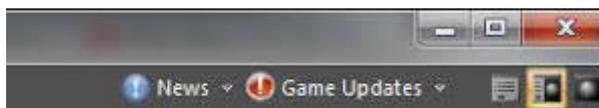


# Введение в программу настройки TrackIR

---

## Game Updates

После первого запуска программы настройки TrackIR, обратите внимание на появление красного индикатора с восклицательным знаком в правом верхнем углу главного окна. Необходимо нажать на него и произвести обновление базы данных поддерживаемых игр для их корректной работы. После окончания обновления, будет предложено перезапустить программу, отвечаем - ОК.



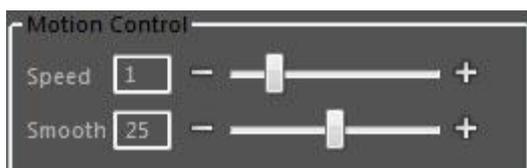
## Basic settings

### Tracking Target



Выбираем тип устройства в зависимости от использования ответной части (пассивная отражающая рамка или активная ИК светодиодная клипса)

### Motion control

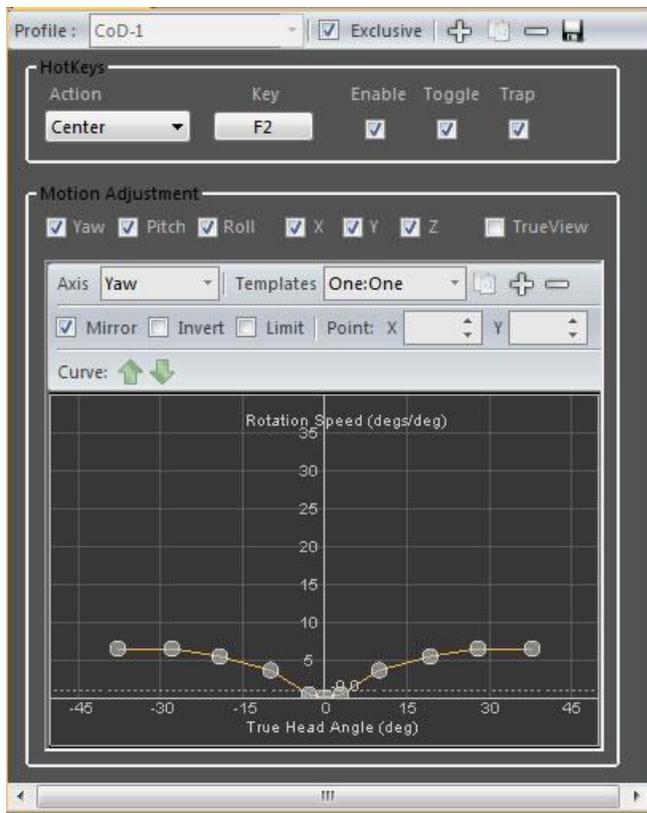


**Speed** -задаем чувствительность – отношение движения головы к перемещению камеры. Например, при максимальном значении, можно в игре сделать 2-3 оборота головы на 360 градусов.

**Smooth** – задаем сглаживание. Выбираем компромисс между отсутствием дрожания камеры обзора и её откликом на смещение, чтоб не было ощутимого запаздывания

## Advanced settings (Расширенные настройки)

- Profiles
- Titles
- Camera



Начинаем с верхней строки.

---

**Profile:** – Профили сохраняются в файлы, и тут мы видим выпадающий список этих файлов у Вас на компьютере. По умолчанию выбран “Default”.

**Exclusive** – При установке галочки у нас всегда загружается выбранный профиль. Если галочку снять, то можно вручную ставить любой профиль, а так же назначать профили на конкретную игру. Далее в этой строке кнопки работы с профилями – Создать, копировать, удалить и сохранить.

---

## HotKeys

Назначение и настройка “горячих” клавиш. Можно назначать как на клавиатуру, так и на кнопки джойстика.

### Action

Выбираем действие

- **Center** – Центрирование. Часто используемая кнопка. Можно назначить клавишу на джойстике или клавиатуре
- **Pause** – Отключает временно захват движения головы.
- **Precision** – Снижает чувствительность. При правильно настройке устройства практически не используется. Но может пригодится при использовании масштабирования в игре (если максимально приблизить вид в игре)
- **Profile** – Позволяет выбирать профиль на лету.

