

## Руководство Пользователя программы Эмулятор Мыши и Клавиатуры Мира Джойстиков - Стандартная Версия 1.59

В руководстве для примера взят геймпад Thrustmaster Dual Trigger 3-in-1. Все элементы управления геймпада и программы пронумерованы и эта нумерация будет использоваться в дальнейшем описании.

Вид джойстика сверху



Вид джойстика спереди



Интерфейс пользователя программы WoJ Эмулятор



# 1. Подключение джойстика в программе.

- а) Подключите один или несколько джойстиков к компьютеру до включения программы WoJ Эмулятор.
- б) Рекомендуется установить драйвера для ваших устройств с дисков или с сайтов производителей. Для многих джойстиков Windows сам находит свой стандартный драйвер но имейте ввиду что драйвер из Windows и драйвер от производителя нередко рапортуют о разных названиях джойстика, поэтому программа WoJ Эмулятор может не распознать ранее созданную конфигурацию если вы подключились с другим типом драйвера.

Однако всегда можно создать отдельные конфигурации для разных драйверов.

- в) Включите программу WoJ Эмулятор. Выберите интерфейс для подключения вашего устройства или устройств селектором [C25]. DirectInput – это универсальный интерфейс поддерживающий любые игровые контроллеры. Xbox 360 контроллеры в этом режиме не поддерживают вибрацию, однако все

остальные устройства с моторчиками поддерживают. XInput – это специальный интерфейс от Microsoft сделанный специально для контроллеров Xbox 360. В этом режиме Xbox 360 контроллеры поддерживают вибрацию а также триггеры являются отдельными осями. Если у вас Xbox 360 устройство то лучше выбрать XInput, для любых других устройств выберите DirectInput. Одновременное подключение нескольких устройств к программе не поддерживает смешивание интерфейсов. Если вы хотите использовать Xbox 360 контроллер одновременно с другими устройствами то выберите DirectInput. В режиме XInput поддерживаются до четырёх Xbox 360 устройств одновременно.

После выбора интерфейса программа найдёт все соответствующие данному режиму устройства и отобразит их имена в поле [C3] и серекторе [C20]. Если же вы включили программу до подключения устройств то нажмите кнопку [C1] для переподключения.

## **2. Изучение функционала джойстиков**

Выберите джойстик селектором [C20]. Программа позволяет смешивать назначения для нескольких устройств в одной конфигурации чтобы играть с несколькими контроллерами одновременно. В этом руководстве мы рассмотрим как назначать элементы управления для одного устройства (геймпада Thrustmaster Dual Trigger 3-in-1 в режиме DirectInput), но вы сможете делать тоже самое для других устройств после переключения селектора [C20].

Подвигайте стиками джойстика [A1, A3] и понажимайте на все кнопки, некоторые из них тоже могут быть осями. Смотрите на панели [C27] какие оси присутствуют. Вам надо опознать все оси чтобы правильно использовать их для назначений.

В данном джойстике кроме двух стиков (X,Y и Z,Rz) триггеры [B1, B2] управляют осями Rx и Ry.

Примечание:

Специальные системные кнопки переключения режимов для каждого конкретного джойстика также могут влиять на назначение осей и кнопок поэтому изначально выберите наиболее подходящий для вас режим. В этом джойстике системные кнопки – это [A6, A7, A12]

Также этот джойстик имеет обычные кнопки [A4, A5, A8, A9, A10, A11, B3, B4, B5, B6], кнопки стиков и позиционный переключатель [A2].

Только системная кнопка “Guide” контроллеров Xbox в режиме XInput может использоваться для назначений! Системные кнопки DirectInput контроллеров не поддерживаются эмулятором.

**3. Назначение кнопки клавиатуры кнопке джойстика.**

- а) Кликните мышью в поле [C21] чтобы дать ему фокус.
- б) Нажмите кнопку на клавиатуре, её название отобразится в поле [C21].
- в) Кликните мышью в поле [C23] чтобы дать ему фокус.
- г) Нажмите кнопку джойстика, её название отобразится в поле [C23].
- д) Нажмите кнопку [C26] чтобы назначить, назначенная пара отобразится в таблице [C17].
- е) Также можно добавить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].

**4. Назначение кнопки мыши кнопке джойстика.**

- а) Кликните нужной кнопкой мыши в поле [C21], название нажатой кнопки мыши отобразится в поле [C21].
- б) Кликните мышью в поле [C23] чтобы дать ему фокус.
- в) Нажмите кнопку джойстика, её название отобразится в поле [C23].
- г) Нажмите кнопку [C26] чтобы назначить, назначенная пара отобразится в таблице [C17].
- д) Также можно добавить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].

**5. Назначение крутилки мыши кнопке джойстика.**

- а) Кликните мышью в поле [C21] чтобы дать ему фокус.
- б) Проверните крутилку мыши вверх или вниз, её название отобразится в поле [C21].
- в) Кликните мышью в поле [C23] чтобы дать ему фокус.
- г) Нажмите кнопку джойстика, её название отобразится в поле [C23].
- д) Нажмите кнопку [C26] чтобы назначить, назначенная пара отобразится в таблице [C17].
- е) Также можно добавить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].

