

Установка и настройка SV Mapper 1.0.0.59

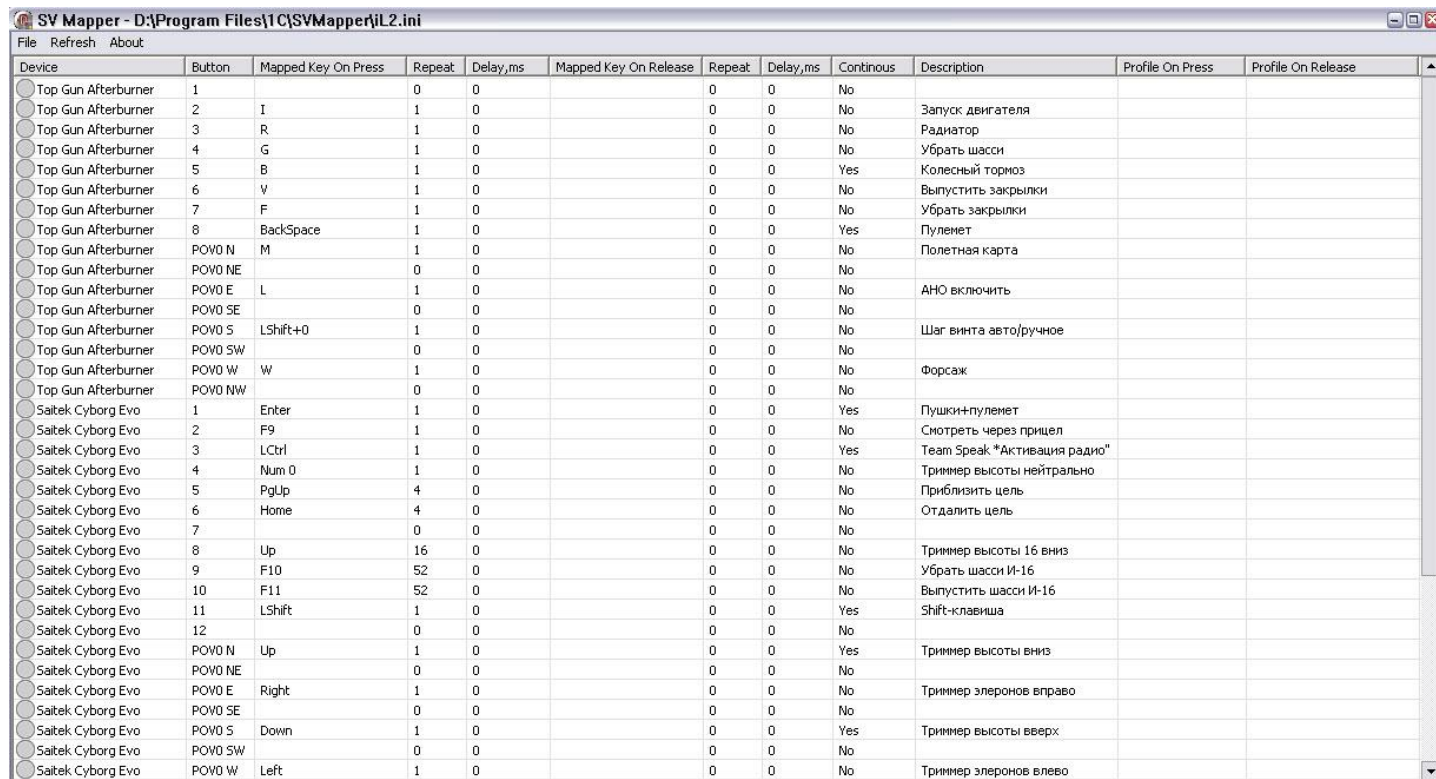
Использование программы.

Программа запускается файлом SV Mapper.exe **перед** запуском игры Ил-2, уходит в трей и там работает. В каталоге программы должен находиться файл с настройками профиля.

