

Демонстрационная инструкция по настройке макросов на примере мышки CM 841 Armor

1. Подключите Вашу мышь CM 841 Armor в USB-порт ПК/ноутбука.
2. Скачайте на этот ПК/ноутбук с сайта CBR из раздела Драйверы управляющую программу для настройки мышки CM 841 Armor.
Или можно воспользоваться [прямой ссылкой](#).
Для других моделей мышек серии Armor необходимо скачать предназначенное для них ПО.
3. Установите программу. Если после установки программа выдаст ошибку, что не видит мышь CM 841 Armor, убедитесь, что мышь подключена к этому компьютеру или попробуйте подключение в другой USB-порт.
4. Запустите программу. Вы увидите главное окно программы (подсказка на будущее: при закрытии программы она не выгружается из памяти, а сворачивается в трей, и если нужно заново открыть окно программы, то найдите в трее соответствующую иконку и кликните по ней, из Пуск -> Программы -> и т.д. уже запущенная программа повторно запускаться не будет).
Для подготовки макросов нам необходимо перейти в соответствующий режим, для чего щелкните по кнопке **Макрос**.



5. Создадим наш первый макрос. Сначала нужно создать группу. Группа – это некоторое логическое обобщение для наших макросов. Например, у нас могут быть группы «Dota 2», «CS:GO» и «Работа», в каждой из которых лежит набор соответствующих макросов, нужных именно в этих ситуациях и/или для этих приложений. Для создания группы щелкните правой кнопкой мыши в любое свободное место поля **Список макросов**. Появится выпадающее меню, в котором нужно выбрать пункт **Добавить новую группу макросов** (он первый на скриншоте).



6. Давайте сразу зададим нашей группе нужное нам имя. Для этого кликните по группе правой кнопкой мыши, в выпадающем меню выберите пятый пункт **Переименовать** и задайте имя. Например, «Мой тест». Имейте в виду, длина имени ограничена, старайтесь подбирать названия как можно короче.



7. Теперь, когда у нас есть группа, мы можем поместить в нее наш первый макрос. Для создания макроса кликните по группе правой кнопкой мыши, в выпадающем меню выберите второй пункт **Создать макрос**. Макрос также можно переименовать, для этого кликните по макросу правой кнопкой мыши и в выпадающем меню выберите первый пункт **Переименовать**.



8. Теперь зададим нашему макросу функционал. Щелкнем по кнопке **Вставка** (к сожалению при русификации текст полностью не уместился на кнопку), в выпадающем меню видим четыре пункта: **Поместить спереди**, **Поместить позади**, **Движение вверх и вниз** и **Движение в обе стороны**. Первый пункт вставляет нажатие кнопки мыши перед последней позицией, второй – после последней позиции, третий позволяет вставить перемещение мыши по оси ординат (вверх/вниз), четвертый пункт вставляет движение по оси абсцисс (влево/вправо).



Предлагаю написать макрос, который будет брать некий объект и перетаскивать его чуть в сторону. И так, выбираем наш макрос «Макрос на мышку» левым кликом, затем клик по кнопке **Вставля** -> **Поместить спереди** -> **Левая кнопка ↓**. Это событие попадает в поле **Список кнопок**. Обратите внимание, что у каждой настраиваемой кнопки есть два события, например, **Левая кнопка ↓** и **Левая кнопка ↑**. Первое событие это нажатие кнопки, а второе – отпускание. В нашем случае для реализации drug'n'drop это именно то, что нужно: нажать кнопку, переместить мышь и затем отпустить кнопку. Если нужно просто кликнуть, то два события нажать и отпустить должны следовать сразу друг за другом.

Продолжим. Теперь добавим перемещение: **Вставля** -> **Движение вверх и вниз** -> **Y+**. По умолчанию добавится событие перемещения на 10 точек. Изменим значение, для этого кликнем на событии правой кнопкой и выберем пункт Изменить.



Зададим значение **100**. И теперь завершающее событие: **Вставля** -> **Поместить позади** -> **Левая кнопка ↑**. У нас должен получиться вот такой макрос:



Подпункты «30 мс» это временная задержка после каждого события (кроме последнего) длительностью 30 миллисекунд. Ее длительность можно регулировать также правым кликом и выбором пункта Изменить. Теперь нужно привязать макрос на какую-нибудь кнопку мыши. Для этого переходим в раздел **Кнопка**, выберем, допустим, боковую кнопку Вперед, для чего кликаем по кнопке **6. Вперёд**. В выпадающем меню мы видим большое количество допустимых настроек для этой кнопки. Нас интересует предпоследний пункт **Макрос**.



