

ENGI Live JoyControl

ENGI Live JoyControl

Профиль: Default_joy [0cn31FviFzZOK5Re] | Профили... | Сохранить в файл | Загрузить из файла | МAPPING действий | Сбросить настройки

Показать логи | Русский | ☐ Передавать кнопку PS/Guide

Устройства ввода

+ Xbox (XInput)

+ HID (руль / джойстик)

Применить отмеченным

Отметить все | Снять все

Джойстик → файл | Файл → джойстик

Настраивается: DualShock 4 [HID-054C09CC-DC0C2DE435A5] ▲ ЭТ...

PlayStation — DualShock 4 / DualSense (HID)

Иконка	Название	ID	Действие
☒	DualShock 4	HID-054C09CC-DC0C2DE435A5 ...	▶
☒	DualShock 4	HID-054C09CC-PCFC313ED (н...	
☒	DualSense	HID-054C0CE6-P7C97A141	

Xbox — XInput

Другие — рули, джойстики (HID / DirectInput)

Макросы: 2

Настроить

Удалить

LS 0-85 → Последовательность: x / A → o / X → Δ / Y 360ms [L1 / LB] [L2 / LT 128-255]

x / A → L2 / LT Держать = 255

Нажмите на L2/LT, R2/RT, стики или тащад на картинке, чтобы их настроить.

Лицензия активна | Выход: виртуальный Xbox 360 (ViGEmBus) | Драйвер ViGEmBus: OK

Mục lục

- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Yêu cầu hệ thống | 8. Chế độ macro |
| 2. Giao diện chính | 9. Kết hợp: điều kiện |
| 3. Nhiều bộ điều khiển và ID của chúng | 10. Chuỗi |
| 4. Hồ sơ và tệp | 11. Macro cho các nút |
| 5. Các nút L2 / R2 | 12. Tất cả các macro và kết nối |
| 6. Thanh trượt và hiện tượng trôi | 13. Ánh xạ hành động |
| 7. Macro: Cơ bản | 14. Các công thức cài đặt sẵn |
| | 15. Nếu có vấn đề xảy ra |

1. Yêu cầu hệ thống

- **ViGEmBus** là trình điều khiển cho bộ điều khiển trò chơi ảo. Nếu không có trình điều khiển này, chương trình sẽ không thể tạo ra bộ điều khiển Xbox. Ở dòng trạng thái phía dưới cửa sổ, bạn sẽ thấy "Trình điều khiển ViGEmBus: OK"; nếu không thấy, một nút cài đặt sẽ xuất hiện ở đó.
- **HidHide** là một tính năng không bắt buộc. Nó chỉ cần thiết khi trò chơi đồng thời nhận diện cả bộ điều khiển vật lý và bộ điều khiển ảo, và điều này gây ra hiện tượng nhân bản nhân vật. Chi tiết hơn được trình bày trong phần 15.

Các trò chơi sử dụng XInput (hầu hết các trò chơi hiện đại) không nhận diện bộ điều khiển DualShock vật lý, mà chỉ nhận diện bộ điều khiển ảo từ JoyControl. Không cần sử dụng HidHide cho các trò chơi này.

2. Giao diện chính



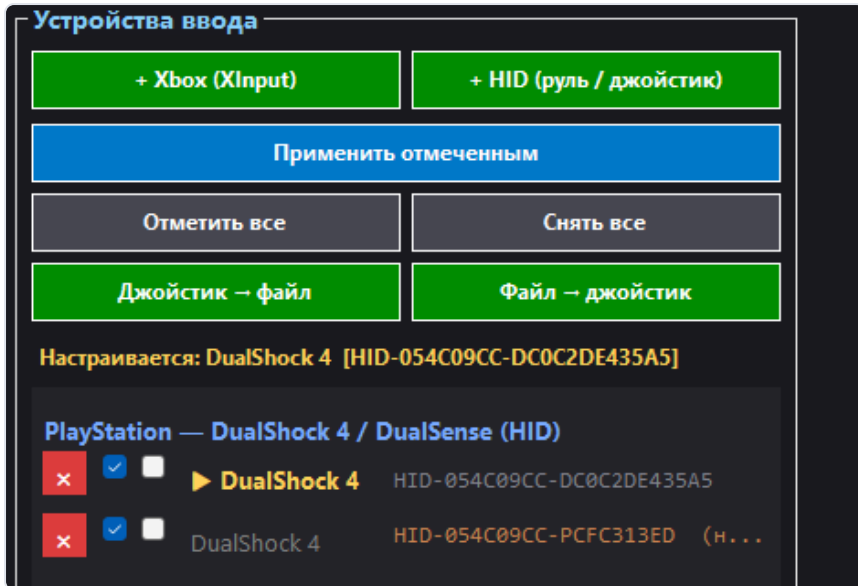
Cửa sổ chính: phía trên là cấu hình và các nút chung, bên trái là các cần điều khiển, bên phải là hình ảnh của bộ điều khiển.

- **Thanh trên** – lựa chọn cấu hình, **Hồ sơ...**, lưu và tải cấu hình, **Ảnh xạ hành động**, **Khôi phục cài đặt mặc định**, ngôn ngữ giao diện.
- **Bên trái là các thiết bị nhập liệu.** Tất cả các bộ điều khiển (joystick) được cấu hình, ID của chúng, các tùy chọn đánh dấu và các thao tác nhóm.
- **Bên phải là hình ảnh của bộ điều khiển (gamepad).** Nó hiển thị thông tin theo thời gian thực về những gì trò chơi nhận được từ bộ điều khiển đã chọn. **Bạn có thể nhấp vào hình ảnh:** nút kích hoạt, cần điều khiển hoặc nút bấm sẽ mở ra các tùy chọn cài đặt tương ứng.
- **Dưới hình ảnh là các macro (tập lệnh)** của bộ điều khiển đã chọn: mỗi biểu tượng đại diện cho một quy tắc, và khi bạn nhấp vào, nó sẽ mở ra nguồn gốc của quy tắc đó.