Программа предназначена для отслеживания нажатий кнопок джойстика при управлении игрой. Отличительной чертой программы является то, что она, в отличие о некоторых других программ "видит", все джойстики подключенные к операционной системе и в том числе и те, которые другая программа вообще "не видит", например, устройства на базе контроллера MJoy. Т.е., если, например, в программе New View, существует ограничение на количество распознаваемых джойстиков (не более 2-х), эта программа видит и 3 и 4 джойстика, если они есть в операционной системе. Иными словами, если вирпиллом в игре используется 2 джойстика (например, РУС и РУД как отдельные устройства) и устройство обзора, то программа New View будет работать (отслеживать) только один из джойстиков и устройство обзора. SV Mapper снимает это ограничение и позволяет указать кнопки управления и для второго отдельного джойстика. Программа дружелюбна, т.е. допускает совместное использование и других программ, управляющих устройствами (например, устройством обзора управляет New View, а кнопками джойстика эта программа). Необходимо лишь соблюдать условие – нельзя назначать кнопки управления игрой в обеих программах одновременно. Например, в программе New View для выпуска закрылков назначен генератор кнопок, работающий от кнопки 7 джойстика, а в программе SV Mapper за это же действие отвечает кнопка 3 на этом же джойстике, а кнопка 7 отвечает за другое действие. Иными словами, если в одной программе назначено управление устройством обзора, то в другой программе управление этим устройством назначать не следует, чтобы не было конфликта программ.

Установка программы несложная – скопировать каталог с содержимым программы на винчестер и запустить ее. При этом она сворачивается в трей и работает. Щелчок любой кнопкой мыши разворачивает программу из трея на экран.

Внешний вид программы после назначения кнопок управления примерно такой:



Device	Button	Mapped Key On Press	Repeat	Delay,ms	Mapped Key On Release	Repeat	Delay,ms	Continuous	Description	Profile On Press	Profile On Release
Top Gun Afterburner	1		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	2	I	1	0		0	0	No	Запуск двигателя		
Top Gun Afterburner	3	R	1	0		0	0	No	Радиатор		
Top Gun Afterburner	4	G	1	0		0	0	No	Убрать шасси		
Top Gun Afterburner	5	B	1	0		0	0	Yes	Колесный тормоз		
Top Gun Afterburner	6	V	1	0		0	0	No	Выпустить закрылки		
Top Gun Afterburner	7	F	1	0		0	0	No	Убрать закрылки		
Top Gun Afterburner	8	BackSpace	1	0		0	0	Yes	Пулемет		
Top Gun Afterburner	POV0 N	M	1	0		0	0	No	Полетная карта		
Top Gun Afterburner	POV0 NE		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 E	L	1	0		0	0	No	АНО включить		
Top Gun Afterburner	POV0 SE		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 S	LShift+0	1	0		0	0	No	Шаг винта авто/ручное		
Top Gun Afterburner	POV0 SW		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 W	W	1	0		0	0	No	Форсаж		
Top Gun Afterburner	POV0 NW		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	1	Enter	1	0		0	0	Yes	Пушки+пулемет		
Saitek Cyborg Evo	2	F9	1	0		0	0	No	Смотреть через прицел		
Saitek Cyborg Evo	3	LCtrl	1	0		0	0	Yes	Team Sreak *Активация радио*		
Saitek Cyborg Evo	4	Num 0	1	0		0	0	No	Триммер высоты нейтрально		
Saitek Cyborg Evo	5	PgUp	4	0		0	0	No	Приблизить цель		
Saitek Cyborg Evo	6	Home	4	0		0	0	No	Отдалить цель		
Saitek Cyborg Evo	7		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	8	Up	16	0		0	0	No	Триммер высоты 16 вниз		
Saitek Cyborg Evo	9	F10	52	0		0	0	No	Убрать шасси И-16		
Saitek Cyborg Evo	10	F11	52	0		0	0	No	Выпустить шасси И-16		
Saitek Cyborg Evo	11	LShift	1	0		0	0	Yes	Shift-клавиша		
Saitek Cyborg Evo	12		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 N	Up	1	0		0	0	Yes	Триммер высоты вниз		
Saitek Cyborg Evo	POV0 NE		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 E	Right	1	0		0	0	No	Триммер элеронов вправо		
Saitek Cyborg Evo	POV0 SE		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 S	Down	1	0		0	0	Yes	Триммер высоты вверх		
Saitek Cyborg Evo	POV0 SW		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 W	Left	1	0		0	0	No	Триммер элеронов влево		

Здесь и далее в тексте обращать внимание на слова **кнопка** и **клавиша**. **Кнопка** – кнопка джойстика, **клавиша** – клавиша на клавиатуре.

