

EAGLE EYE

CONVERTER

VERSION 3.0

配置参照

感谢你购买 Penguin United 出品的 Eagle Eye Converter。请参考这些说明确保 Eagle Eye 设备能够正确转换键盘和鼠标作为 PS3 控制器来使用。



No. 215PUPP

访问我们的网站

www.penguinunited.com



键映射说明

请参考演示视频 CD 中的 EagleEdit 说明视频

要激活 Eagle Eye Converter, 你需要从映射 PS3 按钮到键盘和鼠标按钮开始。

注意：在正确映射按钮到键盘和鼠标之前 Eagle Eye 将无法正常工作。

Eagle Eye Eagle Edit 3.0 在安有 Windows XP, Vista, 或 7 32 或 64 bit 操作系统的电脑和笔记本上都能很好的运行。

- 1 把转换器设备插入到电脑的 USB 接口上, 检测到的将是一个空白项目。确保 Eagle Eye 底部的开关切换到“play”。如果是处在“program”位置上, 将检测为不明确的设备而无法工作。
确保插到电脑上时没有任何设备插在 Eagle Eye 上。
- 2 把 CD-Rom 插入 CD-Rom 驱动器。
- 3 我们建议复制 Penguin United 图标程序保存到电脑上的一个目录里面, 双击 Penguin United 图标运行 Eagle_Edit_3.0 键映射程序。

注意：如果在固件更新过程中切换到了其它程序, 进度栏将停止显示更新, 看上去更新似乎停止了响应, 但实际上更新依然在运行。

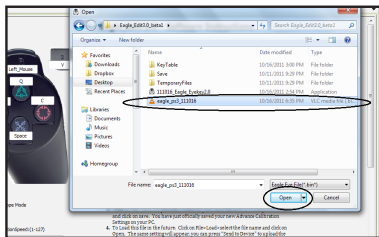
警告：在更新过程中不要拔掉 Eagle Eye 或关闭 Eagle Edit, 即使进度栏已停止了移动, 如果这样将导致 Eagle Eye 损坏而无法修复。

不兼容大多数无线键盘和鼠标设备。不兼容具有自己特定驱动程序的游戏键盘。

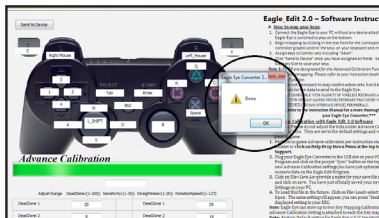
仅使用 USB HID (人机接口设备) 外围设备。

Penguin United™ 是 Yao Interactive Inc 的注册商标。PS3 是索尼电脑娱乐公司的注册商标。此产品并非索尼电脑娱乐公司所出品、赞助、授权或发布。

- 4 在电脑上找到需要的 .bin 文件(前面已保存在 Eagle Edit 3.0 文件夹中), 选择需要的 .bin 文件并点击打开。



- 5 在 Eagle Edit 3.0 的控制器图像底部你会看到一个绿色的状态栏来显示更新的状态。更新完成后将弹出“完成”提示窗口, 表明已成功更新 Eagle Eye 固件。



- 4 通过点击与控制器按钮紧挨着的文本段开始进行映射。

- 5 按下键盘或鼠标上想要指派键的键。

- 6 重复步骤 4 和 5 来完成“方向盘”、“左摇杆”、“按钮”和“开启狙击模式”诸如此类的设定。

例如: 要指定 ↑ 作为“W”, 点击 ↑ 靠近的文本段并敲一下键盘上的“W”, 要指定 → 作为“S”, 点击 → 靠近的文本段并敲一下键盘上的“S”。以此类推最终把所有的键指派好。

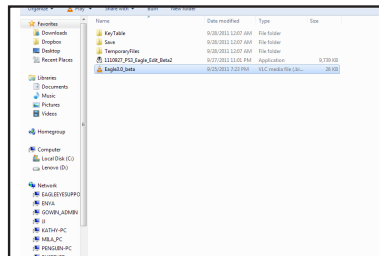
注意:

- 键 F1-F8 不能映射。这些键预留给 Eagle Eye 高级校准。请参见“高级校准”部分获得详细信息。
- 左侧和右侧鼠标倾斜按钮使用“CTRL+左方向键/右方向键”来映射。
- Eagle Eye 只能映射鼠标的两侧按钮。
- 要指派左侧鼠标按钮, 在文本框内双击鼠标左侧按钮。
- 你必须填满所有空白文本段才能发送映射数据到 Eagle Eye Converter。
- 鼠标移动模拟的是右摇杆的移动, 且固定不变。因此无需映射右摇杆。
- 狙击模式允许一种键映射有两种不同的高级校准设置(一种主要设置和一种辅助设置)。按住不放指派“开启狙击模式”按钮来校准或激活一个完全不同的校准设置。

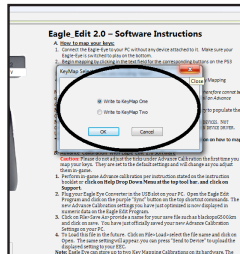
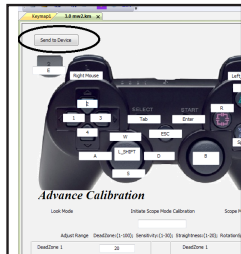
这样允许在游戏中可以更好的设置不同的灵敏度，比如在瞄准或使用车辆时。请一定记住键是如何分配给了“开启狙击模式”按钮，不能随意切换两种设置，而且要求按下某个键。例如，如果设置为鼠标右键点击，当按下鼠标右键时，将自动切换到辅助设置，当放开鼠标右键时，将自动切换回主要设置。推荐在瞄准时都设置为分配相同的 鼠标/键盘 键。

完成所有空白段的设定后，按“发送到设备”按钮，将提示“写入键映射 1”或“写入键映射 2”。选择需要上传的目标键映射内存。

2 一旦获得了需要的 .bin 文件，首先要将 .bin 文件放到 EagleEdit 3.0 文件夹中。



3 然后确保 Eagle Eye 设置为 PLAY，接下来把 Eagle Eye 插入你的电脑，打开 Eagle Edit 3.0，点击工具栏上的 BIN 图标，弹出定位固件文件的浏览屏幕。



- 在 Eagle Eye 硬件上可以存储两组 键映射/校准。高级校准设置附加在每个键映射内存上。
- 校准以后，如果感觉精度依然不够或不是你需要的，请浏览我们论坛的游戏板块 (penguinunitedforum.com) 或我们的 EagleEye 数据库 (<http://www.penguinunitedforum.com/library/>) 来查找其他用户的配置以及玩游戏的一些建议。

升级 EAGLE EYE 3.0 固件

虽然当前已是 Eagle Eye 的最新版本，**不过将来可能由于功能升级而需要更新你的 Eagle Eye 固件。**如果已是最新的 Eagle Edit 3.0，只要下载固件更新文件就可以很方便的进行更新。请注意如果你是版本 1.0 或 2.0，需要你首先手动更新到 3.0 才能使用此功能。请参考 Penguin United 支持网页获得如何手动升级 EEC 到 3.0 的详细信息：
<http://www.penguinunited.com/info/Eagle%20Eye%20Support%20Page.html>

提示：

- 你可以在 *Eagle Eye Converter* 上存储两种键映射设置方案，在游戏时可随时物理切换 *Eagle Eye Converter* 上的键映射 1 和键映射 2。
- 如果你希望完整的保存键映射方案到电脑上，并在需要时重新上传到 *Eagle Eye Converter*，点击 文件 > 另存为>，然后命名文件，选择目录并保存。
- 如果需要加载已保存的键映射方案，点击 文件 > 打开 > 选择已保存的键映射方案并按下打开。
- 请不要调整 *Eagle Edit* 中控制器图片下面的高级校准数据，除非你已经非常了解了后面介绍的高级校准是怎么一回事。

