

OpusFSX

Interface pour simulateur de vol FSX & Prepar3D

L'interface OpusFSX Live Camera



Contenu

Vue Generale	3
Controle des cameras	5
Creation d'une vue camera	7
Vues Fentrées	8
Creation de vues panoramiques	9
Creation de fentres panneau	10
Ajuster le point de vue de la camera	10
Ajuster le zoom de la camera	11
Ajuster le DHM de la camera	12
Messages „SPY“	15
Assignation de boutons joystick et de touches clavier	16
Avertissement general	16
Vues fenetrées	17
Frame Rates	18
Desynchronisation – Vues externes OpusFSX	18
Point de vue incorrect pour vue scenique 2D	18
FAQ	19

VUE GENERALE

Live Camera est une fonction standard incluse dans l'interface d'**OpusFSX** pour FSX et P3D.**Live Camera** vous fournit une interface claire pour la création, le contrôle et la gestion de n'importe quel nombre de vue de cockpit virtuel, cockpit 2D et vue externe d'avion pour votre simulateur. **Live Camera** vous autorise aussi à créer de multiples vues fenêtrées sur vos systèmes "serveur" et "client". Les vues camera peuvent énormément améliorer votre expérience de vol, que cela soit sur un seul système ou sur un système en réseau en fournissant un contrôle facile de vue par pression d'un bouton de votre joystick ou par l'utilisation d'une séquence de touches de votre clavier. Sur les systèmes en réseau, **Live Camera** vous fournira de quoi créer une multitude d'options d'affichage incluant de larges panoramiques du monde extérieur.

Toutes les vues camera sont créées, contrôlées et gérées à partir du système "serveur" sur lequel le simulateur tourne, avec des ajustements en temps réel pour chacune des vues camera sur le système client. Les boutons du joystick et les séquences de touches clavier peuvent être assignées à des vues individuelles ou de multiples vues "camera" à travers les systèmes en réseau. La duplication des boutons ou l'assignement de touche permet de simples et rapides changements coordonnés d'affichage multi écran par simple pression de touches ou de boutons.

Live Camera inclus des options de mouvements de tête dynamiques (DHM, dynamique Mouvement Head) ou "vibrations de camera" utilisant des captures d'accéléromètres réelles en 3D pour les phases de taxi, de décollage et d'atterrissage.

Pour pouvoir produire les mouvements de tête les plus réalistes possible, tous les "DHM" sont basés sur des **données d'accéléromètres 3D** capturées sur un avion de ligne B737-800 et sur un avion léger Europa XS à train tricycle. Des filtres spéciaux "low pass" ont été développés pour enlever toute trace de vibrations due au moteur.

Nous avons conduit de nombreux tests de roulage, de décollage et d'atterrissage sur des pistes en dur pour préparer les données de l'accéléromètre. Les comparaisons de données entre avion léger et avion lourd nous ont aussi permis d'imiter la dépendance des changements due à la vitesse et les subtiles variations dans les données capturées. Le résultat final est une expérience ultra réaliste des vols.

.Live Camera fournit une interface simple pour créer, contrôler, et gérer n'importe quel nombre de vue cockpit 3D, 2D, et vue extérieur en vue non fenêtrée.

.Live Camera fournit une interface simple pour créer, contrôler, et gérer n'importe quel nombre de vue cockpit 3D, 2D, et vue extérieur en vue fenêtrée, fournissant une plus grande flexibilité pour les constructeurs de cockpit et tous les systèmes équipés en multi écran.

.Live Camera stocke les tailles et positions de toutes les vues fenêtrées ou non, autorisant l'utilisateur à sauvegarder ses différentes préférences de position et taille des vues.

.Live Camera fournit une interface simple pour créer, contrôler, et gérer toutes les vues à partir du PC serveur avec ajustement en temps réel des vues du PC client.

.Live Camera autorise l'utilisation de boutons du joystick et de séquence de touches du clavier à être assignés à des vues individuelles ou multiples.

.Live Camera autorise la spécification des vues, facilitant l'usage d'affichages multiples ou la création de vues panoramiques au travers un système en réseau.

.Live Camera fournit de fins réglages de zooms pour tout type de camera.

.Live Camera vous donne un contrôle complet au travers des "DHM" , tous basés sur une lecture des données d'accéléromètre réelles 3D.

.Live Camera supporte les mouvements automatiques de tête pour assister le pilote lors des taxis et des virages (desactiver lors de l'utilisation du track-IR).

Additionnellement à ce qui est évoqué plus haut , les programmes OPUSFSX "serveur" et "client" fournissent des options de sauvegarde , de restauration , d'ouverture et de fermeture des vues par bouton pour vous assister dans le contrôle de vos vues fenêtrés , fixes et non fixes.

A l'exception du bouton "save view" , ces options ont été dupliquées dans le **menu OpusFSX** , à l'intérieur du simulateur tel que la **restauration des vues fenêtrées** , l'**ouverture des vues fenêtrées** et la **fermeture des vues fenêtrées**. Pressez ALT si le menu n'apparaît pas.

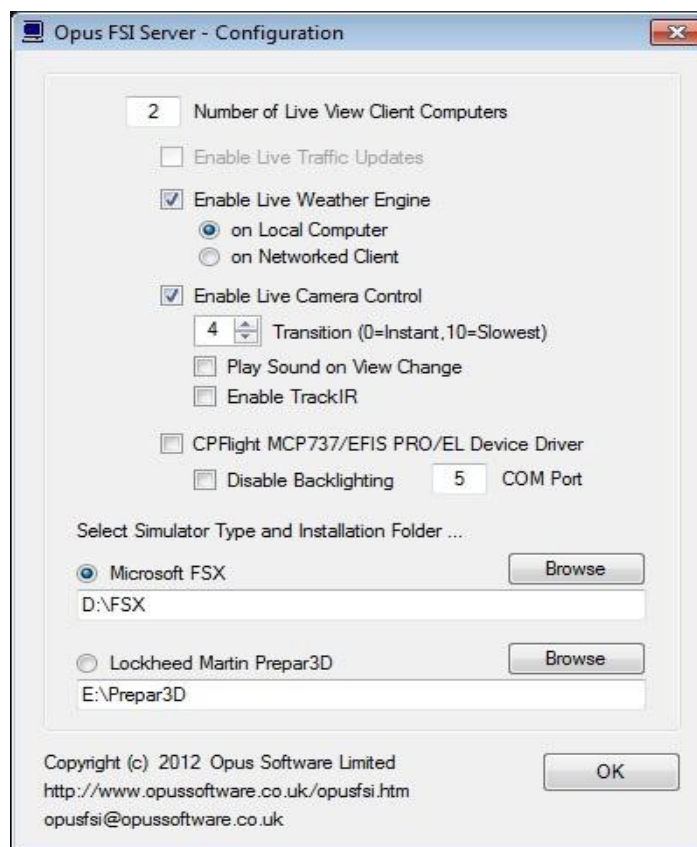
CONTROLE DES CAMERAS

Pour voir la fenetre principale du dialogue , vous devez executez FSX/P3D en mode fenetré.

