



PC>>PAD CONVERTER Profile Editor - Manuale di istruzioni per l'utente

Indice

PC>>PAD CONVERTER Profile Editor - Manuale di istruzioni per l'utente.....	1
Indice	1
Introduzione	1
Cos'è un "Profilo"?	1
Quando utilizzare il PC>>PAD Profile Editor?	1
Specifiche Tecniche	2
Requisiti minimi del sistema :	2
Installazione dei driver con Windows® 98SE/ME/2000/Xp.....	3
Installazione dei driver con Windows® Vista.....	3
Come attivare il Profile Editor – informazioni generali.....	8
Come creare un profilo.....	9
Come mappare i pulsanti	12
Come mappare le levette analogiche	20
Come salvare il Profilo.....	22
Controllers supportati.....	24

Introduzione

Cos'è il Software PC>>PAD Profile Editor?

Il **Profile Editor** è un programma che permette di utilizzare la maggior parte dei controller (joypad e volanti) per PS / PS2 con i giochi per PC. Permette di assegnare pulsanti della tastiera e pulsanti e movimenti del mouse ad un joypad o volante Playstation®. È anche possibile ri-programmare le levette analogiche con diverse funzioni. La possibilità di creare differenti profili a seconda del gioco PC utilizzato consente di avere a disposizione *differenti profili di gioco* da utilizzare a piacere.

Cos'è un "Profilo"?

Il Profilo è un insieme di comandi, controlli e funzioni associati ai vari pulsanti del controller in un gioco. Possono essere creati e salvati vari profili ottimizzati per ogni gioco.

Quando utilizzare il PC>>PAD Profile Editor?

L'uso del PC>>PAD Profile Editor è opzionale. Molti giochi per PC hanno un menù "Opzioni" o "Configurazione controller" dove poter programmare i pulsanti del controller con le funzioni desiderate e richieste nel gioco. Se disponibile, è raccomandabile utilizzare questo tipo di menù, è consigliato soprattutto ai giocatori meno esperti di configurare preferibilmente il controller attraverso l'interfaccia proposto dal gioco stesso.

Il PC>>PAD Profile Editor è dedicato ad utenti esperti e volenterosi, capaci di capire appieno le possibilità che un avanzato programma come questo può offrire.

Ad esempio, un buon numero di giochi per PC supportano solo mouse e la tastiera come controller e sono quindi sprovvisti di qualsiasi interfaccia per la gestione delle periferiche di gioco. Fino ad ora questo significava l'impossibilità di utilizzare joypad o volanti con questi giochi.

Il PC>>PAD Profile Editor si rivela estremamente utile proprio nel rendere possibile l'utilizzo di un qualsiasi controller per Playstation® anche con questi giochi per PC. Grazie al PC>>PAD Profile Editor sarà infatti possibile assegnare tasti della tastiera e pulsanti o movimenti del mouse al controller. Questo renderà possibile interfacciare il proprio controller per PS2 tramite il PC>>PAD CONVERTER ATOMIC anche con i giochi PC che supportano solo il mouse e la tastiera.

Il **PC>>PAD** Profile Editor è costituito da due principali componenti:

- **Profile Editor.** Il Profile Editor è il menù principale usato per creare, modificare e salvare i vari Profili. È possibile creare un profilo dedicato per ognuno dei giochi installati sul computer: questo permetterà di adattare i tasti ed eventualmente anche le levette analogiche del controller ottimizzandole per il proprio stile di gioco. Infine, sarà possibile utilizzare il joypad con giochi previsti unicamente per tastiera e mouse.
- **Loadout Manager.** Questo menù permette di caricare il profilo desiderato ed adattare il proprio controller all'utilizzo di un determinato PC game.

Ci sono differenti tipi di comandi sul proprio controller. Ogni tipo di comando potrà essere associato a ("mappato su") con differenti funzioni.

- **Pulsanti.** È possibile mappare i tasti della tastiera ed i tasti del mouse ai pulsanti del controller. Potranno essere assegnate ai pulsanti del controller anche funzioni Macro.
- **Punti di vista (POV) / Croce Direzionale.** I POV sono le 8 direzioni della croce direzionale. Potranno essere assegnati ai POV sia pulsanti della tastiera che del mouse e funzioni Macro. Ogni direzione dei POV potrà essere programmata singolarmente.
- **Sticks analogici.** È possibile assegnare ogni asse analogico (X, Y, Z, Rz, Slider) alle levette analogiche del controller, inoltre si può associare ad essi movimenti del mouse e tasti della tastiera.

Specifiche Tecniche

Il **PC>>PAD** CONVERTER ATOMIC e il suo Profile Editor supportano la maggior parte dei joypad e dei volanti Playstation2® e PSone®, consentendone l'utilizzo con i giochi per PC.

Requisiti minimi del sistema :

Sistema operativo: Windows® 98SE / ME / 2000 / XP SP2 / Vista
Processore: Pentium III o superiore
RAM: 256M
DirectX®: DirectX 8.0 o superiore
Spazio libero su HD: 10MB

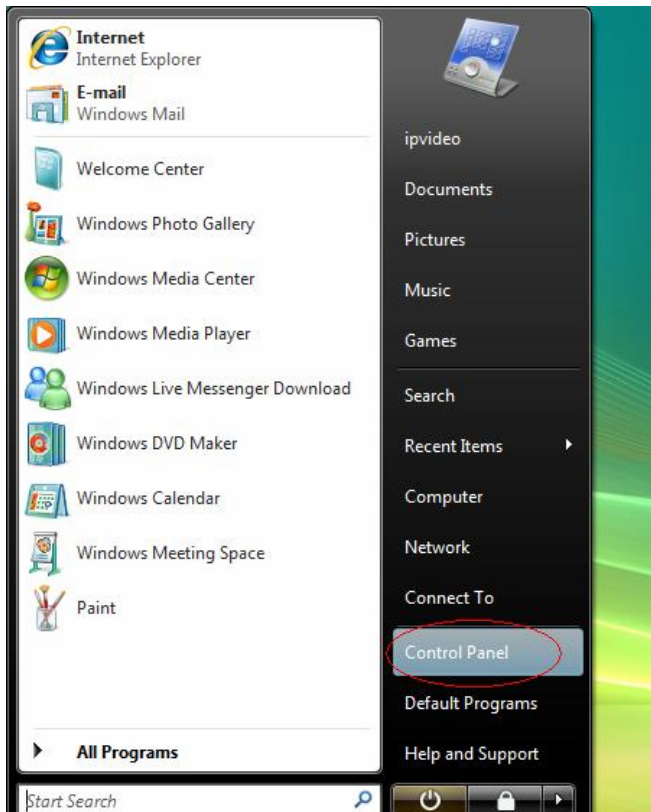
Installazione dei driver con Windows® 98SE/ME/2000/Xp

Inserire semplicemente il mini-cd dei driver, eseguire il file d'installazione Setup.exe e seguire le istruzioni a video.

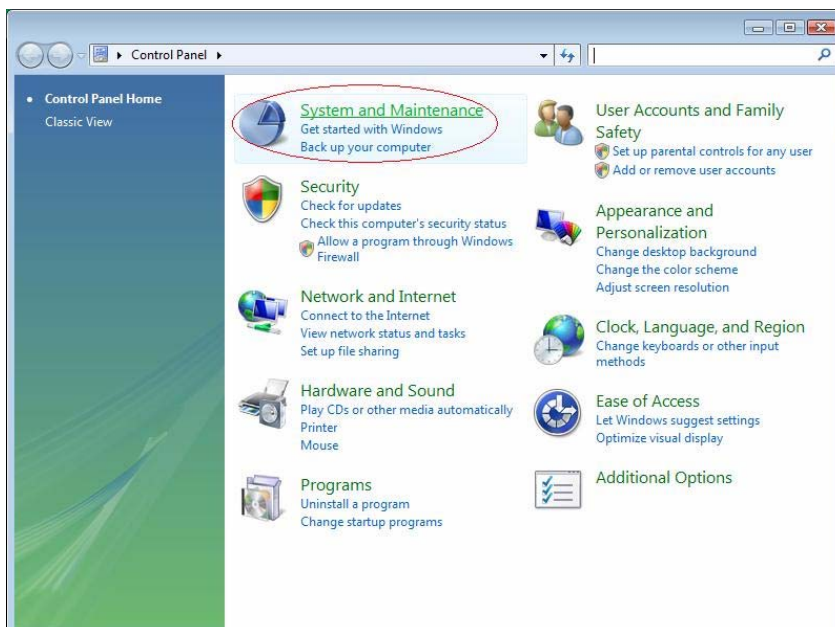
Installazione dei driver con Windows® Vista

Seguire le istruzioni sotto riportate:

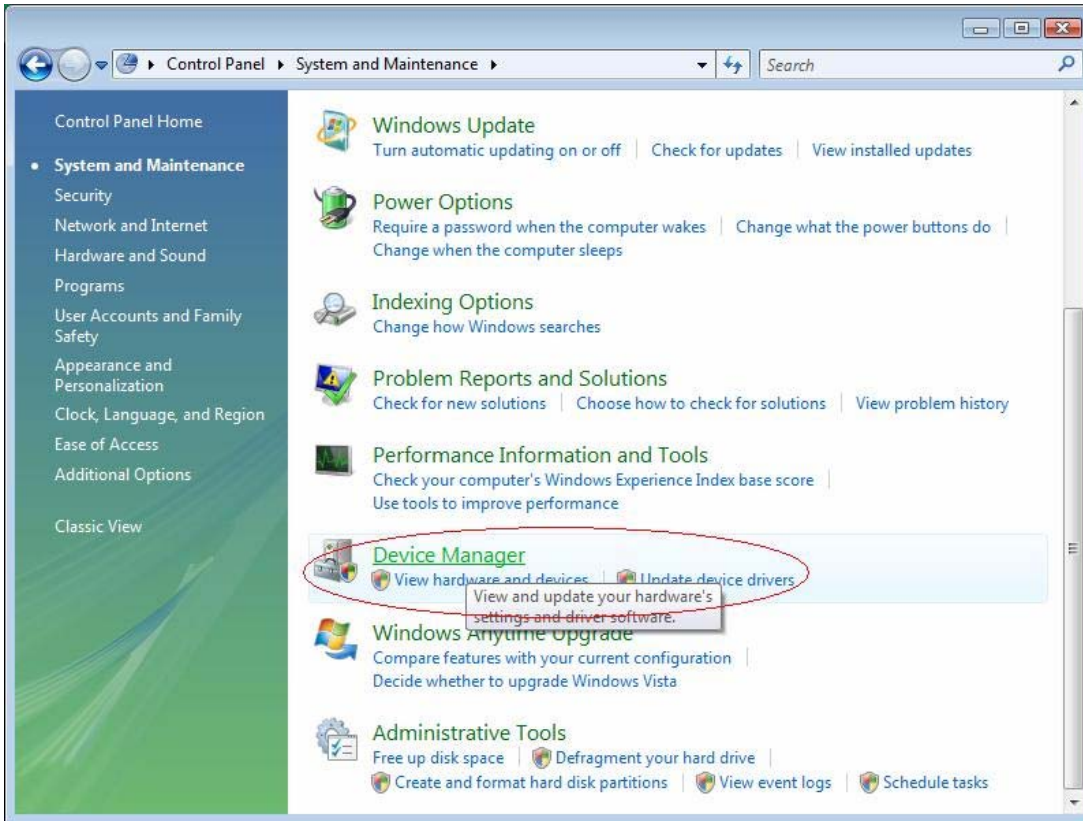
1. Aprire il Pannello di Controllo dal Menu Avvio (Start)



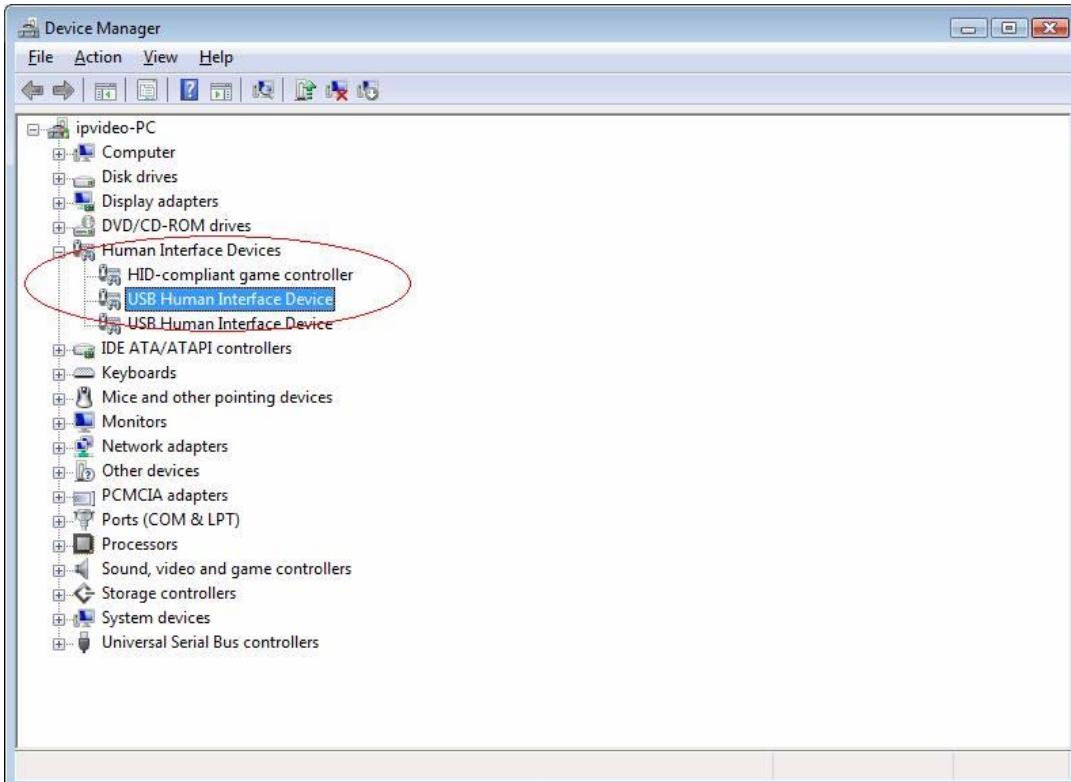
2. Selezionare "Sistema e Manutenzione"



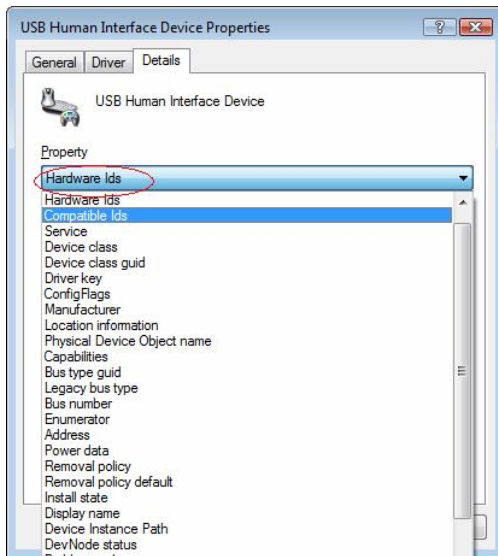
3. Selezionare "Gestione Periferiche"



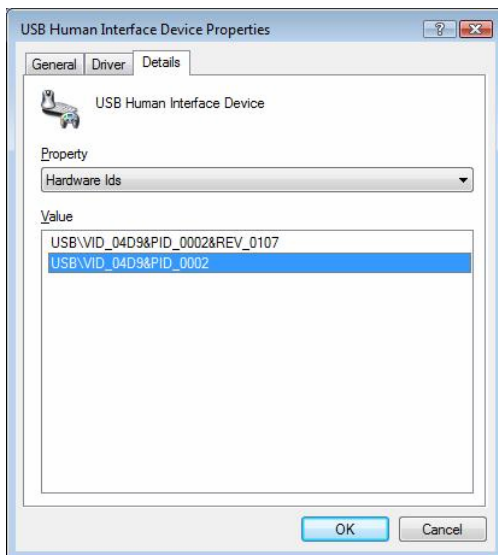
4. Trovare la periferica USB Human Interface



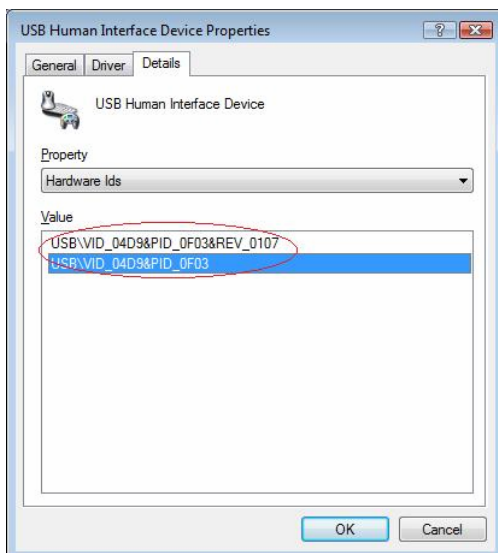
5. Selezionare "Hardware Ids", poi "Compatible Ids"



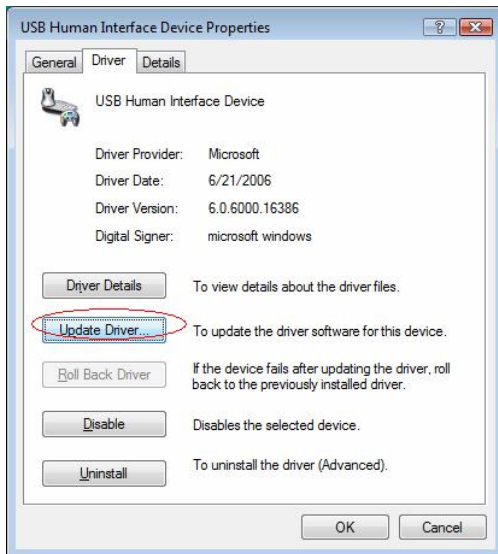
6. Selezionare il valore mostrato nell'immagine sottostante:



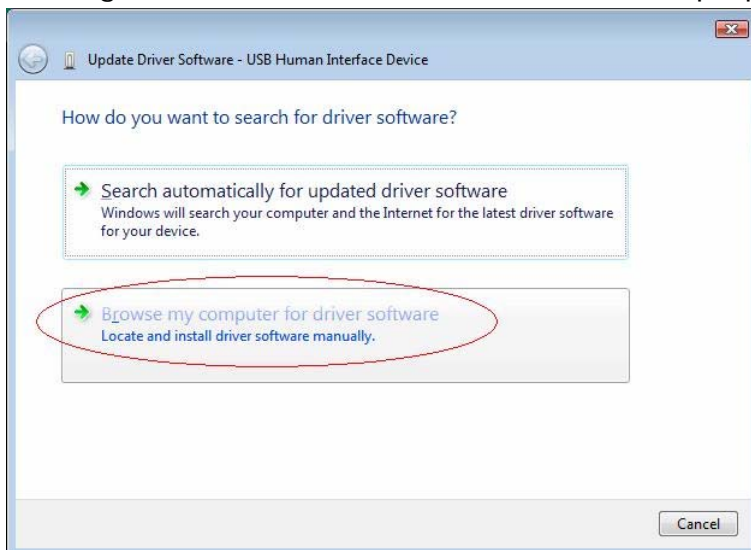
7. Selezionare il valore mostrato nell'immagine sottostante:



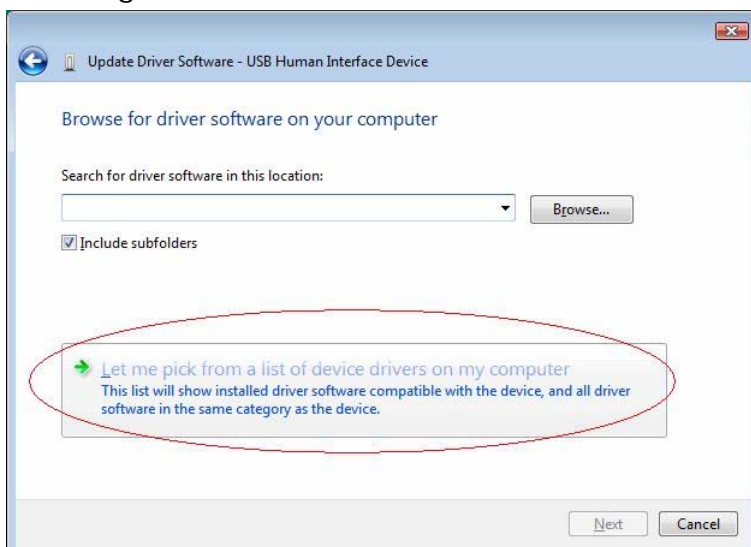
8. Scegliere "Aggiorna Driver" dalla scheda "Driver"



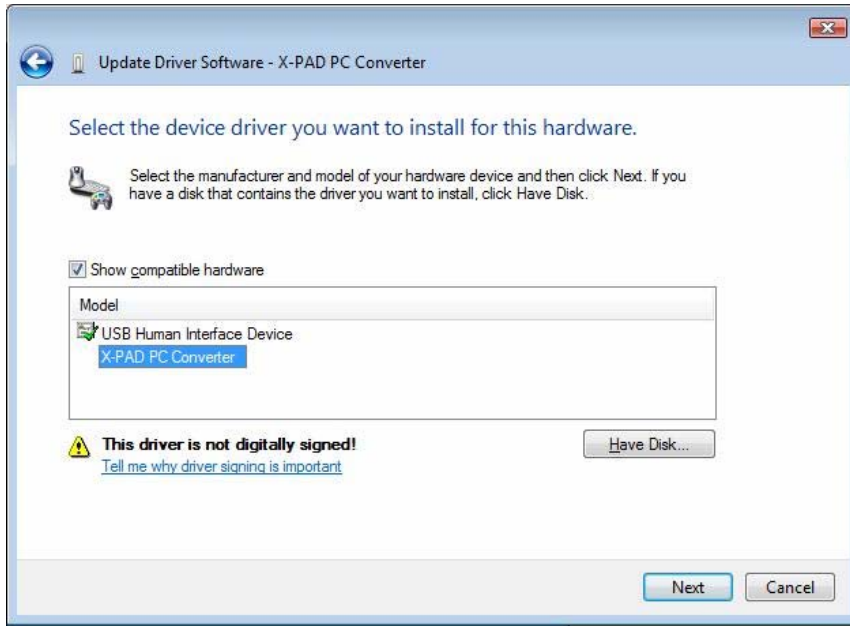
9. Scegliere la ricerca automatica di driver sul proprio computer



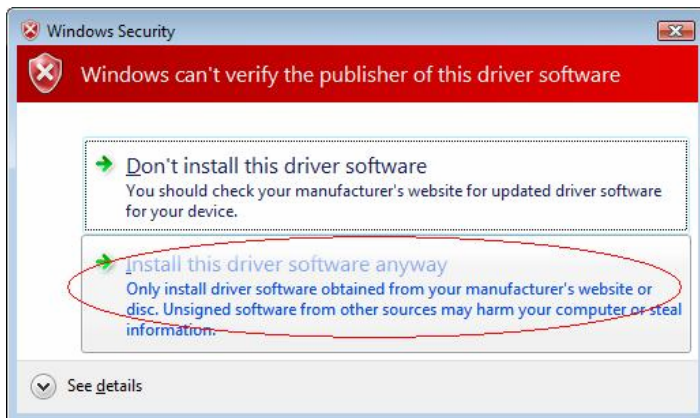
10. Scegliere di selezionare il driver da una lista



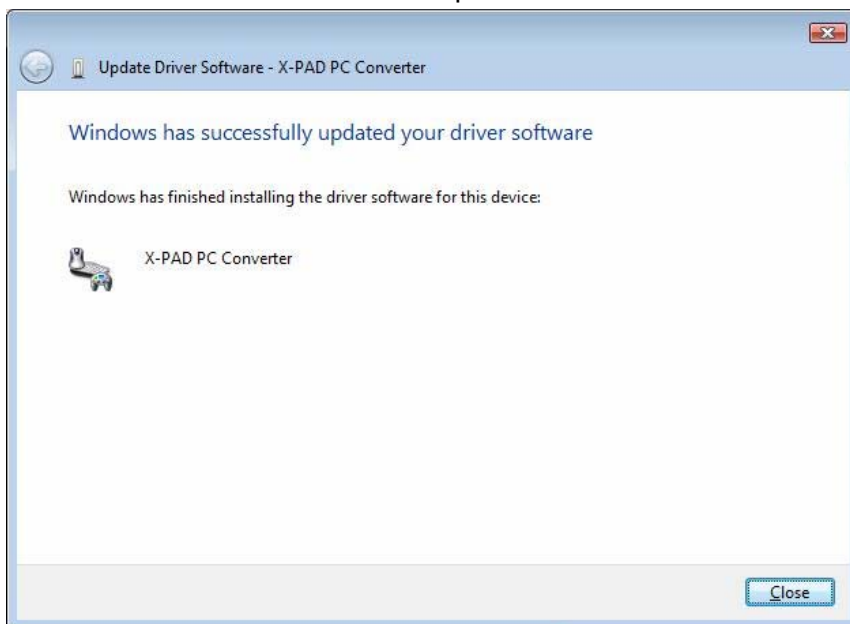
11. Scegliere l'apposito driver per PC Converter