- 1** 为了更新 Eagle Eye 固件，你需要必要的固件更新 .bin 文件(从我们网站的支持网页下载)。

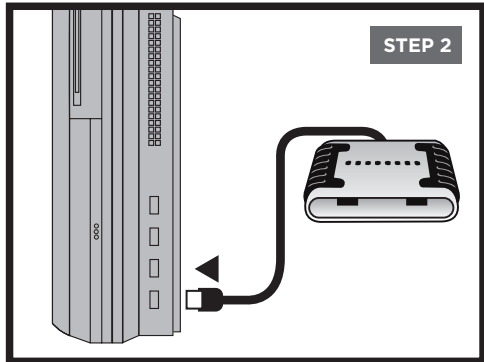
使用 EAGLE EYE CONVERTER

注意：在玩游戏之前，请确保 Eagle Eye 上的 **Turbo** 按钮处于关闭状态(把开关全部推到远离 **Turbo** 图形的那一边)。

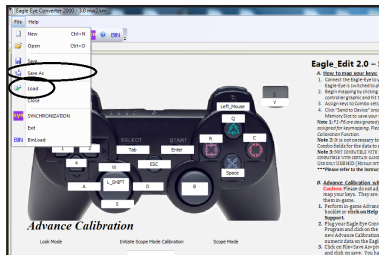
开启 Turbo 则 Eagle Eye 处于连发状态，因此玩游戏之前要确保处于关闭状态。

成功映射键盘和鼠标以后，进行以下步骤：

- 1 从电脑上拔下 Eagle Eye Converter。
- 2 打开 PS3 游戏机，把 Eagle Eye Converter 插到 PS3 的 USB 控制器接口上，不要有任何键盘和鼠标插在 Eagle Eye Converter 上。



- 4 点击 文件 > 另存为 > 给保存的文件命名，例如 blackopsG500.km 这样的，然后点击保存。你已经把高级校准设置保存到了电脑上。

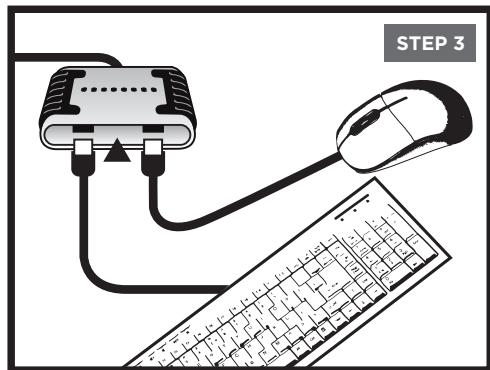
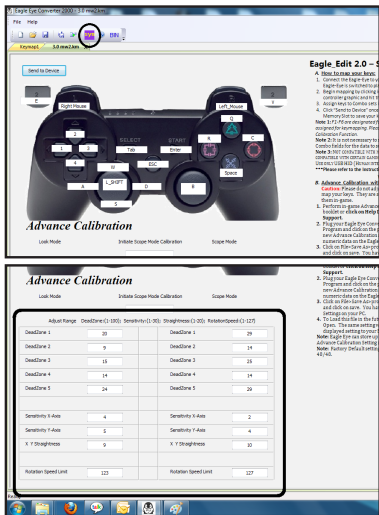


要在将来加载这个文件，点击 文件> 加载 > 选择文件名并点击打开。相同的设置将再次出现，你可以按“发送到设备”把显示的数据上传到 EEC。

经由高级校准调整盲区和灵敏度小提示：

- 在 Eagle Eye 中首先要调整盲区，然后再调整灵敏度。
- 如果你感觉需要调整鼠标的灵敏度，先调到游戏中的最高灵敏度，意思就是先达到游戏的灵敏度。然后使用 EEC 的灵敏度功能微调鼠标移动。
- 每个游戏都有属于自己的盲区和灵敏度设置。最好的方法是，如果你感觉需要，为每个游戏分开设置高级校准。

3 把 Eagle Eye Converter 插到电脑的 USB 口上。打开 Eagle Edit 程序并点击紫色的“syn”按钮。刚才优化的新高级校准设置就会以数字数据的形式显示在 Eagle Edit 中。



3 把一个 USB 键盘插到 Eagle Eye Converter 的键盘 USB 接口上和—个 USB 鼠标插到鼠标 USB 接口上。

恭喜！你现在可以爽快的玩游戏了！

4 根据你的习惯，你可以任意把 Eagle Eye Converter 切换到“Key Mapping 1”或“Key Mapping 2”。

5 如果你喜欢使用 Turbo 功能, 开启 Eagle Eye Converter 上的 Turbo 开关, 每个按钮可单独控制开关。

注意：如果在游戏机上已有手柄被设置为 #1，将把 Eagle Eye 作为一个新控制器自动设置为第二、第三或第四。如果想把 Eagle Eye 作为主游戏控制器来使用，在 PS 主页菜单中选择“设定”，下拉至“周边设备设定”，“分配控制器”，把 Eagle Eye 设置为控制器数字 1。

