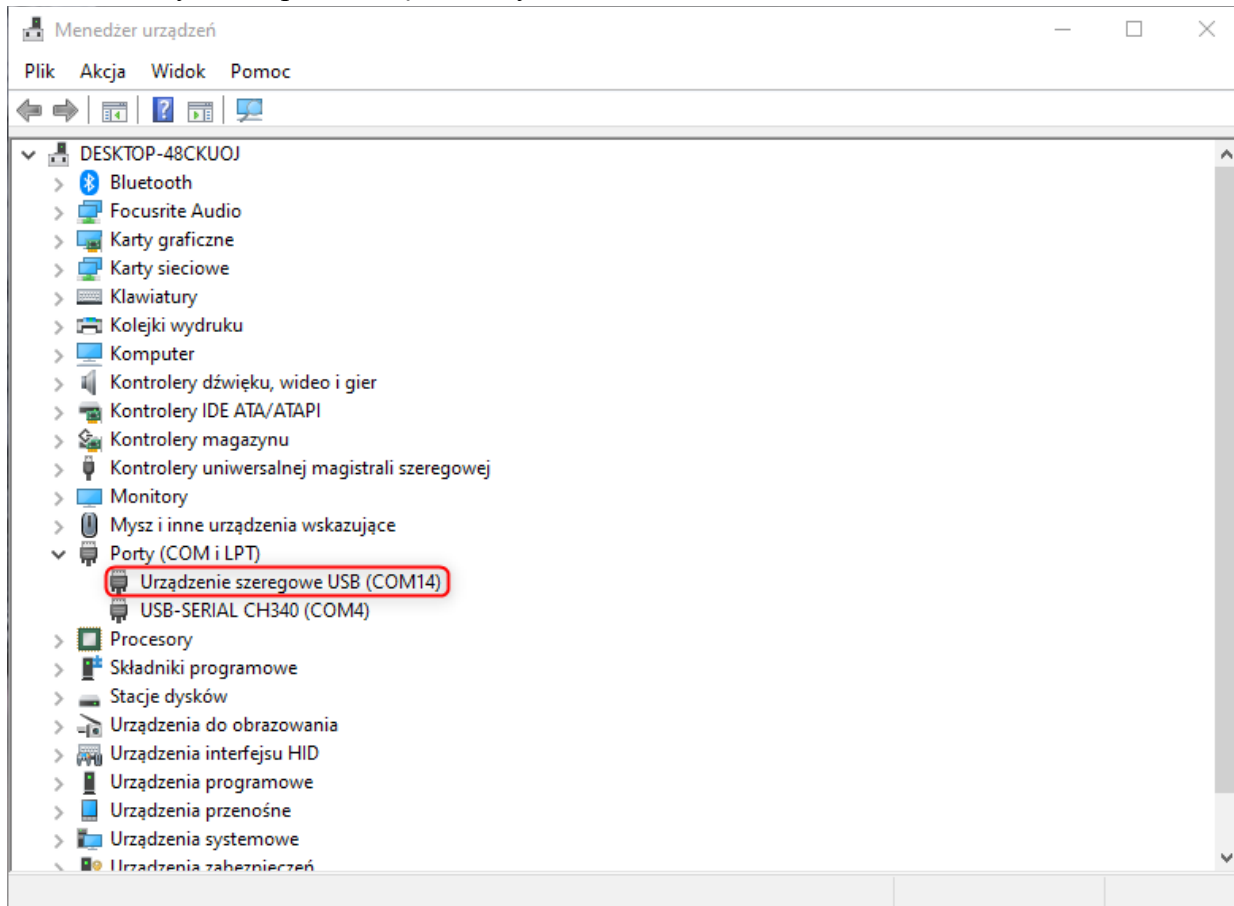


Instrukcja instalacji i konfiguracji ShakeIt Pedals

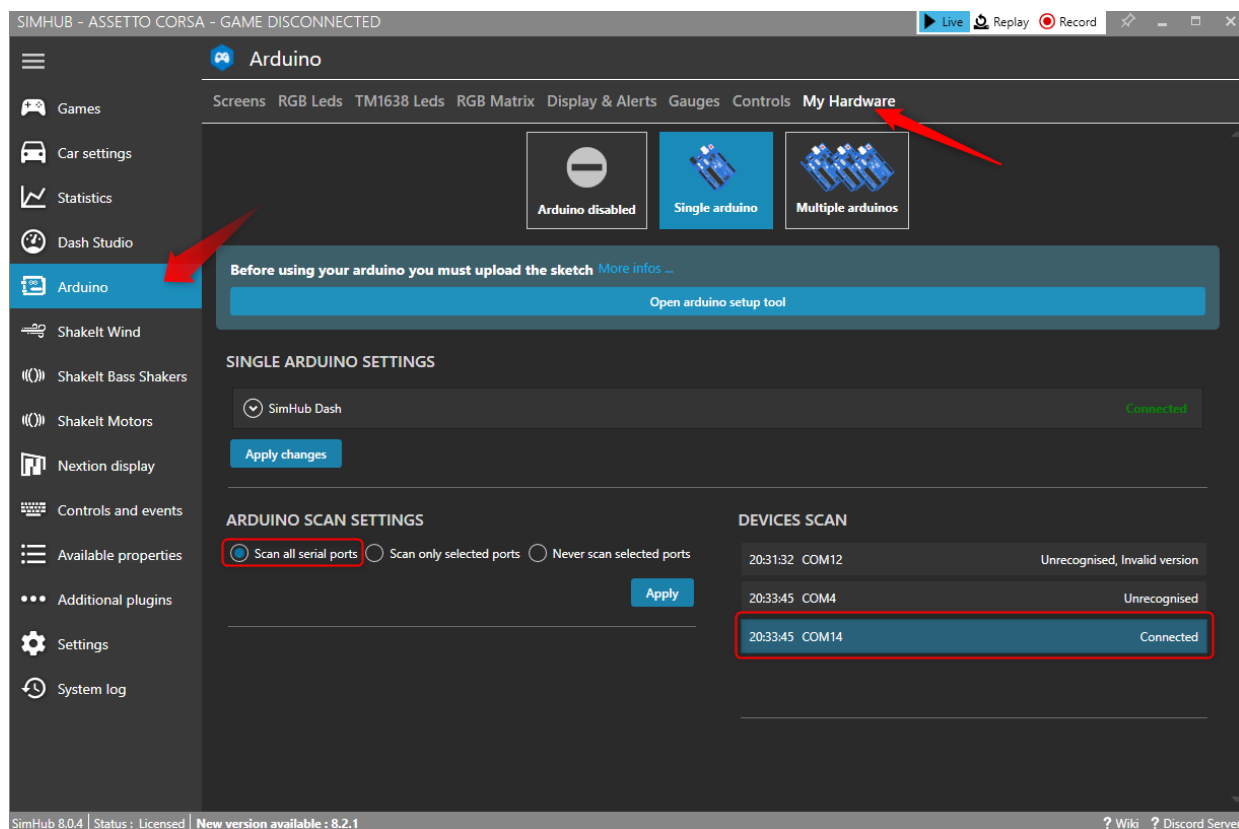
1. Zainstaluj sterownik Arduino
2. Podłącz BOXa przewodem USB w Menedżerze Urządzeń – Porty (COM i LPT) powinienś zobaczyć jako Arduino xxx (COMyy)
gdzie xxx to nazwa użytego arduino (np. ATmega32U4 albo Leonardo) a yy to numer portu, w każdym komputerze będzie inny – u mnie COM 14.