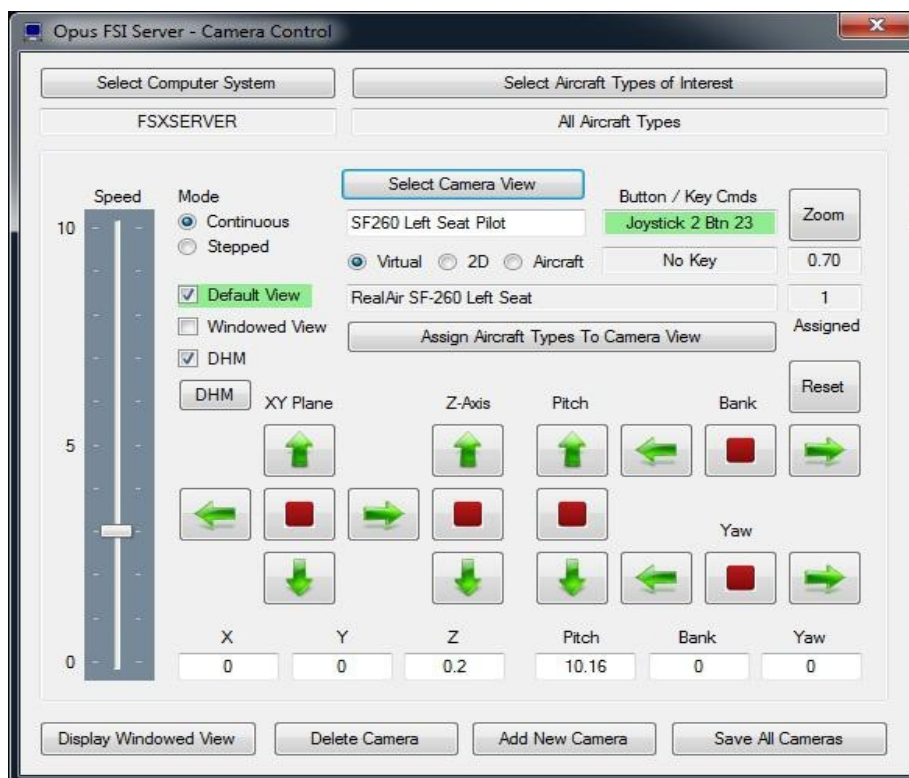
Cliquez sur le bouton "configure" pour afficher la fenetre de configuration et cochez la case "**Enable Live Camera Control**".La valeur "**Transition**" autorise une transition douce entre le cockpit virtuel et les vues 2D.Une valeur de 0 est utilisé pour une transition instantanée .La vitesse de transition peut être réglée de 1 (le plus rapide) à 10 (le plus lent).

P.S:Les differents avions peuvent avoir des vitesses de transition differentes.Nous avons essayé de prendre ceci en compte automatiquement mais nous avons ajouté une option pour specifier une préférence de transition ou vitesse de panoramique pour un avion ou par type d'avion.

Cette mise à jour à été implementé uniquement sur le "serveur" pour le moment , il sera implementé sur le systeme "client" apres que le beta test sera complet et avant la release finale du logiciel.



Une simple boite de dialogue est utilisée pour gerer les vues camera.Le logiciel fournit des ajustements en temps réel pour toutes les vues , serveur et client , à partir des boutons de controle de la fenetre de dialogue.La fenetre de dialogue de controle des cameras est affichée en cliquant sur le bouton "cameras" dans la fenetre principale de "FSXServer".



Opus FSX Server's Camera Control Dialog

Utilisez le bouton „**Select Computer System**“ ou cliquez sur la boîte de texte qui y est associée pour choisir le type de système qui vous intéresse. Tous les systèmes „client“ seront identifiés en utilisant le nom du PC configuré, le nom du système „serveur“ sera identifié comme FSXServer ou P3DServer ceci dépendant du simulateur utilisé. Si aucun PC client n'est connecté au PC serveur, l'option sera grisée et indisponible lorsque vous ouvrirez la fenêtre de dialogue.

Utilisez le bouton „**Select Aircraft of Interest**“ ou cliquez sur la boîte de dialogue qui lui est associée pour restreindre les vues caméras listées à un certain type d'avion. Si vous n'avez que „All Aircraft Types“ comme choix dans la fenêtre de dialogue de la caméra, alors allez dans C:\OpusFSX\FSXServer.exe, choisissez propriété, comptabilité et cochez la case „exécutez en tant qu'administrateur“.

Utilisez le bouton „**Select Camera View**“ ou cliquez sur la boîte de texte qui lui est associée pour sélectionner une des vues caméra disponible. La vue dans la liste peut être restreinte par sélection d'un type d'appareil qui vous intéresse. S'il n'y a pas de vue caméra disponible, le bouton „**Select Camera View**“ ou sa boîte de dialogue sera grisée et indisponible. En de telles circonstances vous aurez besoin de cliquer sur le bouton „**Add New Camera**“ pour créer une caméra pour l'avion sélectionné. Les vues caméra non voulues peuvent être supprimées en utilisant le bouton „**Delete Camera**“.

Des vues camera peuvent être assignées à un type d'avion ou à un groupe d'avions en utilisant l'option „**Assign Aircraft Type To Camera View**“. Une fois de plus, vous pouvez sélectionner l'option en cliquant dans la boîte de dialogue associée. Dans ce cas, vous pouvez cliquer ou dans la boîte de dialogue de vue camera ou dans la boîte adjacente affichant le nombre courant d'avions assignés.

CREATION D'UNE VUE CAMERA

Premièrement, assurez-vous que vous avez bien sélectionné et chargé l'appareil dans FSX ou P3D.

Cliquer sur le bouton „**Cameras**“ situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre du programme **OpusFSX**. Cela affichera la boîte de dialogue de contrôle camera.

Sélectionnez le système requis en cliquant sur le bouton „**Select Computer System**“. Cette option sera disponible uniquement si vous avez un ou plusieurs systèmes „client“ connectés quand vous ouvrirez pour la première fois la fenêtre de dialogue de configuration de camera „serveur“.

Si vous avez déjà créé une vue similaire à celle que vous voulez créer, sélectionnez-la en utilisant le bouton „**Select Camera View**“.

Cliquez sur „**Add New Camera**“ pour créer une nouvelle vue camera et entrez un nom approprié pour la vue dans la boîte d'édition fournie. Initialement la vue sera nommée „camera view X“ (X étant un chiffre). C'est la meilleure façon de faire pour adopter une convention de nommage tel que „global<description>“ pour les vues globales et „aircraft<description>“ pour les vues spécifiques avion. Par exemple „737<LeftSideView>“.