IV. 高级校准同步

高级校准同步的目的是下载并备份新的高级校准设置，一旦为特定游戏校准后可把设置保存到电脑上。你可以与你的朋友或游戏团队共享这个设置。你可以访问我们的校准数据库来免费下载由其他玩家共享的调教，或上传你的校准与大家共享(<http://www.penguinunitedforum.com/library/>)。相同的高级校准设置游戏体验取决于正在玩的游戏，使用的鼠标/键盘，以及当前 Eagle Eye Converter 的固件版本。

- 1** 校准系统完成后按 F6 保存新的高级校准设置到 EEC，当前设置将临时保存在 EEC 当前使用的键映射内存中(Key Map 1 或 Key Map 2)。
- 2** 从 PS3 游戏机上拔下 Eagle Eye Converter 并不会导致新的高级校准设置丢失，已永久保存在相应的键映射内存中。但断开 EEC 后切换了键映射再插入游戏机则临时设置就会丢失。

会自动加速帮助你转向，但在你用鼠标快速转圈时则会产生问题，因为你会注意到有时会突然加速，影响准确性。

- 1** 在游戏中，把十字光标指向天空并按 F5 (转向速度限制调整)，然后会以默认最大调整速度旋转。
- 2** 开始向下滚动，注意旋转速度开始慢下来的地方；推荐在注意到速度刚刚下降的地方按 F6。多测试几次不断改进指向准确度和可控性，但有时会导致过于减少转向速度，因此推荐为可选。

提示：常用到这个功能的地方是辅助狙击模式设置，因为你不需要 180 度快速转向，你只是进行瞄准，这能让你更加准确的瞄准。

注意：在任何时候按 F7 恢复设置为出厂默认是设置。

EAGLE EYE 3.0 高级校准

请参考 CD 上的 EagleEdit 说明演示视频。

重要！— 请完整阅读以下说明之后再使用高级校准功能。

注意：在游戏中校准辅助高级校准设置差不多与主校准设置相同，但要记住配置高级校准设置时要按下狙击模式按钮。

最重要的是 Eagle Eye Version 3.0 发布于 2011 年冬季，已升级到高级校准系统。高级校准的用途是提供一种可自定义鼠标移动速度和平滑鼠标操作的方法，使游戏操作更顺畅 (优化性能)。这个设定推荐大多数高级用户使用，但并不困难和需要学习。

键 F1-F8 预留给在游戏中调整高级校准设置，并且在键映射中不能映射给控制器。请仅在进行一个高级校准时才按这些按钮。请参阅下面如何使用这些键。

F1: 输入 5 个盲区调整模式 (范围 1-100)。

F2: 输入 X-轴 灵敏度调整模式(范围 1-20)。

F3: 输入 Y-轴 灵敏度调整模式(范围 1-20)。

F4: 输入角度修正(范围 1-20)。

F5: 输入转向速度限制模式(范围 1-127)。

F6: 在 Eagle Eye 上保存设置。以后可通过高级校准同步在电脑上保存这些设置。

F7: 恢复到出厂默认校准设置。

F8: 退出当前校准而不进行保存。

高级校准功能可分四部分说明：消除盲区，灵敏度调整，鼠标移动调整和高级校准同步。

1. 消除盲区

消除盲区的目的是改善鼠标移动的平滑度，尤其是在微操时，例如在放大的时候。在每个游戏内部都

因此如果这里调整的值越来越高，你会发现你斜着移动越来越困难，如果调成极高，只能直来直去的上下左右移动，而不能斜着移动。

1 在游戏中按 F4 (角度修正)，开始慢慢滚动，每滚动一下就测试一下鼠标的移动。慢慢上下滚动直到角度修正你感觉满意为止。请记住向上或向下滚动了多少次。

2 按 F6 在 EEC 上保存新的角度修正设置，稍后可以在电脑上保存为一个文件。请参考高级校准同步部分获得详细信息。

2. 转向速度限制(可选)

在游戏中你可以调整游戏内部的转向速度。此修正是可选的，因为往往是为精准度而调整速度。游戏的某些地方转向速度可能会加倍：例如当你把摇杆推向最右侧时，等同于你把鼠标平稳的横向划过鼠标垫，但游戏会认为你在加速(当你把摇杆一直推向最大值时)，累积到达某一点时，游戏