12. Confermare l'installazione del driver

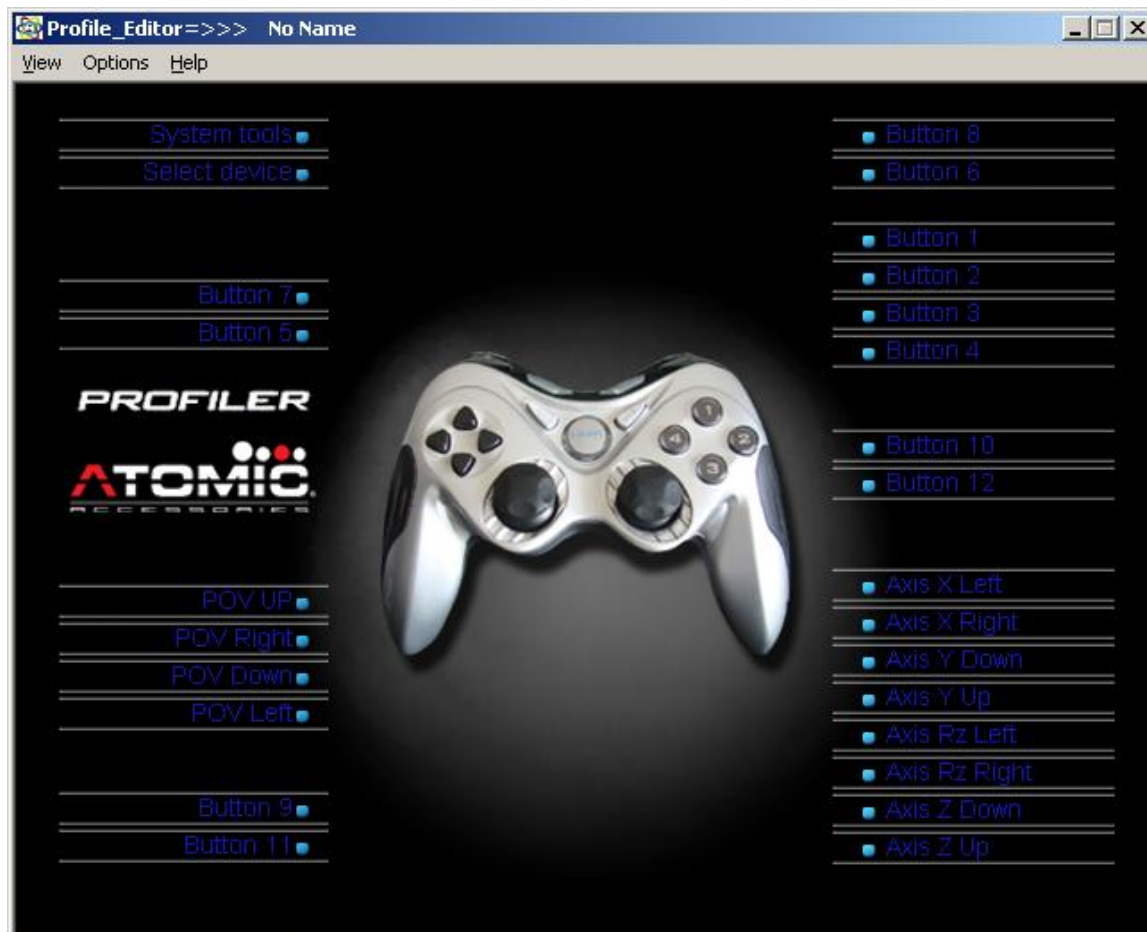


13. L'installazione è stata completata con successo



Come attivare il Profile Editor – informazioni generali

1. Cliccare sul bottone **Start**. Selezionare quindi **Programs → PC Pad → Profile editor**.
2. Apparirà il menù riportato qui di seguito, che mostra la schermata principale del **Profile Editor**. La figura sottostante è il pannello di impostazioni predefinito per i Joypad.



Per aprire invece il Profile Editor riservato ai volanti, l'interruttore posto sul PC>>PAD Converter deve trovarsi sulla posizione dedicata. In caso non lo sia, si prega di portarlo su quella posizione ed attendere qualche secondo il riconoscimento e il conseguente adattamento da parte del software.

4. È ora possibile chiudere il **Profile Editor** cliccando sulla **X** in alto a destra sulla cornice della finestra del programma. L'installazione del **Profile Editor** è stata completata ed il programma è ora localizzato nella memoria del PC, la sua icona (tray icon) dovrebbe essere visibile nella barra delle applicazioni del sistema, accanto all'orologio.

L'operazione di attivazione dovrà essere effettuata ad ogni avvio del PC prima di ogni sessione di gioco.

Come creare un profilo

1. Assicurarsi che il **PC>>PAD CONVERTER ATOMIC** sia connesso ad una porta USB e riconosciuto dal sistema operativo Windows; assicurarsi infine che il controller sia inserito in maniera corretta nel converter.
2. Aprire il **PC>>PAD Profile Editor**. Se il **PC>>PAD Profile Editor** è già stato installato sul Personal Computer sarà sufficiente cliccare sull'icona del **PC>>PAD Profile Editor**.

NOTA: L'icona dovrebbe già trovarsi accanto all'orologio nell'angolo inferiore dello schermo. Se il programma non è stato installato, riparti dal punto 1 al 3 della sezione "Come attivare il Profile Editor" del presente manuale d'istruzioni.



3. Sul piccolo menù pop-up potrai scegliere **Edit** cliccando con il tasto sinistro. Questo aprirà il menù principale del **Profile Editor**. Cliccare su **Exit** chiuderà invece l'applicazione.



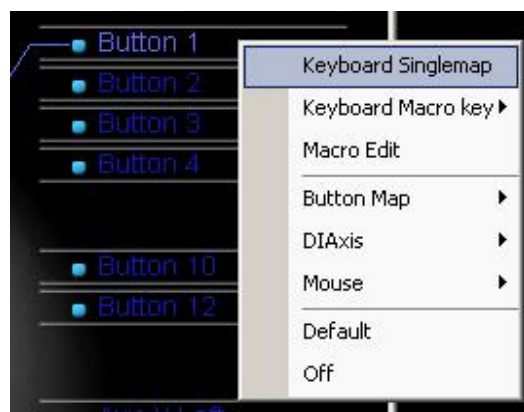
4. Ora dovrebbe essere visibile il menù principale. Quando sarà necessario creare un nuovo Profilo, selezionare **System Tools** e quindi **Default** per creare un nuovo Profilo con impostazioni base.



5. il nuovo Profilo è stato ora creato ed è pronto per essere personalizzato.
6. Muovere il cursore del mouse sul nome del pulsante del controller che si intende mappare. Passandoci sopra, i nomi dei tasti si illumineranno. Nell'esempio seguente è stato selezionato il **Pulsante 1**.



7. Cliccare con il tasto sinistro del mouse sul nome del pulsante desiderato ed apparirà il sottomenù illustrato di seguito. Da questo menù è possibile selezionare il tipo di funzione da mappare sul pulsante. *Per maggiori dettagli si legga il paragrafo "Mappatura dei pulsanti" di questo manuale.*



Esistono differenti possibilità di mappatura dei pulsanti del controller. Ogni possibilità sarà descritta di seguito.

Keyboard Singlemap (Pulsante Singolo): permette di assegnare un singolo pulsante della tastiera ad un bottone del controller. Una volta assegnato un tasto della tastiera ad un bottone del controller, essi avranno la stessa funzione.

Keyboard Macro Key: consente di scegliere una macro esistente.

Macro Edit: per modificare una macro esistente o aggiungerne una nuova. Consente di assegnare una sequenza di massimo 6 tasti ad un singolo pulsante di fuoco del controller.

Button Map: permette di assegnare la funzione di un altro bottone del controller al pulsante selezionato. *ESEMPIO: Assegna il pulsante 2 del controller al pulsante 1. Questa funzione permette di spostare o invertire le funzioni fra i tasti del controller.*

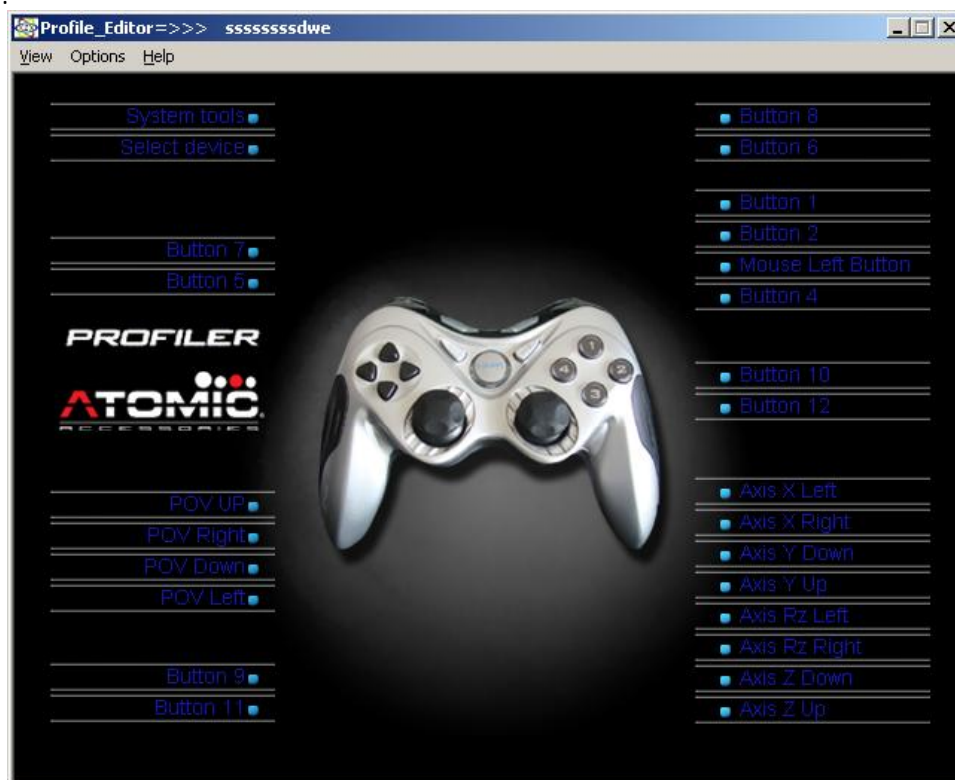
DI Axis: permette di assegnare la direzione positiva o negativa di un asse analogico ad un pulsante del controller.