**6. Назначение виртуальной кнопки переключения чувствительности осей кнопке джойстика.**

- а) Выберите функцию “Sensitivity 1/2” селектором [C22], её название отобразится в поле [C21].
- б) Кликните мышью в поле [C23] чтобы дать ему фокус.
- в) Нажмите кнопку джойстика, название отобразится в поле [C23].

г) Нажмите кнопку [C26] чтобы назначить, назначенная пара отобразится в таблице [C17].

д) Также можно добавить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].

**7. Назначение направлений движения мыши кнопкам джойстика.**

а) Выберите направление движения мыши (Up, Down, Left, Right) селектором [C22] , его название отобразится в поле [C21].

б) Кликните мышью в поле [C23] чтобы дать ему фокус.

в) Нажмите кнопку джойстика, название отобразится в поле [C23].

г) Нажмите кнопку [C26] чтобы назначить, назначенная пара отобразится в таблице [C17].

д) Также можно добавить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].

**8. Назначение кнопок клавиатуры и мыши позиционному переключателю джойстика.**

Всё то что назначалось кнопкам джойстика в предыдущих пунктах 3, 4, 5, 6 и 7 можно назначить позиционному переключателю джойстика [A2] (Point of View или POV).

Для этого вместо кнопки джойстика нажмите на стрелку или промежуточное положение позиционного переключателя. Назначьте 8 положений переключателя (Up, Down, Left, Right, UpLeft, UpRight, DownRight, DownLeft). Вы можете назначать несколько действий для промежуточных положений, например Вверх и Влево для UpLeft. (например чтобы двигать транспортное средство под углом нажатием промежуточного положения позиционного переключателя)

**9. Назначение кнопок клавиатуры и мыши положению оси джойстика (+ \ -).**

Всё то что назначается для кнопок джойстика в предыдущих пунктах 3, 4, 5, 6 и 7 можно назначить положению оси джойстика в сторону уменьшения или увеличения от центрального положения. Для этого вместо кнопки джойстика выберите положение оси джойстика из списка [C24]. В результате нажатие на стик или триггер джойстика будет вести себя как кнопка а не как ось.

**10. Назначение вибрации элементам управления джойстика в режиме DirectInput.**

Выбираем пункт “Vibration” из списка [C22]. Если эта опция отсутствует в списке то ваше устройство не поддерживает вибрацию или это Xbox 360 контроллер в режиме DirectInput. Данный контроллер от Thrustmaster поддерживает вибрацию только в версии Rumble Force.

Откроется модальное окно для выбора параметров вибрации:



Здесь можно выбрать два предустановленных типа вибрации – для стрельбы и для езды на машинках, танках и.т.д

А также вы можете настроить вибрацию сами при помощи четырёх селекторов. После настройки нажмите кнопку “Попробовать” чтобы проверить работоспособность данной конфигурации. После завершения настройки нажмите кнопку “Готово”. Окно настройки вибрации закроется и аббревиатура вибрации отобразится в поле [C21]. Теперь можно выбрать любой элемент управления джойстика в [C23] или [C24] и назначить ему вибрацию кнопкой [C26] а потом добавить комментарий в таблице [C17].

#### **11. Назначение вибрации элементам управления джойстика в режиме XInput.**

Выбираем пункт “Vibration” из списка [C22]. Откроется модальное окно для выбора параметров вибрации:



Здесь можно выбрать два предустановленных типа вибрации – для стрельбы и для езды на машинках, танках и.т.д

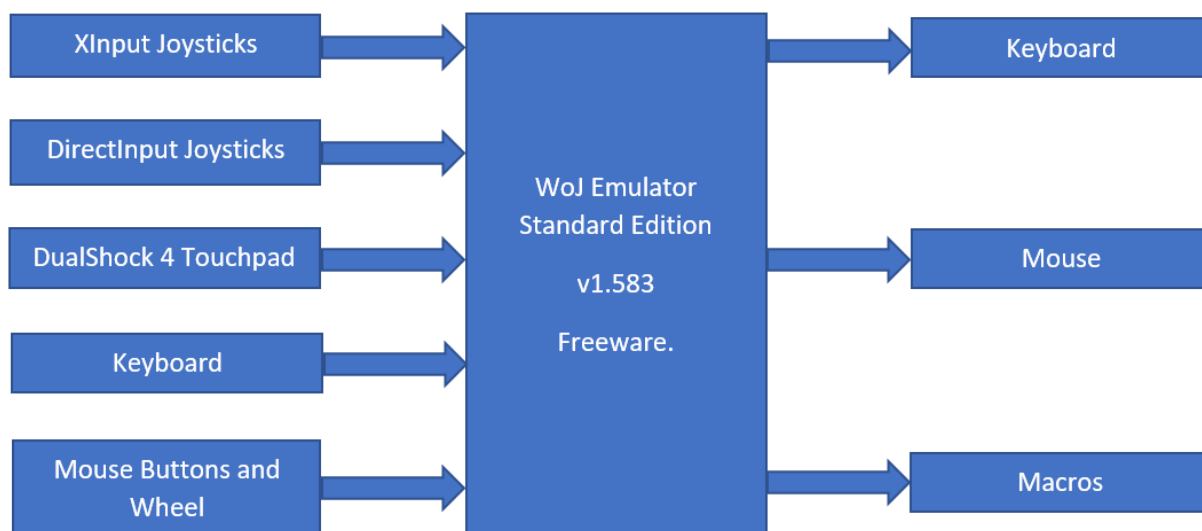
А также вы можете настроить вибрацию сами при помощи трёх селекторов. После настройки нажмите кнопку “Попробовать” чтобы проверить работоспособность данной конфигурации. После завершения настройки нажмите кнопку “Готово”. Окно настройки вибрации закроется и аббревиатура вибрации отобразится в поле [C21]. Теперь можно выбрать любой элемент управления джойстика в [C23] или [C24] и назначить ему вибрацию кнопкой [C26] а потом добавить комментарий в таблице [C17].