Sélectionnez l'avion voulu en utilisant le bouton „**Assign Aircraft View To Camera View**“. Sélectionnez l'entrée „All Aircraft“ pour créer une vue globale, alternativement vous pouvez mettre en surbrillance tous les types d'avions voulus pour associer la vue à ces derniers et cliquez sur **OK**.

Cochez „**Default View**“ ou „**Windowed View**“ si vous souhaitez créer ou assigner une vue par défaut ou spécifier une vue fenêtrée. Les vues fenêtrées sont affichées en tant que nouvelles vues dans le simulateur. Ces vues peuvent être fixées ou non manuellement avant d'être positionnées et dimensionnées, manuellement ou automatiquement en utilisant le bouton du programme serveur „**Restore View**“.

Pour entrer une valeur dans une boîte de dialogue , d'abord cliquer dans l'espace de texte , son contenu virera au rouge vous indiquant l'attente d'une nouvelle entrée , entrez la nouvelle valeur , puis pressez le bouton <return> ou cliquez une seconde fois dans la fenêtre de dialogue.

Utilisez les boutons **Zoom** et **DHM** pour ajuster les réglages de zoom des vues camera et spécifiez respectivement tous les "DHMs".

Finalement , cliquez sur le bouton "save all cameras" pour sauvegarder vos changements. Après avoir sauvegardé les changements le logiciel mettra à jour automatiquement le système et comme résultat vous pourrez constater que les nouvelles vues par défaut seront affichées.

Si vous avez sélectionné un de vos systèmes "client" la nouvelle configuration de la camera sera transférée sur votre système client avant de reconfigurer tous les fichiers aircraft.cfg sur les systèmes clients.

A l'exception des ajustements de zoom , après avoir fait des changements sur n'importe lesquelles des vues fenêtrées vous devez forcer le simulateur à recharger son fichier aircraft.cfg.

Ceci peut être fait en chargeant un avion différent (pas seulement une livrée différente) puis en rechargeant votre avion.

Le simulateur chargera son fichier de configuration seulement après le démarrage du simulateur ou après avoir chargé un autre avion.

VUES FENETREES

Idéalement , les vues fenêtrées sont conçues pour les systèmes équipés avec des écrans multiples ou de grands écrans .Les vues fenêtrées peuvent être globales ou assignées à un type d'avion en particulier .

Les vues fenêtrées seront affichées automatiquement à chaque fois qu'un nouvel avion ou qu'un nouveau vol sera chargé dans le simulateur. Vous pouvez aussi contrôler les affichages des vues fenêtrées en utilisant les boutons "**Open Views**" et "**Close Views**" dans les fenêtres du programme serveur ou client ou par le biais des options "**Open Windowed Views**" et "**Close Windowed Views**" à l'intérieur du menu **OpusFSX** dans le simulateur.

Les options **Save Views** , **Restore Views**, **Open Views** et **Close Views** agissent sur les vues fenêtrées fixes et non fixes. Les positions et tailles séparées sont stockées pour vos vues fixes et non fixes , vous autorisant à sauvegarder vos préférences de tailles et de positions.

Une fois que vous avez déplacé et retailé toutes vos vues fenêtrées , vous devrez utiliser le bouton **Save Views** des programmes client et serveur pour sauvegarder les modèles sur votre système. Cette option sauvegarde les positions et tailles de toutes vos vues fixes et non fixes sur les systèmes client et serveur , ceci vous donnant la possibilité de restaurer vos modèles dans le futur. Les options de sauvegarde et la restauration réduisent le processus de préparation du vol en suivant ces 3 étapes simples:

- 1- chargez l'avion et le vol dans le simulateur.
- 2-laissez les vues fixes ou non fixes comme voulu.
- 3-Cliquer sur le bouton "**Restore Views**" des programmes serveur ou client , ou sélectionnez l'option "**Restore Windowed Views**" à l'intérieur du simulateur.

Cette procédure doit être répétée sur chaque système affichant des vues fenêtrées.



Windowed Views

CREATION DE VUES PANORAMIQUES

Des vues de cabine 2D sont généralement utilisées sur les systèmes de client pour créer des vues (scéniques) panoramiques. Sur les systèmes client ceci est achevé par le réglage de la transparence du panel 2D à 100% (rendant le panneau invisible) et en réglant la vue client par la fenêtre de dialogue de contrôle caméra du serveur. Sur la fenêtre principale du serveur (le simulateur) il suffit pour l'utilisateur de presser **Shift-1** pour désactiver l'affichage du panneau 2D.

Notez que la position du regard sera différente si le panneau 2D est activé, vous aurez donc besoin de toujours désactiver ce panneau quand vous afficherez la vue scénique sur le serveur.

Referrez vous au guide "**OpusFSX Getting Started Networked PCs**" pour de plus amples informations sur les réglages de votre système client.

Le champ de vision (FOV - File Of View) de toutes les fenêtres d'affichages est affecté dans le simulateur par la forme de la fenêtre. Vous devez le prendre en compte lorsque vous créez ou éditez toute vue caméra. Si le FOV est important, Par exemple quand la vue fait partie d'une vue panoramique, vous devrez détacher la principale fenêtre du simulateur et ajuster la taille et la forme AVANT d'ajuster la position de la vue et du niveau de zoom.

Tout vue cockpit 2D qui aura une panoramique de plus de 45° de chaque côté révélera les cloisons du cockpit virtuel. Les cloisons du cockpit pourront être éliminées en avançant simplement de quelques mètres la vue en avant.

Par exemple, régler l'axe Z à 2.0 bougera le point de vue en dehors du cockpit 2D visible.

Vous aurez besoin d'expérimenter avec votre avion en ajustant l'axe Z et l'axe de tangage pour couvrir complètement la vue panoramique désirée.

Si vous utilisez la vue fenêtrée pour créer une vue panoramique, vous pouvez utiliser le bouton "**Display Windowed Views**" pour afficher une ou plusieurs vues fenêtrées pour vous assister dans la création et l'alignement de la vue courante. Vous pouvez aussi trouver utile de détacher la vue principale du simulateur durant ce processus, ceci vous aidera à ajuster la forme, position et taille de la fenêtre principale en l'alignant avec l'autre affichage de vue fenêtrée. Vous pouvez aussi trouver utile d'utiliser le contrôle caméra pas à pas pour faire des ajustements de position du point de vue.

Si vous créez une vue panoramique sans utiliser de vue fenêtrée (sur des systèmes sans multi-écran) et que vous n'avez pas des performances systèmes optimales vous serez apte à changer l'affichage par simple pression sur un bouton. Pour achever cela simplement assignez le même bouton ou pressez la touche pour obtenir le set de vues requis sur vos systèmes clients et serveurs. Chaque set de vues devrait être configuré avec des différents angles de vue et de perspective. Par exemple, vous pouvez créer la même vue panoramique en utilisant une vue externe de l'avion avec un point de vue déplacé de 50 mètres derrière l'avion.