Mouse: permette di assegnare il pulsante sinistro, destro o centrale del mouse ad un bottone del controller.

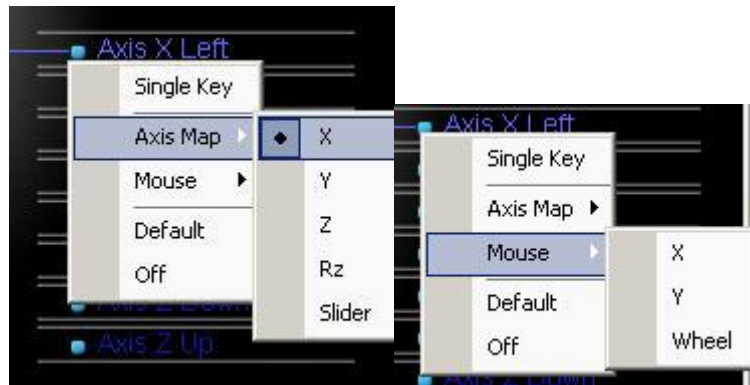
Default: restituisce ad un pulsante il suo valore di default .

Off: disabilita la funzione del pulsante.

8. Le levette analogiche dei joypad possono essere mappati nello stesso modo. Muovere il cursore del mouse sull'icona della levetta analogica che si intende programmare. L'icona selezionata si illuminerà come mostrato nell'esempio di seguito.



9. Cliccare con il tasto sinistro del mouse sull'icona illuminata; apparirà il sottomenù seguente. Da questo menù si può selezionare il tipo di funzione da mappare sul pulsante. *Per maggiori dettagli si veda il paragrafo "Come mappare i pulsanti" di questo manuale.*



Esistono differenti possibilità di mappatura dei pulsanti del controller. Ogni possibilità sarà descritta esaurientemente nel seguito della sezione. Si noti che le levette analogiche corrispondono a 2 differenti assi analogici. Il sinistro corrisponde agli assi X/Y, il destro a Rz/Z.

Singolo pulsante: Permette di assegnare un singolo pulsante della tastiera al movimento positivo o negativo dell'asse. Ogni asse possiede 2 direzioni: di conseguenza è possibile assegnare fino a 2 pulsanti di tastiera ad ogni asse.

X Axis: Assegna l'asse X all'asse selezionato della levetta analogica.

Y Axis: Assegna l'asse Y all'asse selezionato della levetta analogica.

Z Axis: Assegna l'asse Z all'asse selezionato della levetta analogica.

Rz Axis: Assegna l'asse Rz all'asse selezionato della levetta analogica.

Slider Axis: Assegna l'asse Slider all'asse selezionato della levetta analogica.

Mouse X Axis: Assegna l'asse X del mouse all'asse selezionato della levetta analogica.

Mouse Y Axis: Assegna l'asse Y del mouse all'asse selezionato della levetta analogica.

Mouse Wheel: Assegna la rotellina del mouse all'asse selezionato della levetta analogica.

Default: Ripristina le funzioni iniziali dell'asse della levetta analogica.

Off: la funzione del pulsante sarà disabilitata.

Come mappare i pulsanti

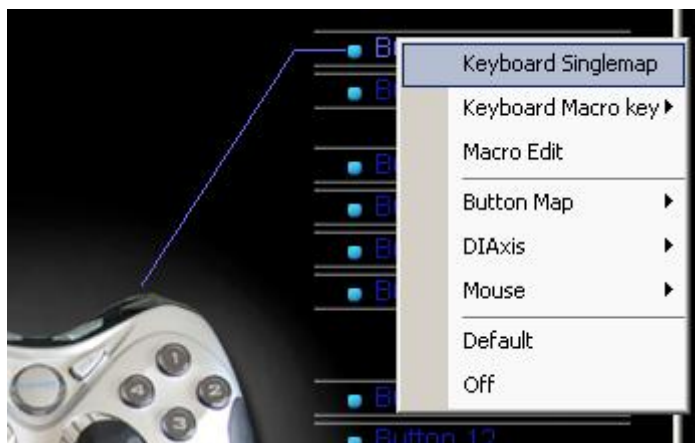
Di seguito alcuni esempi di mappatura dei pulsanti del controller. Questa sezione descriverà tutti i diversi tipi di programmazione possibili.

- [Single Key Mapping](#)
- [Key Macro Mapping](#)
- [D1 Button Mapping](#)
- [DI Axis Up Mapping](#)
- [DI Axis Down Mapping](#)
- [Mouse Button Mapping](#)

1. **Singolo pulsante (Single Key Mapping).** Questa è la più semplice programmazione supportata dal **Profile Editor**.

(Nell'esempio seguente mapperemo il tasto W a POV UP (direzione "su" della croce direzionale))

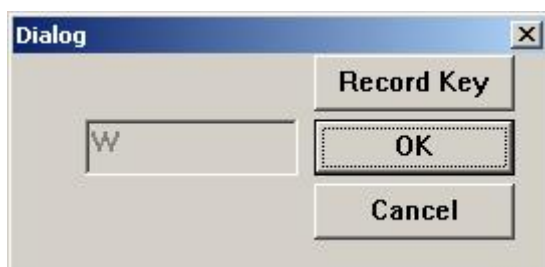
1. Cliccare sul nome del bottone desiderato (per esempio direzione sù - **POV UP**).
2. Selezionare **Single Key** dal sottomenù.



3. Apparirà ora il **Single Key**.



4. Premere il pulsante della tastiera desiderato. (**W**) Una volta premuto il pulsante, la lettera corrispondente apparirà nel box.



5. È ora possibile cliccare su **OK**. Selezionare nuovamente **Record Key** per assegnare un nuovo tasto. Se non si seleziona alcun tasto e si preme **OK**, il pulsante del controller non avrà nessuna funzione. Premendo **Cancel** si ritornerà invece al menù principale senza alcun cambiamento. NOTA: Tutte le volte che viene registrato un nuovo tasto, il nome mostrato nella finestra sarà ripristinato al valore di default.

6. Quando si ritornerà al menù principale, sarà possibile vedere la nuova programmazione del pulsanti in corrispondenza del suo nome. (Nell'esempio, il pulsante *POV UP* è stato mappato con il pulsante di tastiera *W*)



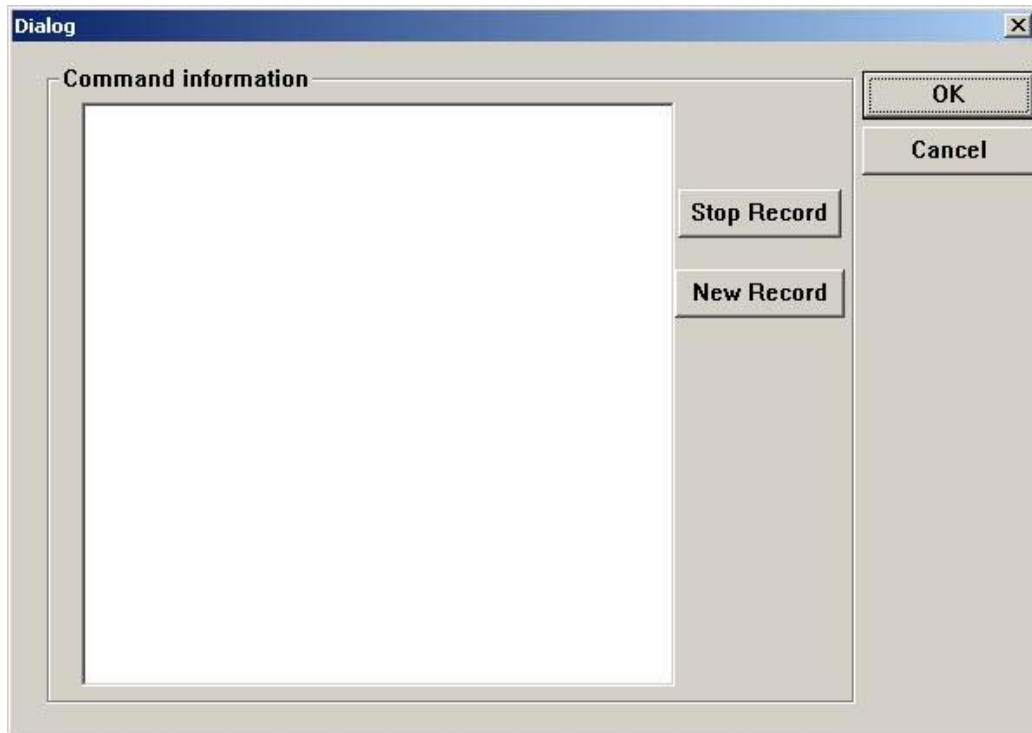
7. È ora possibile mappare tutti gli altri pulsanti del controller con un pulsante di tastiera desiderato. Per sapere come programmare invece le Macro, leggere il prossimo capitolo.