**Key** – назначить кнопку.

**Enable** – активировать эту кнопку.

**Toggle** – при выключенной галочке функция работает постоянно, пока нажата кнопка.

**Trap** – запрещает другим программам перехватывать эту кнопку.

---

## Motion Adjustment

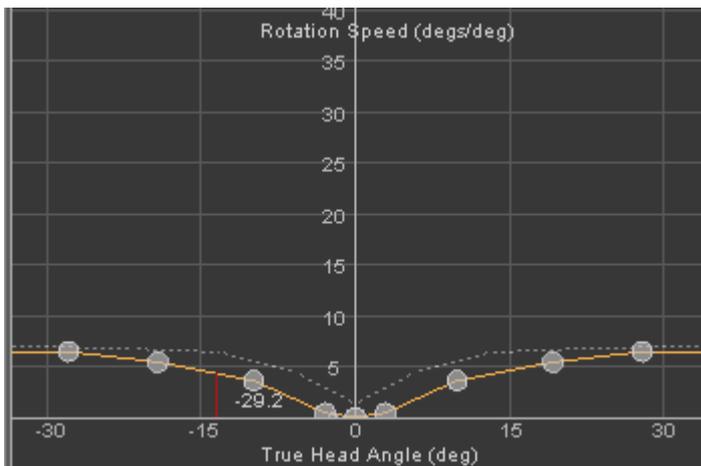
Включить или отключить оси в профиле. По назначениям осей:

Ось	Движение головы
Yaw	Поворот влево-вправо
Pitch	Наклон вверх-вниз
Roll	Наклон к плечам
X	Смещение влево-вправо
Y	Смещение вверх-вниз
Z	Приближение-отдаление

**Axis** – Каждая ось настраивается отдельно, выбираем её в выпадающем списке.

**Templates** – предустановленные шаблоны настроек точек (свойств оси) – показаны пунктиром ( для примера )

- **One:One** – обзор 1 в 1 повторяет движение головы
- **Deadzone** – установлена существенная мертвая зона (зона в которой при движении головы нет изменений в обзоре)
- **Smooth** – сглаженная характеристика
- **Fast** – характеристика при которой обзор в игре изменяется сильнее чем движение головы
- **Slow** – характеристика при которой обзор в игре изменяется меньше чем движение головы



Вы можете ориентироваться на этот пунктир при установке точек. На действующие характеристики устройства шаблоны не влияют.

- По горизонтальной оси графика – движение вышей головы в градусах (True Head Angle)
- По вертикальной оси – скорость поворота “головы” (камеры) в игре по отношению к реальной.(соотношение камера/голова)

Например:

0 – камера не движется

5 – камера движется в 5 раз быстрее Вашей головы

Кривая линия графика позволяет регулировать это соотношение в зависимости от поворота головы. В центре зависимость небольшая обычно, а в крайних положениях – увеличенная. Например, в самолете это позволяет целиться точнее и в то же время оглянуться быстро. Мертвая зона в центре позволяет фиксировать прицел при небольших (часто произвольных) движениях головы.

Красная вертикальная линия это реальный угол отклонения или смещения Вашей головы.

**TrueView** – разрешает работать осям угловым (Yaw, Pitch, Roll) и дистанционным (X,Y,Z) Например, при отключении ось Z будет работать только как приближение к прицелу, а при включении будет масштабировать в любом направлении, т.е. туда, куда смотрит виртуальная голова.

Статус программных индикаторов:



- **Зеленый On** : Камера подключена и обнаружена софтом.
- **Зеленый Off** : Камера не подключена.
- **Желтый On** : Камера видит все отражатели или светодиоды.
- **Желтый Off** : Камера не видит все отражатели или светодиоды.
- **Синий On** : TrackIR обнаружил и работает с поддерживаемым приложением
- **Синий Off** : поддерживаемое приложение не запущено или не использует TrackIR

