

# **Saitek<sup>TM</sup>**

## **SST Programming Software**

### **GUIDE D'UTILISATION**

# LOGICIEL DE PROGRAMMATION SST

## Introduction

Bienvenue dans Saitek Smart Technologie (SST) ; un logiciel puissant qui augmente les fonctionnalités de votre contrôleur Saitek.

La plupart des jeux modernes possèdent leurs propres écrans de configuration, mais en utilisant le logiciel SST vous pouvez :

- Augmenter le nombre de fonctions que vous pouvez assigner aux commandes de votre contrôleur grâce aux différents changements d'états et aux multiples modes ;
- Créer et sauvegarder de nombreux profils pour vos jeux PC favoris, que vous pouvez charger pour configurer votre contrôleur pour chaque jeu à chaque fois que vous voulez y jouer ;
- Assigner des commandes du clavier et de la souris à votre contrôleur Saitek pour jouer à des jeux PC qui ne sont pas prévus pour être utilisés avec un gamepad ou un joystick.

## Démarrage

Vous devriez déjà avoir installé le logiciel SST et branché votre contrôleur une première fois (si ce n'est pas le cas, installez le logiciel SST à partir du disque d'installation de Saitek puis branchez le câble USB de votre contrôleur dans un des ports USB libre de votre ordinateur).

Une fois votre contrôleur branché, vous êtes prêt à commencer la programmation et l'Éditeur De Profil' du SST (l'outil qui vous permet d'assigner des fonctions à votre contrôleur) apparaîtra automatiquement.

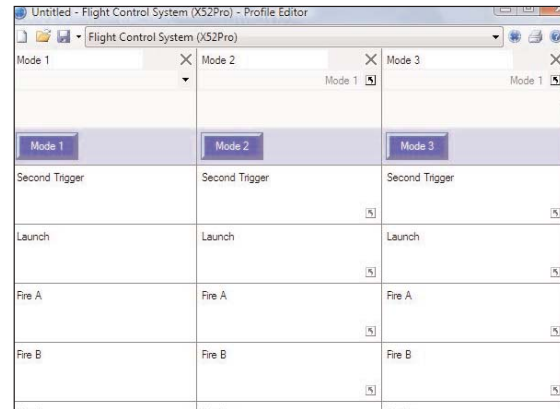
Après cela, une icône apparaîtra dans la barre des tâches près de l'horloge, à chaque fois que vous brancherez votre contrôleur. Elle est appelée 'Lanceur De Profil' et ressemble à ceci :

Faites un clique droit sur l'icône du contrôleur (elle peut ressembler à un joystick, un gamepad, un volant etc. en fonction du contrôleur que vous avez) et vous verrez apparaître le menu de l'image de droite :

Effacer Le Profil s'utilise dès que vous voulez complètement effacer un des profils de votre contrôleur. Effacer Démarrage efface un profil qui a été sélectionné comme profil de démarrage (voir ci-dessous pour plus d'informations)

L'Éditeur De Profil ouvrira l'écran représenté sur la page suivante. Veuillez noter que l'exemple utilisé concerne le contrôleur X-52 Pro mais que la procédure pour programmer tous les contrôleurs Saitek est exactement la même ; la seule différence est que chaque contrôleur Saitek possède son propre jeu de contrôles (boutons, gâchettes, croix directionnelle etc.) créé pour répondre à certaines fonctions spécifiques dans les jeux.

Le Panneau De Configuration vous permettra d'accéder aux écrans de test et de calibration de votre contrôleur.



**Trucs et astuces :** L'Éditeur De Profil' peut aussi être lancé en cliquant sur : 'Démarrer>Tous les programmes>Saitek SD6 Programming Software>Profile Editor'.

Si vous avez plus d'un contrôleur Saitek branché en même temps, vous aurez des icônes différentes pour chaque contrôleur. Quand vous maintenez votre curseur sur l'icône, un pop-up apparaît pour vous indiquer à quel contrôleur il fait référence.

[www.saitek.com](http://www.saitek.com) vous dirige vers notre site internet.



## Éditeur De Profil

### Commandes Simples ou Frappes

Tous les jeux assignent plusieurs commandes à différentes touches ou combinaisons de touches du clavier. En utilisant l'Éditeur De Profil', vous pouvez faire en sorte que les boutons de votre contrôleur fonctionnent comme une frappe sur les touches du clavier.

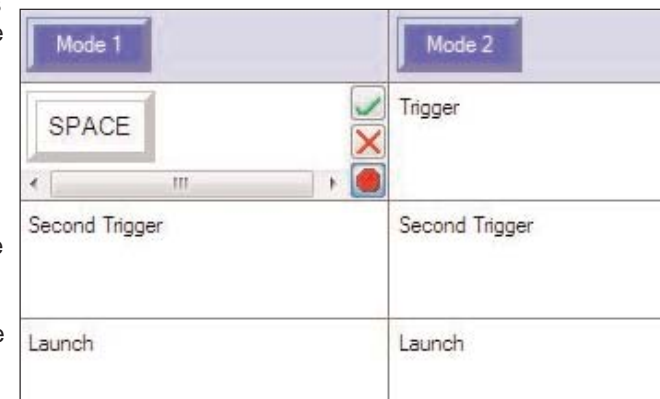
Programmation d'une commande du clavier sur un bouton ou un contrôle

Dans la colonne des boutons et contrôles cliquez sur l'espace à côté du nom du bouton que vous voulez programmer.