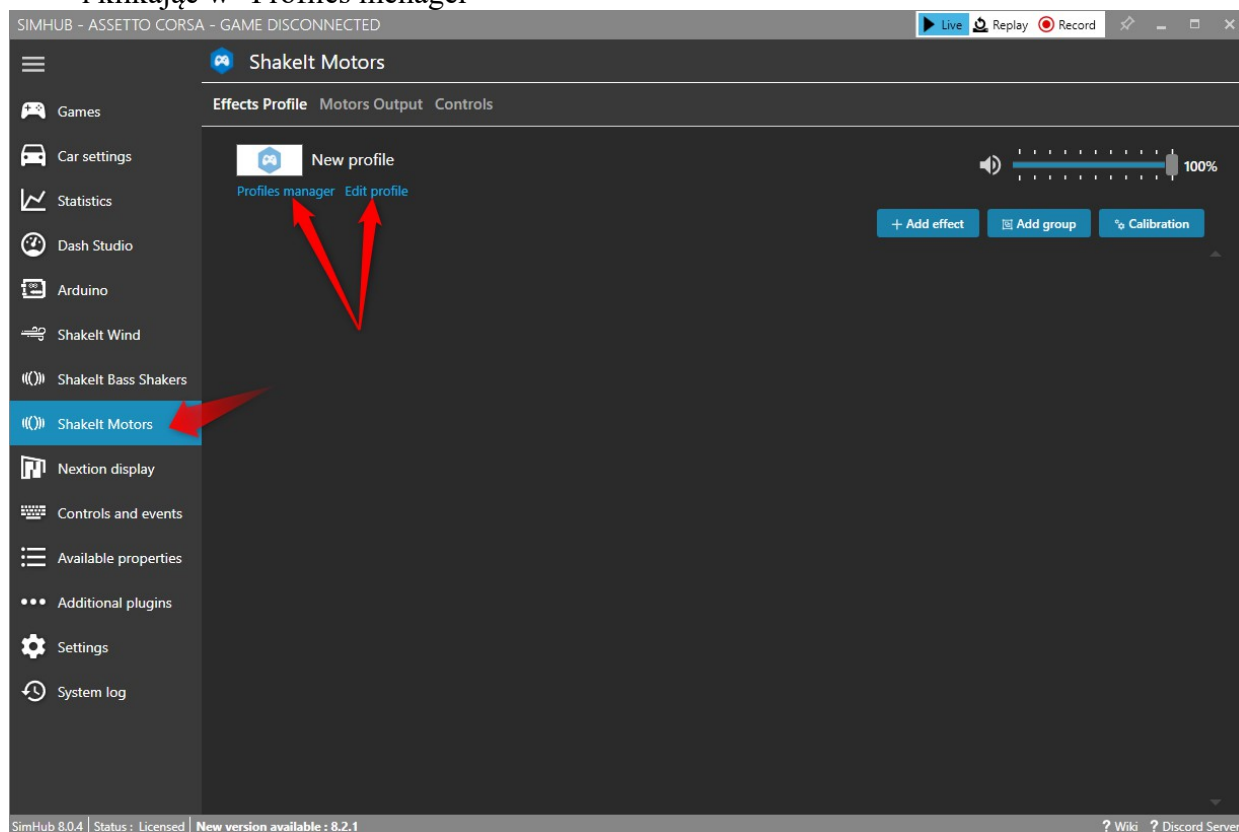
3. Zainstaluj oprogramowanie SimHub www.simhubdash.com
4. Podłącz zasilacz do BOXa oraz silniczki A i B.
Pamiętaj by podłączyć pod właściwe gniazda! Są opisane na obudowie.

5. Uruchom SimHuba i przejdź po lewej do Arduino i po prawej na górze zakładki My Hardware

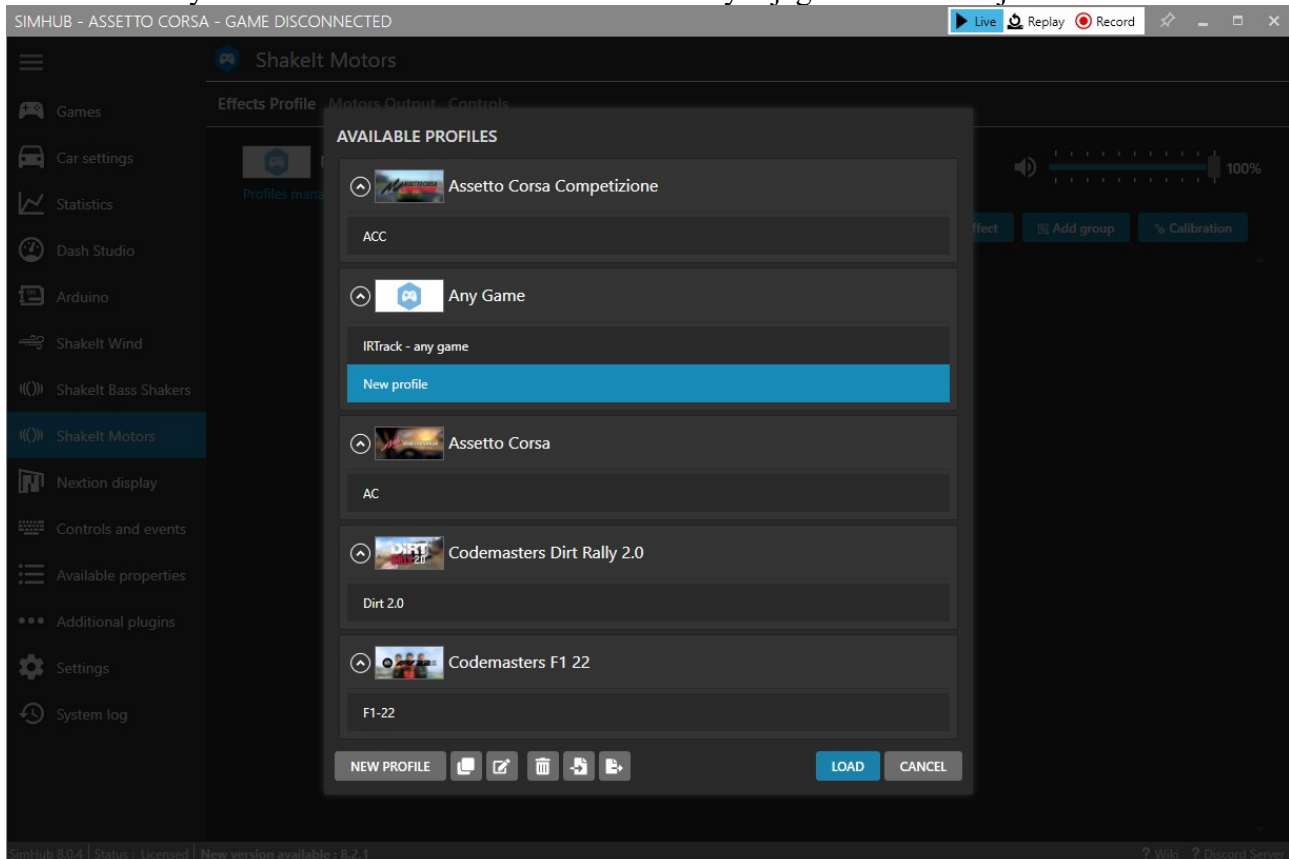
Jeśli wszystko jest poprawnie, zobaczysz po prawej listę urządzeń podłączonych po portach COM oraz przy właściwym urządzeniu informację "Connected"