## **12. Назначение осей мыши осям джойстика.**

- а) Выберите ось мыши из списка [C28]. Если вы выбрали ось мыши с пометкой Inverted то ось будет инвертирована, это может быть полезно в самолётных симуляторах.
- б) Выберите ось джойстика из списка [C29].
- в) Нажмите кнопку [C30] чтобы назначить, назначенная пара отобразится в таблице [C17].
- г) Также можно добавить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].

## **13. Назначение кнопок клавиатуры и мыши другим кнопкам клавиатуры и мыши.**

Всё то что назначается для элементов управления джойстика в предыдущих пунктах 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9 можно назначить кнопкам клавиатуры и мыши а также колёсику мыши.



- а) Кликните мышью в поле [C21] чтобы дать ему фокус.
- б) Нажмите кнопку на клавиатуре или кнопку мыши или поворачивайте колёсико мыши, или выберите любой пункт из меню [C22], название отобразится в поле [C21].
- в) Кликните мышью в поле [C23] чтобы дать ему фокус.
- г) Нажмите кнопку на клавиатуре или кнопку мыши или поворачивайте колёсико мыши, или выберите любой пункт из меню [C24], название отобразится в поле [C23].
- д) Нажмите кнопку [C26] чтобы назначить, назначенная пара отобразится в таблице [C17].
- е) Также можно добавить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].

#### **14. Назначение функций управления радиопроигрывателя элементам управления джойстика.**

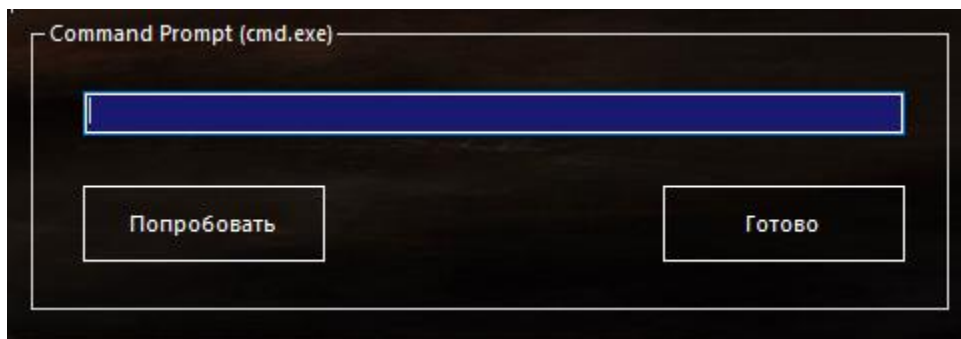
На все доступные в [C23] и [C24] элементы управления джойстика, клавиатуры или мыши можно назначить следующие функции управления радиопроигрывателем из списка [C22]:

Radio Play (поочерёдно Play\Stop), Radio Pause (поочерёдно Pause\Resume), Radio Stop, Radio Next, Radio Previous, Radio Mute, Radio Volume Up и Radio Volume Down.

#### **15. Назначение команд CMD элементам управления джойстика.**

- а) Выберите “Cmd” из списка [C22]. Откроется окно команд Command Prompt:





- б) Напишите команду Windows (например: “calc” чтобы открыть Калькулятор)
- в) Вы можете нажать кнопку “Попробовать” чтобы проверить команду в консоли.
- г) Нажмите “Готово” чтобы выбрать команду.
- д) Теперь вы можете выбрать элемент управления джойстика, клавиатуры или мыши используя [C23] или [C24] и назначить вашу CMD команду кнопкой [C26] а потом добавить комментарий в таблице [C17].

#### **16. Редактирование назначений кнопок.**

- а) Выберите мышью назначение для редактирования из списка [C17]. Если вы выбрали назначение кнопки то его значения отобразятся в полях [C21] и [C23] и кнопка редактирования [C32] станет видимой.
- б) Теперь можно изменить значения в полях [C21] и [C23] как описано ранее (переназначить то что вам нужно)
- в) Нажмите кнопку [C32] чтобы применить изменения, переназначенная пара отобразится в таблице [C17].
- г) Также можно изменить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].
- д) Кнопкой [C31] можно очистить поля [C21] и [C23] и отменить назначение для редактирования в таблице [C17].