Dans l'exemple nous avons cliqué dans l'espace proche de la gâchette.

Votre curseur se met à clignoter, pour indiquer que vous pouvez rentrer une touche du clavier.

Imaginez par exemple, que vous vouliez programmer le contrôleur pour un jeu et que vous vouliez utiliser la gâchette pour déclencher le tir d'une arme. Dans le jeu, la touche qui commande cette action est la touche espace. Pressez donc la touche espace du clavier et elle apparaîtra dans la ligne sur l'écran comme sur l'écran ci-contre.



Une fois cela fait, cliquez simplement la case de validation verte à droite du curseur. Une fois que vous avez entré la touche du clavier et cliqué la case de validation verte, l'Éditeur vous demandera de nommer votre commande (votre écran devrait ressembler à ceci).

Mode 1	Mode 2
Untitled	Trigger = Untitled
SPACE	SPACE
Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch

Le logiciel nous indique maintenant que la gâchette, une fois pressée, déclenchera l'action associée à la barre espace du clavier. Cette commande a été nommée 'Feu'.

Si vous souhaitez renommer votre commande, placez le curseur de la souris sur le mot 'Feu' et cliquez le bouton gauche de la souris. Vous constaterez que le mot est maintenant surligné.

Vous pouvez dès-lors taper le nouveau nom que vous souhaitez donner à cette commande. Dans ce cas elle a été appelée 'Arme à Feu' mais vous pouvez lui donner le nom le plus approprié pour la commande que vous voulez créer.

Pressez la touche 'Enter/Return' après avoir tapé le nom de commande que vous avez choisi, et il sera mis à jour comme sur l'image de droite.

Vous venez de créer la première commande pour votre contrôleur.

Mode 1	Mode 2
Fire	Trigger = Fire
SPACE	SPACE
Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch

Mode 1	Mode 2
Trigger = Fire Weapon	Trigger = Fire Weapon
SPACE	SPACE
Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch

**Trucs et astuces :** Si vous avez fait une erreur ou si vous souhaitez effacer une frappe de touche que vous avez assignée, faites un clique droit sur la touche que vous voulez effacer et cliquez sur 'Effacer' dans le menu déroulant. Si vous souhaitez effacer toutes les touches de la ligne, cliquez sur 'Effacer Tout'.

## Molette de défilement de la souris et raccourcis claviers

De la même façon que pour les touches du clavier et le clique de la souris, vous pouvez aussi programmer une commande pour activer les fonctions de la molette de défilement de la souris ou les raccourcis clavier d'un clavier multimédia. Pour rajouter ce type de commande, cliquez sur une cellule pour entrer une touche, puis cliquez le bouton droit de la souris pour activer un menu déroulant (vous trouverez la molette de défilement et les options de raccourcis clavier dans le menu déroulant). Vous avez la possibilité de programmer le défilement vers le haut ou vers le bas de la molette de défilement ; si vous sélectionnez l'option 'Insérer raccourcis', une nouvelle fenêtre s'ouvre pour vous proposer une sélection de commandes de raccourcis clavier. Choisissez la commande que vous voulez assigner à ce bouton et cliquez OK.

## Touches multiples /

### Combinaison de touches

Vous n'êtes pas limité à une seule touche quand vous programmez une commande. Vous pouvez entrer autant de touches que vous le voulez dans une même commande, ou une combinaison de touches telle que 'Ctrl+F', par exemple. Le principe est le même que quand vous entrez une seule touche (pressez simplement les touches que vous voulez entrer dans la commande).

Dans l'exemple de droite nous avons entré la commande 'Ctrl F'. Si vous voulez être sûr que la pression des touches soit simultanée, faites un clique droit avec votre souris, cliquez sur l'option 'Définir durée' et réglez-la à 0.000 secondes.

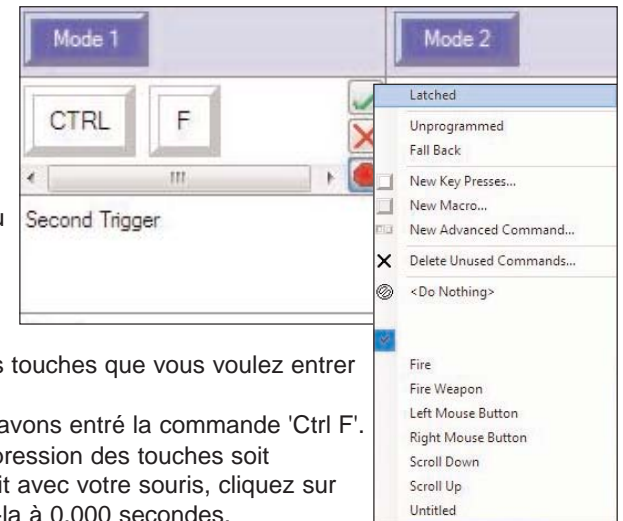
### Le menu de programmation contextuel

Avant toutes choses, il est important d'examiner ce menu déroulant. Il y a un certain nombre de choix possibles :

Latched : Cela permet au bouton de se comporter comme un 'interrupteur' si une commande a été assignée à ce bouton.