6. Następnie po lewej przejdź do ShaeIt Motors i klikając w "Profiles menager"



w nowym oknie AVILABLE PROFILES na samym jego dole od lewej:



- NEW PROFILE - stwórz nowy profil,
 - Clone profile – zduplikuj wybrany profil,
 - Edit profile – edytuj wybrany profil
 - Delete profile – usuń wybrany profil
 - Import profile – importuj profil z pliku (pobrany z naszej strony)
 - Export profile – eksportuj profil do pliku
 - LOAD – załaduj wybrany profil
7. Tworząc samodzielnie własny profil do wybranej gry w oknie PROFILE PROPERTIES z listy obsługiwanych należy nadać mu dowolną nazwę w "Profil name" a z listy "Game" wybrać odpowiednią grę.

PROFILE PROPERTIES

Profile Name

Game

Profile content

- ☐ Store global gain in profile
- ☒ Unmute all muted effects after a simhub restart
- ☐ Include output settings in this profile (use common settings otherwise)

Autocalibration behaviour (slip, suspensions for compatible games)

Automatic calibration will learn your driving style, track and cars to smooth out the experience. You can choose here how much the autocalibration will affect the compatible effects.

Predefined calibration Automatic calibration

Description

SIMHUB - ASSETTO CORSA - GAME DISCONNECTED

Shakelt Motors

Effects Profile Motors Output Controls

AC

Profiles manager Edit profile

ABS ACTIVE Provides feedback when...

ACCELERATION G Provides longitudinal...

CUSTOM EFFECTS Provides ability to m...

DECELERATION G Provide deceleration...

GEAR GRINDING Provides feedback for...

GEAR SHIFT Provides a pulse effect...

JUMP LANDING Provides localized f...

LATERAL G-FORCE Provide lateral accel...

MISSED GEAR Provides feedback for...