После запуска программы и открытия окна сверху окна указан путь и профиль загруженный в программу в данный момент (Program Files\SV Mapper\iL2.ini).

Описании окна программы

Device - устройства подключенные к системе

Button – кнопки этих устройств

Mapped Key On Press – клавиша клавиатуры, эмулируемая при **нажатии** кнопки джойстика

Repeat – количество эмулируемых нажатий клавиши при однократном нажатии кнопки джойстика

Delay – задержка времени между нажатием кнопки джоя и эмуляцией нажатия клавиши

Mapped Key On Release – клавиша, эмулируемая при **отпускании** кнопки джойстика

Repeat, Delay – то же самое, что и выше, только для отпускания кнопки джойстика

Continous – эмуляция нажатой и удерживаемой клавиши. Т.е. при нажатии кнопки джойстика и последующем удержании ее эмулируется нажатие и удержание в нажатом состоянии клавиши клавиатуры. Например, такой режим используется при назначении на кнопку джойстика управления пулеметом, пушкой или кнопкой включения Team Speak. Пока нажата кнопка выполняется стрельбы или работает Team Speak. Если какой-то кнопке джойстика назначена клавиша Shift (Ctrl или Alt) для расширения использования кнопок джойстика – этой кнопке тоже устанавливается режим "Yes" в столбце Continous.

Description – описание действия, назначенного на кнопку (рекомендуется, чтобы не запутаться в назначениях)

Profile On Press и Profile On Release – в этих столбцах могут быть указаны профили, загружаемые при нажатии (или отпускании) той или иной кнопки джойстика. Нужно дать пояснение к этим столбцам. Программа позволяет на лету переключать профили. Т.е. в одном профиле сделан один вариант настройки управления игрой для пилотирования истребителя, в другом настройки для управления бомбером или штурмовиком. При смене самолета можно просто нажать кнопку джойстика и будет подгружен соответствующий профиль со своими настройками кнопок джойстика для управления самолетом.

Меню

File – стандартное меню управления файлами.

Refresh – обновления окна программы (о назначении - позже)

Настройка кнопок.

Рекомендуется тем, кто использует для управления генераторы кнопок в New View, сохранить имеющийся файл "ИЛ-2-Sturmovik Forgotten Battles 1.INI" в каталоге New View под другим именем и файл conf.ini в каталоге Ила "Program Files\1C\IL-2 Sturmovik 1946\conf.ini" тоже под другим именем (или скопировать в другой каталог) для возможности отката на прежний вариант настроек.

Настройка кнопок в общем-то несложная, если никаких программ для управления джойстиком ранее не использовалось.

Нужно лишь предварительно выполнить условие о том, что в разделе Управление самой игры ИЛ-2 должны быть удалены все конкретные назначения кнопок джойстиков. Иными словами, если в разделе Управление каким-то функциям управления назначены кнопки джойстиков, их нужно заменить клавишами клавиатуры. Например, если ранее "Оружие 1" в игре было назначено на "кнопка 1" джойстика (ткнули мышью в поле назначения и нажали кнопку 1 на джойстике), то перед настройкой программы нужно в это поле назначить **клавишу клавиатуры**, например, Enter. Таким образом нужно пройти по всему разделу управления и переназначить кнопки джойстиков на клавиши.