Si le bouton a été paramétré comme un bouton 'Shift' puis réglé comme 'Latched', il se comportera comme un verrouillage clavier. Vous le pressez une fois pour le verrouiller et en le pressant une seconde fois, vous le déverrouillez (voir ci-dessous pour plus d'informations).

**Trucs et astuces :** Assurez-vous que l'Éditeur enregistre exactement la séquence de touches que vous avez voulu paramétrer. Donc, si vous appuyez sur Ctrl puis que vous attendez 5 secondes avant d'appuyer sur F, ce sera la façon dont se déclenchera la commande quand vous l'utiliserez dans un jeu.



**Trucs et astuces :** Il est généralement déconseillé de programmer un bouton comme 'Latched' sauf si vous voulez une commande qui se répète en permanence jusqu'à ce que vous ne l'arrêtiez.

**Non Programmé :** Cela supprimera toutes les commandes programmées ; le bouton se comportera alors comme un bouton normal de contrôleur de jeu.

**Se Replier :** Par défaut, toute commande que vous programmez sur un bouton dans le mode de base ou dans un état donné sera automatiquement reconduite dans les autres modes ou états. Quand 'Se Replier' est coché, c'est le cas. Vous voudrez sans doute assigner différentes commandes à chaque bouton dans les différents modes. Pour ce faire, tapez une nouvelle touche ou une nouvelle séquence de touches dans la cellule du bouton comme indiqué ci-dessous.

Mode 1	Mode 2
Trigger = Fire Weapon CTRL F	Trigger = Throw grenade CTRL G
Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch

**Trucs et astuces :** un bouton peut être programmé avec un appui de touche individuel, 'Non Programmé', ou 'Se Replier' vers un appui touche d'un autre mode ou état. Par défaut, les autres modes ou états 'Se Replient' vers le mode 1. Cependant, vous pouvez les assigner pour revenir vers d'autres modes ou états comme expliqué ci-dessous.

**Nouvel Appui De Touche :** vous permet d'entrer des appuis de touches pour une nouvelle commande comme dans l'exemple ci-dessus.

**Nouvelle Macro** est l'option sur laquelle nous allons cliquer maintenant. Voir ci-dessous.

**Nouvelle Commande Avancée :** offre plus d'options telles que les fonctions de répétition qui seront traitées plus tard.

**Supprimer Les Commande Inutiles :** En programmant des séquences de touches pour les boutons, vous pouvez créer plus de commandes que vous n'en avez besoin. Quand vous êtes satisfait avec les commandes que vous avez entrées pour tous les boutons dans tous les modes ou états, si vous cliquez sur 'Supprimer Les Commandes Inutiles', le logiciel de programmation détectera et listera toutes les commandes inutilisées et vous donnera la possibilité de les supprimer. Notez cependant que vous ne pourrez supprimer que les commandes que vous avez créées.

**Trucs et astuces :** Les commandes que nous avons créées sont listées en dessous de l'élément du menu 'Supprimer Les Commandes Inutiles'. Nous pouvons tout aussi bien les réutiliser en programmant d'autres boutons ou choisir de les effacer individuellement ou toutes ensemble.

**Trucs et astuces :** vous avez besoin de deux types de commandes car une macro ne peut être interrompue sauf en appuyant sur une autre commande du contrôleur. Cependant, une simple séquence de touches, comme celle de l'exemple ci-dessus, peut être interrompue en libérant le bouton. Cela peut être important en fonction du jeu auquel vous jouez.

## Nouvelle Macro

Après avoir vu les touches du clavier de base, nous devons maintenant regarder un autre type de commande : la Macro. Une macro est une séquence de touches qui peut être exécutée en appuyant simplement sur un bouton. Vous devez penser que c'est exactement la même chose que la séquence de touches assignée à la gâchette dans l'exemple cité précédemment. Et bien ce n'est pas le cas.

Pour les frappes multiples dans l'exemple précédent, vous devez maintenir le bouton assigné enfoncé jusqu'à ce que toutes les commandes soient activées. Mais si la séquence de touches précédente avait été assignée en tant que macro, vous auriez juste à appuyer une fois le bouton assigné et les touches s'activeraient automatiquement.

Créer une macro est assez proche de créer une séquence de touches. Pour créer une macro, faites un clic droit sur la cellule du bouton auquel vous voulez assigner la macro et sélectionnez 'Nouvelle Macro' dans le menu déroulant. Vous verrez le curseur clignoter dans la cellule comme pour une commande basique.

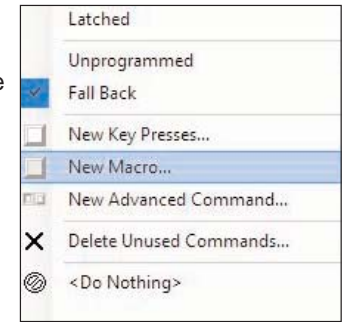
Entrez maintenant votre séquence de touches, exactement comme vous les entreriez dans le jeu en utilisant le clavier.