Đường phân cách giữa phần bên trái và bên phải có thể được di chuyển bằng chuột. Kích thước cửa sổ và vị trí của đường phân cách sẽ được lưu lại khi bạn thả nút chuột.

3. Nhiều bộ điều khiển và ID của chúng

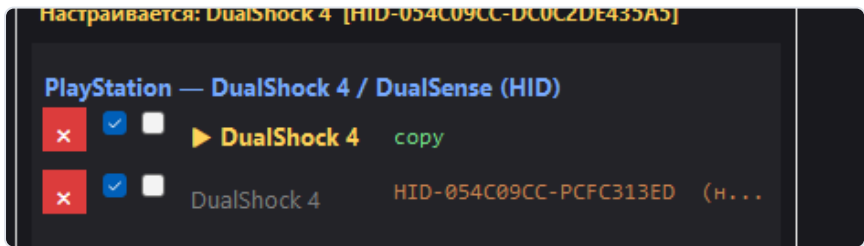
Chương trình hỗ trợ **bất kỳ số lượng bộ điều khiển (joystick)**. Mỗi bộ điều khiển được gán một **ID (mã định danh)** duy nhất: đối với bộ điều khiển Bluetooth, đó là địa chỉ MAC của nó, do đó, hai bộ điều khiển DualShock giống nhau sẽ có ID khác nhau. Khi bộ điều khiển được kết nối, chương trình tự động tìm kiếm và áp dụng các cài đặt phù hợp dựa trên ID của nó, ngay cả khi nó được cắm vào một cổng USB khác.



Дanh sách thiết bị: ► - cần điều khiển đang được cấu hình.

Mục trong danh sách	Nó làm gì
✖	Xóa tay cầm và các cài đặt liên quan khỏi hệ thống.
Đánh dấu đầu tiên	Cách thức hoạt động: Hệ thống tạo ra một bộ điều khiển ảo của Xbox, tương ứng với các nút trên cần điều khiển.
Đánh dấu chọn thứ hai	Đã chọn: Tham gia vào các hoạt động nhóm.
Tên	Nhấp chuột để cấu hình bộ điều khiển này. Nhấp đúp chuột để đổi tên.
ID	Nhấp chuột để sao chép ID và lưu vào bộ nhớ tạm.

Cách thực hiện: Nhấp vào ID của tay cầm. Một biểu tượng màu xanh lá cây "copy" sẽ xuất hiện trong một giây, và toàn bộ ID sẽ được lưu vào bộ nhớ tạm.



Xác nhận việc sao chép ID.

Quan trọng. Tất cả các tùy chọn trong phần cài đặt sẽ áp dụng cho bộ điều khiển (joystick) **đã chọn** (►). Nếu bộ điều khiển bị tắt, dòng chữ "Đang được cấu hình" sẽ chuyển sang màu cam và hiển thị cảnh báo **"bộ điều khiển này chưa được kết nối"** - những thay đổi bạn thực hiện sẽ không ảnh hưởng đến bộ điều khiển mà bạn đang cầm. Hãy nhấp vào tên của bộ điều khiển đã kết nối.

Các hoạt động nhóm

- Áp dụng cho mục đã chọn — Sao chép tất cả các cài đặt của bộ điều khiển (joystick) đã chọn (►) cho các bộ điều khiển có dấu tích "đã chọn".

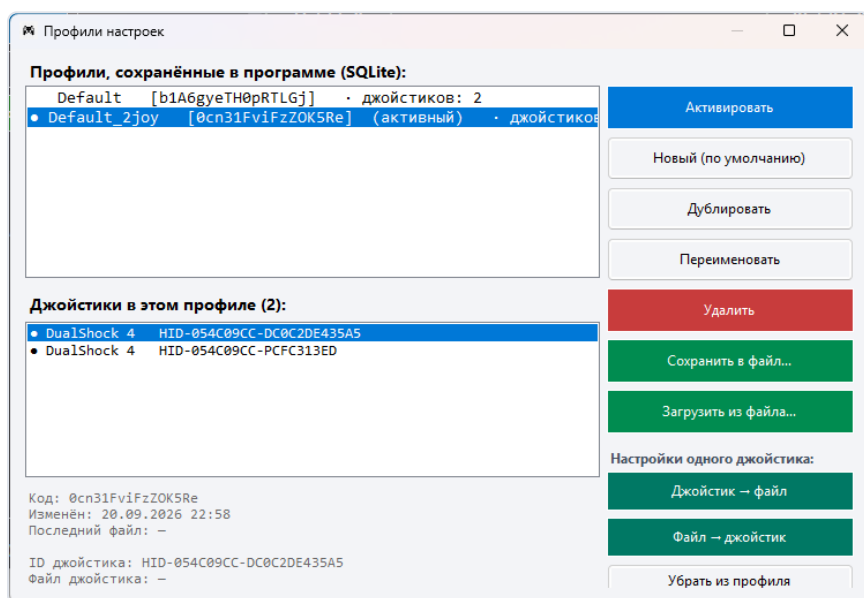
- Chọn tất cả / Bỏ chọn tất cả — giúp bạn đánh dấu nhanh chóng.
- Tay cầm → tệp — Lưu cài đặt **của một** bộ điều khiển vào một tệp riêng biệt .joy.json.
- Tệp → tay cầm — Tải cài đặt từ một tệp chỉ cho bộ điều khiển (joystick) được chọn. Nếu có các bộ điều khiển khác được chọn, chương trình sẽ hỏi bạn có muốn áp dụng cài đặt cho tất cả các bộ điều khiển đã chọn hay không. Bạn cũng có thể sử dụng một tệp cấu hình thông thường: nếu tệp đó chứa cấu hình cho nhiều bộ điều khiển, chương trình sẽ đề xuất bạn chọn bộ điều khiển nào để lấy cấu hình.