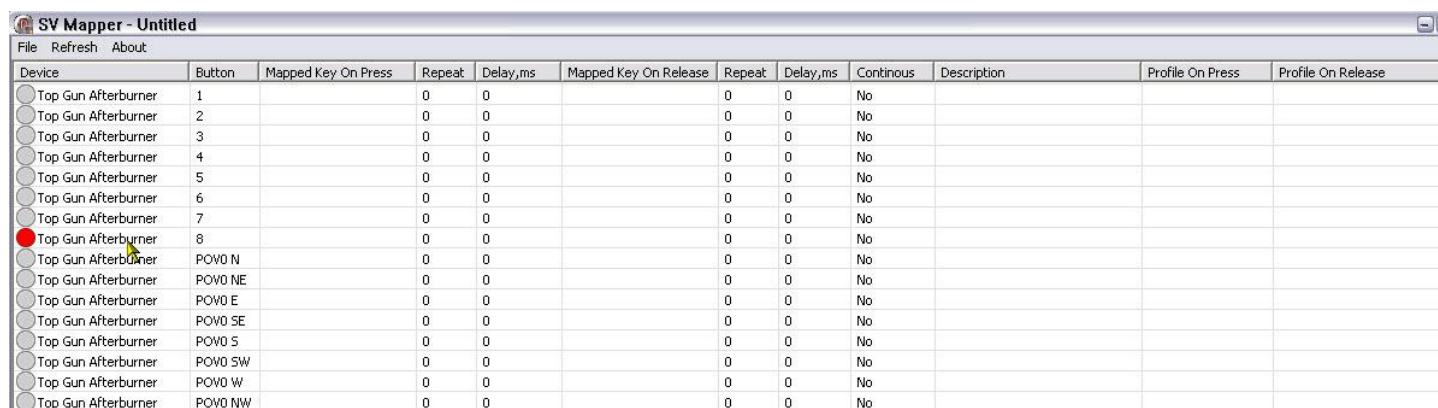
Если для управления джойстиком использовалась программа, например, New View, то в программе New View нужно отключить активацию генераторов кнопок, выполнявших функции, назначение которых будет выполнено через SV Mapper. Например, в New View на "Уменьшить угол обзора" назначена активация генератора 3 кнопкой 5 на джойстике, то нужно зайти в New View – Кнопки – Комбинации – Генераторы кнопок – Генераторы кнопок – Генератор 5 – Активация – Очистить – Применить. И так сделать со всеми генераторами, функции которых теперь будут выполнять кнопки джойстиков, назначенные через SV Mapper.

Итак, перейдем к настройке. Запускаем программу SV Mapper и игру Ил-2.

Настройка длительно удерживаемой клавиши клавиатуры.

В игре заходим в раздел Управление игрой Ил-2. Находим функцию "Оружие 1". Ей уже назначена клавиша "Enter". По Alt+Tab переходим в программу SV Mapper. Мы хотим назначить кнопку 8 джойстика

Top Gun Afterburner. Нажимаем кнопку 8 на джойстике и видим изменение цвета кружка рядом с кнопкой с серого на красный. Это именно та кнопка, что нам нужна?



Device	Button	Mapped Key On Press	Repeat	Delay,ms	Mapped Key On Release	Repeat	Delay,ms	Continuous	Description	Profile On Press	Profile On Release
Top Gun Afterburner	1		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	2		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	3		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	4		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	5		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	6		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	7		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	8		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 N		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 NE		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 E		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 SE		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 S		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 SW		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 W		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POW0 NW		0	0		0	0	No			

Если да, то в поле этой строки в столбце Description дважды щелкаем левой кнопкой мыши, пишем "Пулеметы", ждем ОК. Дважды щелкаем левой кнопкой мыши по полю столбца Mapped Key On Press в строке этой кнопки. Цвет кружка меняется на желтый. Нажимаем **КЛАВИШУ клавиатуры "Enter"**. В поле появляется надпись Enter. Правее в поле столбца Repeat стоит 1 – это означает имитацию одного нажатия клавиши "Enter". Далее все поля в строке имеют значение = 0 до поля в столбце Continuous. В этом поле дважды щелкаем левой кнопкой мыши. Значение поля меняется с "No" на "Yes". Это означает, что теперь в игре при нажатии кнопки 8 джойстика будет эмулировано нажатие клавиши "Enter", и оно будет эмулироваться до тех пор пока нажата кнопка 8 джойстика. При отпускании кнопки 8 произойдет "отпускание" клавиши "Enter". В игре это будет выглядеть как стрельбы из пулемета при нажатии кнопки 8. Таким образом настраиваются кнопки джойстика, которые в процессе игры надо нажать и удерживать в течение всего времени выполнения требуемой функции.