CREATION DE VUES PANEL

Premièrement, les vues panel, ou tout autre vue utilisée pour contrôler le vol de l'avion, doivent être affichées sur le système serveur principal. Tous les systèmes clients sont purement utilisés comme vue de contrôle, déchargeant beaucoup le travail du système serveur principal.

Si vous souhaitez créer un vue panel séparée sur votre serveur, suivez les instructions au dessus pour créer une nouvelle vue fenêtrée et associez-la à votre avion. Sélectionnez le type de caméra panel, virtuel ou 2D, requis, dépendant du cockpit que vous utilisez et ajustez les coordonnées et les zooms de la caméra pour créer une vue rapprochée des panneaux d'instrument. Vous pourrez trouver utile de détacher la principale vue du simulateur durant ce processus, ceci vous autorisera à ajuster la forme de la fenêtre pour faire correspondre le(s) panneau(x) et votre modèle d'écran voulu. Vous pouvez aussi trouver utile d'utiliser le contrôle pas à pas de la caméra pour faire des ajustements fins pour le point de vue caméra.

Quand vous aurez fini, soyez sûr de sauvegarder vos nouvelles configurations de caméra en utilisant le bouton "Save All Cameras", et rattachez la fenêtre principale de votre simulateur.

AJUSTER LE POINT DE VUE DE LA CAMERA

La vue caméra peut être ajustée en utilisant les flèches vertes et le bouton stop rouge. Tous les boutons rouges stop arrêtent complètement les mouvements de la caméra. La vitesse des mouvements de caméra peut être ajustée en utilisant le curseur, que la caméra soit stoppée ou en mouvement. Vous pouvez aussi choisir si vous voulez une continuité ou mouvement pas à pas en utilisant les boutons radio sur le côté du curseur.

En outre, vous pouvez cliquer sur n'importe laquelle des fenêtres de texte X, Y, Z, Pitch, Bank, ou Yaw et spécifier une valeur directement. Toutes les distances sont en mètres et tous les angles en degrés. Quand vous cliquez sur une des fenêtres de texte, la fenêtre se videra et virera au rouge indiquant l'attente d'une entrée de votre part. Cliquez dans la fenêtre une seconde fois ou pressez la touche "entrée" pour finir.

Utilisez le bouton "**Reset**" pour remettre la caméra à sa position d'origine.

AJUSTER LE ZOOM DE LA CAMERA

Utilisez le bouton **Zoom** pour afficher l'affichage de la boîte de dialogue du contrôle du zoom. Cette fenêtre de dialogue fournit des réglages grossiers ou fins de contrôle de zoom pour la vue sélectionnée.

Le contrôle de zoom se fait en deux étapes dans le simulateur, le contrôle "grossier" règle le niveau de zoom qui peut avoir une portée de 0.3 (dézoomé à fond) à 512 (zoomé à fond), le réglage fin fait de fins ajustements pas à pas en positif ou en négatif.

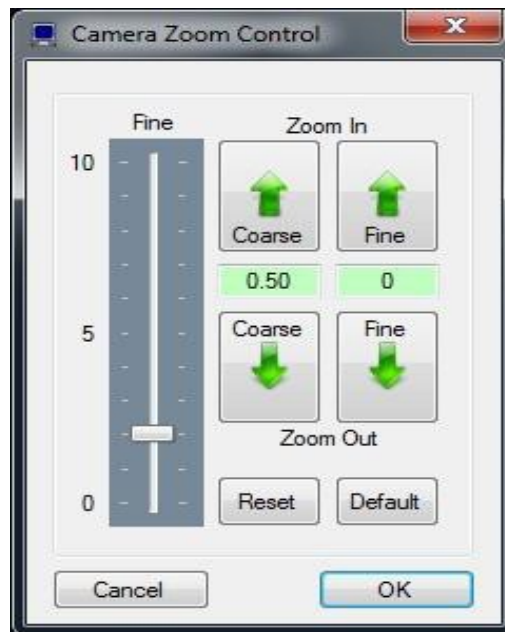
Pour rendre efficace l'utilisation du contrôle de zoom, régler d'abord le zoom par réglage grossier, le niveau de zoom actuel sera affiché dans la boîte de texte verte et temporairement sur la vue courante. Après que vous ayez effectué ce réglage, ajustez finement plus ou moins le zoom (positif pour zoomer, négatif pour dézoomer), la valeur de zoom courant étant affichée dans la boîte de texte verte. Le taux de zoom fin (nombre de pas par clic) peut être ajusté de 0 à 10 avec le curseur.

A chaque fois que vous ajusterez le zoom grossièrement, le niveau de zoom fin sera réinitialisé à 0.

Utiliser le bouton **Reset** pour réinitialiser l'ajustement du zoom à ses réglages d'origine.

Utiliser le bouton **Default** pour réinitialiser le zoom à son réglage d'affichage par défaut. Le logiciel assume le réglage par défaut de FSX/P3D qui utilise une valeur de zoom par défaut de 0.7 pour le mode cockpit virtuel, et de 1.0 pour le cockpit 2D, et de 0.8 pour toutes les vues externes.

Une fois que vous avez complété l'ajustement du zoom, cliquez sur le bouton **OK** pour accepter les réglages ou **CANCEL** pour annuler les changements. La valeur de zoom actuelle est affichée dans la fenêtre de dialogue de contrôle de zoom juste en dessous du bouton "zoom". L'affichage du réglage de zoom montre le réglage du niveau de zoom "grossier" et les symboles "+" et "-" indiquent tout réglage fin.



Zoom Control Dialog

AJUSTER LE "DHM" CAMERA

L'option "Dynamic Head Movement" (DHM) peut uniquement être spécifiée pour les vues non fenêtrées sur le système principal "serveur", nous implémenterons le DHM pour les systèmes clients dans une future update.

DYNAMIC AIRCRAFT MOVEMENTS (DAM) pour vues 2D

Les mouvements dynamiques d'avions (DAM) ont été implémentés pour les vues "sceniques" 2D seulement. Nous les implémenterons dans le futur pour les systèmes clients une fois que le logiciel sera finalisé. Pour configurer les effets, activez le DHM sur vos vues 2D et éditez les DHM pour les phases de taxi, décollage et atterrissage avec vos préférences. Les effets d'accélération de la tête n'utilisent pas les données des accéléromètres et ne peuvent pas être assignés aux vues 2D. La version actuelle est réglée pour les vues 2D par un mouvement de 1mètre sur l'axe Y. Si nécessaire, nous ajusterons les effets pour que ça corresponde aux offsets des vues configurées sur l'axe Y. À ce niveau, nous cherchons juste à essayer les effets de taxi et d'atterrissage pour les constructeurs de cockpit et nous progresserons à partir de là.