2. **Funzioni Macro (Key Macro Mapping)**. Questa è una forma più avanzata di programmazione e mappatura di pulsanti. Permette di assegnare fino a 6 tasti della tastiera ad un singolo pulsante del controller. **Key Macro** è utile anche qualora sia necessario assegnare ad un singolo pulsante del controller la pressione contemporanea di due o più tasti della tastiera. (Nell'esempio illustrativo seguente, assegneremo A, B, C, D, E, F al pulsante 1 del controller)

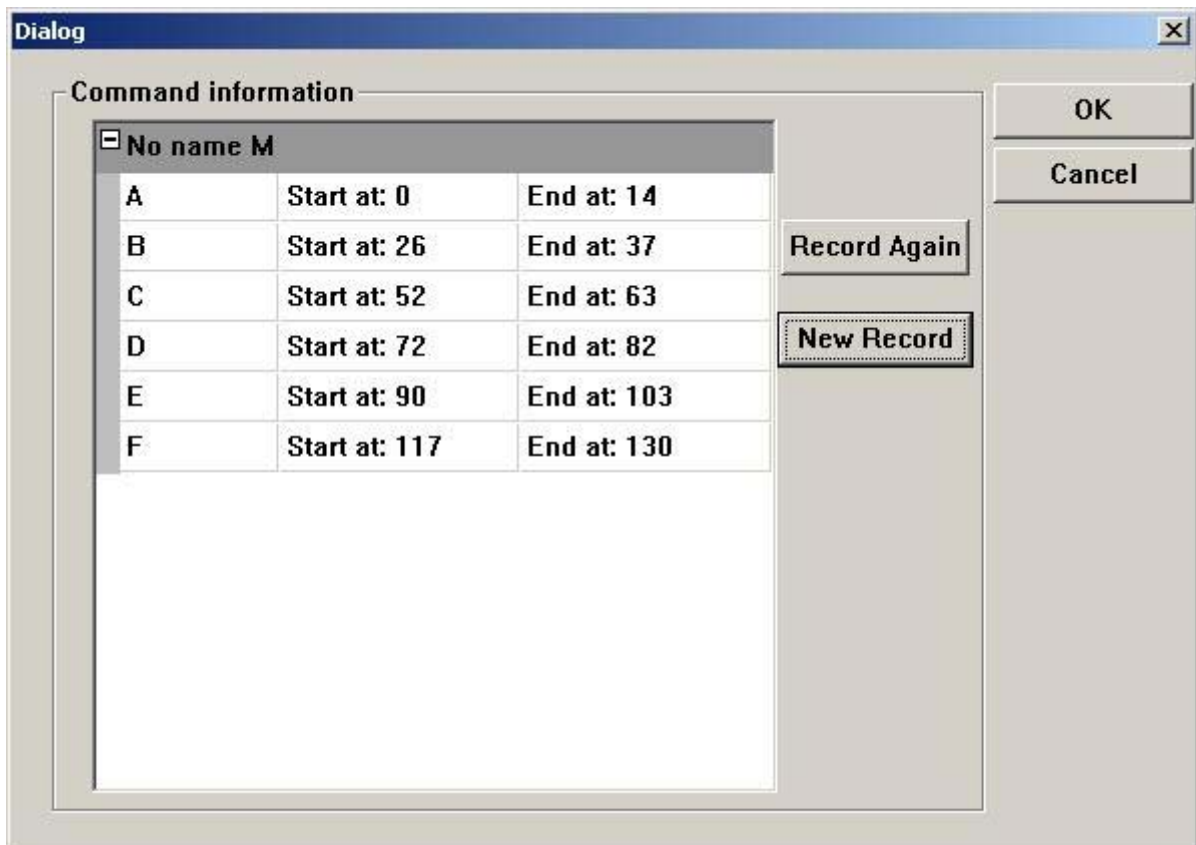
1. Cliccare sul nome del pulsante desiderata (Pulsante 1).
2. Selezionare **Macro Edit** dal sottomenù.



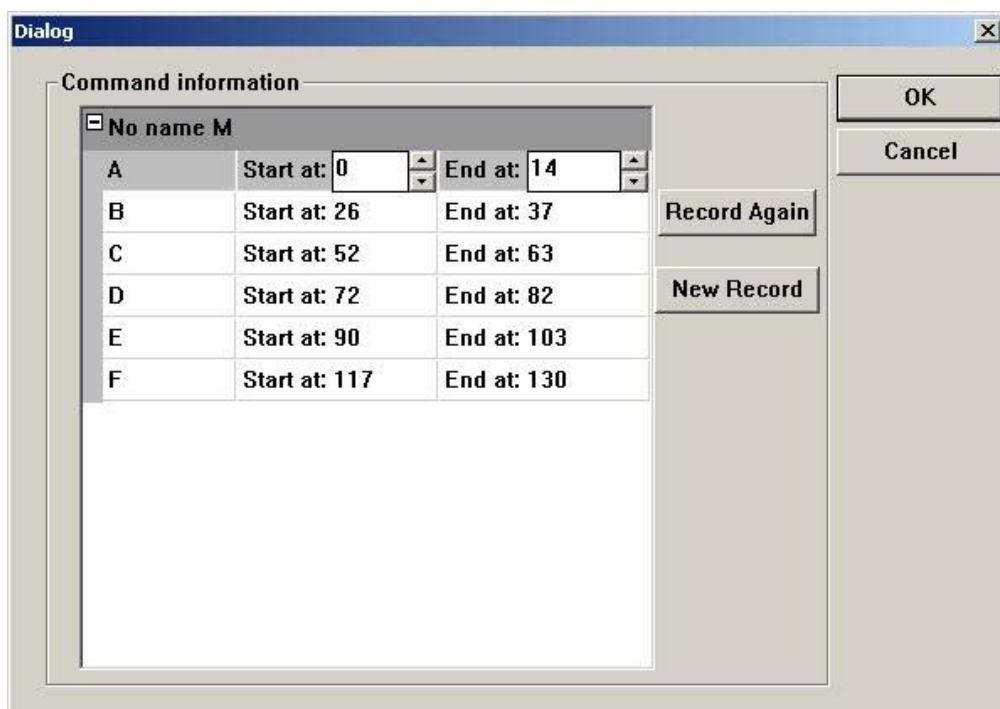
3. Apparirà ora il **Key Macro Editor Screen**. Cliccare su **New Record**.



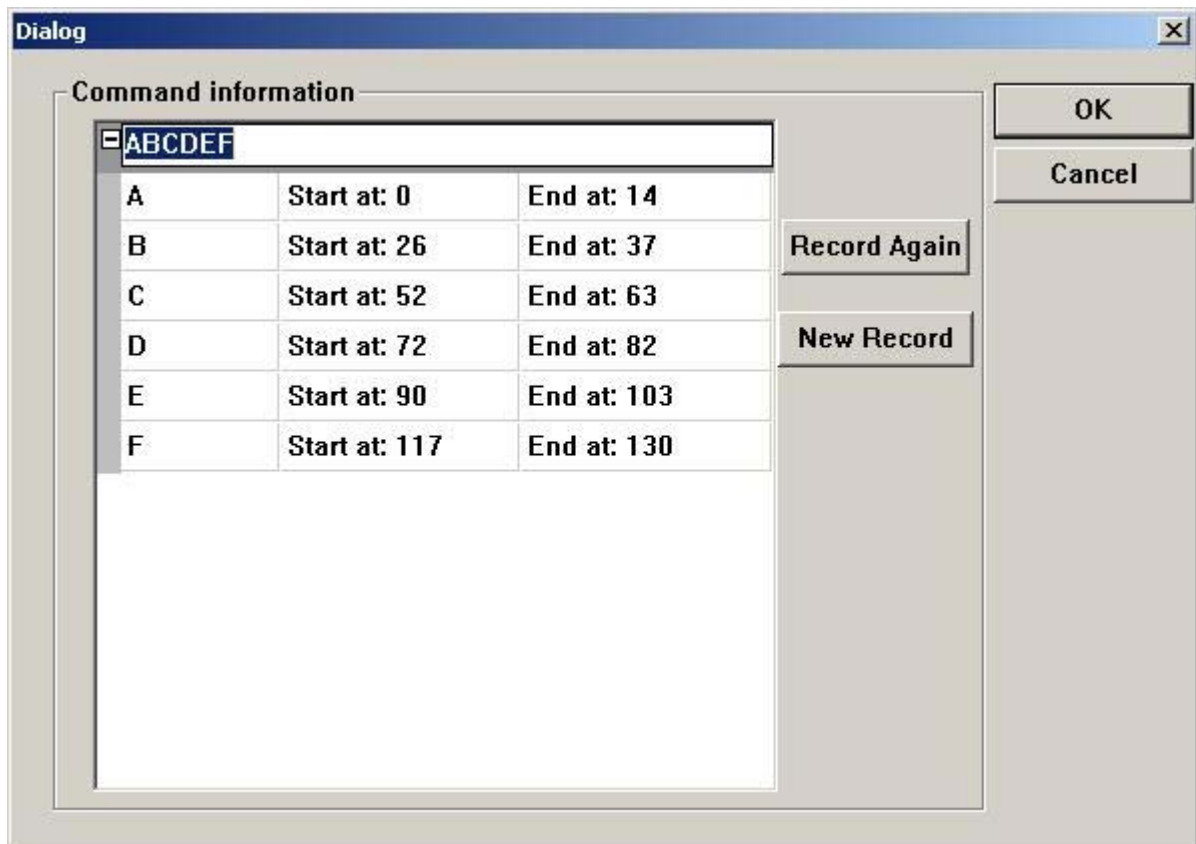
4. Comparirà il **Key Record Screen**. È ora possibile digitare la sequenza di tasti desiderata. Durante la digitazione, la durata della pressione può essere impostata sia tenendo premuto ogni tasto per il tempo desiderato, sia manualmente in seguito come mostrato di seguito.
5. Assumiamo a titolo di esempio di aver premuto i tasti **A,B,C,D,E** and **F**. I tasti premuti ed il relativo *timing* sono mostrati nella schermata di programmazione come mostrato sotto



