

# Игровой контроллер

Michael Anderson

Перевод на русский язык: Олеся Герасименко

Рецензирование: Александр Яворский



Игровой контроллер

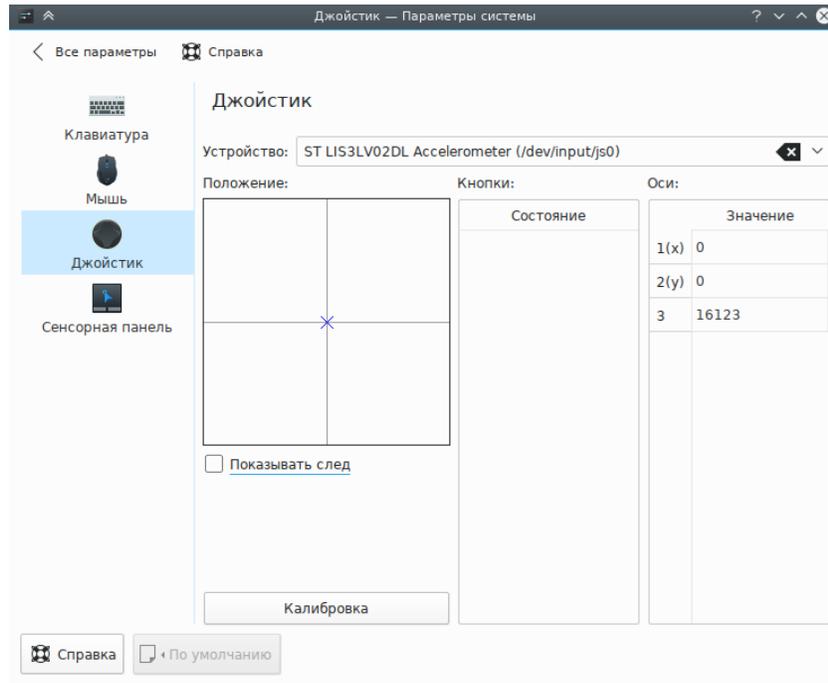
## Содержание

1 Калибровка игрового контроллера	4
-----------------------------------	---

## Игровой контроллер

### 1 Калибровка игрового контроллера

Этот модуль программы Параметры системы позволяет выполнять настройку игрового контроллера: его калибровку и привязку назначаемых действий кнопкам и осям.



#### Устройство

В этой строке показан путь к логическому расположению устройства. Если к системе подключено несколько игровых контроллеров, можно выбрать тот, который необходимо настроить.

Если подключение игрового контроллера не удалось обнаружить автоматически (но пользователь уверен, что он подключён), в этой строке можно указать, какому логическому устройству соответствует этот игровой контроллер.

#### Положение

Текущее положение джойстика игрового контроллера в осях X и Y отображено на графике. Для отслеживания перемещения джойстика включите параметр Показывать след.

#### Подсказка

Если при перемещении джойстика перекрестие на графике не достигает границ поля, либо в нейтральном положении джойстика перекрестие не находится в центре поля графика, следует выполнить калибровку устройства.

#### Кнопки

В этом списке перечислены кнопки игрового контроллера и их текущее состояние. При нажатии кнопки рядом с логическим номером (тем, который определён системой) этой кнопки появится надпись НАЖАТА.

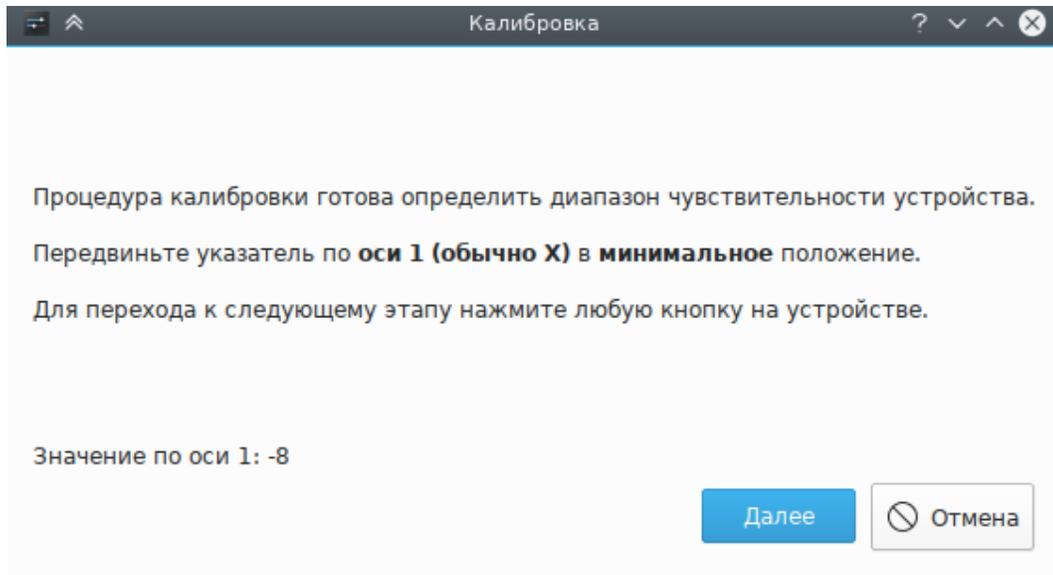
#### Оси

В этом списке перечислены оси джойстика и значения текущего положения по этим осям. Значение «0» означает центральное положение, а минимальное и максимальное значения зависят от игрового контроллера и конкретной оси.

## Игровой контроллер

### Калибровка

Нажатие кнопки Калибровка открывает диалог калибровки всех осей джойстиков.



Для выполнения калибровки необходимо выполнить перемещение по каждой из осей джойстика в минимальное, центральное и в максимальное положения. В нижнем левом углу диалога отображается значение текущего положения на выбранной оси, которое помогает определить верное направление перемещения джойстика.