ROAD IMPACTS

PROFILE PROPERTIES

Profile Name

Game

Any game

American Truck Simulator

Assetto Corsa

Assetto Corsa Competizione

Automobilista

Automobilista 2

BeamNG Drive

BMW M3 Challenge

Codemasters Dirt 2

Codemasters Dirt 3

Codemasters Dirt 4

Codemasters Dirt Rally

Codemasters Dirt Rally 2.0

Codemasters Dirt Showdown

Codemasters F1 2012

Codemasters F1 2013

Codemasters F1 2014

Codemasters F1 2015

Codemasters F1 2016

Codemasters F1 2017

Codemasters F1 2018

Codemasters F1 2019

+ Add effect

+ Add group

% Calibration

100%

100%

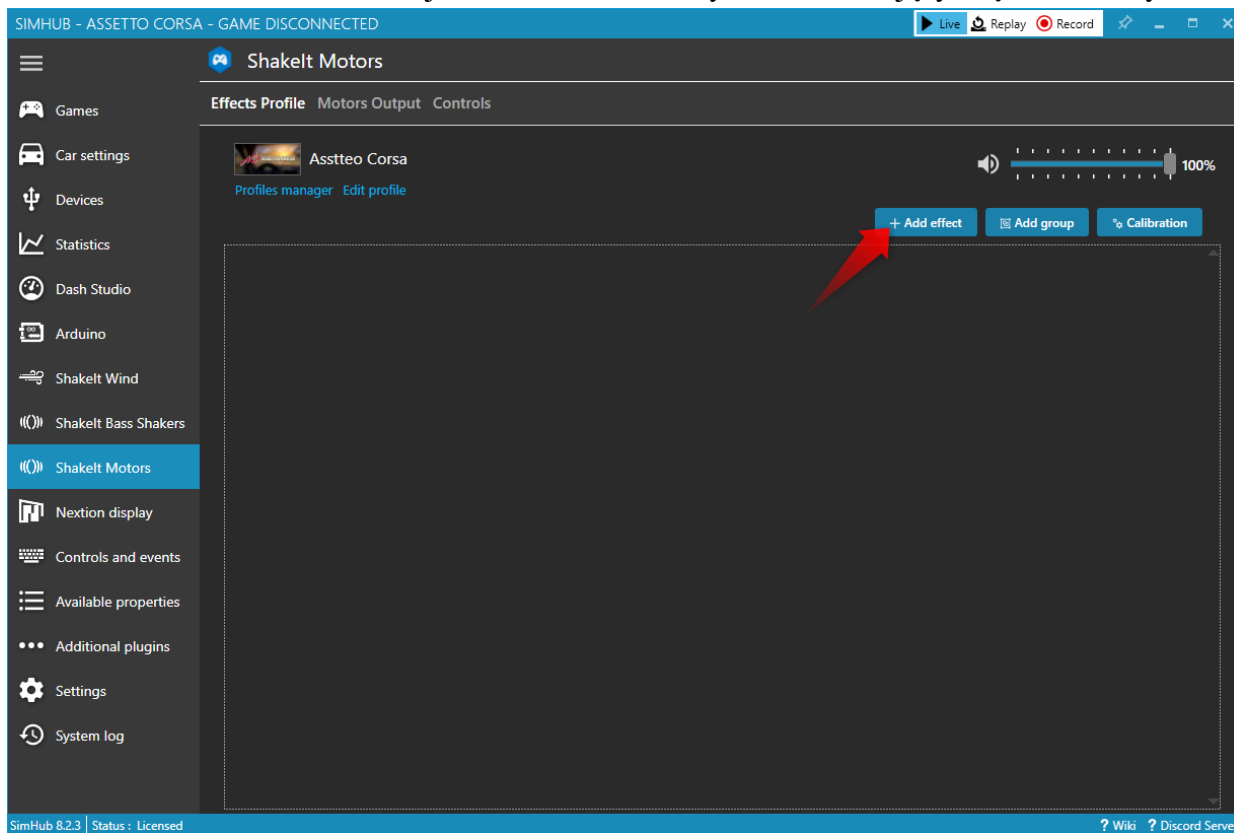
100%

SimHub 8.0.4 | Status : Licensed | New version available : 8.2.1

? Wiki ? Discord Server

Dla każdej gry możesz zrobić sobie kilka różnych profili i łatwo się między nimi przełączać.

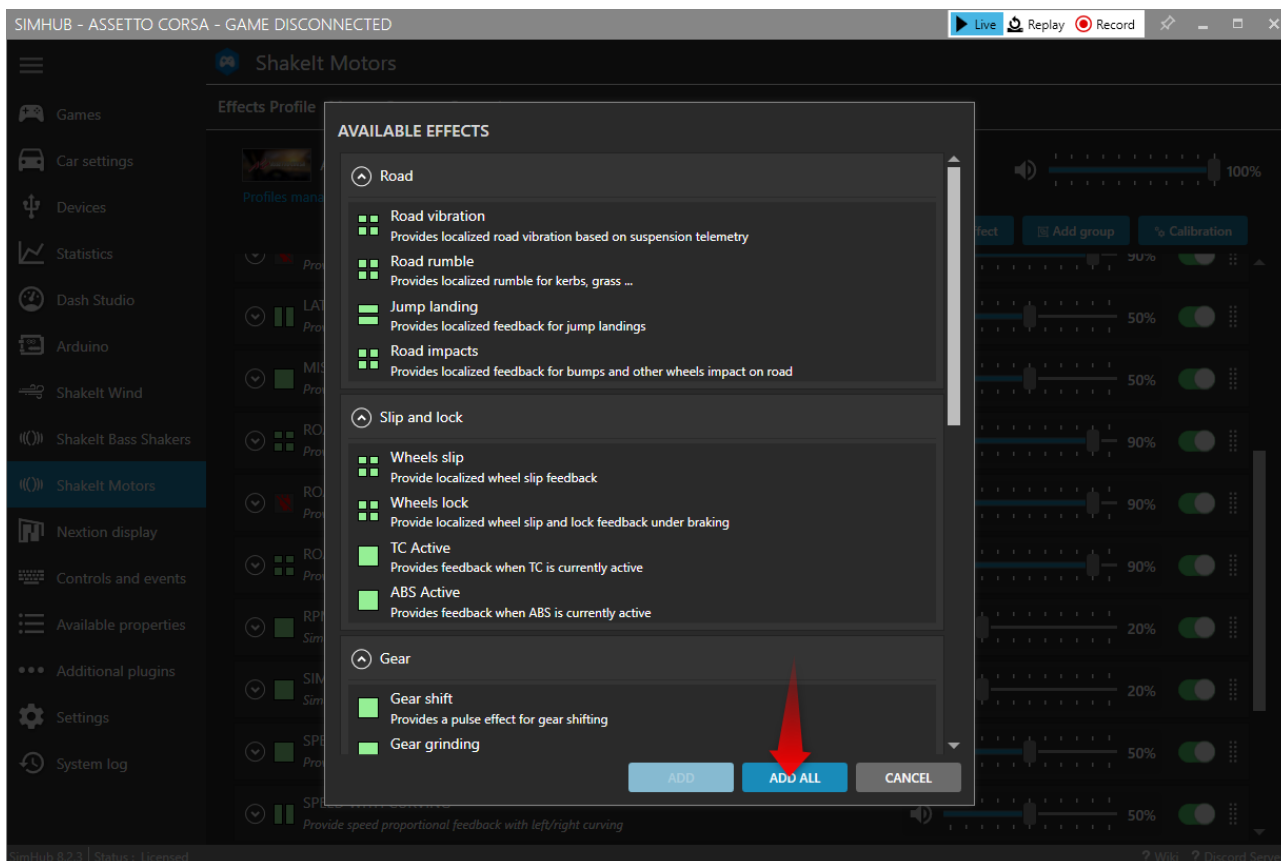
8. Dodawanie efektów - kliknij w "+ Add effect" i wybierz interesujący Cię efekt z listy



AVAILABLE EFFECTS, która jest podzielona na następujące grupy:

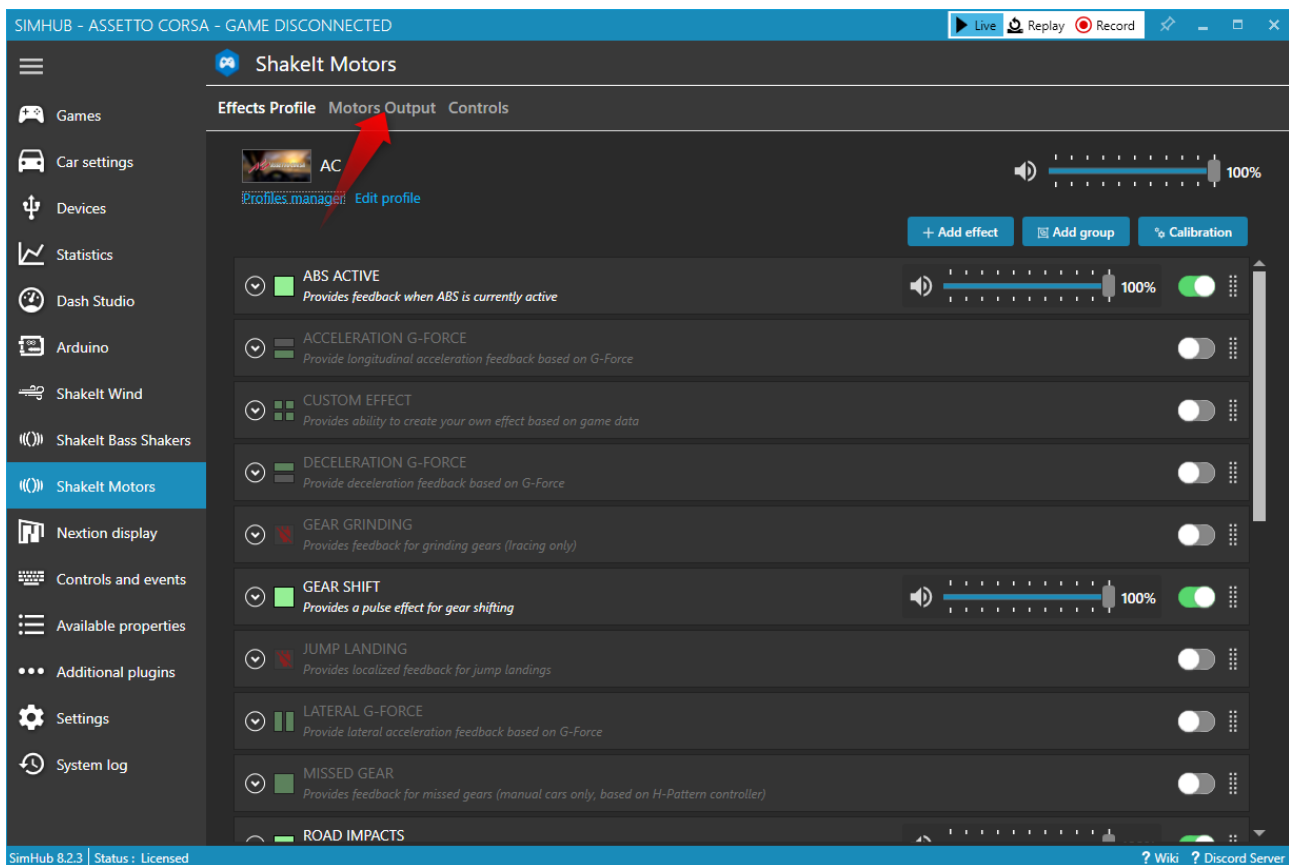
- **Road – droga**
- **Slip and lock – poślizg i blokada**
- **Gear – biegi**
- G-Forces – przeciążenia
- Speed/Wing
- **Special – specjalne**
- Custom – dodatkowe

Możesz kliknąć ADD ALL aby dodać wszystkie dostępne w tej grze.

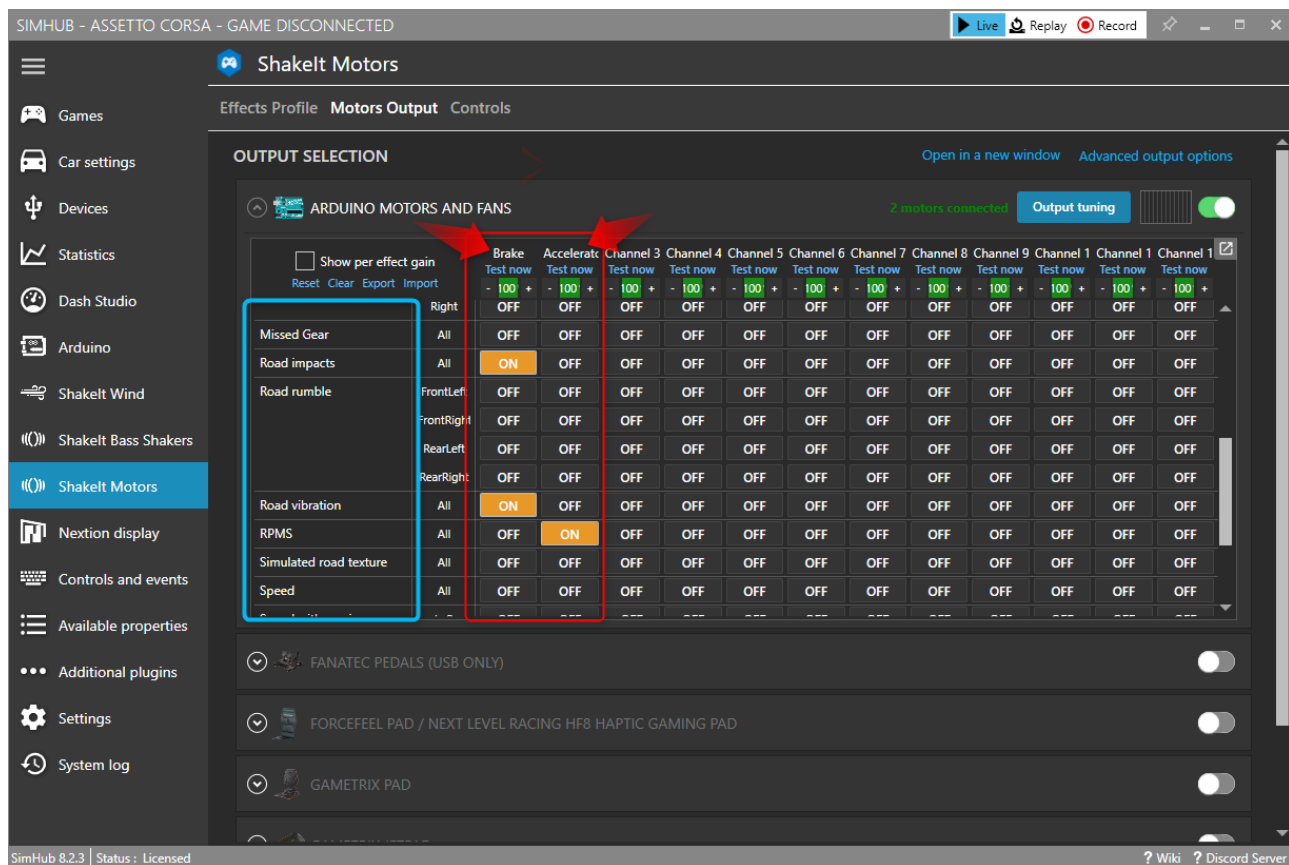


UWAGA! W zależności od gry, mogą być możliwe do wyboru różne efekty jak np. ABS (jest to uwarunkowane każdorazowo od twórców gry, jakie dają możliwości pobrania danych telemetrycznych z pojazdu). Nie zalecamy również przypisywania w późniejszym etapie wszystkich efektów "jak leci". Polecamy dla najlepszego czucia przede wszystkim skupić się na efektach hamowania dla B i obrotów dla A.