Vous constaterez que les touches sont ombrées pour indiquer qu'elles font partie d'une macro et pas d'une simple séquence de touches.

Cliquez la case de validation verte quand vous aurez terminé d'entrer la séquence choisie pour votre macro. Comme pour les touches, l'Éditeur vous invitera à entrer un nom pour votre commande. Quand vous aurez nommé votre macro, cliquez la touche 'Enter' sur votre clavier.

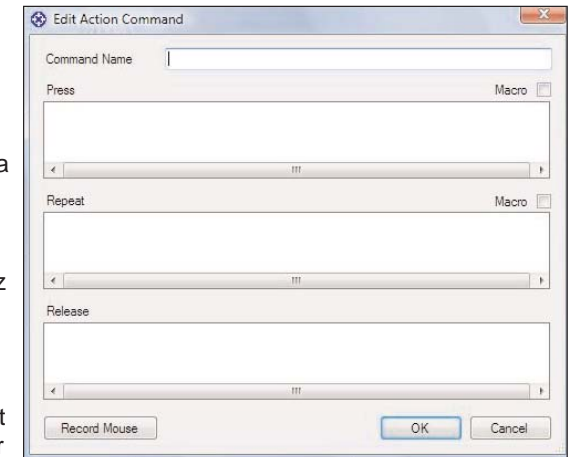
## Commandes Avancées

Dans le menu déroulant qui apparaît quand vous faites un clic droit sur



Mode 1
Trigger = Fire Weapon CTRL C
Second Trigger = Target macro CTRL F CTRL G
Launch

**Trucs et astuces :** Comme pour les séquences de touches basiques, le délai séparant les touches de la macro sera exactement le même que quand vous les avez entrées à moins que vous ne choisissiez de changer le timing de la séquence. Cela est expliqué ci-dessous.



la cellule d'un bouton, cliquez l'option 'Nouvelle Commande Avancée'. Cela ouvrira la fenêtre ci-contre.

Chaque fenêtre représente un état différent du bouton auquel vous allez assigner la 'Commande Avancée'. Chaque séquence de touches dans la rangée s'exécutera quand vous presserez le bouton auquel vous aurez assigné la commande.

Toutes les touches qui sont dans la rangée seront exécutées tant que maintiendrez enfoncé le bouton auquel elles sont assignées.

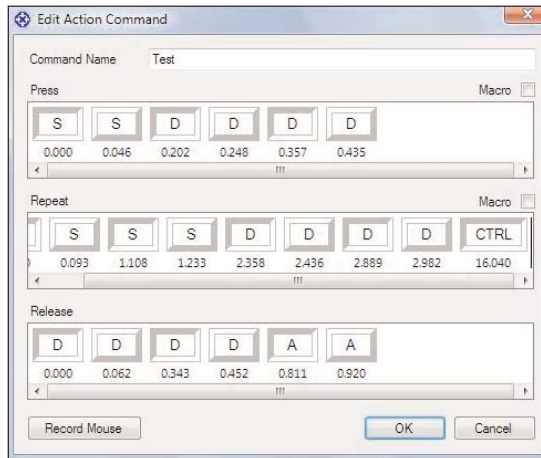
Toutes les touches dans la colonne de sortie s'exécuteront dès que vous appuierez sur le bouton auquel vous aurez assigné la 'Commande Avancée'. Cependant, la différence avec la rangée est que, par défaut, chaque séquence de touches fonctionnera comme une macro et s'exécutera automatiquement sans que vous ayez à maintenir une touche enfoncée.

A la différence des autres fenêtres de saisie de touches, quand vous les pressez, chaque touche place deux instances de la touche dans la fenêtre d'entrée de commande (comme dans l'exemple de droite).

C'est dû au fait que lorsque vous pressez une touche sur un clavier, cela produit deux signaux (un quand vous l'appuyez et un autre quand vous la relâchez). Dans l'exemple vous pouvez constater que la touche 'S' a été maintenue pendant 0.046 secondes et la touche 'D' pendant 0.046 secondes (0.248-0.202).

A la différence des autres représentations de séquence de touches, vous constaterez que chaque appui de touche a un chiffre en dessous qui représente le temps en secondes à partir de l'activation de la première touche de la séquence.

Par exemple, avec l'Éditeur Avancé vous pouvez régler une commande qui lance un missile quand vous appuyez sur un bouton. Cette commande doit ensuite repositionner la vue de caméra sur le missile puis, 4.5 secondes plus tard, basculer la caméra sur une vue de l'ennemi. Quand vous relâchez le bouton, cela pourrait produire l'effet de revenir à une vue caméra de votre cockpit. Évidemment c'est juste un exemple



**Trucs et astuces :** Vous pouvez facilement régler la séquence de touches pour qu'elle fonctionne comme une macro en cliquant la case 'Macro' en haut à droite de chaque colonne.

