

.: Hungarian Aviation Training Online .:

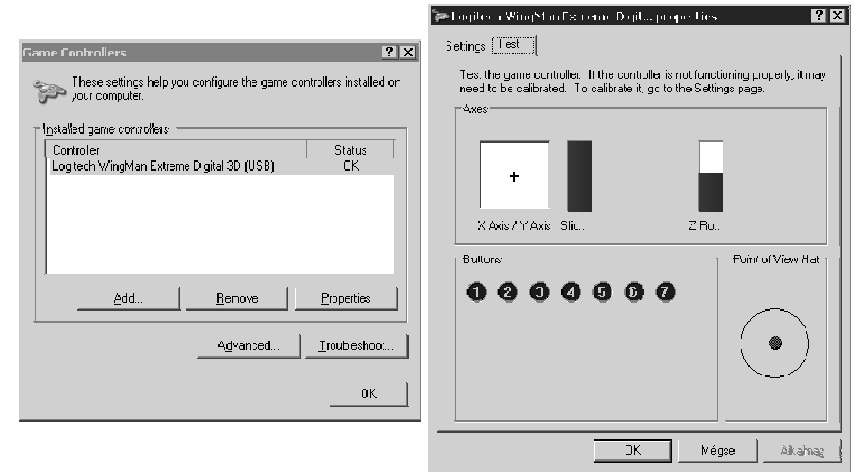
...:HATON Oktatóanyag:...:

## KEZDETI LÉPÉSEK – 4. fejezet

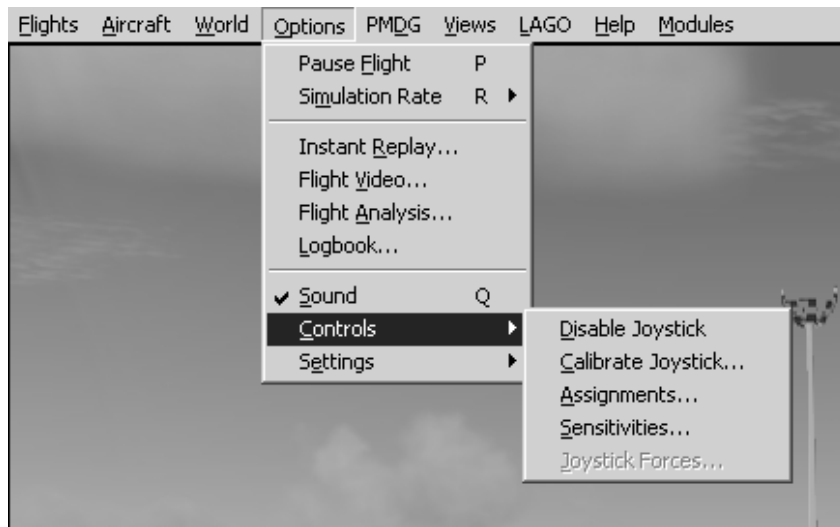
# Egér, joystick, billentyűzet

Ebben a fejezetben, mint a azt cím is mutatja, legfontosabb kezelőszerveink pontos beállításáról és használatáról lesz szó, valamint olyan praktikákról, amelyek lényegesen megkönnyíthetik a virtuális pilóta életét repülései során. Az egér és a billentyűzet már elmaradhatatlan tartozéka egy személyi számítógépnek, ám a repülőszimulátorok használatához további elengedhetetlenek az ún. játékvezérlő, mely lehet joystick, szarvkormány + pedál, stb. (Előbbi nélkül igen nehézé válhat mondjuk egy leszállás végrehajtása.) Nézzük, mit is tehetünk annak érdekében, hogy repülésünk során minden eszközt a lehető legegyszerűbben elérhessünk virtuális végtagjainkkal. ☺

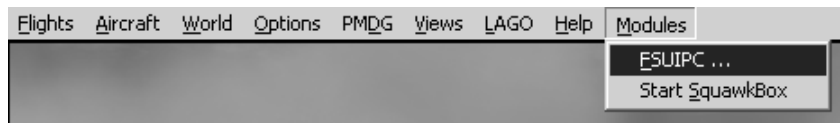
Mint már megjegyeztem, jó, ha rendelkezünk játékvezérlővel (pl. joystick). Ennek pontos kalibrálása az első fontos teendőnk. A Vezérlőpultban (Control Panel) található Játékvezérlőknél (Game Controllers) tudjuk ezt megtenni egy beépített varázsló segítségével.



A Flight Simulator 2004 érzékeli, ha játékvezérlő van csatlakoztatva a számítógéphez, így azt a saját menüjében is engedi konfigurálni. Ugyancsak ebben a menüben érhető el a szimulátor billentyűzetkiosztása is (Assignments), melyet saját belátásunk szerint módosíthatunk. Ugyanebben a menüpontban adhatjuk meg, hogy melyik joystick gombot mire szeretnénk használni.