Аналогично настраивается кнопка джойстика, назначаемая для работы Team Speak. Например, в программе Team Speak для активации режима передачи назначена кнопка левый Ctrl на клавиатуре. Мы намерены назначить для включения передачи кнопку 3 на джойстике Saitek Ciborg Evo. Действия такие же как выше, только в поле столбца Mapped Key On Press мы нажимаем клавишу левый Ctrl и получаем надпись LCtrl в этом поле. В поле Continuous меняем значение No на Yes. Теперь при нажатии этой кнопки джойстика **при запущенной ранее программе SV Mapper Team Speak** будет вставать на передачу.

Настройка однократного нажатия клавиши клавиатуры.

Назначим кнопку джойстика, которая будет управлять выпуском закрылков. Если не помним назначенную клавишу, переходим в запущенную игру Ил-2, находим клавишу, назначенную на выпуск закрылков – например, это клавиша "V". По Alt+Tab возвращаемся в SV Mapper. Назначаем "Выпуск закрылков" на кнопку джойстика Top Gun Afterburner. Нажимаем нужную кнопку. Это кнопка 6. Переходим в поле этой строки в столбце Description и пишем "Выпуск закрылков". Дважды щелкаем левой кнопкой мыши по полю столбца Mapped Key On Press в строке этой кнопки. Цвет кружка меняется на желтый. Нажимаем **КЛАВИШУ клавиатуры "V"**. В поле появляется символ буквы V. В поле Repeat значение = 1. Это означает, что при однократном нажатии кнопки 6 джойстика будет эмулировано нажатие клавиши V клавиатуры. Закрылки займут положение "Боевое". При следующем нажатии кнопки 6 закрылки перейдут в положение "Взлетное".

Настройка многократного нажатия клавиши клавиатуры.

Назначим кнопку джойстика, которая будет отвечать за ручную уборку шасси, например на И-16. Для уборки шасси на И-16 (подбирается экспериментально) нужно у меня нажать 52 раза клавишу ручной уборки шасси. Перехожу в Ил-2, нахожу назначенную клавишу. У меня – F11. За уборку шасси будет отвечать кнопка 9 джойстика Saitek Ciborg Evo. Далее – по знакомой схеме. Нахожу нужную кнопку в программе (при нажатии ее кружок становится красным), пишу пояснение в поле Description, перехожу в поле назначения клавиши и жму F11. В поле Repeat устанавливаю значение 52. Таким же путем назначаю кнопку для выпуска шасси вручную. Теперь после взлета на И-16, нажал 1 раз кнопку 9 джойстика и про шасси можно забыть – они уберутся автоматически.

В программе можно назначать отдельным кнопкам эмуляцию клавиш-модификаторов (Shift, Ctrl, Alt, причем, раздельно – правый или левый на клавиатуре) и использовать уже комбинации кнопок для эмуляции клавиш клавиатуры. Такая кнопка должна работать в режиме длительного удержания (поле Continuous = Yes).

Так у меня кнопка 11 джойстика Saitek Ciborg Evo исполняет функцию клавиши Shift. В настройках управления самой игрой триммер руля высоты вниз управляется клавишей курсор вверх (Up), в настройках этой программы за управление триммером отвечает движение хатки вверх – режим длительного удержания (смотреть самый первый рисунок кнопка Saitek Ciborg Evo POV0 N). А управление функцией "Нагнетатель 2 ступень" в игре я назначил на сочетание Shift+Up, т.е для включения 2-й ступени нагнетателя при нажатой клавише Shift нужно однократно нажать клавишу курсора Up. В игре, если я нажал хатку вверх – у меня управляется триммер руля высоты, а если я сначала нажал кнопку 11 (Shift) на джойстике и потом хатку вверх – у меня включается 2-я ступень нагнетателя. Таким образом в самой игре можно создавать комбинации клавиши Shift и уже задействованной под какую-то функцию клавиши из управления самолетом. А управлять этой функцией уже на джойстике нажатием комбинации кнопки, отвечающей за Shift, и кнопки джойстика, отвечающей за какую-то другую функцию управления. Причем для такой функции достаточно иметь кнопку, эмулирующую клавишу Shift, на джойстике, а сочетание клавиши Shift и используемой уже для чего-то одиночной клавиши управления прописывается в разделе Управление в самой игре.