Windows chỉ hỗ trợ tối đa **bốn** bộ điều khiển XInput cho một trò chơi. Mặc dù chương trình có thể hỗ trợ nhiều hơn, nhưng trò chơi chỉ nhận diện được bốn bộ điều khiển đầu tiên.

4. Hồ sơ và tệp

"Hồ sơ" là một bộ cài đặt đầy đủ: bao gồm tất cả các điều khiển và cấu hình cho từng thiết bị. Bạn có thể tạo ra vô số hồ sơ, ví dụ như cho các trò chơi khác nhau.

Vị trí: Nhấn vào trên thanh công cụ phía trên.



Cửa sổ hiển thị cấu hình: Mỗi cấu hình hiển thị số lượng bộ điều khiển, và bên dưới là danh sách các bộ điều khiển được chọn cho cấu hình đó, cùng với ID của chúng.

- , , , , - Các thao tác với hồ sơ.
- / — Lưu toàn bộ thông tin của đối tượng.
- Khối "**Cài đặt của một bộ điều khiển**" cho phép bạn lưu hoặc tải một tệp cấu hình cụ thể của bộ điều khiển vào **bất kỳ** cấu hình, kể cả cấu hình không hoạt động, và .
- • - Điều khiển có các cài đặt riêng. ○ - Nó chưa được cấu hình và đang sử dụng các cài đặt mặc định của cấu hình.

Mỗi bộ điều khiển (joystick) sẽ lưu trữ thông tin trong một tệp riêng. Khi bạn lưu lại, chương trình sẽ đề xuất ghi đè lên tệp đó.

5. Các nút L2 / R2

Để thực hiện thao tác, hãy nhấn vào nút L2/LT hoặc R2/RT trên hình ảnh bộ điều khiển.

Правый триггер — R2 / RT (газ)

Правый триггер — R2 / RT (газ)
• Изменения применяются и сохраняются сразу

Сейчас: сырое 0 → выход 0

Ограничение выхода и кривая

Мин (ниже → 0, выше растягивается): 0
Макс: 255
Мёртвая зона (сырое ниже → 0): 0
Кривая чувствительности (−20 плавный старт ... +20 резкая, по 20 делений): 0

Поведение

☐ Полностью отключить этот триггер (всегда 0)
☐ Мгновенно в 0, когда триггер полностью отпущен
☐ Мгновенно в максимум, когда триггер дожат до упора
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ L2 → R2 (ОБЩЕЕ ДЛЯ ОБОИХ ТРИГГЕРОВ)
☐ Вычитать L2 из R2 (тормоз ослабляет газ)
☐ Вычитать R2 из L2 (газ ослабляет тормоз)

Вживую: нажимайте курок и смотрите, как выход отстаёт

255
192
128
64
0

сырое (курок) выход (в игру)

255
192
128
64
0

3 s pow

НАЖАТИЕ — плавный рост (значение растёт)

До 10 участков на диапазоне 0–255. Вне участков значение меняется мгновенно. Задержка = мс на единицу (255 × 1 мс ≈ 0.26 с). Где участки пересекаются, задержки СКЛАДЫВАЮТСЯ. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓ # От До Задержка, мс/ед.

+ Участок Очистить Разбить 0–255 на N 3 ms: 1,0

ОТПУСКАНИЕ — плавное падение (значение падает)

До 10 участков на диапазоне 0–255. Вне участков значение меняется мгновенно. Задержка = мс на единицу (255 × 1 мс ≈ 0.26 с). Где участки пересекаются, задержки СКЛАДЫВАЮТСЯ. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓ # От До Задержка, мс/ед.

+ Участок Очистить Разбить 0–255 на N 3 ms: 1,0

Пресеты: — нет —

— взять из L2

Отменить изменения и закрыть

Закрыть

Цài đặt cho bộ kích hoạt bên phải. Tất cả các thay đổi sẽ được áp dụng và lưu ngay lập tức.

Cài đặt	Cách thức hoạt động
Tối thiểu	Ngưỡng kích hoạt: Mọi giá trị thấp hơn ngưỡng này sẽ được coi là bằng 0, và phần giá trị còn lại sẽ được phân bổ trên toàn bộ dải từ 0 đến 255. Ví dụ: "Tối thiểu = 10" giúp loại bỏ hiện tượng nhiễu, nhưng vẫn cho phép đạt được giá trị tối đa.
Tối đa	Giới hạn giá trị tối đa: Trò chơi sẽ không bao giờ nhận được giá trị lớn hơn giới hạn này.
Vùng chết	Giá trị thấp hơn ngưỡng sẽ được chuyển đổi thành 0 mà không cần phân bổ.
Đường cong	−20: Khởi động nhẹ nhàng, kiểm soát chính xác ở giai đoạn đầu. +20: Phản hồi nhanh và mạnh.
Ngay lập tức, ở mức 0 hoặc mức tối đa	Khi nút được thả hoàn toàn hoặc nhấn hết cỡ, nó sẽ kích hoạt mà không có độ trễ.
Trừ L2 khỏi R2	Đối với chế độ đua: phanh làm giảm tốc độ, "Hệ số" xác định lực phanh. Cũng có một tùy chọn ngược lại.
ẤN / THẢ	Đoạn đường mượt: Trên một đoạn đường được chọn, giá trị sẽ tăng hoặc giảm không phải ngay lập tức, mà với một độ trễ tính bằng mili giây cho mỗi đơn vị. Có thể có tối đa 10 đoạn đường mượt, và các đoạn đường này có thể chồng chéo lên nhau.

