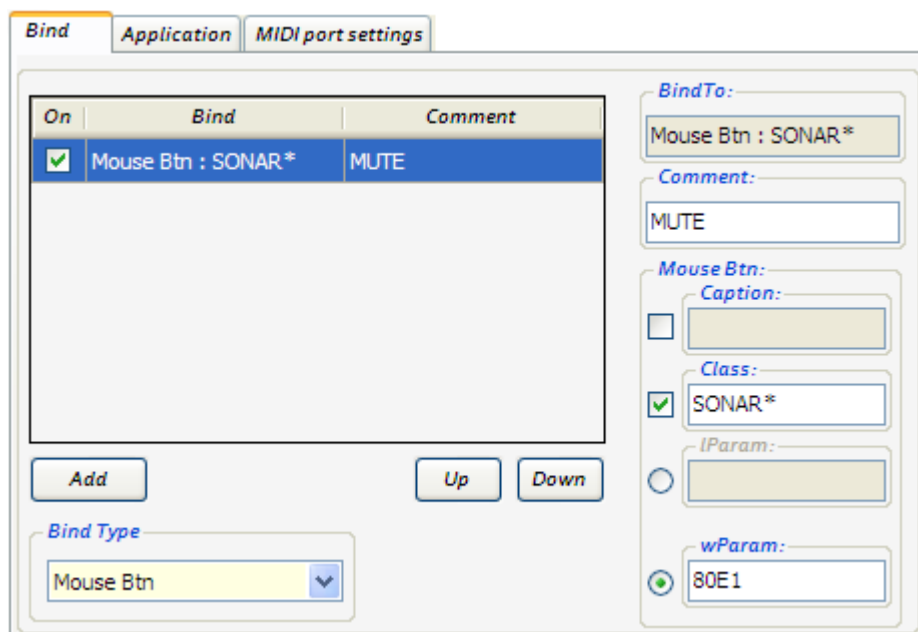
Nella scheda Generale nella barra di Window Caption possiamo trovare il titolo della finestra.



Tab, Classe Nome classe in fila saremo capaci di trovare la classe della finestra.

Resta da annotare queste impostazioni nel programma Footswitch Software per la gestione e testare la vostra squadra.

Completato finestra delle impostazioni comandi del mouse Btn sarà simile.



Le spiegazioni sono obbligatori.

Per eseguire, si vuole riempire un minimo di due campi, wParam campo: e uno dei campi Didascalia: A o di classe: quali campi da compilare dipende da ciascun programma specifico.

In questo caso, il titolo della finestra è in continua evoluzione a seconda di ciò il progetto è aperto per il programma, quindi non lo uso, e campo Caption vuoto.

Al fine di non scrivere il titolo lungo della classe di finestra nella classe campo: può essere ridotto ad un SONAR parola *

Requisiti di sistema

1. Sistema operativo Microsoft Windows XP, Vista, 7 (32/64bit)
2. Pacchetto installato Microsoft. NET Framework 2.0 e superiori
3. Notebook o PC con porta USB

Disinstallazione

Start → Pannello di controllo → Installazione applicazioni → Footswitch Management Software

Misure di sicurezza

Nonostante il fatto che il controller è una costruzione solida e molto solida, prova di rispettare le seguenti raccomandazioni per l'uso sicuro del dispositivo, e un modello di FSW vi renderà felici per lungo tempo dopo l'acquisto.

controller futsvich Nutrizione è alimentata attraverso il cavo di collegamento USB.
Si prega di osservare tutte le misure di sicurezza necessarie

Non cortocircuitare il connettore cavo o porta USB, evitare di toccare il controller futsvich corpo con un coperchio metallico altri dispositivi (tra cui la messa a terra), in quanto essa può revocare il guasto dell'apparecchio.

Ambiente

Evitare di utilizzare il FSW in quei luoghi dove può essere esposto a:

- Elevata temperatura
- Alto tasso di umidità
- Eccessiva polvere o sabbia in grandi quantità
- Eccessiva vibrazione o colpi

Trattamento

Dal momento che FSW - dispositivo elettronico di precisione, evitare l'uso eccessivo della forza sul controller switch. Anche cercare di non cadere l'unità o esporlo a colpi o pressione eccessiva.

Modifiche

Non aprire il caso di FSW e non cercare di cambiare il prodotto in qualsiasi modo, in quanto ciò potrebbe danneggiare il dispositivo. Tutte le riparazioni devono essere eseguite esclusivamente da personale qualificato.

Pulizia

Per pulire il FSW Usare un panno morbido e asciutto. Se necessario, leggermente inumidite. Non usare detersivi abrasivi, cera o solventi (come diluenti per vernici o liquido detergente con un tenore alcolico elevato), come questo può portare a macchiare la spalmatura o danneggiare la superficie.

Informazioni legali

La stampa dei nomi di aziende e organizzazioni, così come i rispettivi loghi sono marchi registrati delle rispettive aziende.

Il loro uso in nessun caso costituisce una rivendicazione del marchio o del collegamento tra i proprietari dei marchi e FOOTSWITCH.RU