#### **17. Редактирование назначений осей.**

- а) Выберите мышью назначение для редактирования из списка [C17]. Если вы выбрали назначение оси то его значения отобразятся в селекторах [C28] и [C29] и кнопка редактирования [C34] станет видимой.
- б) Теперь можно изменить значения в селекторах [C28] и [C29] как описано ранее (переназначить то что вам нужно)

- в) Нажмите кнопку [C34] чтобы применить изменения, переназначенная пара отобразится в таблице [C17].
- г) Также можно изменить текст “Действие в игре” кликнув по правой колонке в таблице [C17].
- д) Кнопкой [C33] можно очистить селекторы [C28] и [C29] и отменить назначение для редактирования в таблице [C17].

#### **18. Изменение частоты опроса джойстика.**

Вы можете изменять частоту опроса джойстика в миллисекундах от 1 до 100 селектором [C2] для клавиатуры и селектором [C6] для мыши . Это влияет на реакцию всех кнопок и осей, устанавливается экспериментально. Больше чем 12 устанавливать не рекомендуются – может делать графические артефакты в некоторых играх.

#### **19. Изменение чувствительности осей джойстика специальной кнопкой.**

Мы уже назначили виртуальную кнопку переключения режимов чувствительности осей в пункте 6. Теперь мы можем задать чувствительности осей X и Y мыши для каждого из двух режимов используя селекторы [C12, C13] и [C14, C15] соответственно. Рекомендуется установить во втором режиме значения поменьше и использовать его для точного прицеливания. Для того чтобы пользователь не забывал в каком из режимов он находится существует опция озвучки второго режима [C16]. Если используемый звуковой файл вам не нравится – всегда можно самим его заменить, файл sound.wav находится в папке куда вы установили программу.

#### **20. Мёртвая зона осей джойстика.**

Эта опция вам необходима если оси вашего джойстика не возвращаются в исходное значение (32767) при отпускании.

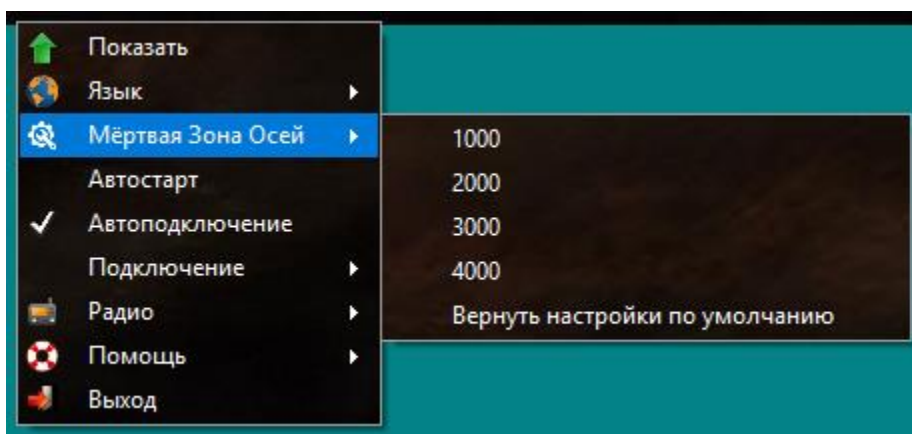
Выберите ось джойстика селектором [C38].

Посмотрите на какие максимальные значения она не возвращается при уменьшении и увеличении и установите в соответствии с этим значения селекторов [C18, C19].

По умолчанию мёртвая зона для всех осей от 25000 до 40000 (15000).

Также у вас есть опции предустановки на 1000, 2000, 3000 и 4000 в меню.

Всегда можно вернуться к настройкам по умолчанию из меню.



## 21. Основные режимы работы программы WoJ Эмулятор.

Вы можете переключаться между рабочим режимом и режимом настройки при помощи переключателя [C11]. В рабочем режиме панель настройки складывается, за ненадобностью. Используйте **аварийную клавишу клавиатуры** назначенную в файле настроек (секция “EmergencyKey”) чтобы переключать режимы когда эмулятор не в фокусе. Это особенно полезно когда загружена конфигурация от другого джойстика и курсор мыши убегает с экрана. Клавиша “**PrintScreen**” установлена по умолчанию. Вы должны удерживать эту клавишу в течении времени установленном в секции “EmergencyKeyPollingRate” файла настроек. Установите “EmergencyKeyPollingRate” равным нулю чтобы полностью отключить этот фич эмулятора. Значение по умолчанию 2000 (2 секунды).

## 22. Работа с файлами конфигураций.

Программа WoJ Эмулятор работает с файлами конфигураций в формате XML (UTF8)

а) Чтобы создать новую конфигурацию нажмите кнопку [C7].

б) Чтобы загрузить существующую конфигурацию нажмите кнопку [C8].

в) Чтобы сохранить конфигурацию нажмите кнопку [C9].

Внимание!

Программа сохраняет в файле конфигурации не только ваши назначения но и значения всех селекторов настройки, если вы что-либо изменяли и не сохранили конфигурацию – программа назойливо будет предлагать сохранить, не обижайтесь – это для вашего же блага. Также в файле конфигурации сохраняется тип выбранного интерфейса, название подключенного устройства или устройств (получаемое от драйверов).