Все вышеописанные настройки показаны на следующем рисунке.

Device	Button	Mapped Key On Press	Repeat	Delay,ms	Mapped Key On Release	Repeat	Delay,ms	Continuous	Description	Profile On Press	Profile On Release
Top Gun Afterburner	1		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	2		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	3		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	4		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	5		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	6	V	1	0		0	0	No	Выпуск закрылков		
Top Gun Afterburner	7		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	8	Enter	1	0		0	0	Yes	Пуленеты		
Top Gun Afterburner	POV0 N		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 NE		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 E		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 SE		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 S		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 SW		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 W		0	0		0	0	No			
Top Gun Afterburner	POV0 NW		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	1		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	2		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	3	LCtrl	1	0		0	0	Yes	Team Speak		
Saitek Cyborg Evo	4		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	5		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	6		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	7		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	8		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	9	F10	52	0		0	0	No	Убрать шасси И-16		
Saitek Cyborg Evo	10		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	11	LShift	1	0		0	0	Yes	Шифт-клавиша		
Saitek Cyborg Evo	12		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 N	Up	1	0		0	0	Yes	Триммер высоты вниз		
Saitek Cyborg Evo	POV0 NE		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 E		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 SE		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 S		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 SW		0	0		0	0	No			
Saitek Cyborg Evo	POV0 W		0	0		0	0	No			

Создание, сохранение, использование профилей при переустановке операционной системы.

Теперь необходимо сказать о создании профилей, изменении значений в полях программы.

Программа при запуске открывает (подключает) последний использованный (с которым она была последний раз закрыта) профиль. Профили имеют текстовый формат и хранятся в каталоге программы. Поэтому, если создано несколько профилей и требуется использовать не тот, который загрузился, а другой – откройте окно программы щелчком по иконке в трее около часов, откройте нужный профиль через меню файл и сверните программу. Или назначьте кнопку джойстика (если имеются свободные от управления) для подключения нужного профиля.

При самом первом запуске программы создается временный профиль (untitled), в котором указаны только кнопки джойстиков. Для создания профиля можно сразу через меню File сохранить с нужным именем этот профиль через опцию "Save as...", а потом уже выполнять нужные назначения кнопок.

Нужные значения в поля вводятся после двойного щелчка кнопкой мыши по нужному полю. При этом или открывается окно, в которое нужно ввести нужное значение, или автоматически изменяется существующее значение, или меняется цвет кружка выбранной кнопки и после этого нажимается нужная клавиша клавиатуры.

Для изменения введенного ранее назначения клавиши клавиатуры для кнопки джойстика нужно просто в поле назначения клавиши (Button) ввести нужную клавишу, потом сохранить профиль через File – Save.

Для изменения ранее введенного значения в поле **Repeat** нужно двойным щелчком открыть поле и ввести нужное значение, потом сохранить профиль через File – Save. Единственное ограничение – значение поля **Continuous** в этом случае обязательно должно быть **No**. Поле Repeat = 1 при значении поля **Continuous** = **Yes** изменить нельзя.

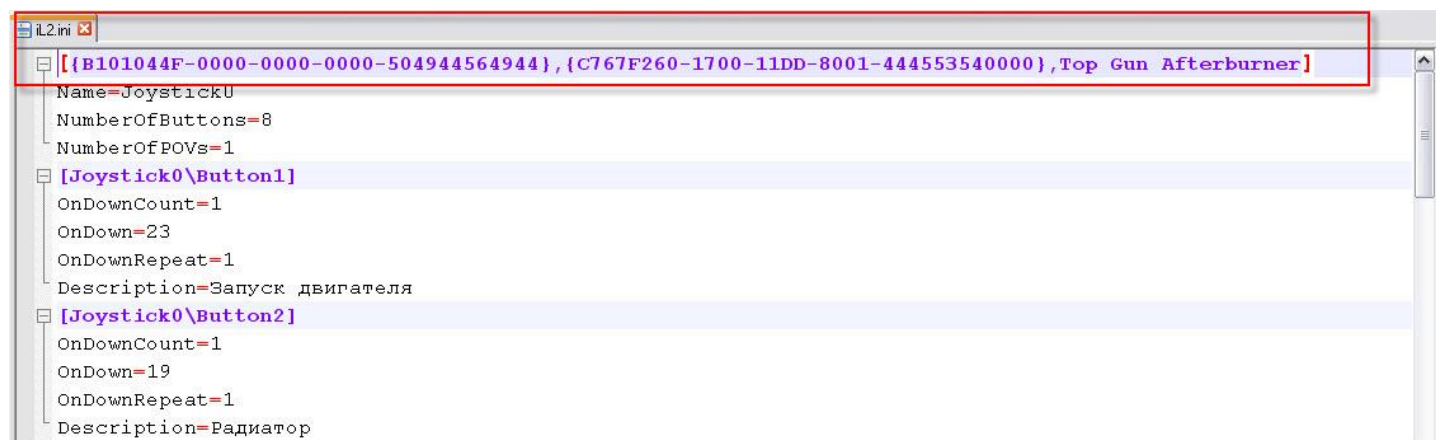
В остальных полях окна программы изменения выполняются простым редактированием текста.