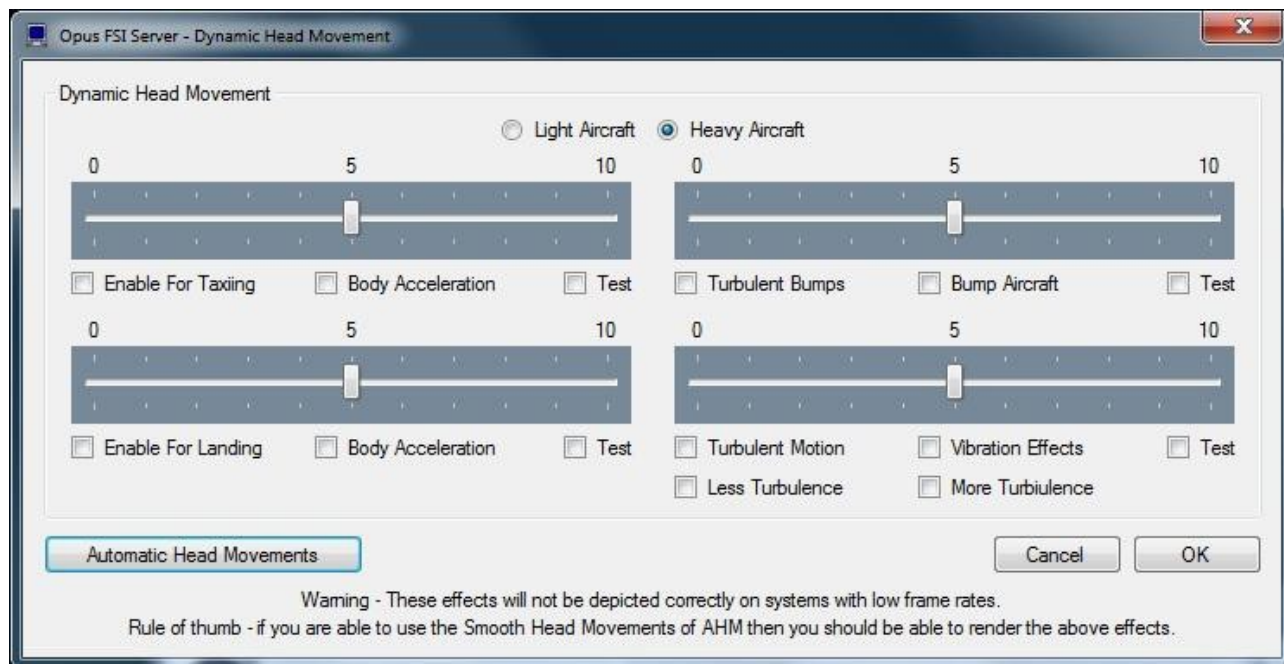
DYNAMIC HEAD MOVEMENTS (DHM) pour les vues non fenêtrées.

Même si nous autorisons le DHM à être spécifié pour les types de vues non fenêtrées (Virtual, 2D, ou Avion), les DHMs seront plus efficaces s'ils sont utilisés en conjonction avec des vues de cockpit virtuel. Pour actionner les DHM pour une vue caméra spécifique, cochez en premier la **case DHM** dans la fenêtre de dialogue de contrôle des caméras, et spécifiez l'option **DHM** requise dans la fenêtre de dialogue des options **Dynamic Head Movement Options**. Cette fenêtre de dialogue est affichée en cliquant sur le bouton **DHM**.

Cette fenêtre de dialogue fournit des options et de fins ajustements pour les vues caméra **DHM**, ou pour les mouvements de caméra de cockpit virtuel, et l'**Automatic Head Movement** qui pourra être utilisé pour regarder automatiquement à l'intérieur du virage quand l'angle de virage d'activation est atteint.

N.B l'**Automatic Head Movement** est automatiquement désactivé quand vous utilisez un Track-IR.

Vous pouvez utiliser la checkbox DHM pour activer ou desactiver le DHM pour une vue camera sans affecter les paramtres courant DHM.Vous pouvez aussi utiliser les menu OpusFSX **Enable DHM** et **DISABLE DHM** à l'interieur du simulateur pour activer ou desactiver temporairement tous les mouvements de tete dynamiques.



Dynamic Head Movement Dialog

Avion leger ou lourd

Selectionnez le type d'avion approprié en utilisant les boutons radio "Light Aircraft" ou "Heavy Aircraft".Le type d'avion affectera la fréquence naturelle et la relation entre vitesse sol et l'utilisation des données de l'accelerometre.Le type d'avion affectera également les mouvements de tete en fonction des données courantes d'acceleration.

Curseurs de puissance

Vous pouvez alterer la puissance d'utilisation des DHM en utilisant les curseurs.Une valeur de 0 desactivera l'efficacité des DHM , alors qu'une valeur de 10 produira le maximum d'efficacité.

Activation des checkbox

Cochez les case Enable appropriées pour activer les DHMs pour les differentes phases de vol.Si vous activez les DHMs pour le taxi vous les activerez pour tous les mouvements au sol , incluant la phase de décollage.