**Trucs et astuces :** Pour ajuster le timing d'une séquence de touches, faites un clic gauche sur la touche que vous voulez régler, puis cliquez droit et sélectionnez 'Définir Durée'. Entrez maintenant la durée précise après laquelle vous voulez que la touche soit activée. Notez que cette durée représente le temps écoulé depuis le déclenchement de la première touche de la séquence.

hypothétique mais il vous donne une idée des possibilités qui vous sont offertes avec l'Éditeur Avancé'.

Modes/Etats 'Shift'

La plupart des contrôleurs programmables Saitek ont des modes implémentés par défaut. Cette fonction vous permet de doubler le nombre de commandes que vous pouvez assigner à chaque bouton. Par exemple, de même que quand vous maintenez la touche 'Shift' enfoncé vous produirez le symbole '>' en pressant le symbole '<', vous pouvez assigner une seconde commande à chaque bouton de votre contrôleur.

Si votre contrôleur possède déjà plusieurs modes implémentés, ils seront représentés par autant de colonnes dans l'Éditeur de profils'.

Chaque colonne contient un nouveau jeu de commandes qui sont assignées aux boutons de votre contrôleur quand le mode concerné est activé. Dans l'exemple de droite vous pouvez constater que nous avons réglé la gâchette pour activer une arme à feu dans le Mode 1 et le train d'atterrissage dans le Mode 2.

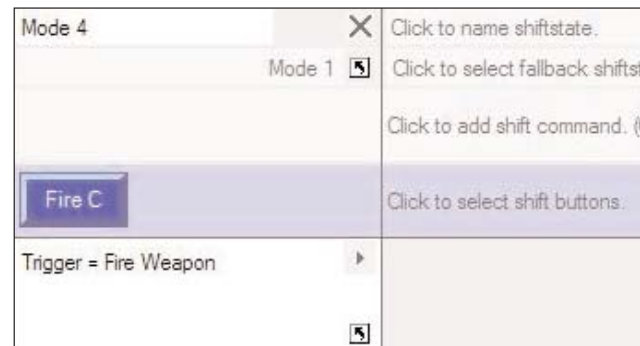
Chaque contrôleur a sa propre façon de passer d'un mode à l'autre, que ce soit via un bouton de changement de mode ou via un bouton réglé comme une touche 'Shift'.

Dans l'exemple ci-dessus, le premier mode (Mode 2) est initié en sélectionnant 'Mode 2' avec le bouton de sélection de mode.

Une des nouvelles fonctionnalités du Logiciel de Programmation Saitek est que vous pouvez créer des modes supplémentaires si vous le désirez. Pour ce faire, rendez-vous à la colonne de droite et cliquez sur 'Créer un Mode'. Il vous sera demandé

**Trucs et astuces :** Notez que si vos contrôleurs possèdent des 'Modes', ils seront traités comme des états 'shift' par l'Éditeur De Profil' (ex : X45, X52, X52 Pro, Pro Gamer Command Unit, Gamepads).

Mode 1	Mode 2
Trigger = Fire Weapon	Trigger = Landing Gear G
Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch



**Trucs et astuces :** Chaque bouton que vous sélectionnez pour fonctionner comme un bouton 'Shift' ne pourra plus être programmé avec d'autres commandes. Ceci pour éviter de générer des conflits entre les fonctions des boutons dans les différents modes.

d'entrer un nom pour ce nouveau mode. Dans l'exemple ci-dessus, nous l'avons nommé 'Mode 4'. Cela créera une nouvelle colonne pour les contrôles du Mode 4. Pour pouvoir utiliser ce mode nous avons besoin de déterminer quel bouton du contrôleur va l'activer. Faites une clique gauche sur la cellule située à gauche de 'Cliquez pour sélectionner le bouton Shift' (un menu déroulant apparaîtra avec tous les boutons de votre contrôleur). Sélectionnez simplement le bouton qui activera cet état 'Shift'. Dans l'exemple ci-dessous nous avons sélectionnés 'Feu C'.

Une autre nouvelle fonctionnalité est la possibilité de programmer un appui de touche qui sera exécuté quand vous passerez dans ce mode. Par exemple, dans certains programmes de simulation de vol, différents scénarios de combat (air-air, air-sol, etc.) sont activables en appuyant sur certaines touches du clavier. Vous pouvez dorénavant programmer ces scénarios pour les associer à un mode spécifique de votre contrôleur et aux fonctions spécifiques des boutons programmés pour ce mode. Pour programmer l'appui de touche, faites un clique gauche dans la cellule de la colonne de mode à gauche de l'option 'Cliquez pour ajouter une commande Shift'. Il vous sera demandé de nommer la commande. Entrez le nom de la commande, cliquez dans la cellule du dessous et entrez la touche. Cliquez maintenant la case à cocher verte.

