

Krmilnik za igre

Michael Anderson
Prevod: Luka Puhar



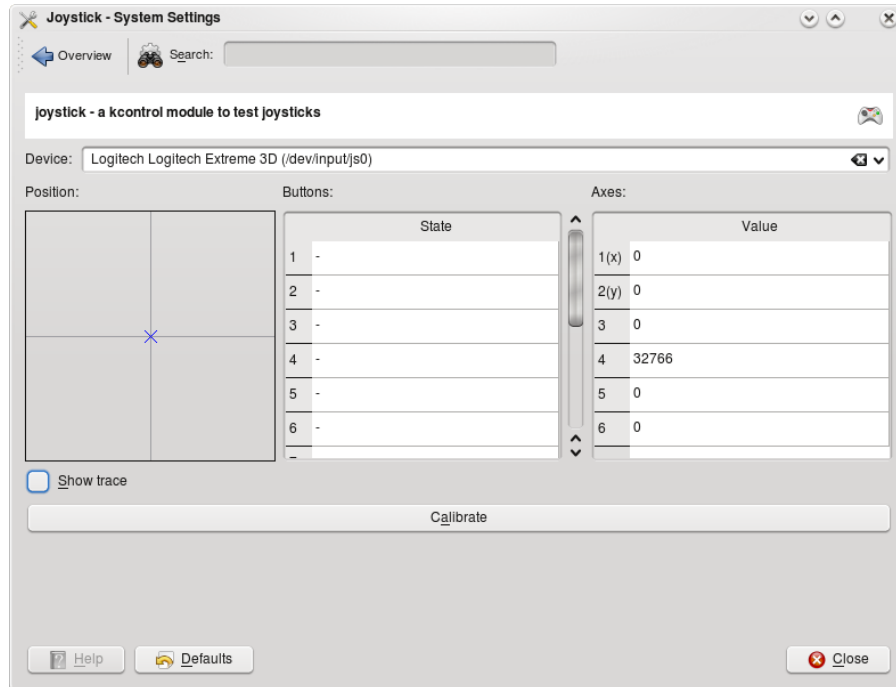
Krmilnik za igre

Kazalo

1 Umerjanje igralnega krmilnika	4
---------------------------------	---

1 Umerjanje igralnega krmilnika

Ta modul zagotavlja vmesnik za umerjanje igralnega krmilnika in prikaz funkcij igralnega krmilnika, ki so prirejene posameznim logičnim gumbom ali osem.



Naprava

Tu si lahko ogledate logično lokacijo naprave. Če imate več igralnih krmilnikov, lahko izberete tudi enega, ki ga želite konfigurirati.

Če v računalniku ni samodejno najden noben igralni krmilnik, vi pa veste, da je priključen, lahko tukaj vnesete pravilno datoteko naprave.

Položaj

Izrisana lokacija osi X in Y krmilne palice igralnega krmilnika. Omogočite **Pokaži sled** za izris poti krmilne palice od ene točke do druge.

NAMIG

Če krmilna palica ne doseže vseh točk na tem grafu ali če se ne osredotoči pravilno, morate napravo umeriti.

Gumbi

Mesto za prikaz stanja pritisnjenih gumbov na igralnem krmilniku in preveritev, ali so gumbi pravilno preslikani. Ko je gumb pritisnjen, se ob logični številki (kot jo vidi računalnik) gumba, ki je bil pritisnjen, pojavi **PRESSED**.

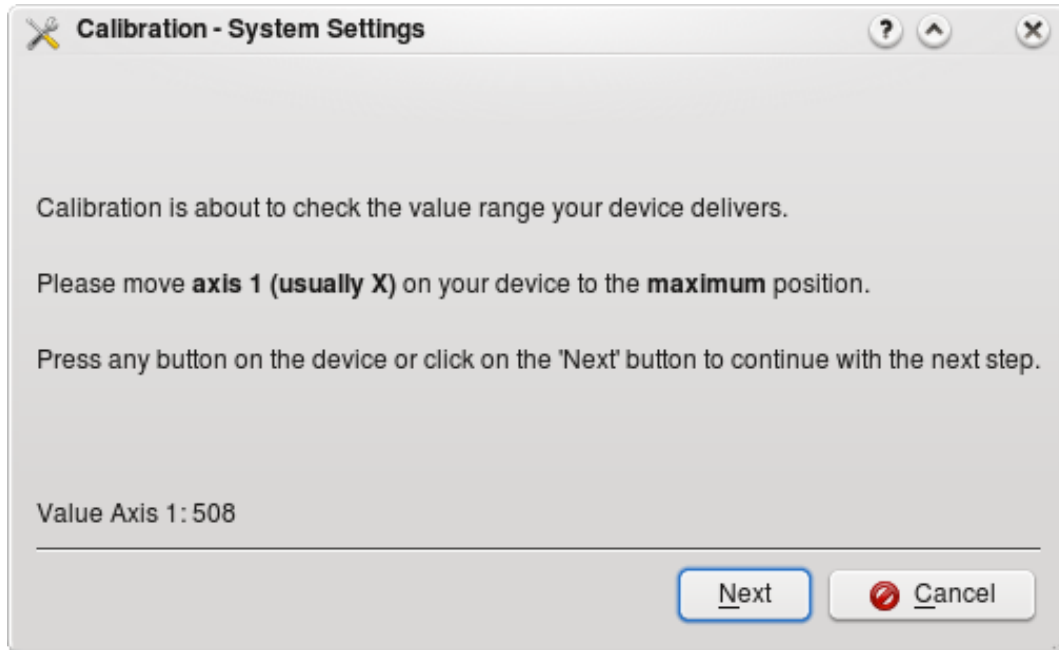
Osi

Prikaže številčne vrednosti položajev osi. 0 je v središču, največja in najmanjša vrednost pa sta odvisni od igralnega krmilnika in posamezne osi.

Umeri

S klikom na **Kalibriraj** se odpre pogovorno okno za kalibracijo vseh osi na igralnih palicah.

Krmilnik za igre



Vsako os bo treba premakniti v najmanjši položaj, nato v središče in nazadnje v največji položaj. Merilnik v spodnjem levem kotu pogovornega okna vam bo pomagal določiti, v katero smer se vrednosti povečajo in v katero zmanjšajo.