При загрузке конфигураций программа автоматически переключается на интерфейс запомненный в конфигурации.

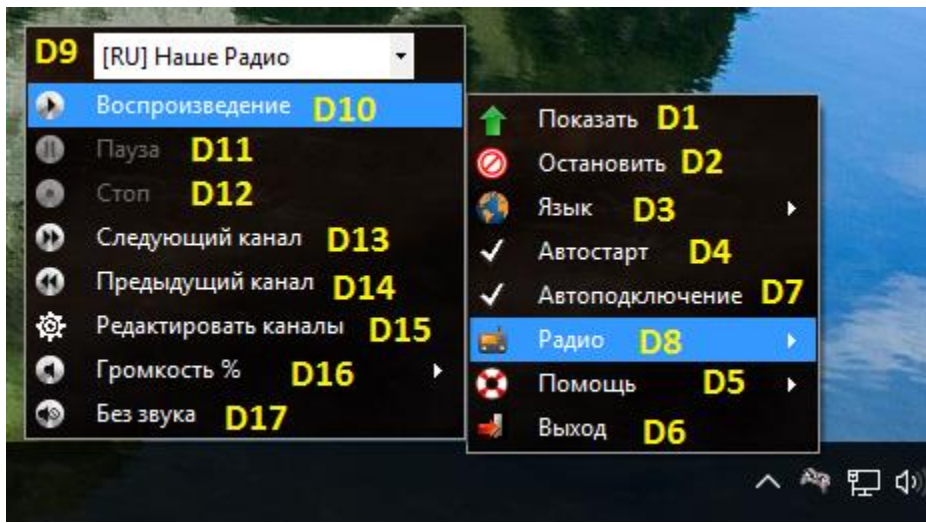
г) Программа позволяет удалить из списка одно или несколько назначений.

Для этого пометьте их движением курсора мыши в списке [C17] и нажмите кнопку [C10].

### 23. Вспомогательные функции пользовательского интерфейса.

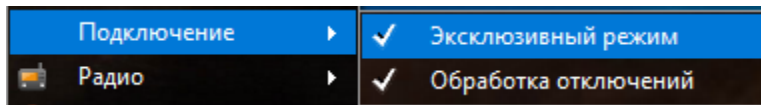
- а) Кнопка [C2] открывает web-сайт программы.
- б) Кнопка [C4] минимизирует окно программы.
- в) Кнопка [C5] прячет программу в системный трэй.
- г) Контекстное меню открывается из троя а также при правом клике мыши в любом свободном месте в главном окне программы.

### 24. Функции контекстного меню



- а) Пункт меню [D1] восстанавливает окно программы из трэя. Тоже самое можно сделать двойным кликом по иконке в трэе.
- б) Пункт меню [D2] выключает опрос джойстика, повторное нажатие включает его. Эта функция может быть полезна если вы хотите временно деактивировать джойстик.
- в) Пункт меню [D3] предлагает выбрать язык пользовательского интерфейса.
- г) Пункт меню [D4] включает и выключает автоматическое включение программы при старте Windows.
- д) Пункт меню [D5] предлагает ссылку на web-сайт программы.
- е) Пункт меню [D6] полностью выключает программу.
- ж) Пункт меню [D7] автоматически подключает первый игровой контроллер к эмулятору когда его подключают к USB порту.
- з) Пункт меню [D8] открывает список управления радиопроигрывателем.
- и) Пункт меню [D9] открывает список для выбора радиостанции. Выбор первого пункта в этом списке полностью выключает радиопроигрыватель.

- к) Пункт меню [D10] включает воспроизведение радио или продолжение после паузы.
- л) Пункт меню [D11] ставит радио на паузу.
- м) Пункт меню [D12] выключает воспроизведение радио.
- н) Пункт меню [D13] переключает на следующий по списку радиоканал.
- о) Пункт меню [D14] переключает на предыдущий в списке радиоканал.
- п) Пункт меню [D15] открывает окно редактирования списка радиоканалов. Доступно только когда воспроизведение выключено.
- р) Пункт меню [D16] открывает список регулировки громкости радиопроигрывателя.
- с) Пункт меню [D17] выключает и включает звук радиопроигрывателя.
- т) Подключение (доступно только в режиме DirectInput)



Выберите пункт меню “Эксклюзивный режим” чтобы подключать DirectInput устройства в Эксклюзивном режиме. Пробуйте это в случае проблем с подключением в игре.

Выберите пункт меню “Обработка отключений” чтобы автоматически подключать DirectInput устройства если соединение потеряно. Пробуйте это в случае проблем с подключением в игре.

## 25. Редактор радиоканалов

### а) Добавление нового радиоканала:

Нажмите кнопку [E2] для создания нового радиоканала. Далее введите название и URL в полях [E6] и [E7] а потом нажмите кнопку [E3] чтобы добавить ваш новый радиоканал в список .