Cách thêm các phân đoạn: + Đoạn – một phân đoạn; Chia 0–255 thành N – tạo ngay lập tức N phân đoạn bằng nhau. Biểu đồ động ở trên hiển thị cách đầu ra bị trễ so với tín hiệu điều khiển.

6. Thanh trượt và hiện tượng trôi

Cách thực hiện: Nhấn vào thanh bên trái hoặc bên phải trên hình ảnh bộ điều khiển (gamepad).

Настройки левого стика

Настройки левого стика

Изменения применяются и сохраняются сразу

Мёртвые зоны, диапазон, чувствительность

☐ Полностью отключить

☐ Включить ремап / свои мёртвые зоны

Внутренняя мёртвая зона (%) — центр, убирает дрейф: 8,5

Внешняя мёртвая зона (%) — край, обрезает максимум: 95,0

Макс. диапазон X (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона X

☐ Всегда максимум по X (в пределах диапазона)

Макс. диапазон Y (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона Y

☐ Всегда максимум по Y (в пределах диапазона)

Чувствительность X / Y (–10 = плавный старт, +10 = очень резкий):

X: 0

Y: 0

Вживую: двигайте стик и смотрите, как выход отстаёт

ОТКЛОНЕНИЕ — плавный уход от центра

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
✓	1 +	0	85	1,0	✓	✓
✓	2 +	85	170	1,0	✓	✓
✓	3 +	170	255	1,0	✓	✓

ВОЗВРАТ — плавное возвращение к центру

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
---	---	----	----	--------	---	---

Отменить изменения и закрыть

Заккрыть

Цài đặt cho bộ kích hoạt bên trái: Bên trái hiển thị vùng chết và dải giá trị, bên phải hiển thị các đoạn đường mượt và biểu đồ trực quan.

- **Kích hoạt tính năng ánh xạ lại / vùng chết tùy chỉnh** — đây là tùy chọn chính. **Nếu không kích hoạt, các giá trị của vùng chết sẽ không được áp dụng.**
- **Vùng chết trung tâm** – khu vực mà khi cần gạt cần điều khiển về trung tâm, nó không phản ứng. Thông thường, tỷ lệ này là từ 8% đến 15%.
- **Vùng chết (ngoài)** là khu vực ở ngoài cùng, nơi que cắm được coi là đã được đưa vào hết cỡ.
- **Phạm vi tối đa của trục X/Y, Kéo giãn, Luôn là giá trị tối đa** — giới hạn hoặc tăng cường phạm vi di chuyển của mỗi trục.
- **Độ nhạy X/Y** – là một đường cong biểu diễn khả năng phản ứng.
- **ĐIỀU CHỈNH / HOÀN LẠI** — Các đoạn đường cong, tương tự như các bộ điều khiển; mỗi đoạn đường cong có các dấu kiểm (tick) X và Y, cho biết trục mà nó tác động lên.

Nếu cần gạt trôi (drift) và trên đó có một macro được gán, thì thao tác trôi sẽ kích hoạt macro đó. Hãy kích hoạt tính năng "remapping" với vùng chết (dead zone) bên trong – khi không có tác động, cần gạt sẽ hiển thị giá trị bằng không.

7. Macro: Cơ bản

Macro là một quy tắc có dạng: "**nguồn** ở trạng thái → **hành động** tác động lên một phần tử khác". Nguồn có thể là:

- **Phạm vi kích hoạt** hoặc bộ kích hoạt: Macro sẽ hoạt động trong khi giá trị nằm trong phạm vi được chỉ định.
- **Nút bấm** - Macro sẽ hoạt động trong khi nút bấm được giữ (phần 11).

Macro được kích hoạt tại điểm kết nối hoặc điểm kích hoạt

1. Mở cửa sổ của thanh điều khiển hoặc nút kích hoạt, sau đó tạo một khu vực.
2. Nhấp vào **số lô** - 1+.
3. Một hình ảnh của bộ điều khiển (gamepad) sẽ hiển thị. Nhấp vào **mục đích**: nút, nút kích hoạt hoặc cần điều khiển. Sau đó, chọn hướng cho cần điều khiển.



Lựa chọn mục tiêu của macro.

Настройки левого стика

Настройки левого стика

Изменения применяются и сохраняются сразу

Мёртвые зоны, диапазон, чувствительность

Полностью отключить

Включить ремап / свои мёртвые зоны

Внутренняя мёртвая зона (%) — центр, убирает дрейф:

8,5

Внешняя мёртвая зона (%) — край, обрезает максимум:

95,0

Макс. диапазон X (%):

100

Растянуть до полного диапазона X

Всегда максимум по X (в пределах диапазона)

Макс. диапазон Y (%):

100

Растянуть до полного диапазона Y

Всегда максимум по Y (в пределах диапазона)

Чувствительность X / Y (–10 = плавный старт, +10 = очень резкий):

X:0

Y:0

Вживую: двигайте стик и смотрите, как выход отстаёт

сырое (курсор)

выход (в игру)

3 s

pow

сырое (курсор)

выход (в игру)

3 s

pow

ОТКЛОНЕНИЕ — плавный уход от центра

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
✓	1 +	0	85	1,0	✓	✗
✓	1	R2 / RT		Следовать	✗	✗
		0	255	P 0		
✓	2 +	85	170	1,0	✓	✗
✓	3 +	170	255	1,0	✓	✗

+ Участок

Очистить

Разбить 0–255 на N

3

 ms:

1,0

ВОЗВРАТ — плавное возвращение к центру

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
---	---	----	----	--------	---	---

+ Участок

Очистить

Разбить 0–255 на N

3

 ms:

1,0

Отменить изменения и закрыть

Закрыть

Дưới phần này, xuất hiện một dòng macro với các tùy chọn sau: "Bật" (đánh dấu ✓), "Mục tiêu", "Chế độ", "Phạm vi đầu ra", "Ưu tiên (P)", "⌘" (tất cả các thông số), "✗" (xóa).