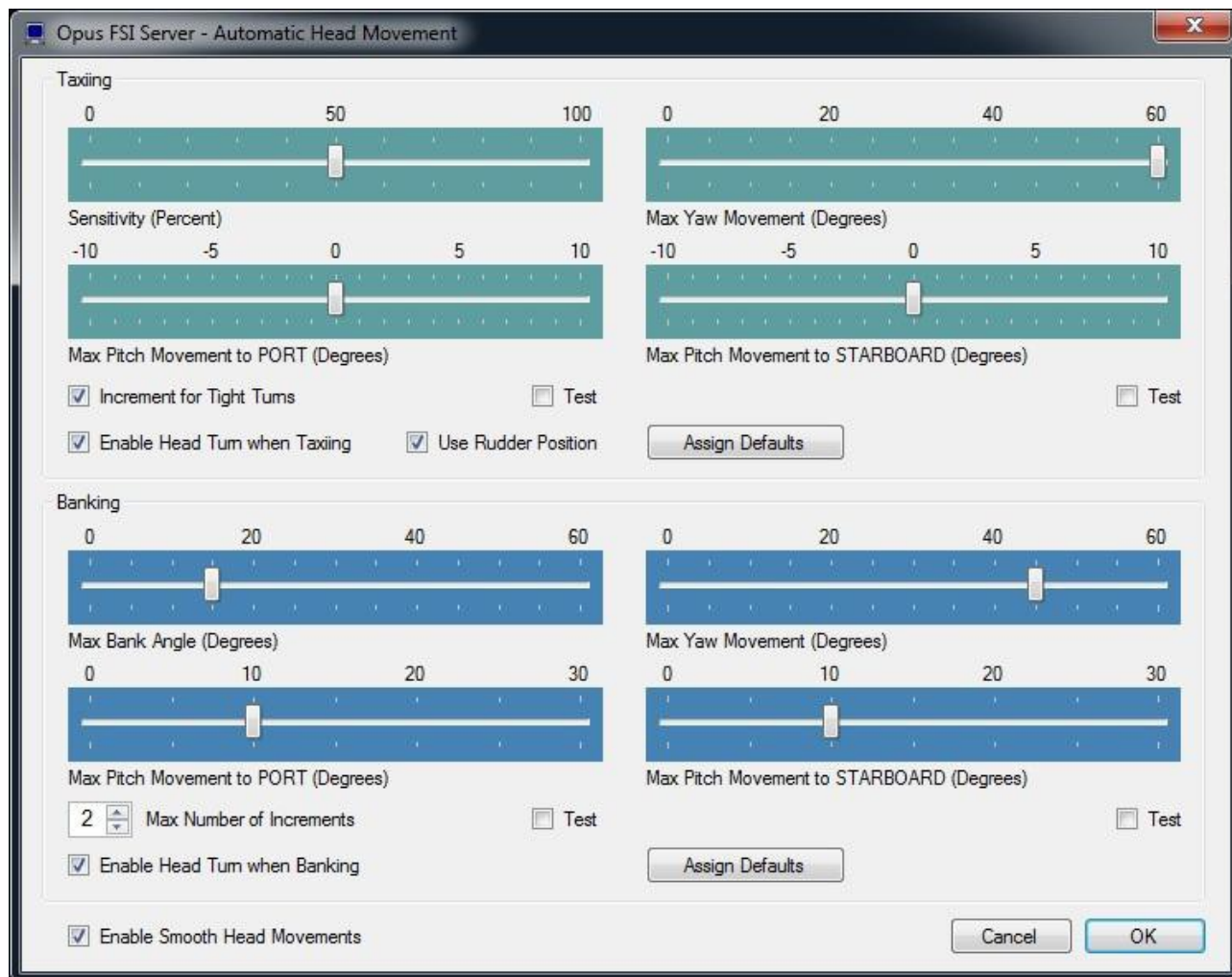
Accelereation du corps

Cochez la checkbox "Body Acceleration" approprié pour activer les effets DHM additionels resultant des données d'acceleration du corps.Par exemple de legers mouvements de tetes en avant ou en arriere pour refleter les données d'accelerations et de deceleration sur l'axe Z.

Checkbox de test

Vous pouvez cocher une des checkbox de test pour vous donner une idée des effets des DHM.cela ne sera pas identique aux DHm actuels qui dependent aussi d'autre choses , tel que la vitesse sol , l'acceleration des corps, la dureté de l'atterrissage...

N.B. Si vous ne pouvez pas voir les effets DHM dans votre avion alors vous devez régler les propriétés du fichier "C:\OpusFSX\FSXSERVER.EXE" sur "Run as Administrator". Ceci peut être fait en cliquant par clic droit sur le programme ou en cliquant droit sur le raccourci qui se trouve sur votre bureau.



Automatic Head Movement Dialog

AUTOMATIC HEAD MOVEMENT (mouvement de tête automatique,AHM)

N.B. Les mouvements de tête automatique seront automatiquement désactivés si vous utilisez un Track-IR.

Curseurs

Vous pouvez alterer les taux de virages maximaux de l'AHM, le taux de rotation de la tête en roulis et tangage pour tourner à gauche (babord, "port") et droite (tribord, "starboard"). Pour l'AHM au moment du taxi vous pouvez aussi alterer la sensibilité pour les taux de virages standard. Ajustez ces curseurs pour régler vos paramètres voulus pour les mouvements automatiques de tête initiaux. Tous les mouvements incrémentés sont calculés à partir d'un niveau de base par l'augmentation des angles spécifiés et de la sensibilité. Si vous avez un doute vous pouvez cliquer sur le bouton "Assign Defaults" pour charger les réglages recommandés par défaut.

Incrementation pour les virages serrés

Activez pour régler un autre niveau d'incrément pour les effets de taxiing AHM.

Utilisation de la position du palonnier

Utilise la deviation au palonnier pour les effets de taxi de l'AHM comme opposé aux variables de difference de cap du simulateur. La variable "heading" (cap) peut etre un peu herratique et exige un petit temps de retard et d'hysterese. Si l'option "Use Rudder Position" est selectionnée , les effets AHM de taxiing seront desactivés quand la vitesse sol et la position des manettes de gaz seront respectivement plus grand ou egal à 30kts et 75%.

Nombre max d'incrementations

Regle le nombre maximal d'incrementation pour les effets AHM d'inclinaison (banking). Le nombre maximum d'incrementation peut aller de 1 à 4. Le reglage recommandé est 2.

Activation des Checkboxes

cochez "Enable checkboxes" pour activer l'AHM pour le taxi, l'inclinaison ou pour selectionner de legers mouvements de tête. Notez que l'option "smooth movement" est destinée au systemes les plus performants. Tous les mouvements de tete sont executés de façon à avoir un impact minimal sur le framerate de votre simulateur. Si vous observez des messages d'erreurs DOF FSX/P3D dans la fenetre principale , ou si les mouvements de tetes apparaissent saccadés vous devrez immediatement desactiver l'option "smooth movement" et utiliser les mouvements par default "snap to".

Checkbox "Test"

Vous pouvez cocher une des checkbox "test" pour vous donner une idée des effets AHM pendant les phases de taxi/inclinaison de gauche (babord) à droite (tribord).

Assignation par default

Le bouton "Assign Defaults" peut etre utilisé pour reinitialiser tous les curseurs à leur valeur par default.

Note a l'utilisateur

Les effets AHM sont activés la premiere fois que la vue camera est affichée. Si la vue camera a été assignée à une touche du clavier ou à un bouton du joystick vous pourrez alors utiliser la meme entrée pour activer ou desactiver les effets AHM. Quand desactivé , les effets AHM seront automatiquement reactivé sitot que vous aurez fini un virage pendant la phase de taxi ou que vous remettrez les ailes à l'horizontal apres un virage avec inclinaison des ailes.

Reselectionner la vue camera pour basculer les effets AHM sur ON ou OFF

MESSAGES SPY

Nous avons laissé certains messages "SPY" dans le logiciel. Ces messages peuvent etre vus en cliquant sur le bouton "Spy" en haut droite sur la principale fenetre du programme serveur. Ces messages indiqueront quand des changements de mode se derouleront dans le logiciel; Les modes changeront entre TAXIING, AIRBORNE et LANDING et seront indiqués par les messages suivants:

SIM TAXIING

SIM AIRBORNE

SIM LANDING Accel xxxx , Factor x.xxx

Lors de l'atterrissage , l'acceleration verticale (en unité de 100 x ft / sec) est affiché en tant que 'Accel XXXX' , et le facteur de dureté resultant (<1.0 pour un atterrissage doux , 1.0 pour un atterrissage normal et > 1.0 pour les atterrissages plus durs) est affiché comme 'Factor X.XXX'.Les atterrissages normaux ont une acceleration assumée de (8 ft / sec)².La fenetre "spy" se fermera automatiquement une minute plus tard.