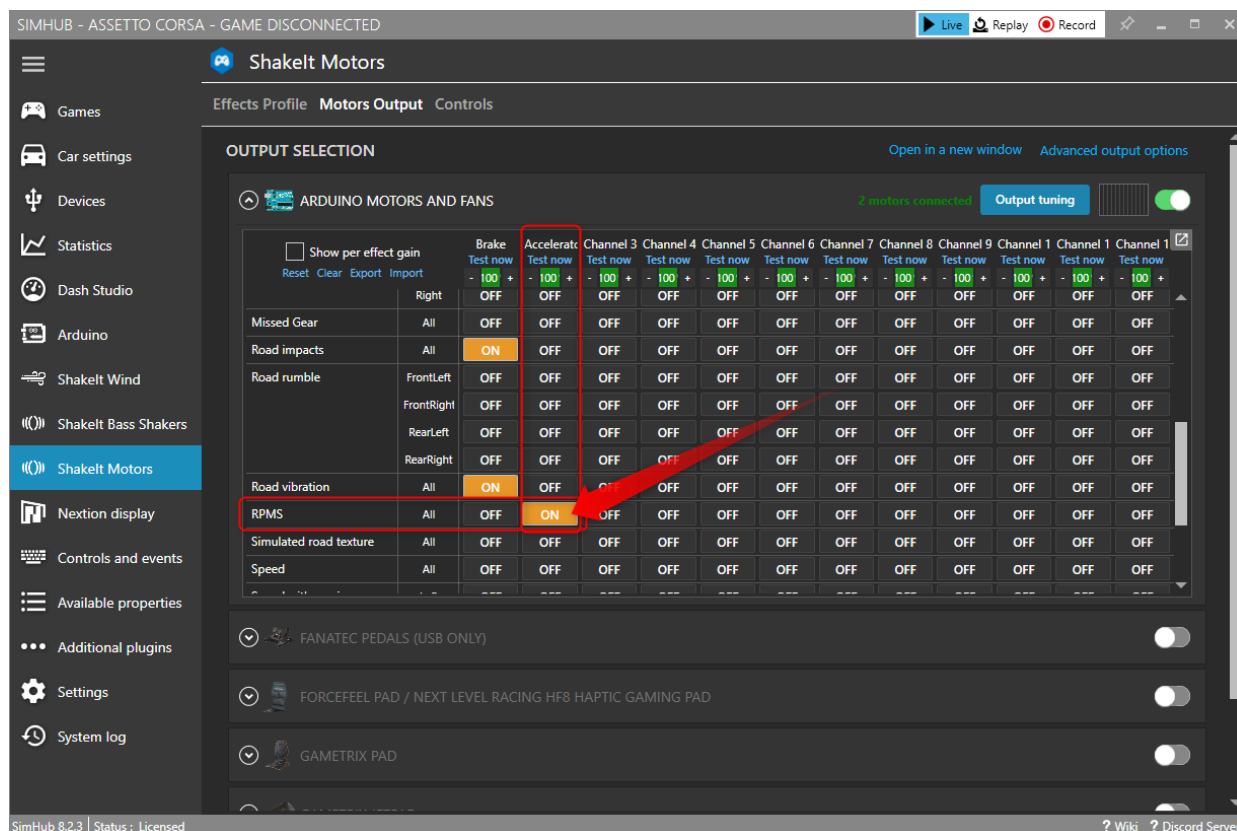
9. Aby przypisać konkretny efekt dla danego silnika A lub B, należy przejść do zakładki (na górze) Motors Output. Interesują nas jedynie dwa pierwsze kanały Channel 1 i Channel 2 (możesz kliknąć i wpisać własną nazwę dla Channel 1 czyli silnika B proponujemy Brake – hamowanie a dla Channel 2 czyli silnika A Acc lub Acceleration czyli przyspieszenie.) Foto 10 – zaznaczone na czerwono.



10. Po lewej stronie znajdują się dodane wcześniej przez nas efekty – które teraz możemy przypisać już do konkretnego silnika – zaznaczone na niebiesko.



11. Efekt zwiększania obrotów silnika RPMS dla silnika A przypisz klikając na wysokości RPMS dla Channel 2 (Acc/Acceleration) ON



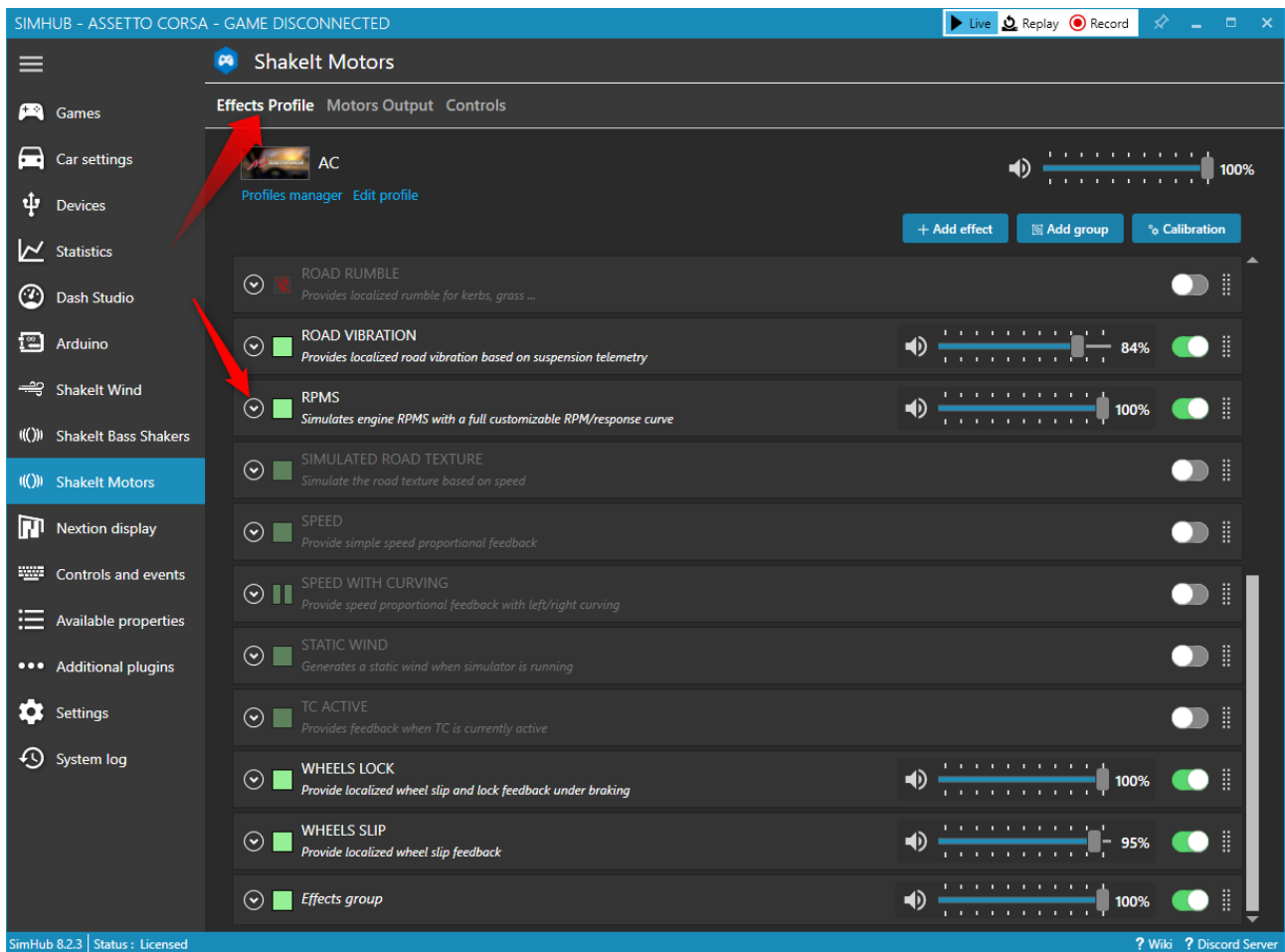
12. Dla Channel 1 czyli Brake – hamowanie (i silnika B), możemy przypisać więcej efektów z uwagi, że jest to większy silnik a efekty w większości przypadków nie będą się na siebie nakładały (w przypadku obrotów, są one odczuwalne niemal cały czas). Dlatego proponuję w zależności od tytułu, przypisać następujące efekty:

- ABS Active – aktywacja ABS (nie we wszystkich tytułach!)
- Gear shift – genialne uczucie zmiany biegów (to też można sobie przypisać równocześnie dla channel 2 – silnika A dla wzmocnienia odczucia),
- Road impacts/ Simulated road texture – uderzenia i nierówności drogi – tutaj proponuję zachować umiar!
- TC Active – aktywacja kontroli trakcji (nie we wszystkich tytułach!)
- Wheels lock – zablokowanie kół
- Wheels slip – poślizg kół

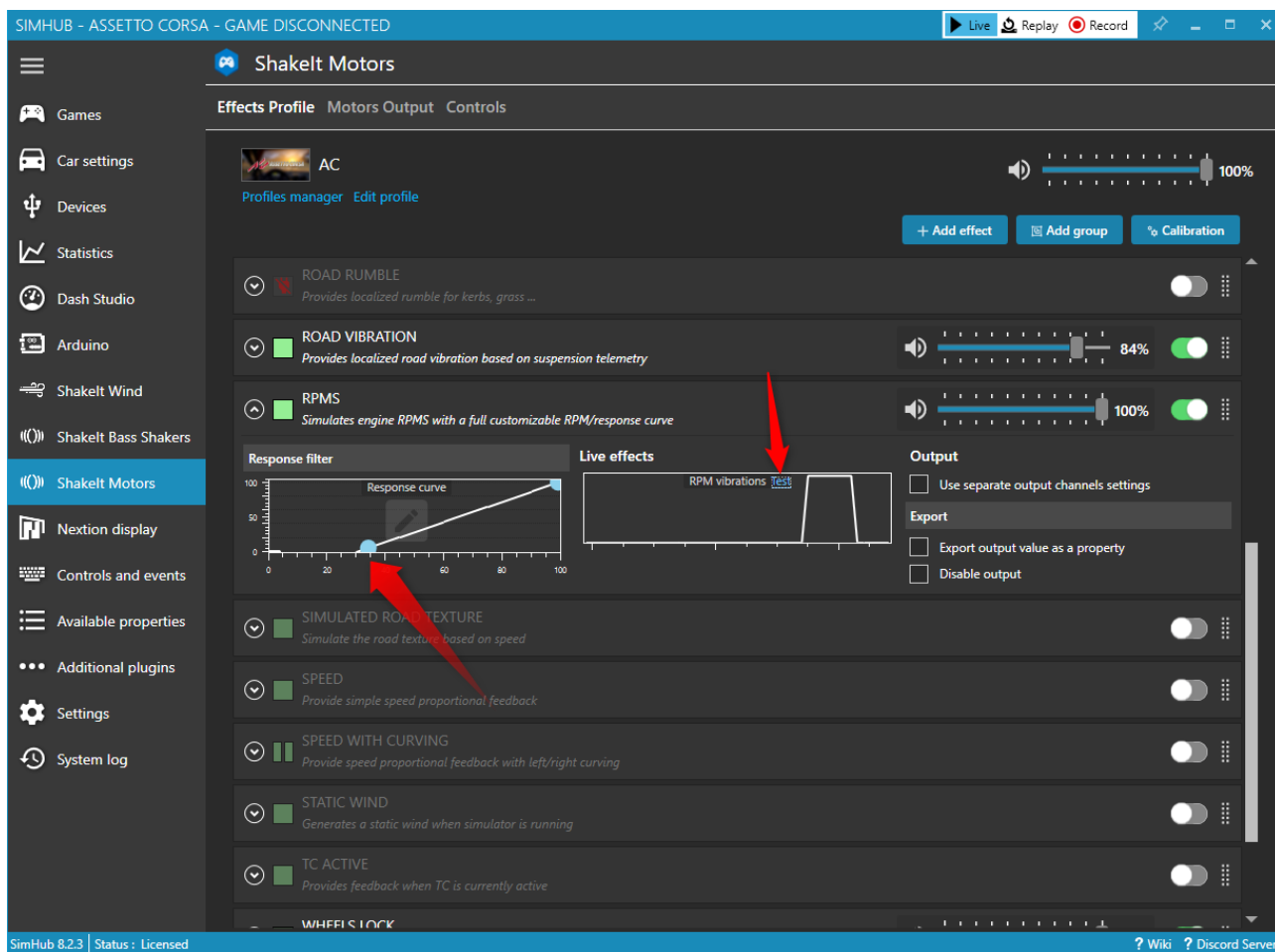
Oczywiście w zależności od tytułu i preferencji, polecam porobić sobie testy z pojedynczym lub maksymalnie dwoma włączonymi efektami.

Na liście Effects Profile nie dostępne dla danej gry efekty będą wyszarzone.