### б) Редактирование существующего радиоканала:

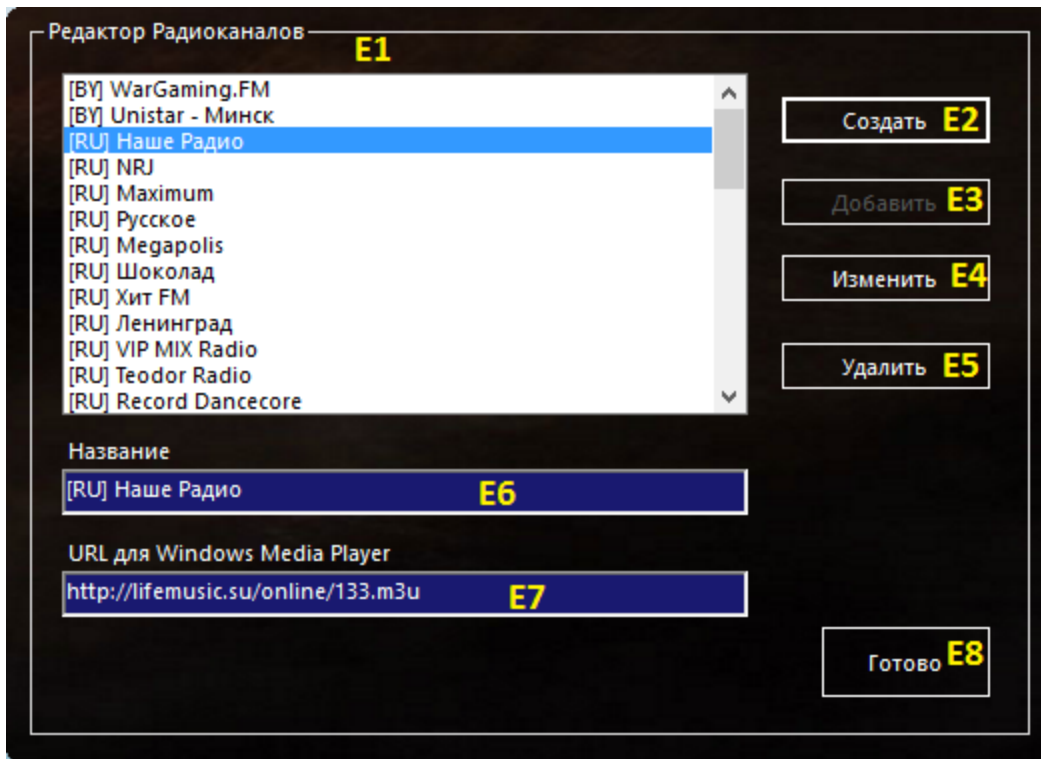
В списке [E1] выбираем радиоканал для редактирования. Изменяем название и\или URL в полях [E6] и [E7] а потом нажмите кнопку [E4] чтобы применить изменения.

### в) Удаление существующего радиоканала:

В списке [E1] выбираем радиоканал для удаления и нажимаем на кнопку [E5].

г) Закрываем окно редактора нажатием на кнопку [E8] , после этого включается радиоканал выбранный в списке [E1].

д) После обновления программы ваш список радиоканалов не обновится, чтобы воспрепятствовать потере ваших изменений.



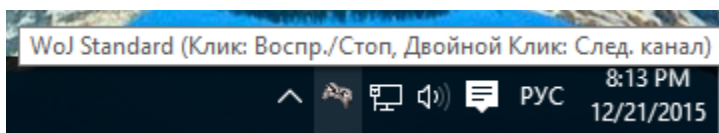
Используемый программой файл радиоканалов это:

"c:\Users\%userprofile%\AppData\Local\WoJStandard\radioChannels.xml"

А **новый** после обновления это:

"c:\Users\%userprofile%\AppData\Local\WoJStandard\radioChannelsOrig.xml"

## 26. Управление радиопроигрывателем из системного трэя.



- а) Клик по иконке в трэе попеременно включает и выключает воспроизведение.
- б) Двойной клик по иконке в трэе переключает на следующий в списке радиоканал.
- в) Управление из трэя недоступно когда радиопроигрыватель выключен в списке.