ASSIGNATION D'UN BOUTON DU JOYSTICK OU D'UNE TOUCHE DU CLAVIER

Cliquez sur le bouton ou sur la textbox pour specifier un bouton du joystick ou l'assignation d'une touche.Les boutons du joystick et sequences de touches peuvent etre assignés aux vues sur les systemes serveurs et multi ecrans , autorisant ainsi des changements coordonnés et faciles pour les systemes multi ecrans.

Quand vous cliquez à l'interieur de la textbox , la textbox se videra et virera au rouge indiquant l'attente d'une entrée de votre part.

Vous pourrez alors cliquer une seconde fois pour effacer l'entrée , ou presser sur un bouton du joystick ou sur une touche du clavier.

Joysticks

Le logiciel OpusFSX autorise la connection de 6 joysticks sur le systeme FSXSERVER,avec jusqu'à 32 boutons pour chacun d'eux,et jusqu'à 32 assignements de touche clavier.

Chapeau chinois (hat switch) et panoramique

Le chapeau chinois n'est pas un bouton et ne peut etre assigné de maniere usuelle car FSX l'utilise pour les vues panoramiques.

Cependant vous pouvez utiliser FSUIPC pour convertir les données du hat switch en touche.Ctrl+Shift+0 et Ctrl+Shift+8 ne sont pas assignés dans FSX et vous pouvez les utiliser en tant que touche pour declencher les vues LiveCamera.

Clavier

Chaque assignement de touche peut consister en une combinaison de plus de deux touches (Alt,Ctrl ou Shift) avec une touche normale du clavier.L'entrée n'est pas sensible à la casse.le clavier numérique de 0 à 9 peut etre utilisé mais ils doivent etre assignés AVEC la touche Num Lock sur ON (pour la reconnaissance),et utilisé avec Num Lock sur OFF dans les simulateurs FSX/P3D.C'est une bizarrerie du simulateur et non du logiciel OpusFSx.

N.B Les touches Insert,Delete,Home,End,Page Up,Page Down,Left,Right,Up et Down ne peuvent pas etre assignées à des vues camera.

AVERTISSEMENT GENERAL

Il n'est pas possible pour le simulateur de determiner si vous avez la vue panneau 2D active ou non au sein du simulateur.Ce probleme affecte surtout le systeme serveur OpusFSX puisque les systemes clients ont normalement la transparence des panneauX 2D réglée sur 100%.Si vous avez réglé une vue scenique destinée à etre affiché avec l'affichage 2D desactivé et affiché cette même vue avec un panneau 2D activé,la position du regard ne sera pas celle attendue.Dans un tel cas utilisez la sequence de touche Shift 1 pour basculer le panneau 2D sur OFF.

Sur le systeme serveur principal OpusFSX , Basculez l'affichage du panneau 2D de ON à OFF en utilisant la sequence de touche Shift 1. Normalement cela sera sur OFF pour toutes les vues "scéniques" et seulement activé si vous voulez specifiquement voler avec un panneau 2D.

Attention , NE REGLEZ PAS la transparence du panneau 2D sur votre serveur OPUSFSX principal à 100% car cela peut avoir pour resultat de rendre les panneaux 2D fixes de l'avion invisibles.

VUES FENETREES

Les vues fenêtrées ne peuvent pas etre detachées automatiquement à l'interieur de FSX/P3D, donc, **toutes les vues doivent etre detachées manuellement pas l'utilisateur.**

Les vues fenêtrées sont affichées automatiquement chaque fois que vous changez de selection d'avion ou charger un vol. Il n'est pas possible d'alterer le point de vue de la camera dans une vue fenêtrée alors les réglages pour les vues sont spécifiées entierement à l'interieur des fichiers aircraft.cfg des programmes FSX/P3D.

Les fichiers aircraft.cfg sur les serveurs **OpusFSX** et tous les clients sont mise à jour chaque fois que vous cliquez sur le bouton "**save all cameras**" à l'interieur de la fenetre de dialogue de configuration de camera **OpusFSX**.

Si vous faites des changements à une vue fenêtrée d'un avion , autre que des ajustements de zoom , vous devez forcer FSX ou P3D à recharger le fichier aircraft.cfg modifié. Ceci peut seulement etre fait par le redemarrage du simulateur , ou en chargeant un avion différent puis en rechargeant votre avion.

Une fois que votre vue fenêtrée configurée a été affichée , vous pouvez ou la laisser fixe ou la detacher manuellement en faisant un clic droit dans la zone de la fenetre et en selectionnant l'option "**Undock Window**".

Finalement , si vous avez precedement sauvegardé la position et la taille de la vue fenêtrée en utilisant le bouton "**Save Views**" alors utilisez le bouton "**Restore View**" pour restorer les positions et tailles de chacune de vos vues fixes ou detachées. Ces boutons d'options sont fournis sur le systeme serveur et sur chaque systeme client.

Ces options sont aussi disponibles via le menu **OpusFSX** dans le simulateur.

Les fenetres de vues detachées doivent etre detachées manuellement avant que leur taille et position soient sauvegardées ou restorées en utilisant les boutons d'options "save views" et "restore views", ou les options "save windowed views" et "restore windowed views" dans les options OPUSFSX dans le menu du simulateur.

FRAME RATES

Les vues fenêtrées sont idéalement conçues pour être utilisées sur les systèmes client. Sur ces systèmes, de par leur nature, l'usage de multiples vues fenêtrées a beaucoup moins d'impact sur le taux d'affichage que sur le serveur principal.

En fait, l'usage de multiples vues fenêtrées sur le serveur principal peut induire une réduction considérable sur le taux d'image/sec, spécialement si vous utilisez un avion complexe tel que le PMDG 737NGX, ou que vous opérez proche d'un aéroport avec une grande complexité (particulièrement dans les phases d'approche et d'atterrissage). L'impact sera moins considérable durant les phases de vol de croisière ou de descente.

Les vues fenêtrées auront toujours un impact considérable sur le taux d'image/sec sur P3D, que ça soit sur le système client ou serveur.

Les boutons 'open views' et 'close views' sur les fenêtres serveur et client du programme, et les options 'open windowed views' et 'close windowed views' d'OpusFSX dans le menu du simulateur peuvent être utilisés pour enlever et réafficher toutes les vues fenêtrées pendant le vol. Ces options vous donnent le contrôle sur l'affichage des vues fenêtrées configurées, plus utile sur le système serveur principal. Par exemple, vous pouvez fermer toutes les vues fenêtrées durant certaines phases de vol très gourmandes en ressource, et les rouvrir durant les phases moins gourmandes en ressource.