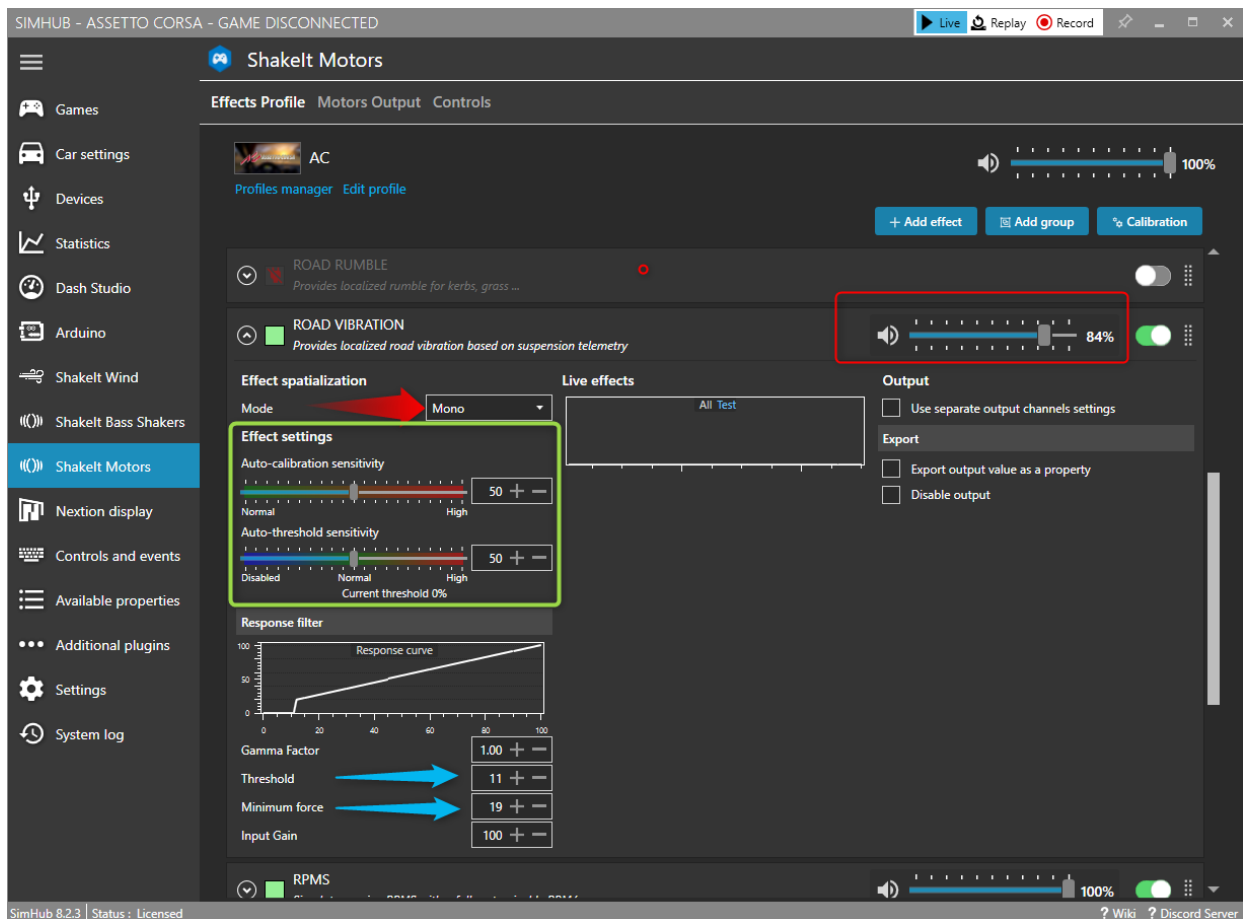
13. Przypisanie danego efektu to zaledwie początek możliwości konfiguracji doznań i feedbacku który może dać nam urządzenie. Aby skonfigurować zaawansowane jego możliwości należy wrócić teraz do edycji profilu – na górze zakładka Effects Profile
Możliwości konfiguracji omówimy na podstawie obu silników i dwóch różnych efektach:



14. Silnik A – RPMS – kliknij na liście po lewej stronie w "dziubek w kółeczku" aby rozwinąć ustawienia. Ustawienie przedstawione na screenie pozwala czuć obroty dopiero od odpowiedniego poziomu (UWAGA! Do każdej gry możesz zrobić kilka profili – jeśli jeździsz różnymi samochodami, prawdopodobnie, będziesz musiał stworzyć duplikaty profili i je przededytować, dostosowując efekty do pojazdu i własnych preferencji). Klikając w Test pod Live Effects możemy przetestować ustawienie bez uruchamiania gry.



15. Silnik B – Brake – kliknij na liście np. Road vibrations – jak widzisz, usatwienia się nieco różnią od tych dostępnych dla RPMS!



Polecam w Mode ustawić Mono (ponieważ mamy 1 silnik dla wszystkich kół). Główne ustawienia tutaj to % maksymalnej mocy dla silnika – na screenie jest to 84% (aby były odczuwalne, ale nie mocniejsze od ważniejszych – blokady kół).

Następnie Effects settings – tutaj możemy skalibrować czułość i wzmocnienie efektu (nie ruszałem, zostawiłem domyślnie).

Response filter – zmieniając:

- Threshold (przesuwa wykres w prawo lub w lewo) ustawiłem zadowalające mnie wzmocnienie efektu, tak, aby dopiero od jakiegoś wyższego poziomu nierówności/wibracji drogi – były one przenoszone na silnik B i odczuwalne (polecam zawsze przesunąć nieco w prawo).
- Minimum force (przesuwa wykres w górę lub w dół) – ustawiając próg rozpoczęcia działania z określoną siłą – mniejszą lub większą (polecam zawsze podnieść nieco próg).
- Input Gain – maksymalna siła działania efektu – polecam zostawić na 100.

16. Gratuluję! Z tą wiedzą jesteś w stanie już stworzyć własny profil do każdej gry, przypisać dowolne efekty do silników oraz skonfigurować ich działanie! Teraz możesz już uruchomić grę i cieszyć się niespotykanymi do tej pory odczuciami.

Pobieranie sterowników: <https://www.irtrack.pl/download/arduino1-8-19/>

Alternatywne: <https://www.simhubdash.com/devices-driver-installation/>

Pobieranie oprogramowania: <https://www.irtrack.pl/download/simhub-v8-2-3/>

Bezpośrednio od producenta: <https://www.simhubdash.com/download-2/>

Pełna dokumentacja SimHuba <https://github.com/SHWotever/SimHub/wiki>