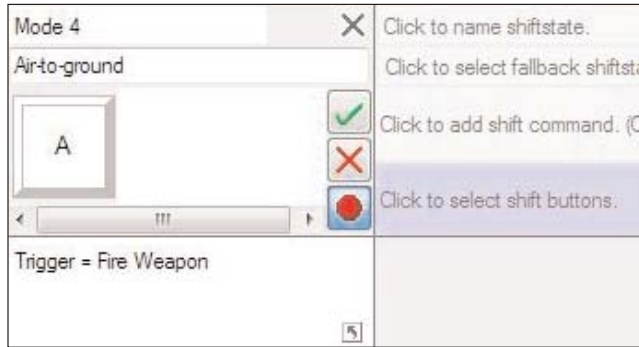
Vous devez maintenant sélectionner le mode de 'Se Replier'. Pour ce faire, sélectionnez la cellule sous le nom du mode et sélectionnez le mode dans le menu déroulant.

Vous pouvez aussi supprimer des modes (même le mode par défaut de votre contrôleur) en cliquant sur la croix à droite du nom du mode.

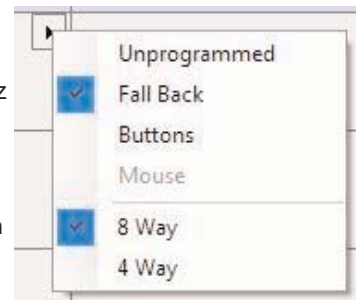
Enfin, vous pouvez changer le nom d'un mode. Cliquez simplement dans la cellule du nom en haut de la colonne puis entrez le nouveau nom.

### Programmation du Hat/Point de Vue

La plupart des contrôleurs supportés par le SST ont un bouton Hat ou un bouton de changement de Point De Vue (POV). Sur les joysticks et les pads, un bouton de



**Trucs et astuces :** Rappelez-vous que même si vous voulez changer la fonction de vos boutons en fonction des modes, vous pouvez vouloir que certains boutons exécutent la même action dans tous les modes. 'Se Replier' signifie que les commandes programmées dans un mode seront les mêmes par défaut dans un autre mode tant qu'aucune autre commande n'aura été spécifiée.



changement de Point De Vue est généralement utilisé pour voir à travers les différentes vues d'un cockpit dans un simulateur de vol ou un jeu de tir à la première personne, mais vous pouvez le paramétrer pour faire ce que vous voulez. Si vous décidez de ne pas le reprogrammer, le bouton de changement de POV fonctionnera comme un

ensemble de quatre boutons, en fonction de la direction ou vous l'aurez poussé. Mais cela peut être facilement modifié.

Pour débiter la programmation du POV placez simplement le pointeur de votre souris sur la cellule du POV que vous voulez programmer. Vous remarquerez qu'une flèche apparaît dans le coin supérieur droit de la cellule. Cliquez dessus et un menu déroulant apparaîtra.

Comme pour un bouton de commande, vous pouvez sélectionner 'Non Programmé' ou 'Se Replier'. Vous avez aussi la possibilité de régler votre POV pour qu'il se comporte comme un ensemble de boutons programmables (dont le nombre est choisi en sélectionnant 4-voies ou 8-voies), ou comme une souris.

Si vous sélectionnez 'Bandes' il vous sera présenté une cellule pour chaque direction possible pour le POV. Elles peuvent être programmées de la même façon qu'un bouton.

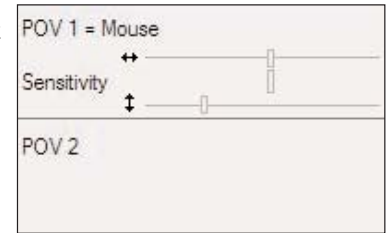
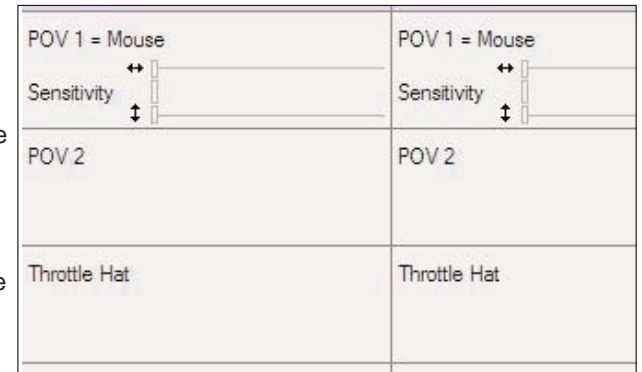
Si vous voulez que votre POV fonctionne comme une souris, vous obtiendrez une fenêtre d'option comme sur l'image de droite.

Avec cette fenêtre, vous pouvez régler la sensibilité des deux axes de la souris avec le curseur central ou régler indépendamment la sensibilité des deux axes avec les curseurs horizontaux et verticaux.

### Programmation des Axes (rotations, molettes etc.)

Les dernières choses qui peuvent être programmées sur votre contrôleur sont les Axes. Ils concernent tout ce qui possède une amplitude de mouvement sur votre contrôleur, comme une commande de gouverne ou une manette des gaz.

Vous pouvez programmer les axes sur votre contrôleur avec les commandes claviers comme pour les boutons ou les boutons hat. En règle générale, les axes principaux d'un contrôleur ne devraient pas être modifiés pour qu'ils fonctionnent réellement comme des axes, simplement parce que la plupart des jeux les détectent par défaut. Cependant, certains jeux ne supportent tout simplement aucun contrôleur (vous pouvez donc configurer le stick pour qu'il exécute des commandes du clavier par exemple) et programmer les axes vous permettra de faire fonctionner votre contrôleur dans le jeu alors que sans cela il ne le pourrait pas.