DESYNCHRONISATION – VUES EXTERNES OpusFSX

Il n'est pas possible pour OpusFSX de déterminer les sous-modes de vue courante sélectionnée au sein de la fenêtre principale du simulateur. Si vous affichez une vue externe dans la zone de l'affichage principal et que vous obtenez la mauvaise vue externe, alors utilisez la touche A ou Shift A pour revenir en arrière vers la vue externe OpusFSX, après cela tout se resynchronisera.

POINT DE VUE INCORRECT POUR LES VUES SCENIQUES 2D

Reportez-vous à la section "avertissement général" sur comment utiliser les panneaux 2D. Pour les vues scéniques, la position du point de vue sera incorrecte si vous avez le cockpit 2D activé. Utilisez la séquence de touches Shift 1 pour basculer le panneau 2D sur OFF sur l'affichage de votre système serveur.

Exemple - Guide rapide pour régler une vue par défaut sur le serveur.

Pour voir la fenêtre principale du programme serveur, vous devez exécuter FSX/P3D en mode fenêtré.

Cliquez sur le bouton 'configure' pour afficher la fenêtre de configuration et cochez la case 'Enable Live Camera'. Redémarrez le programme si vous y êtes invité.

La fenêtre de contrôle caméra est affichée par clic sur le bouton 'cameras' dans la fenêtre FSXSERVER.

Si vous avez déjà créé une vue similaire à celle que vous voulez créer, sélectionnez-la en utilisant le bouton 'camera view'.

Dans la fenêtre 'camera' sélectionnez 'Add New Camera'.

Sélectionnez l'avion en utilisant le bouton 'Assign Aircraft Types To Camera View'. Sélectionnez

l'entrée 'All Aircraft' pour rendre la vue globale , alternativement pour pouvez mettre en surbrillance les types d'avions , et cliquez sur OK.

Pour creer (par exemple) une vue rapproché vers l'avant , changez le point de vue en utilisant les boutons de controle de camera X,Y,Z,Pitch,Bank et Yaw ou entrez directement une valeur dans les espaces de saisie de texte.

Cochez la case 'Default View'.Si requis , desactiver le Track-IR , regler 'Camera Transition Speed' et activez 'DHM'.

FAQ

Comment faire pivoter la vue?

Vous pouvez utiliser le Hat Switch , le verrouillage souris d'FSX ou le Track-IR.

FSX utilise le hat switch comme standard pour faire pivoter la vue , ceci etant totalement compatible avec nos controles et effets de camera.Si vous avez desactivé votre controleur dans FSX et que vous utilisez FSUIPC vous ne pourrez pas pivoter la vue avec le Hat Switch.

Le verrouillage de la souris dans FSX entre en conflit avec le Track-IR , vous aurez donc besoin de desactiver ce dernier (F9) avant d'utiliser le verrouillage souris.Pour utiliser le verrouillage souris essayez les methodes suivantes;

- .Pressez la barre d'espace tout en appuyant sur le bouton gauche de la souris.
- .Gardez appuyé le bouton central de la souris tout en pivotant.
- .Pressez Shift 0 tout en gardant le bouton gauche de la souris appuyé , repressez Shift 0 Pour sortir du mode de verrouillage de la souris.
- .Programmez le bouton central de la souris en Shift 0.

La fenetre Camera ne liste que „All aircraft Types“ et les DHM ne fonctionnent pas.

Cliquez droit sur le raccourci d'OpusFSX Server , ou sur le fichier situé dans C:\OpusFSX\FSXSERVER.EXE dans l'explorateur Windows , selectionnez „propriétés“,selectionnez mode de compatibilité et cochez la case „executez en tant qu'administrateur“.Repetez l'operation pour FSXCLIENT.EXE si vous avez des PC optionnels clients.

Le Track-IR ne fonctionne pas ou les DHM saccadent

Vous devez suivre les instructions de reglage du Track-IR dans le Getting Started Guide.

Le Track-IR peut devenir tres saccadé si „precision“ est descativé , sa touche par default est F7 , il est donc possible changer par inadvertance ce reglage si vous tuilisez F7 pour les volets.

Message "Unable to transfer camera configuration data across to system <client_name>"

Vous devez regler vos partages de fichiers, securité , permissions etc...comme decrit dans le Getting Started Guide pour que le serveur et le client puissent avoir acces l'un à l'autre.Vous trouverez vos fichiers de configuration des cameras stockés dans le repertoire d'installation [c:\OPUSFSX](#) sur votre systeme serveur.Ils sont nommés <CLIENTNAME>.CAM

Quelles vues puis-je voir sur les PC serveurs et client?

Vous pouvez afficher toute vue interieur (cockpit),exterieur (scenique) ou externe (avion) sur le systeme serveur principal.Vous ne pourrez afficher uniquement les vues exterieurs (sceniques) ou externe (avion) sur le second syteme (client).Vous ne pouvez pas controler l'avion par l'affichage de panneaux tel que CDU ou GPS sur le systeme client.Ce sont des vues esclaves „non pilotables“.

Sur les systemes en reseau , le systeme „serveur“ opere de la meme façon que s'il fonctionnait seul.Il fournit les memes assortiments de vue d'interieur (cockpit), exterieur (scenique) et externe (avion);Des quelles ont peut controler lavion et ses systemes.Additionnelement les liens vers le pc client Live View et Live Camera autorise des vues variés exterieures (scenique) et externes (avion) qui peuvent etre controlées.Si desiré un certain nombre de vues peuvent etre utilisées sur votre systeme reseau multi ecrans pour creer des vues panoramiques.Tous les vues seront créées et controlées à partir du serveur principal.

Sur les systemes en reseau ,les connections Live View seront automatiquement synchronisées avec la position courante de l'avion , l'altitude , la position des volets, du train , des eclairages, la date et l'heure du simulateur au meme titre que la meteo que vous aures choisi.

Puis je creer une vue de panneau d'instrument?

Oui mais seulement sur le systeme principal , et vous aurez besoin de posseder la version 1.40 de OpusFSX .

D'abord creer une vue fenetrée associé au type d'avion que vous voulez sur votre serveur principal.

Selectionnez cockpit virtuel ou vue 2D.

Ajuster le point de vue (x,y,z,Pitch et Yaw) pour centrer la vue sur le panneau dinstrumentation voulu.Vous pouvez ajuster l'axe Z pour rappocher le point de vue autant que vous le souhaitez.

Sauvegardez la vue camera et rechargez le type d'avion pour forcer FSX à prendre en compte le fichier aircraft.cfg modifié.

Votre nouvelle vue devrait s'afficher , vous pouvez maintenant positionnez votre fenetre.Cliquez sur le bouton Save Views pour sauvegarder la potion et la taille de la fenetre.