Tất cả các thông số của quy tắc

Vị trí: Nhấn vào nút ⚙️ nằm trên dòng lệnh macro.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цели:

R2 / RT

Режим:

Следовать

Цель повторяет источник: диапазон участка [От, До] → выход [Вых. от, Вых. до]. С реверсом — наоборот (источник растёт, цель падает).

Направление стика:

Любое направление (по модулю)

Вых. от (0–255):

0

Вых. до (0–255):

255

Реверс: источник растёт — цель падает

Сочетание с физическим:

Большее из двух

Приоритет:

0

Приоритет: если на одну цель действуют несколько макросов, побеждает больший. При равных «Отключить» сильнее, иначе — большее значение.

тайминги

Задержка срабатывания:

0

 μs

Задержка отпущания:

0

 μs

Микросекунды: 10000 = 10 мс. Срабатывание — источник должен пробыть в диапазоне это время; отпущание — выйти из диапазона на это время.

условия

Макрос работает, только когда выполнены ВСЕ условия. Условием может быть кнопка, триггер или стик — у аналоговых задается диапазон. До 4 условий.

условий нет — правило работает всегда

+ Добавить условие

Отмена

OK

Cửa sổ "Tùy chọn macro".

Tham số	Ý nghĩa
Mục tiêu	Macro này tác động lên đối tượng nào?
Chế độ	Phần 8: Điều gì thực sự xảy ra với mục tiêu.
Hướng cần thiết	Đối với nguồn phát: bất kỳ hướng nào, chỉ hướng lên/phải hoặc chỉ hướng xuống/trái.
Kết nối: từ/đến	Mục tiêu đạt được những giá trị sau. " Đảo ngược ": Nguồn tăng lên, mục tiêu giảm xuống.
Kết hợp với vật lý	Giá trị lớn hơn; Thay thế vật lý; Cộng - cộng thêm vào giá trị mà bạn đang nhấn phím vật lý, và các macro khác với cùng mức độ ưu tiên và chế độ "Cộng".
Ưu tiên	Nếu nhiều macro tác động lên một mục tiêu, macro có giá trị lớn hơn sẽ thắng. Nếu giá trị bằng nhau, macro "Tắt" sẽ có ưu tiên cao nhất.
Độ trễ	Thời gian kích hoạt và giải phóng tính bằng micro giây: $10.000 = 10$ mili giây. Thời gian kích hoạt là khoảng thời gian mà nguồn phát phải duy trì trong phạm vi đã chỉ định.

8. Chế độ macro

Chế độ	Nó làm gì	Ví dụ:
Tuân theo	Mục tiêu lặp lại nguồn phát: phạm vi của nó được tính toán lại thành phạm vi đầu ra của mục tiêu. Chỉ áp dụng cho nguồn phát dạng thanh hoặc bộ kích hoạt.	Thanh đẩy ga một cách mượt mà về phía trước.
Giữ	Trong khi nguồn đang hoạt động, nút mục tiêu được nhấn với giá trị "Thời gian giữ".	L1 giữ nút L2.
Xung	Khi vào một phạm vi nhất định, nút mục tiêu được nhấn một lần trong một khoảng thời gian được chỉ định.	Một lần nhấn nhanh nút A khi cần điều chỉnh nhanh thanh điều khiển.
Bật/Tắt	Mỗi lần nhấn sẽ bật hoặc tắt mục tiêu.	Một lần nhấn để ngồi xổm, một lần nhấn nữa để đứng lên.
Tăng áp	Trong khi nguồn đang hoạt động, nút mục tiêu được nhấn và thả theo một chu kỳ được chỉ định.	Chế độ bắn tự động.
Tắt	Mục tiêu bị khóa, ngay cả khi nút vật lý được nhấn. Chức năng này áp dụng cho toàn bộ thanh điều khiển.	Tắt thanh điều khiển trong khi nút L2 vẫn đang được giữ.
Chuỗi	Chuỗi các bước: thành phần, giá trị, thời gian giữ, tạm dừng - phần 10.	Tổ hợp đòn đánh bằng một nút.

9. Kết hợp: điều kiện

Các điều kiện trả lời câu hỏi: "**phải làm gì khi hai hoặc nhiều phần tử được chọn**". Macro chỉ hoạt động khi **tất cả** các điều kiện được đáp ứng. Một điều kiện có thể là:

- **Nút** - nút đã được nhấn.

- **Nút kích hoạt hoặc cần điều khiển** — giá trị của nó nằm trong một phạm vi nhất định, ví dụ: "Nút L2 được nhấn sâu hơn một nửa: 128–255".
- Bất kỳ tùy chọn nào có dấu tích "**ngược lại**" nghĩa là nút tương ứng không được nhấn hoặc giá trị nằm ngoài phạm vi cho phép.

Một quy tắc có thể áp dụng cho tối đa bốn điều kiện.