4. 在任何时候按 F7 恢复灵敏度和盲区为出厂默认设置。
5. 按 F6 在 EEC 上保存新的 X/Y 灵敏度/盲区设置，稍后可以在电脑上保存为一个文件。请参考高级校准同步部分获得详细信息。

III. 鼠标移动调整

鼠标移动调整的目的是减少正常使用中那些细微不精确移动导致的锯齿或非平滑移动。这里分两部分来讲：角度修正和转向速度限制。

1. 角度修正

当游戏的时候，你可以通过高级校准系统的角度修正功能来调整和增加 X 和 Y 轴移动的平直度。也就是为了减少可能由于人为的操作失误而导致的毫无意义的斜角移动(当我们以直线左右移动鼠标时，实际上并没有那么直，总有那么点向上或向下偏差。通过增加角度修正，EEC 将忽略这些细微的移动偏差。

有不同程度的盲区，但会导致鼠标移动产生一定数量的问题，例如凹凸不平的边缘，移动鼠标时就会提心吊胆。如果消除这里的盲区则会让鼠标移动平滑顺畅。

- 1 当游戏的时候，按 F1 (5 个盲区校准)一次并向上滚动鼠标滚轮几次，直到看到十字光标自动移动到正确位置。
- 2 使用鼠标滚轮慢慢向下滚动，一次 1 到 2 格，直到看到十字光标**完全**停止。建议在这个过程中放大并仔细观察十字光标的细微移动来获得最精准的结果。每过几秒向终点轻微移动一下，确保向下滚动到十字光标完全停止的那一点，如果向下滚动过头了则达不到最优化效果。
- 3 当到达了完全停止点，你已成功消除盲区校准系统中的第一个点，这样可以进一步优化特定游戏中的 X-轴 微操。
- 4 消除第一个盲区点后，再按 F1 继续消除下一个盲区点，向上动鼠标滚轮几次，直到看到十字光标自动移动到与正确位置稍有偏差的位置。

5 使用鼠标滚轮慢慢向下滚动，一次 1 到 2 格，直到看到十字光标完全停止。

6 重复前面的步骤来处理后面的 3 个盲区点。处理完每个盲区点之后一定不要忘了再按一次 F1。消除所有盲区点之后按 F6 保存设置。

提示：

- 有个小技巧可以使校准更容易一些，按一次 F1 然后向上滚动，只要能看到十字光标移动，就按 F6。然后每个点以此类推，这样设置完每个点后，再按 F1，就可以再次循环设置每个盲区点，这样更容易发现每一点的不同。然后按 F1 校准每一个点，按 F6 保存，直到已没什么可以移动的了。
- 每次校准之后按 F6 会自动退出当前校准并保存设置，因此想要返回校准盲区 2 将要按两次 F1，以此类推，盲区 3 要按三次。

7 在任何时候按 F7 将恢复灵敏度和盲区为出厂默认设置，按 F8 退出校准但不保存设置。

8 按 F6 保存的新盲区设置，稍后可以在电脑上保存为一个文件，请参考高级校准同步部分了解详细信息。

II. 灵敏度调整

灵敏度调整的目的在于管理鼠标的整体移动速度。

1. 你可以在游戏的选项菜单中来调整灵敏度，或者通过 Eagle Eye Converter 来调整。如若要通过 Eagle Eye Converter 来调整，在游戏中，按 F2 (X-轴灵敏度调整模式)，慢慢向上或向下滚动，直到感觉 X-轴移动速度已优化。请记住向上或向下滚动了多少，按 F6 保存。
2. 按 F3 (Y-轴灵敏度调整模式)。慢慢向上或向下滚动来校准 Y 灵敏度，但是你会注意到十字光标不是向上或向下移动，而是由左至右。实际上十字外形表明 X 和 Y 的灵敏度是彼此关联的。上下移动多少等同于左右移动多少，X-轴移动多少，Y-轴校准差不多也要移动多少。
3. 一般情况推荐 X 和 Y 灵敏度调整为相近，但你也可能也注意到了某些游戏的 X-轴灵敏度要比 Y-轴要高，或者是相反情况。这种情况就要增加慢轴的灵敏度。