## 27. Визуализация активной конфигурации для XInput устройств

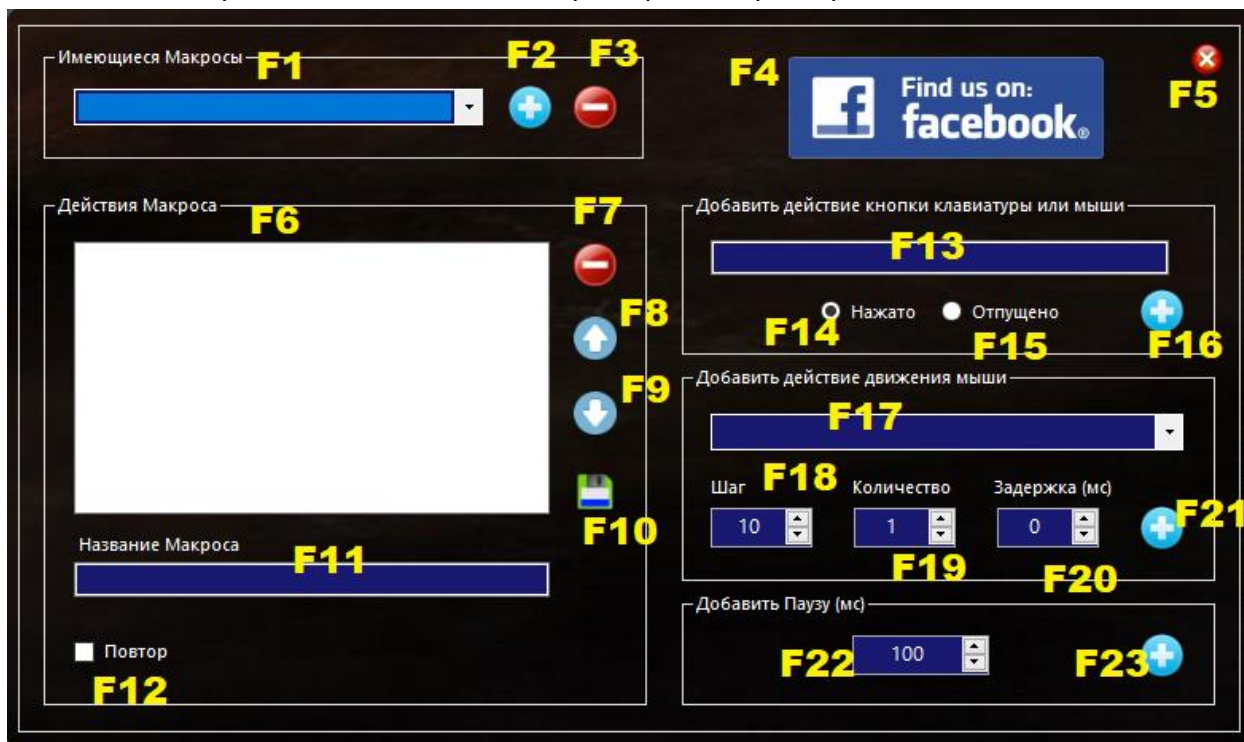
Нажмите кнопку помощи [C35] и откроется экран текущих настроек. Это помогает понять какие элементы управления ещё не задействованы. Клик мыши закрывает этот экран.

## 28. Поддержка тачпада DS4

Эмулятор поддерживает работу тачпада при использовании геймпада Sony DualShock 4. Сам геймпад при этом работает в режиме DirectInput а управление мышью при помощи тачпада включается когда эмулятор обнаруживает DS4 геймпад. Тачпад работает как в беспроводном так и в проводном режимах.

## 29. Макросы

Нажмите кнопку помощи [C36] чтобы открыть редактор макросов.



Селектором [F1] можно выбрать макрос для редактирования или для удаления.

Нажмите кнопку [F3] чтобы удалить выбранный макрос.

Нажмите кнопку [F2] чтобы создать новый макрос, все поля раздела “Действия Макроса” будут очищены.

В макросы можно добавлять действия кнопок клавиатуры и мыши, действия колёсика мыши, действия движения мыши и временные паузы.

Чтобы добавить действие кнопки клавиатуры или мыши, или колёсика мыши, просто кликните нужной кнопкой или прокрутите колёсико мыши в поле [F13], и вы увидите её название в этом поле. Теперь надо выбрать что это, нажатие или отпускание кнопки переключателями [F14], [F15]. Для колёсика мыши это не релевантно. Нажмите кнопку [F16] чтобы добавить действие в макрос. После этого действие добавится в список действий макроса [F6]. Действия нажатия кнопки всегда должны быть добавлены

раньше действий отпускания. Если это не так или вы забыли ввести одно из двух действий – редактор не даст запомнить макрос и выдаст предупреждение.

Чтобы добавить действие движения мыши выберите необходимое действие из списка [F17]. После этого вы можете выбрать параметры движения мыши: шаг движения селектором [F18], количество последовательных движений селектором [F19] и временную задержку в миллисекундах между последовательными движениями селектором [F20]. Нажмите кнопку [F21] чтобы добавить действие движения мыши в макрос. После этого действие добавится в список действий макроса [F6].

Также можно добавить в макрос временную паузу в миллисекундах, как отдельное действие. Для этого выберите необходимое время селектором [F22] и нажмите кнопку [F23] чтобы добавить паузу в макрос. После этого пауза добавится в список действий макроса [F6].

После того как вы добавили в макрос все необходимые действия надо дать макросу имя в поле [F11], а также выбрать будет ли этот макрос повторяться при удержании кнопки включения макроса когда действия макроса уже закончились, галочкой [F12]. Нажмите кнопку [F10] чтобы запомнить макрос. Макросы всегда запоминаются в файле:

“c:\Users\%userprofile%\AppData\Local\WoJStandard\Config\WoJEmulator\_Macros.xml”

Название макроса может быть на любом языке.

Для редактирования существующего макроса выберите его селектором [F1]. Теперь выберите мышкой действие которое вы хотите удалить или передвинуть в списке [F6]. Кнопкой [F7] можно удалить выбранное действие а кнопками [F8] и [F9] можно передвигать его вверх или вниз. Имя макроса можно отредактировать в поле [F11] а повтор можно добавить или отменить галочкой [F12]. Нажмите кнопку [F10] чтобы запомнить изменения.