Cách thực hiện: ⚙ Trong macro, chọn khối **ĐIỀU KIỆN** → + Thêm điều kiện → Nhấp vào phần tử trên hình ảnh. Đối với các thiết bị tương tự, hãy đặt phạm vi.

УСЛОВИЯ
Макрос работает, только когда выполнены ВСЕ условия. Условием может быть кнопка, триггер или стик — у аналоговых задаётся диапазон. До 4 условий.

L1 / LB ☐ наоборот ✖

L2 / LT в диапазоне 128 — 255 ☐ наоборот ✖

+ Добавить условие

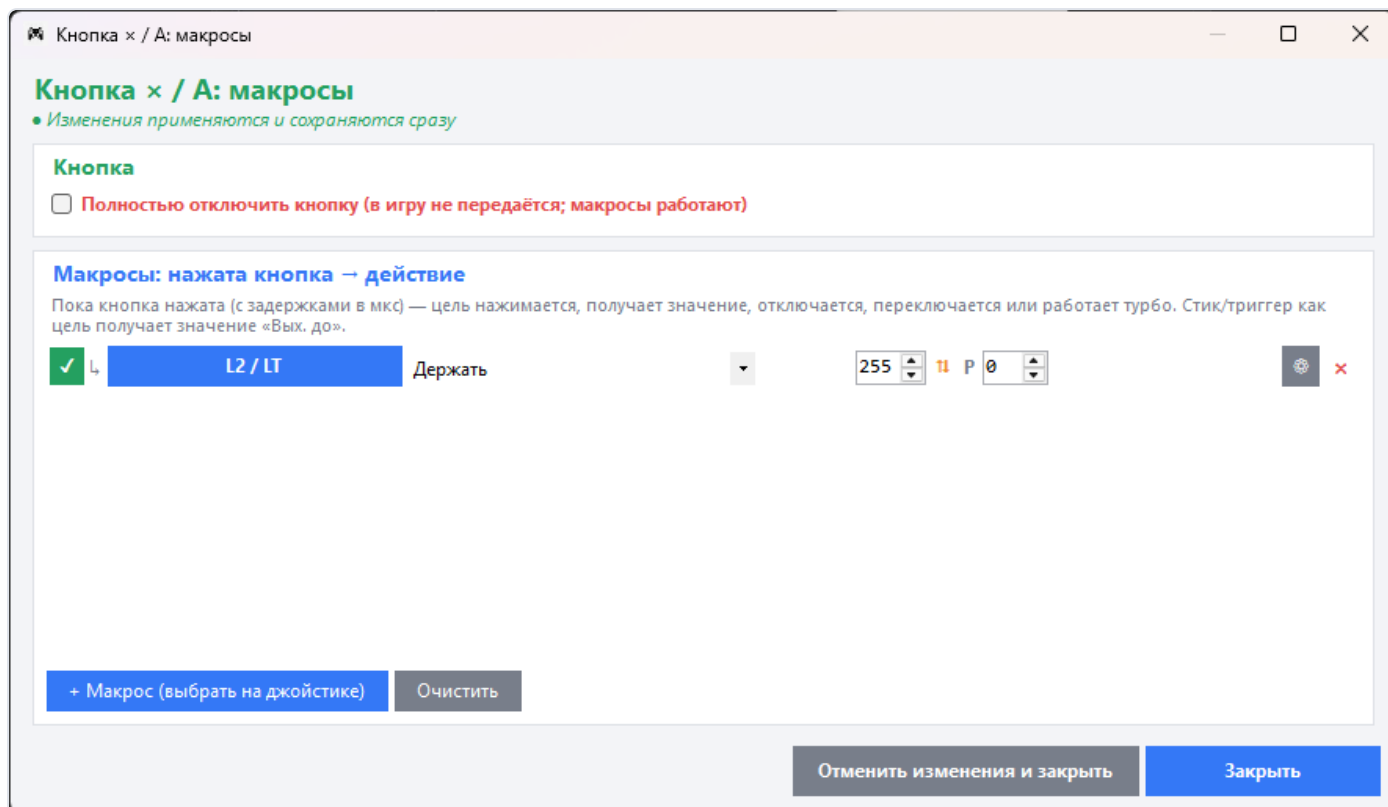
Macro này chỉ hoạt động khi nút L1 **và** nút L2 được nhấn và nút L2 được nhấn sâu hơn một nửa.

Kết hợp hai nút "L1 + R1 → hành động": Mở các macro của nút R1 (phần 11), thêm một macro với mục tiêu và điều kiện L1 mong muốn. Để thêm điều kiện cho ba nút, hãy thêm một điều kiện nữa.

10. Chuỗi

Một lần kích hoạt bao gồm một chuỗi các hành động theo thời gian. Mỗi bước bao gồm: một yếu tố, một giá trị (đối với nút, bất kỳ giá trị nào lớn hơn 0 có nghĩa là nút đang được nhấn), thời gian giữ và thời gian tạm dừng sau đó. Có thể có tối đa 16 bước. Nếu chọn tùy chọn "**lặp lại**", chuỗi hành động sẽ lặp lại cho đến khi nguồn kích hoạt và các điều kiện vẫn còn hiệu lực.

Cách thực hiện: ⚙ Trong cài đặt của macro → **Chế độ: Chuỗi** → + Thêm bước → Nhấp vào một phần tử trên hình ảnh. Các mũi tên ↑ ↓ thay đổi thứ tự, ✖ xóa một bước.