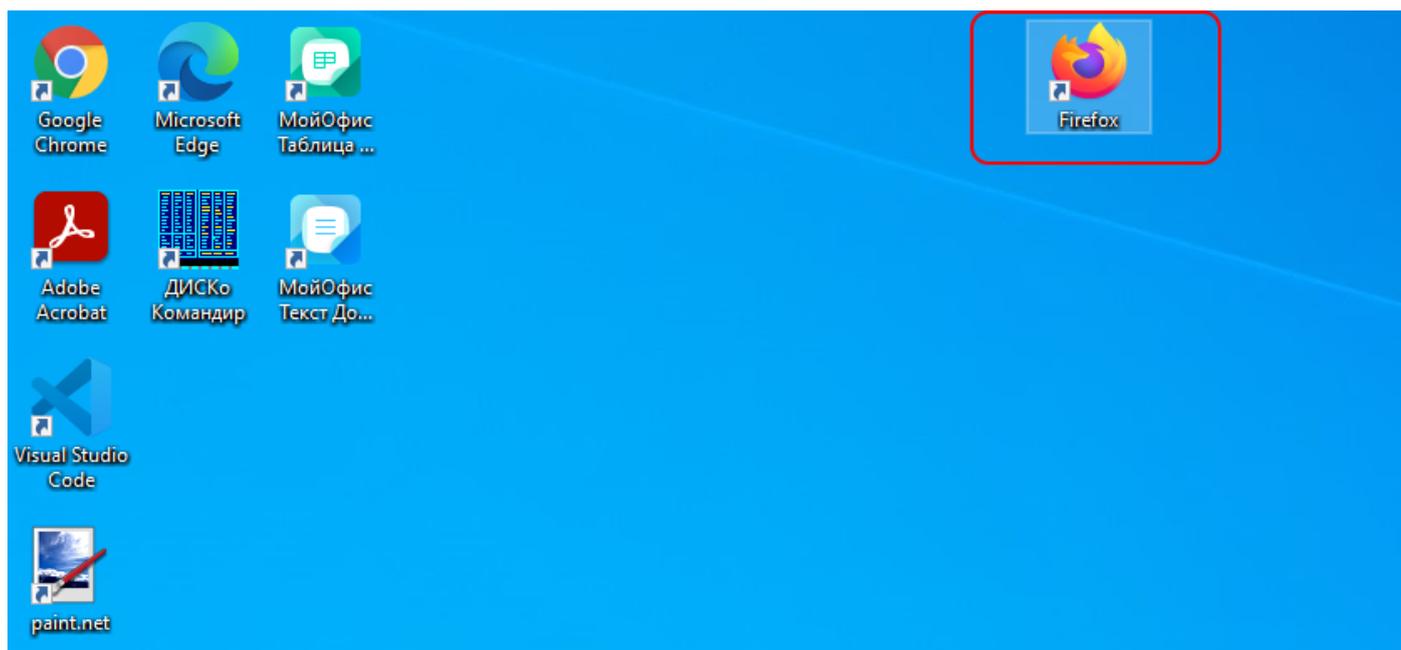
Выбираем наш макрос:



Теперь у нас на кнопке № 6 закреплен макрос «Макрос на мышку». Для фиксации настройки обязательно щелкаем кнопку **Применить**.



9. Теперь наш макрос можно протестировать. Перетащим на рабочем столе один ярлычок в самый верх, убедимся, что под ним нет других ярлычков. Вот так:



Затем наведем на него курсор мыши и щелкнем боковую кнопку **Вперед**. Ярлычок должен будет переместиться немного вниз. Если ярлычок переместился, значит все сделано правильно.

10. Сейчас мы можем сделать второй макрос. Вернемся в раздел **Макрос**, правый клик на группе **Мой тест** и снова выберем пункт **Создать макрос**. Переименуем этот макрос в «Макрос на клавиши». Сейчас мы сделаем макрос с клавиатурным вводом. Выбираем макрос «Макрос на клавиши», щелкаем по кнопке **Запись** и набираем слово «Привет!» (без кавычек). После чего еще раз щелкаем по кнопке **Запись**, чтобы остановить процесс записи клавиатурного ввода. Получаем вот такой вот макрос:



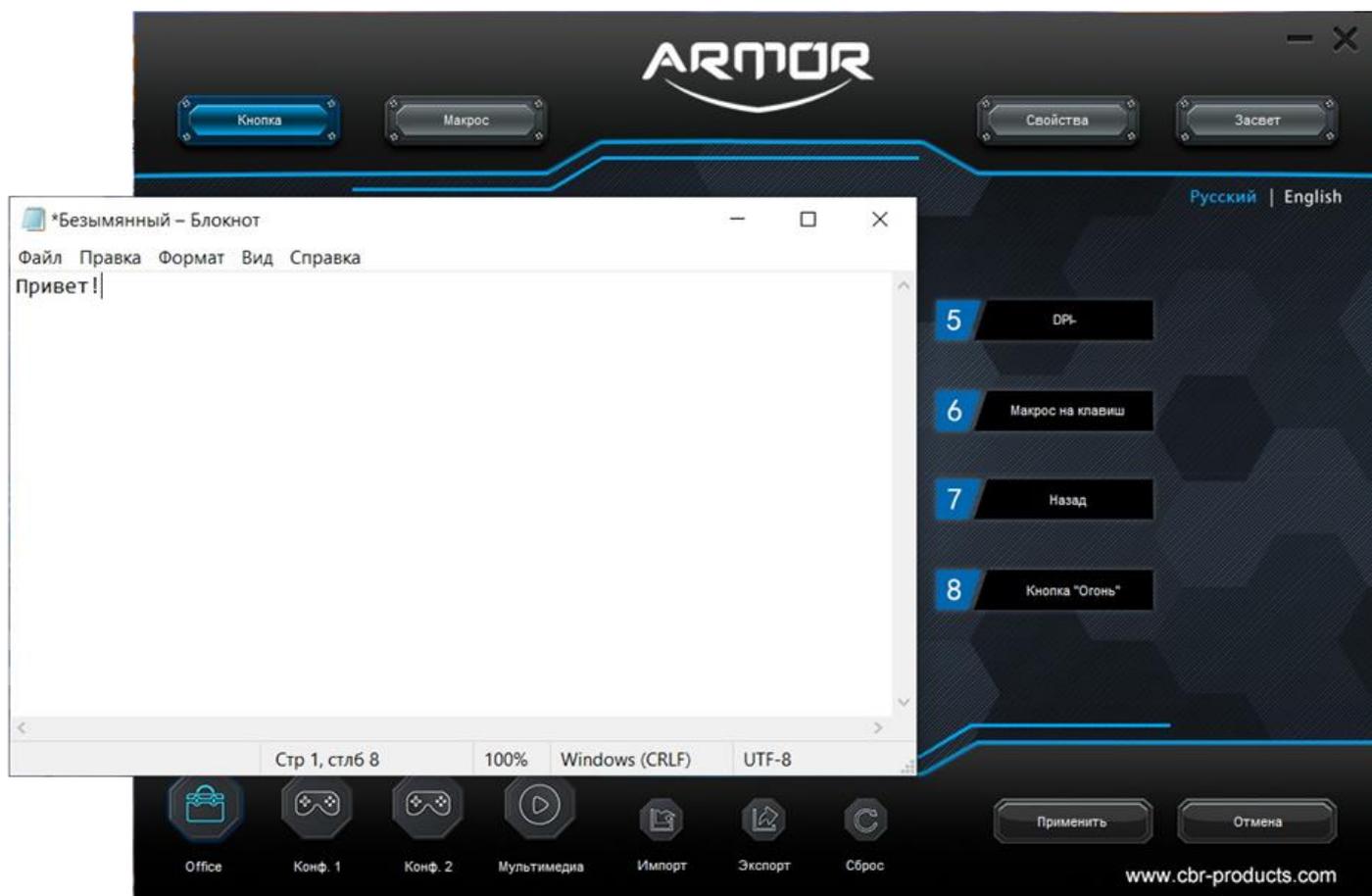


Обратите внимание, что здесь также у каждой клавиши есть отдельные события для нажатия и отпущения клавиши, что хорошо видно в самом начале для ввода заглавной П (нажать левый шифт -> нажать п -> отпустить левый шифт -> отпустить п) и в самом конце при вводе восклицательного знака (нажать левый шифт -> нажать 1 -> отпустить 1 -> отпустить левый шифт) и задержки. В данном случае задержки записываются в точности такие, какие они были при Вашем вводе. При необходимости их так же можно изменить как было описано выше.

11. Переназначим новый макрос на кнопку № 6 (не забудем щелкнуть кнопку **Применить!**).



12. Протестируем макрос. Откроем блокнот, и щелкнем в нем боковой клавишей вперед. В блокноте отпечатается слово «Привет!».



Надеюсь, данная информация поможет Вам разобраться в принципах подготовки и использования макросов.

Хотелось бы заметить еще две вещи: первое, будьте аккуратнее с перенастройкой мыши, помните, что всегда должна быть кнопка с функционалом ЛКМ иначе мышкой станет невозможно произвести выбор и второе, помните, что некоторые игры запрещают использование макросов и могут накладывать бан при подозрении на автоматизированное управление персонажем.