Назначение опции Refresh в меню – обновление окна программы после сохранения профиля. Иногда нужно убедиться, что изменения в профиле выполнены и при последующей загрузке они будут работать. Refresh имитирует запуск программы с этим профилем (с имеющимися в нем настройками на данный момент).

Рекомендации.

Рекомендуется хранить наиболее удачно настроенные профили кроме каталога программы и где-то в другом месте, чтобы была возможность быстрого отката или восстановления профиля простым копированием имеющегося профиля в каталог программы.

Следует отметить одну важную особенность работы программы в операционной системе Windows. Все устройства, имеющиеся в операционной системе классифицируются и имеют свои идентификационные данные. Программа SV Маррег распознает устройства (джойстики), установленные в операционной системе, в соответствии с их идентификацией операционной системой. На рисунке показана строка из ini-файла, в которой записаны данные о моем РУДе



```
il2.ini
[ B101044F-0000-0000-0000-504944564944 ], { C767F260-1700-11DD-8001-444553540000 }, Top Gun Afterburner ]
Name=Joystick0
NumberOfButtons=8
NumberOfPOVs=1
[ Joystick0\Button1 ]
OnDownCount=1
OnDown=23
OnDownRepeat=1
Description=Запуск двигателя
[ Joystick0\Button2 ]
OnDownCount=1
OnDown=19
OnDownRepeat=1
Description=Радиатор
```

Далее (ниже) по тексту файла есть строки с данными о других джойстиках, которые видит и опознает эта программа.

Выделенная красной рамкой строка имеет ТАКИЕ значения только в ЭТОЙ операционной системе. При переустановке операционной системы эта строка будет иметь уже ДРУГИЕ значения. Поэтому, если после переустановки операционной системы потребуется использовать профиль в игре именно с этими настройками, его необходимо изменить перед использованием.

Для этого в новой операционной системе подключить все нужные для игры джойстики, создать каталог программы, удалить из него все имеющиеся профили (файлы с расширением *.ini), запустить программу и сохранить создавшийся пустой профиль. Выйти из программы. Скопировать в каталог имеющийся настроенный профиль, открыть его в текстовом редакторе. Открыть, тоже в текстовом редакторе, только что сохраненный пустой профиль, выделить в нем строку с идентификатором джойстика, скопировать ее в буфер обмена (Ctrl+C), перейти в настроенный профиль, выделить в нем имеющуюся строку с идентификатором джойстика и заменить ее на строку, скопированную в буфер обмена (Ctrl+V).

Если имеется несколько джойстиков, то таким же образом заменить их строки в настроенном профиле на строки из пустого профиля. После чего этот старый настроенный профиль, с замененными строками, сохранить через File - Save. Теперь после запуска программы и открытия в ней настроенного профиля через File – Open сохраненный, настроенный профиль будет работать и в новой операционной системе.

Более подробно о том, как создавалась программа, как в ней все работает можно посмотреть на форуме в ветке, организованной создателем программы вот по этому адресу <http://forum.sukhoi.ru/showthread.php?t=46137>. В моем описании выбрано только самое главное из написанного на форуме, необходимое для того, чтобы программа работала.