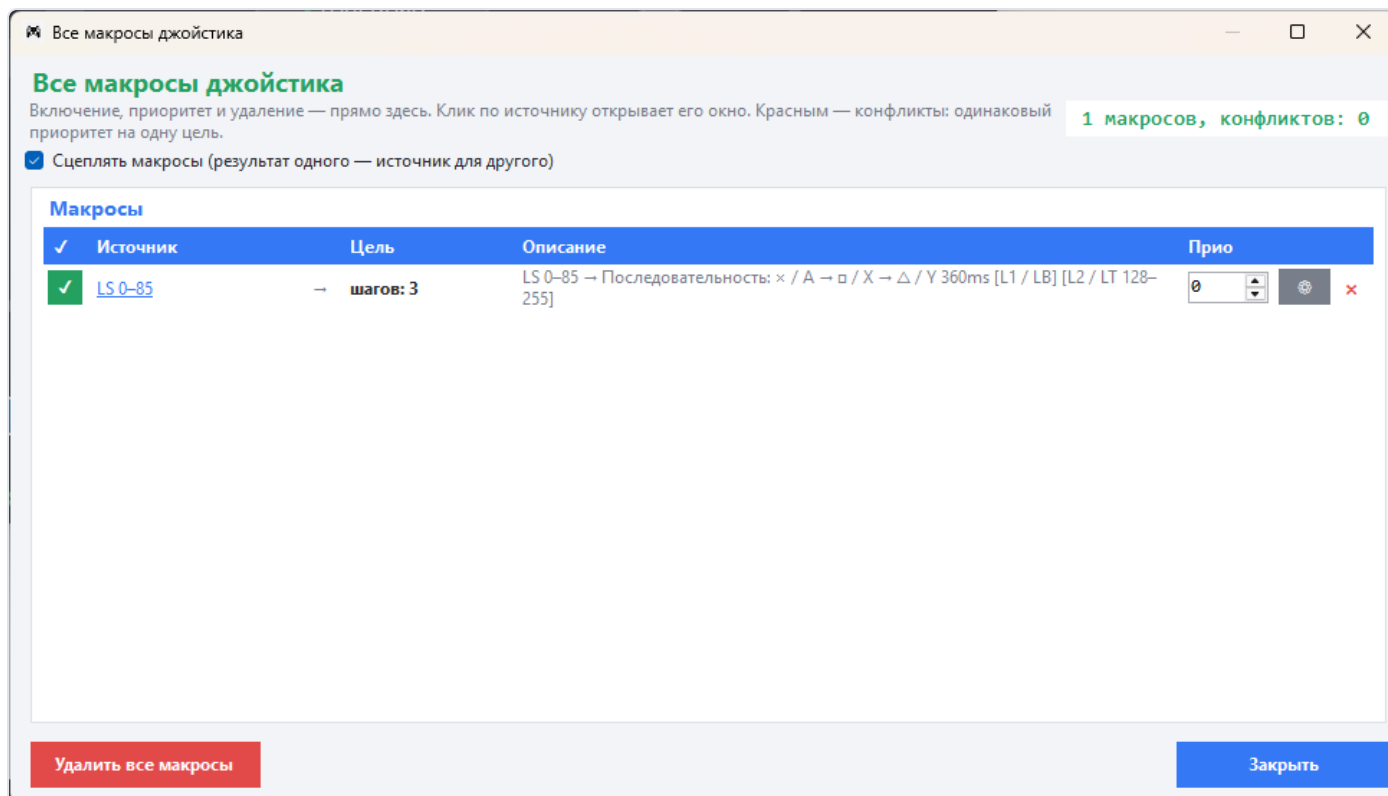


Нút x / A: Trong khi nút này được nhấn, nút L2 sẽ được giữ trong tối đa 255 lần.

- **+ Macro (chọn trên tay cầm):** Thêm một quy tắc và chọn mục tiêu.
- **Vô hiệu hóa hoàn toàn nút bấm** – Nút bấm sẽ không được sử dụng trong trò chơi, nhưng các macro (tác vụ được lập trình sẵn) liên quan đến nút bấm vẫn tiếp tục hoạt động. Điều này cho phép bạn hoàn toàn thay đổi chức năng của nút bấm.
- Tất cả các chế độ, điều kiện và chuỗi hoạt động giống như trên các nút analog và nút kích hoạt.

12. Tất cả các macro và kết nối

Vị trí để nhấn: Điều chỉnh (nút) nằm dưới hình ảnh của bộ điều khiển (gamepad).



Тất cả các macro của bộ điều khiển được chọn sẽ được hiển thị trong cùng một bảng.

- Các tùy chọn bật/tắt, ưu tiên, ⚙ và × nằm trực tiếp trong bảng. Nhấp vào nguồn sẽ mở cửa sổ của nó.
- **Đã được đánh dấu màu đỏ** các xung đột: hai lệnh macro tác động lên cùng một mục tiêu với cùng mức độ ưu tiên, khi chưa rõ ai sẽ thắng.
- **Xóa tất cả macro** – Bắt đầu lại từ đầu.
- **Liên kết các macro** – Kết quả của một quy tắc trở thành nguồn dữ liệu cho quy tắc khác. Ví dụ, "x → L2" và "L2 trong phạm vi → R1" sẽ hoạt động theo một chuỗi từ một lần nhấn phím x. Theo mặc định, tính năng này bị tắt: điều này đảm bảo rằng các cấu hình đã được tạo sẵn hoạt động như trước đây. Độ sâu được giới hạn ở ba bước, và không được phép tạo vòng lặp.

Cách các macro hiển thị trên hình ảnh bộ điều khiển

- Các **đường màu xanh lam** nối liền nguồn và đích. Các đường liên tiếp dẫn đến từng phần tử, và các chú thích **#1, #2, #3** là số thứ tự của các bước.
- "**Các vạch dưới thành phần**": Thang đo từ 0 đến 255. Màu xanh lá cây ở nguồn hiển thị phạm vi hoạt động, màu cam ở đích hiển thị phạm vi đầu ra.
- **Điểm màu xanh lá cây** - Phần tử này chứa các macro.