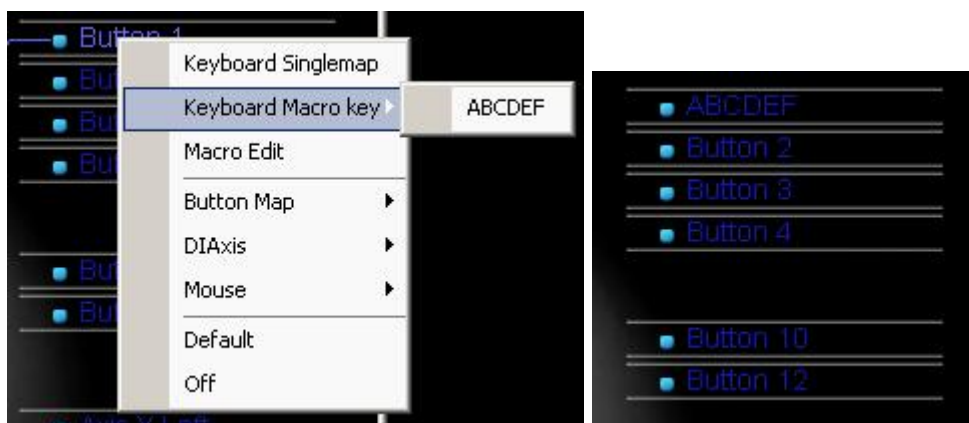
- 6 È possibile aggiustare il timing. La durata della pressione di ogni tasto è registrata in sequenza su una stessa scala temporale espressa in centesimi di secondo, partendo dall'istante di inizio della registrazione della macro. *Ad esempio, nelle schermate mostrate in queste pagine, il tasto A è stato premuto per i primi 14 centesimi di secondo, poi non è stato premuto nulla dall'istante 0.15 all'istante 0.25, poi è stato premuto il tasto B dall'istante 0.26 all'istante 0.37 ecc.*



7. È possibile modificare il nome della macro cliccando sul nome assegnatole di default ("**No name macro**"). Il nome immesso verrà visualizzato sull'icona del programma riferita al pulsante programmato nel menù principale.



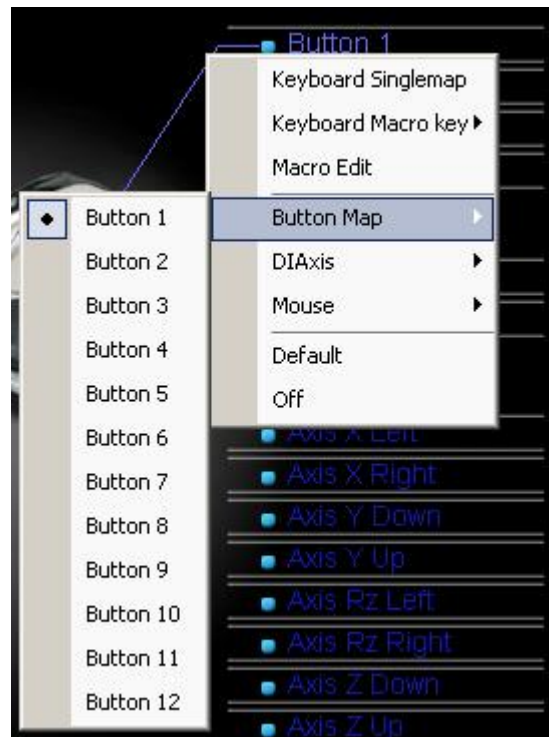
8. Quando si è soddisfatti della programmazione della Macro, cliccare **OK**.
9. La macro **ABCDEF** è ora visibile nel Menù principale e disponibile nella lista delle Macro.



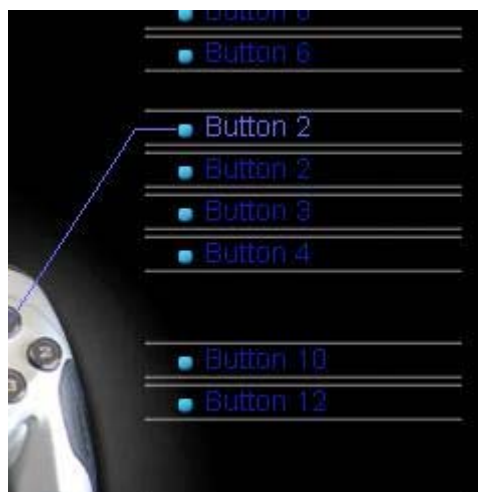
3. **DI Button**. Questo tipo di programmazione permette di assegnare la funzione di un altro pulsante del controller al bottone selezionato.

1. Cliccare sull'icona del pulsante controller desiderato (*Nell'esempio abbiamo selezionato il pulsante 1*).

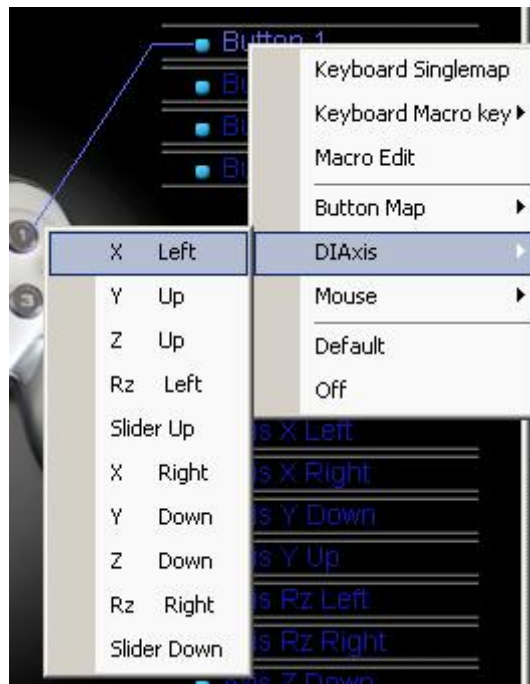
2. Selezionare **Button map** dal sottomenù.
3. Apparirà ora il **Button map screen** mostrato in figura. È possibile selezionare il pulsante del controller prescelto utilizzando il menù a cascata del box seguente.



4. *Nell' esempio riportato di seguito il pulsante 2 è stato assegnato al pulsante 1.* In generale, questa funzione può essere utilizzata per cambiare il layout di programmazione dei pulsanti del controller a seconda delle esigenze.



4. **DI Axis.** Permette di assegnare il valore negativo o positivo dell'asse analogico ad un pulsante del controller.
 1. Cliccare sull'icona del pulsante controller desiderato.
 2. Selezionare il menu **DI Axis**.



3. Apparirà ora la schermata **DI Axis** mostrata sotto. È quindi possibile associare la direzione positiva o negativa a qualunque asse analogico o del mouse. L'asse prescelto può essere selezionato utilizzando l'apposito menù a cascata.
4. *Nell' esempio abbiamo assegnato a direzione sinistra dell'asse X al pulsante 1.*

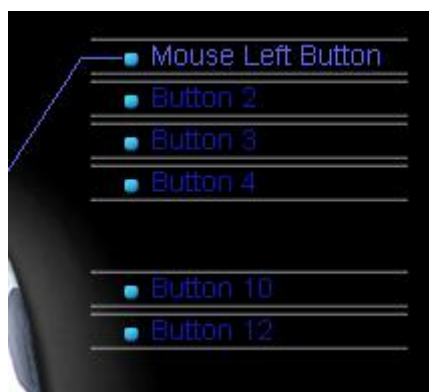


6. Mouse Button (Pulsante del Mouse). Permette di assegnare un pulsante del mouse ad un pulsante controller.

1. Cliccare sull'icona del pulsante controller desiderato.
2. Seleziona il menu **Mouse**.
3. Comparirà la schermata **Mouse Button**, in cui è possibile selezionare il pulsante desiderato cliccando la voce i menu corrispondente.