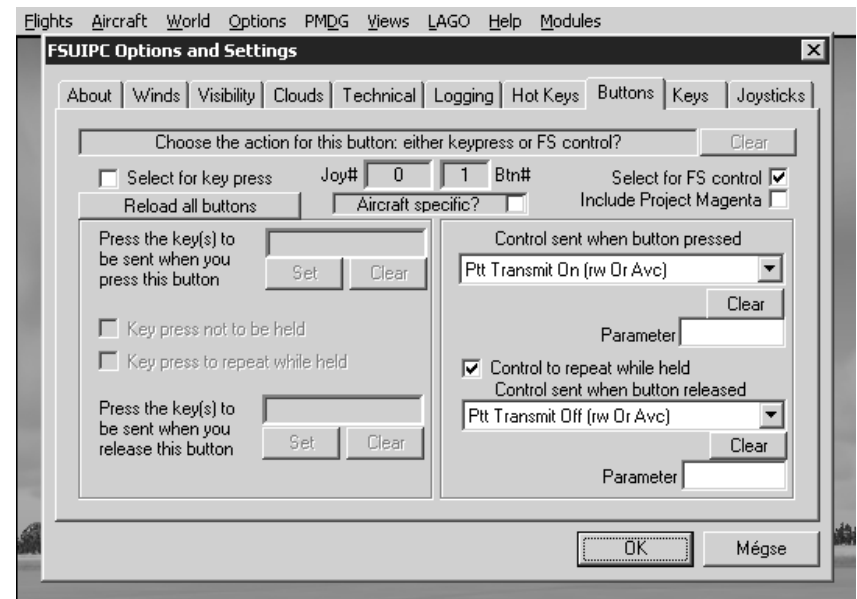
Gombjaink konfigurálását nem csak itt, hanem az FSUIPC menüjében is megtehetjük, ha regisztrált verziójával rendelkezünk (illetőleg FS2002-höz regisztrálás nélkül még a legutolsó teljes körűen használható ingyenes verzió, az FSUIPC 2.975 is). A Buttons fülre kattintva játékvezérlőnk gombjait, míg a Keys fülre kattintva billentyűzetünk kiosztását definiálhatjuk.



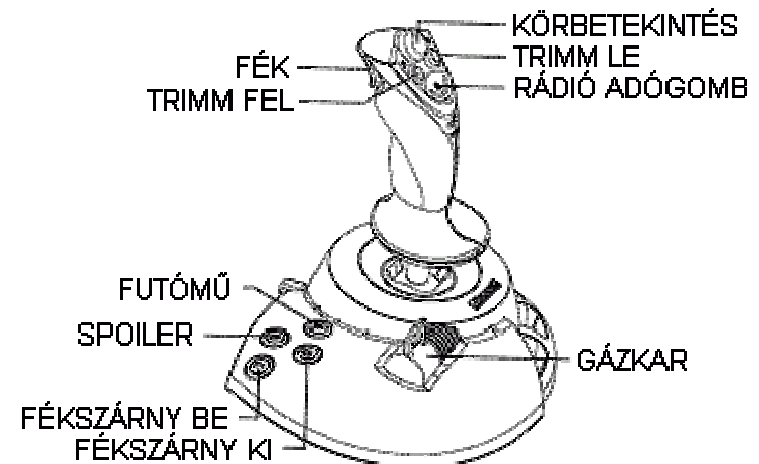
Mindezt a következőképp tudjuk megtenni:

- 1) Nyomd meg a kívánt gombot a játékvezérlőn.
  - 2) Select FS control
  - 3) A felső legördülő menüből válaszd ki a kívánt parancsot.
  - 4) Ha ez olyan parancs, melyet folyamatosan szeretnél végrehajtani, amíg nyomod a gombot, akkor: Control to repeat while held
- Ha a gomb felengedése után szeretnél valami egyéb parancsot végrehajtani, add meg az alsó legördülő menüben.

Egy hasznos beállítást meg is osztanék veletek. A rádió adó gombot (PTT = push to talk) érdemes rátenni a joystick/szarvkormány egyik gombjára, mint ahogyan ez az életben is megszokott. A beállításokat itt láthatod.



A következő ábra abban segíthet, hogy játék-vezérlőnk gombjait milyen funkciókhoz rendeljük hozzá. (Természetesen minden joystick más, így az ábra csak ötleteket kíván adni.)



Ami mindenképp kihangsúlyozandó, az a magassági trimm szabályozásának biztosítása a játékvezérlőn. Mindez azért szükséges, hogy kézi vezérlésnél (mikor nem a robotpilóta vezeti a repülőgépet) az adott teljesítményhez megfelelően korrigáljuk a kormánysszerveket. (Elkerülendő a folyamatos nyomás/húzás a joystick-on!)

Sajnálatos módon (számomra legalábbis) a Squawkbox 3 felületét nem lehet teljes egészében eltüntetni, de egy ugyancsak hasznos megoldást megosztanék most az FSINN-t favorizáló pilótákkal.

Az FSINN-t egyszerű módon (akár billentyűkombinációval is) eltüntethetjük és előhozhatjuk. Érdemes olyan billentyűt megadni, amit másra nem használunk és könnyen elérhető. A transzponder NORMAL (Charlie) és STBY módja között szintén akár billentyűzetünk segítségével könnyedén választhatunk. Én az említett három funkcióra az    gombokat használtam.