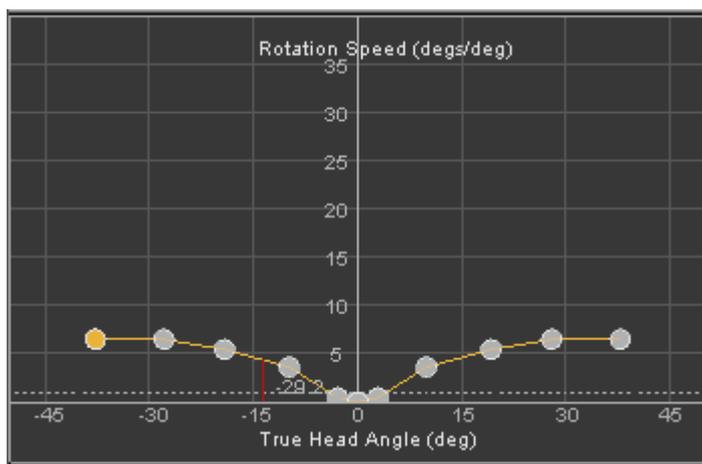
# Рекомендации по настройкам

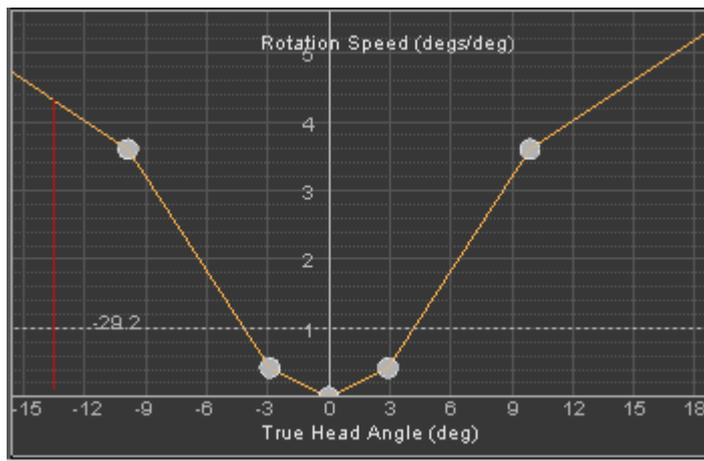
Настройки по умолчанию (default settings) нужны для того, чтобы иметь возможность произвести возврат всех настроек в заводские значения, если желаемый результат не был достигнут и требуется перенастройка с нуля.

Для нормальной работы профили нужно настраивать индивидуально, под свои требования и предпочтения.

Настройки зависят от многих факторов – расстояние от камеры до головы, комфортные движения головой, освещенности полетного места.

1. Если Вы пользуетесь устройством во многих играх, то имеет смысл создавать отдельные профили для каждой.  
Для этого нужно снять галочку с **“Exclusive”**, после этого станет доступным изменение профиля и назначение любого из существующих у Вас профиля конкретной игре в списке на закладке **“Titles”**.  
Новый профиль создается путем копирования одного из существующих. Присваивайте ему Новое имя и настраивайте в соответствии с н выбранной игрой. В списке игр назначьте этот профиль на игру и он будет загружаться автоматически. Если игры нет в списке, то вероятно использование в ней устройства TrackIR невозможна или не сертифицирована производителем этого устройства (такое бывает, если качество поддержки игрой не удовлетворяет требованиям, или еще в стадии тестирования). В этом случае Вы на свой страх и риск можете вручную назначать в панели подходящий профиль и играть.
2. При назначении горячих клавиш, обратите внимание на галочку **“Trap”** Если она стоит, то эта кнопка не будет работать во всех программах при запущенной панели управления устройством.
3. Если Вы впервые пользуетесь TrackIR, то рекомендую включить только первые две оси – **Yaw** и **Pitch**. Только после того, как Вы уверенно начнете пользоваться обзором по двум направлениям, при необходимости подключайте поэтапно остальные оси, иначе для большинства пользователей боли в шее и расстройство вестибулярного аппарата весьма вероятны.
4. Каждая ось требует своей настройки – не пытайтесь выставить одинаковый график для всех. На всех осях полезно выставить мертвую зону. Её величину подбирать для каждой оси проверяя результат визуально тут же на графической панели программы. Иногда удобно включить режим **“Show Ranno”**. Но лучше всего настроить требуемую игру на режим **“в окне”**, чтоб видеть одновременно и обзор в игре и движение в панели программы.
5. Для точной настройки Вы можете скроллом мыши изменять масштаб графика с точками настроек.





6. Количество точек на графике равно 11, и оно неизменно. Их размещением создаем или плавную линию, или резкие переходы.
7. По ходу красной вертикальной линии, определите диапазон, при котором работает устройство. График за пределами хода линии не работает. Поэтому можно крайние точки смещать до той горизонтальной координаты, до которой максимально доходит красная линия, отдельно для каждой оси.
8. На осях X и Y можно сделать график более резким. Практически, там нужны только крайние положения, поэтому рекомендуется поставить мертвую зону больше и линию сделать круче.