5. Nell' esempio, abbiamo assegnato il tasto destro del mouse al pulsante 1.



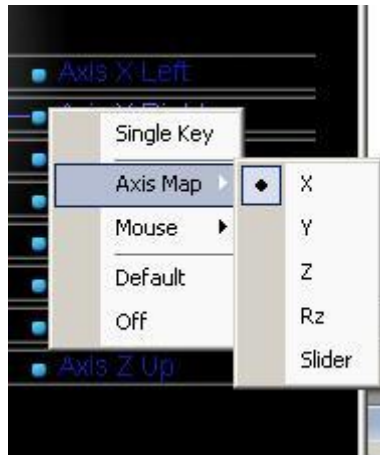
Come mappare le levette analogiche

Seguono alcuni esempi di come mappare le levette analogiche dei joypad . Questa sezione vuole descrivere tutti i differenti tipi di programmazione delle levette analogiche disponibili.

1. **Programmare un singolo pulsante.** È possibile assegnare un tasto della tastiera alle direzioni positiva e negativa delle levette analogiche. Per programmare **un singolo pulsante** all'asse analogico seguire lo stesso procedimento descritto nella sezione **Button Mapping Section** . *NOTE: Questa procedura è utile per giochi PC che supportano solo la tastiera. Per esempio, per l'uso di giochi di guida che utilizzano "W" per accelerare e "S" per frenare. È possibile assegnare i pulsanti W e S all'asse Y della levetta analogica sinistra. Ora, muovendola levetta in alto si accelererà, mentre muovendola in basso il veicolo frenerà.*
2. **Mappare gli Assi analogici.** Permette di ri-programmare l'asse selezionato assegnandogli le funzioni di altri assi del controller. Questa caratteristica è usata nei giochi dove il riconoscimento degli assi non sia corretto. *NOTE: In alcuni giochi le levette analogiche destra e sinistra sono invertite. Per esempio, per alcuni movimenti nei giochi PC il movimento SU e GIU della levetta analogica di destra muove la visuale a SINISTRA o DESTRA. Questo indica che gli assi del gioco sono numerati in maniera scorretta. Grazie al Profile Editor è*

possibile invertire gli assi destro e sinistro della levetta così da invertire gli assi del gioco. Gli assi disponibili per la ri-assegnazione sono X, Y, Z, Rz, e Slider.

1. Cliccare sull'icona dell'asse prescelto.
2. Selezionare il nuovo **Asse** che vuoi assegnare all'asse selezionato.



3. Nell'esempio di seguito, è stato assegnato l'asse Z all'asse del controller X (destra – sinistra).

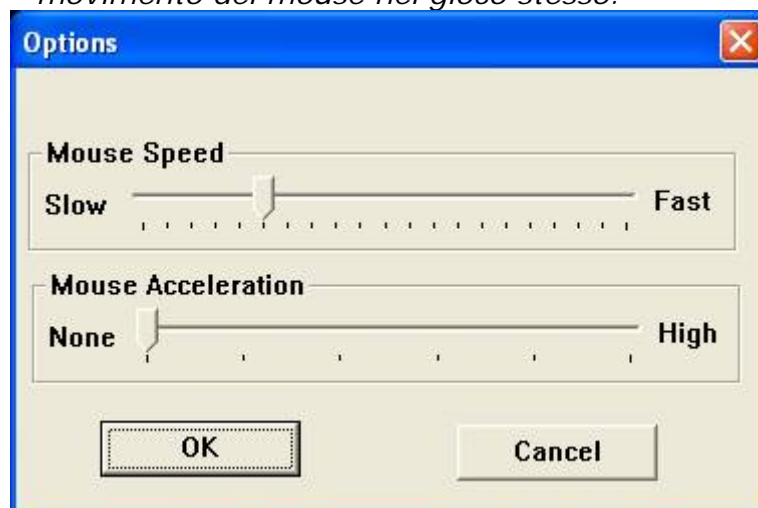


4. **NOTA:** Potrà essere assegnato un solo asse del mouse alla volta. Lo stesso asse potrà essere assegnato una sola volta. Nell'esempio l'asse Z è stato disattivato. Inoltre, entrambe le direzioni dell'asse saranno mappate automaticamente. Gli assi sono infatti uniti e non possono essere programmati separatamente.
3. **Pulsante del mouse.** La programmazione permette di controllare il cursore del mouse attraverso una levetta analogica. Questa emulazione del movimento del mouse è molto utile nei giochi PC che supportano solo il mouse. Anche l'asse di Scroll della rotella del mouse potrà essere assegnato ad un levetta analogica.

1. Cliccare sull'icona desiderata.
2. Selezionare l'asse del **Mouse** che si vuole assegnare alla levetta analogica.



3. Nell' esempio è stato assegnato l'asse X del Mouse ad una levetta analogica. Per controllare correttamente il movimento del mouse è opportuno assegnare anche l'asse Y del mouse alla stessa levetta analogica. Si ricordi che sono gli assi X ed Y a controllare i movimenti del mouse.
4. *NOTE: è possibile assegnare un asse del mouse alla volta. Lo stesso asse non può essere assegnato più volte. Entrambe le direzioni degli assi sono mappate automaticamente. Gli Assi sono infatti uniti e non possono essere programmati separatamente.*
5. La mappatura del Mouse può essere regolata anche tramite il menu di opzioni accessibile cliccando su **Tools Menu**.
6. Tramite questa schermata è possibile modificare sia la **velocità** che l'**Accelerazione** del movimento del mouse. *NOTE: È raccomandato variare una sola impostazione alla volta, quindi testare la programmazione per vedere la reazione dell'effetto sul movimento del mouse nel gioco stesso.*

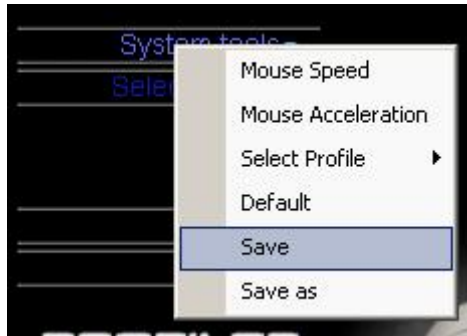


Congratulazioni, a questo punto il Profilo è stato impostato con successo ed è pronto per essere utilizzato con il gioco.

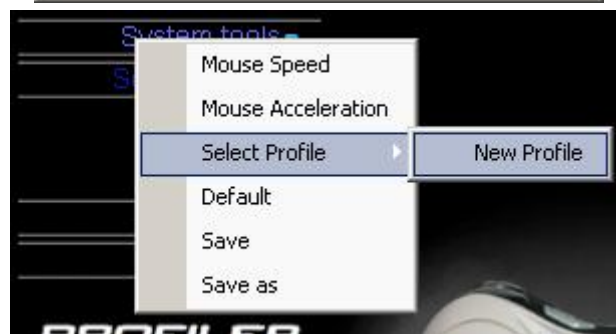
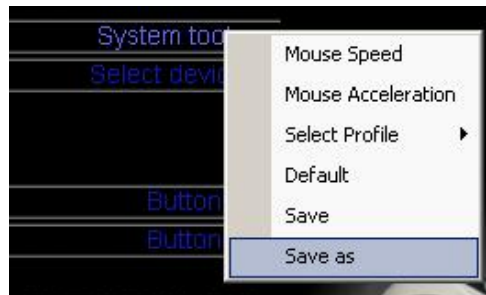
Come salvare il Profilo

Una volta terminata la creazione del Profilo, è possibile salvarlo per usi futuri.

1. Cliccare su **System tools label -> Save**.



2. I Profili vengono salvati automaticamente nella cartella dedicata nella directory del programma. Per esempio, il generico profilo **New Profile** sarà salvato automaticamente nella cartella principale (root) del Profiler Editor



3. Inserire nome desiderato da assegnare al salvataggio e cliccare su **Ok**. Il tuo Profilo è stato ora salvato e comparirà nel sottomenu **Select Profile** per essere richiamato e utilizzato in futuro. **NOTE: È consigliato nominare il profilo con un nome attinente al gioco a cui è dedicato. Questo aiuterà a riconoscere con maggior facilità il salvataggio al momento di riutilzarlo.**

Controllers supportati

PC>>PAD CONVERTER ATOMIC ver. 2.3 supporta joypad e volanti per Playstation®2 e PSone® e li trasforma in CONTROLLER PROFESSIONALI per il mondo dei giochi PC !

DRIVER:

Verificare sul sito www.atomic-accessories.com/supportodriver/downloaddriver.htm la presenza di driver aggiornati.

CONFIGURAZIONE PER VIDEGIOCHI

Per problematiche di configurazioni con il vostro videogioco, collegarsi al sito www.atomic-accessories.com/supportodriver/downloadmanuali.htm . Se all'interno di questa pagina non trovate la risoluzione al vostro problema potete contattarci all'indirizzo info@atomic-accessories.com .



ATOMIC ACCESSORIES and its logo are registered trademarks.
All trademarks and logos are the property of their respective owner.