13. Ảnh xạ hành động

Gán lại đơn giản "đầu vào → đầu ra" với ngưỡng kích hoạt, thời gian giữ và thời gian chờ – áp dụng chung cho toàn bộ cấu hình.

Vị trí thao tác: Trên thanh công cụ phía trên, chọn "Ảnh xạ hành động" rồi nhấn "Thêm".

Các thành phần: đầu vào, đầu ra và chế độ: giữ liên tục, theo thời gian hoặc với độ trễ sau khi thả.

Đối với hầu hết các tác vụ, các macro (phần 7-12) tiện lợi hơn: chúng có nhiều chế độ, điều kiện, chuỗi và các đường biểu đồ trực quan.

14. Các công thức cài đặt sẵn

Loại bỏ hiện tượng trôi của cần điều khiển

Thanh điều khiển → **Kích hoạt tính năng điều chỉnh vùng chết / vùng không phản ứng** → Vùng chết bên trong là 10-12%. Vui lòng kiểm tra trên biểu đồ trực tiếp: khi không có tín hiệu, đường biểu diễn phải nằm ở mức 0.

Loại bỏ hiện tượng rung của nút kích hoạt mà vẫn giữ được phạm vi hoạt động đầy đủ

Ngưỡng kích hoạt → **Giá trị tối thiểu** = 5–10. Mọi giá trị thấp hơn sẽ được coi là bằng không, và giá trị còn lại sẽ được kéo dài đến 255.

Điều khiển tăng tốc mượt mà cho các trò chơi đua xe

R2 → Chia khoảng 0–255 thành $N = 3$ phần trong khối "NHẤN", với độ trễ 1–3 mili giây cho mỗi phần trong giai đoạn đầu. Đường cong có giá trị từ -5 đến -10 để đảm bảo khởi động chính xác. Nếu cần, có thể trừ giá trị L2 khỏi giá trị R2.

Kết hợp hai nút: L1 + x → R2

Nút x → Macro → mục tiêu R2, chế độ **Giữ** → → điều kiện **L1**. Nếu không nhấn nút L1, nút x hoạt động như bình thường.

Một nút duy nhất tạo ra một loạt các đòn tấn công

Nút → Macro → → Chế độ **Chuỗi** → Số bước x → □ → △, mỗi bước 60/60 mili giây. Để thực hiện liên tục, chọn tùy chọn **lặp lại**.

Tự động bắn

Nút R1 → kích hoạt macro với mục tiêu R2 → chế độ "Turbo" (**tốc độ cao**) → thời gian hoạt động từ 80 đến 120 mili giây.

Hai người chơi sử dụng hai bộ điều khiển

Kết nối cả hai bộ điều khiển (gamepad). Mỗi bộ điều khiển sẽ xuất hiện trong danh sách cùng với ID của nó. Cấu hình bộ điều khiển đầu tiên, đánh dấu chọn vào ô "đã chọn" cho bộ điều khiển thứ hai, sau đó nhấn nút "Áp dụng cho mục đã chọn". Sau đó, bạn có thể cấu hình từng bộ điều khiển một cách riêng biệt.

Chuyển các cài đặt sang bộ điều khiển mới

Tay cầm cũ → Tay cầm → tệp . Tay cầm mới - nhấp vào tên → Tệp → tay cầm .

15. Nếu có vấn đề xảy ra

Triệu chứng	Nguyên nhân và giải pháp
Các chỉnh sửa "không hoạt động"	Rất có thể, bộ điều khiển đang được cấu hình nhưng bị tắt – dòng "Đang cấu hình" có màu cam. Hãy nhấp vào tên của bộ điều khiển đã kết nối.
Cảm biến tự động kích hoạt	Kiểm tra các macro được gán cho cảm biến này trên bộ điều khiển: việc điều khiển bộ điều khiển có thể kích hoạt macro. Cần điều chỉnh vùng chết của bộ điều khiển (phần 6) hoặc phạm vi nguồn của macro từ 10.
Nhân vật trong game bị "nhân bản"	Phần mềm này nhận diện cả tay cầm vật lý và tay cầm ảo. Để sử dụng, hãy cài đặt HidHide: chọn tab " Ứng dụng " → biểu tượng "+" → thêm tay cầm của bạn (JoyControl.exe); sau đó, chọn tab " Thiết bị " → đánh dấu chọn vào "Wireless Controller"; cuối cùng, kết nối lại tay cầm. Thứ tự các bước rất quan trọng: trước tiên, thêm chương trình vào danh sách trắng, sau đó mới ẩn nó.
Game không nhận diện bộ điều khiển	Vui lòng kiểm tra " Trình điều khiển ViGEmBus: Đã hoạt động " và đảm bảo rằng đèn báo "đang hoạt động" trên bộ điều khiển (joystick) sáng.
Bộ điều khiển thứ năm không hiển thị trong game	Giới hạn của Windows: XInput chỉ cho phép tối đa bốn bộ điều khiển kết nối với game.
Bộ điều khiển DualShock thứ hai không kết nối qua Bluetooth	Xóa các mục "Wireless Controller" cũ trong cài đặt Bluetooth, đặt lại bộ điều khiển bằng một chiếc kẹp (ở lỗ phía sau nút L2), bật chế độ ghép nối bằng cách nhấn đồng thời nút Share và nút PS cho đến khi đèn nhấp nháy liên tục. Hoặc đơn giản là kết nối bằng cáp.