Кнопка [F4] открывает форум программы. Когда редактирование макросов закончено нажмите кнопку [F5] чтобы закрыть редактор.

Макросы из файла всегда присутствуют в списке [C22] для назначения в основном окне программы. Одни всегда с префиксом “M\_”. Так если вы добавили в редактор макрос с именем “макро1” то в списке для назначений [C22] оно будет с именем “M\_макро1”. Макросы можно назначать любым элементам управления джойстика, клавиатуры или мыши точно также как любые другим элементам из списка [C22]. Например: выберите нужный макрос из списка [C22], кликните мышкой в поле [C23], нажмите кнопку джойстика, клавиатуры или мыши на которую будет вызываться макро и потом нажмите кнопку [C26] чтобы добавить назначение в список [C17]. Назначенные макросы всегда срабатывают при нажатии на кнопку джойстика, клавиатуры или мыши, и если кнопка ещё не отпущена когда макрос закончил выполняться и он был помечен как макрос с повтором то он будет выполняться снова и снова пока вы не



отпустите кнопку. Если же макрос не был помечен при создании как с повтором, то он выполнится только один раз, независимо от того когда вы отпустите кнопку. Макросы всегда выполняются последовательно с другими кнопками, пока макрос не закончил выполнять все свои действия эмулятор не выполняет действия назначенные на другие кнопки джойстика, клавиатуры или мыши, это необходимо для консистентной обработки кнопок эмулятором. Движения осей мыши которые назначались из панели “Назначение осей” могут происходить параллельно с макросами, так-как оси мыши обрабатываются другим потоком эмулятора.

То что макросы запоминаются в отдельном файле позволяет использовать их из различных файлов конфигураций, каждый макрос создаётся только один раз.

### 30. Тумблеры

Включите галочку [C37] для активации режима Тумблеров. В этом режиме несколько действий, назначаемые на любой элемент управления джойстика кроме осей, будут выполняться последовательно при каждом нажатии, циклически. (1-2-3-1-2...)

Этот фич не совместим с горячими клавишами, назначаемыми последовательно в главном окне эмулятора, но вы в таком случае можете использовать Макросы для создания горячих клавиш.



Речевые уведомления проигрываются в соответствии с текстами Действий для каждого действия в Тумблерах. Они применяются в соответствии с выбранным языком

пользовательского интерфейса. Так если вы выбрали Русский язык в меню эмулятора - тексты действий должны быть на Русском. (Не смешивайте языки)

Если текст всё ещё не проигрывается, то надо установить Русскую речь в настройках Windows:

<https://support.office.com/en-us/article/how-to-download-text-to-speech-languages-for-windows-10-d5a6b612-b3ae-423f-afa5-4f6caf1ec5d3>

### **31. Автоматическое запоминание настроек программы**

Программа запоминает следующие настройки при выключении:

- а) Путь к последнему открытому файлу конфигурации.
- б) Язык интерфейса
- в) Последний выбранный режим (работа или настройка)
- г) Последнее положение окна (спрятано в трее или нет).
- д) Автостарт
- е) Автоподключение
- ж) Все настройки радиопроигрывателя.

### **32. Полезные советы**

- а) Кнопки клавиатуры слишком чувствительны – увеличьте значение селектора “Частота Опроста”.
- б) Оси мыши слишком чувствительны - уменьшите значения селекторов “Чувствительность 1”, если этого недостаточно - увеличьте значение селектора “Частота Опроста”.
- в) Графические дефекты при движении мыши - уменьшите значение селектора “Частота Опроста”.
- г) Вы можете изменять тексты элементов пользовательского интерфейса программы в файле:  
“c:\Program Files (x86)\WoJStandard\WoJEmulator\_Translations.xml”.

### **33. Запуск эмулятора из командной строки:**

Вы можете запускать эмулятор из командной строки, указывая файл конфигурации и режим:

WoJKeyboardAndMouseEmulator d:\XBox\_WoT.xml Mapping

WoJKeyboardAndMouseEmulator d:\XBox\_WoT.xml Work

### 34. Глобальное управление проигрывателем VLC

Вы можете управлять проигрывателем VLC при помощи вашего джойстика, даже когда проигрыватель не в фокусе. Для этого вам сначала надо установить глобальные горячие клавиши в настройках VLC (в меню “Инструменты \ Настройки \ Горячие клавиши”) как на этой картинке:

Action	Hotkey	Global
Play/Pause	Space	Ctrl+Space
Next	n	Ctrl+Right
Previous	p	Ctrl+Left
Stop	s	Ctrl+s
Volume up	Ctrl+Up	Ctrl+Up
Volume down	Ctrl+Down	Ctrl+Down
Clear the playlist	Ctrl+w	Ctrl+w

После этого загрузите конфигурацию для вашего джойстика.

Контактный Email: [winrazor@gmail.com](mailto:winrazor@gmail.com)

Веб-сайт проекта: [www.worldofjoysticks.com/ru.html](http://www.worldofjoysticks.com/ru.html)

Форумы:

<https://www.facebook.com/WoJEmulatorRU>

<https://vk.com/worldofjoysticks>

<https://plus.google.com/communities/103187048611213141749>

<https://www.linkedin.com/groups/13613762/>