La première étape pour programmer un axe est de le régler en mode 'Bandes'. Dans l'Éditeur De Profil faites un clic droit sur l'axe approprié (ou un clic gauche sur la petite flèche à droite de la cellule) et choisissez 'Bandes' dans le menu déroulant.

Le curseur de votre souris changera de forme pour ressembler à une ligne horizontale traversée par une double flèche verticale. Note : ne cliquez sur rien d'autre pour l'instant ! Nous devons diviser l'axe en zone pour pouvoir assigner des commandes du clavier à ces zones. En suivant un exemple, nous allons créer un programme simple qui exécutera la touche 'A' en bougeant le bouton de rotation dans une direction et la touche 'B' quand on le tournera dans l'autre sens.

Nous devons tout d'abord créer des zones (pour cela on utilise la souris). La ligne horizontale traversée par une flèche indique que vous allez insérer un 'point de partage' à l'endroit où vous cliquerez dans la zone.

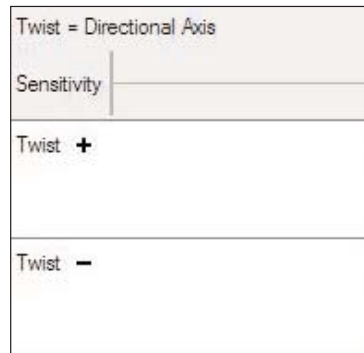
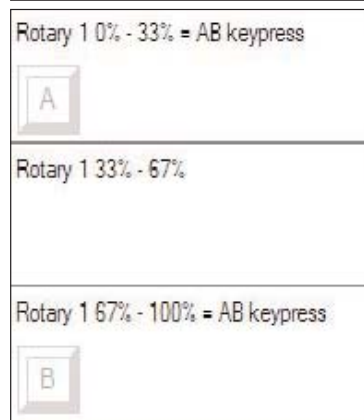
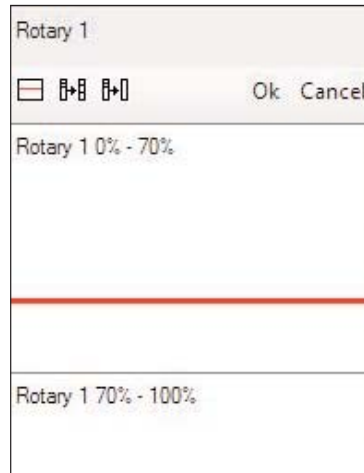
Dans l'image de droite nous avons créé un 'point de partage' à 70% de l'échelle de l'axe.

Vous pouvez donc créer une seconde séparation (point de partage) puis cliquez sur l'icône centrale qui sépare les axes de manière égale. Cliquez maintenant sur 'OK' pour fixer ces positions.

Une fois que vous avez cliqué sur 'OK', vous pouvez programmer des touches, des macros ou des commandes avancées dans chacune des zones comme vous le feriez pour n'importe quel bouton du contrôleur.

En réutilisant l'exemple 'A' et 'B' vu précédemment, nous obtenons l'exemple ci-contre.

Pourquoi n'avons-nous créé qu'une seule séparation de telle sorte que l'axe soit partagé en deux avec une commande dans chaque zone ? Simplement parce que nous avons besoin d'une position où l'axe est au repos sans qu'aucune commande du clavier ne soit déclenchée. Dans l'exemple ci-contre, aucune commande n'est assignée à la zone centrale. C'est parce que, quelque soit le contrôleur que vous avez, quelque soit l'axe que vous programmez, vous devez toujours avoir une bande au milieu de l'axe dans laquelle aucune commande n'est assignée (communément appelée 'deadzone'). Vous pouvez créer autant de séparations que vous le voulez, mais trop de séparations peut rendre l'axe compliqué à programmer.



## Axes Directionnels

Une des nouvelles fonctionnalités est la possibilité de programmer un axe pour qu'il exécute une commande différente en fonction de la direction dans laquelle il est activé. Pour ce faire, sélectionnez la cellule comme sur l'image ci-contre, et choisissez 'Axes

Directionnels'. Vous pouvez alors programmer des touches pour chaque direction dans lesquelles l'axe est bougé. Le curseur de sensibilité vous permet de changer la fréquence de répétition d'une commande en fonction de l'amplitude de l'axe.

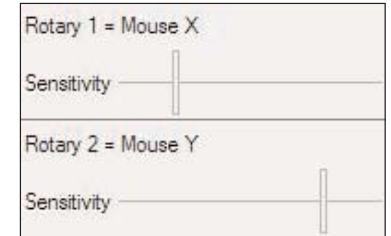
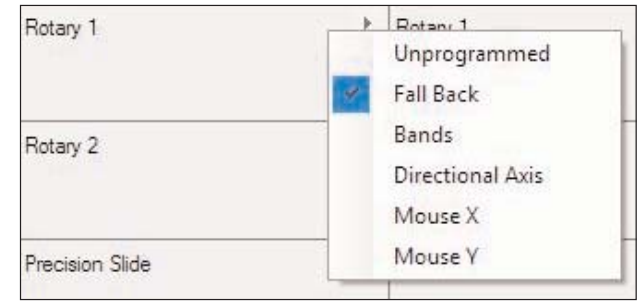
## Emulation de la souris

Vous pouvez aussi programmer un axe pour émuler les mouvements du curseur de la souris. Pour ce faire, faites un clic droit sur l'axe que vous avez choisi pour reproduire les mouvements de la souris et vous verrez le menu suivant :

Cliquez l'option 'Souris X' pour faire en sorte que cet axe contrôle les mouvements droite/gauche de la souris et l'option 'Souris Y' pour que cet axe contrôle les mouvements haut/bas. Une fois qu'une des options d'axe de la souris est sélectionnée vous verrez un curseur de sensibilité des mouvements de la souris ; plus le curseur est à gauche et plus les mouvements seront lents, plus il est poussé vers la droite et plus ils seront rapides.

## Sauvegarder un Profil

Quand vous avez terminé d'assigner toutes les commandes que vous vouliez, vous devez sauvegarder les profils pour pouvoir les réutiliser plus tard. Cliquez sur l'icône de sauvegarde en haut de l'Éditeur de Profil puis cliquez sur Sauvegarder. De la même façon que vous sauvegardez un document sur votre ordinateur, l'Éditeur de Profil vous demandera où vous voulez sauvegarder le profil et comment vous voulez l'appeler. Ne changez pas la localisation du profil (il doit être sauvegardé dans le répertoire qui est ouvert par défaut dans la fenêtre de sauvegarde ou dans un des sous-dossiers). Le nom du profil devrait de préférence être le même que celui du jeu pour lequel il a été conçu. Une fois que vous avez donné au profil le nom adéquat, cliquez sur 'Sauvegarder' pour enregistrer le profil.



**Trucs et astuces :** Certains contrôleurs tels que le X-52 et le X-52 Pro ont déjà des contrôles d'axes de souris. Comme nous avons utilisé le X-52 Pro pour notre exemple (pour programmer un autre axe pour fonctionner comme l'axe d'une souris) vous devez d'abord vous assurer que les axes 'Souris X' et 'Souris Y' de votre contrôleur ne sont pas programmés par défaut.

### **Activer un Profil**

Pour activer un profil, faites simplement un clique droit sur la petite icône du contrôleur près de l'horloge. Vous constaterez que le profil que vous avez sauvegardé est maintenant en haut du menu déroulant. Dans l'exemple ci-contre vous pouvez voir que nous avons nommé le profil 'Test'.

Cliquez sur votre profil et vous constaterez que la petite icône du contrôleur a maintenant un grand carré vert derrière elle pour indiquer qu'un profil a été chargé dans le contrôleur.

Si vous voulez enlever le profil de votre contrôleur, faites simplement un clique droit sur l'icône du contrôleur et cliquez ensuite sur 'Effacer Le Profil'. Le carré vert disparaîtra, indiquant que le contrôleur est maintenant vierge de toutes commandes.

Si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner un profil de votre choix pour l'assigner au contrôleur au démarrage de Windows. Pour ce faire, faites un clique droit sur la petite icône du contrôleur près de l'horloge pour activer le menu déroulant. Faites un clique droit sur le profil que vous voulez assigner et sélectionnez 'Etablir en tant que Profil de Démarrage'. Si jamais vous souhaitez supprimer ce profil comme profil de démarrage par défaut, sélectionnez 'Effacer Démarrage' dans le menu de l'Éditeur de Profil'.

### **Tester un Profil**

Une fois votre profil activé, vous pouvez le tester. Un bon moyen de faire cela est d'ouvrir Wordpad dans Windows (quand vous pressez les boutons de votre contrôleur, les touches du clavier que vous avez assignées apparaîtront dans Wordpad. Veuillez noter que cela ne fonctionnera qu'avec les touches de bases que vous pourriez taper dans un logiciel de traitement de texte (ex : lettres, nombres et signes de ponctuations). Les touches de fonctions (F1, F2 etc.), shift, alt et ctrl ne seront pas affichées non plus dans un logiciel de traitement de texte.

### **Imprimer un Profil**

Une fois que tout est programmé dans votre contrôleur, il est possible que vous ayez oublié quelles commandes vous avez assignées à chaque bouton, surtout si vous avez utilisé les modes 'Shift'. Pour vous aider à vous rappeler, nous avons inclus une aide à l'impression dans le logiciel SST qui permet d'imprimer des pages montrant les boutons/hats/axes du contrôleur et quelles commandes leurs sont assignées. Notez cependant que ce ne sera vraiment utile que si vous avez nommées vos commandes comme nous l'avons décrit dans la section 'Programmation d'une commande du clavier sur un bouton ou un contrôle' de ce guide.

Pour imprimer votre profil, ouvrez-le dans l'Éditeur de Profil' et cliquez sur l'icône de l'imprimante en haut à droite de votre écran.

**Saitek<sup>™</sup>**

**SST Programming Software**

**[www.saitek.com](http://www.saitek.com)**

**01/06/07**