

**Phoenix R/C**

**Professional Model Flight Simulation**

**Manuel de l'utilisateur**

**Version 3.0**

## Sommaire

- **Introduction**
- **Pour démarrer**
- **Pour utiliser Phoenix**
- **Système**
  - Définir nouvel émetteur
  - Votre émetteur
  - Vos commandes
  - Vos touches
  - Réglage simulation
  - Mise à jour automatique
  - Quitter
- **Modèle**
  - Changer
  - Modifier
  - Réglage incidents
  - Reset
  - (Réglages de) Lancer
  - Position
  - Récents
- **Terrain de vol**
  - Changer (de terrain de vol)
  - Paramètres météo
  - Disposition
  - Coéquipiers (Buddies)
  - Récents
- **Vues**
  - Caméra
  - Affichages
  - Barres (d'outils) (Toolbars)
- **Enregistreur**
- **Apprentissage**
- **Compétition**
- **Multi joueurs**
- **Aide**

## Introduction

Merci d'avoir choisi Phoenix R/C – le simulateur de vol pour modèle réduit professionnel destiné aux pilotes de R/C de tous niveaux, du débutant au pilote de compétition et utilisable pour tous les types d'aéronef R/C, que vous fassiez voler des shock-fliers électriques en intérieur, des hélicoptères à moteur CI de taille .90 capables de 3D ou des warbirds (chasseurs anciens) à l'échelle.

Phoenix a été développé, testé et approuvé par un nombre impressionnant de pilotes de compétition, de vétérans de l'industrie et d'ex-champions afin de proposer une simulation du vol R/C précise et réaliste combinée à un graphisme des plus modernes et à toute une palette de fonctions innovantes.

Le logiciel comporte également une riche palette d'aides à l'entraînement et d'instruction qui vous aideront à améliorer vos compétences en tant que pilote, et ce quel que soit votre niveau de qualification actuel et la possibilité de faire voler (et crasher) votre modèle dans un environnement virtuel sûr vous permettra de gagner énormément de temps et de faire de grosses économies.

Phoenix intègre une riche sélection de modèles utilisables directement, sachant qu'il y en aura d'autres proposés régulièrement que vous pourrez télécharger gratuitement et ajouter à votre liste d'aéronefs. La quasi-totalité des types de modèles R/C sont représentés et chacun d'entre eux a été paramétré par des experts reconnus de façon à voler directement tel quel sans requérir de peaufinage ni de réglage fin.

Si vous souhaitez vous plonger dans les aspects les plus sophistiqués de Phoenix, chacun des modèles est susceptible d'être personnalisé à votre goût par le biais d'une large palette d'attributs et de paramètres qu'il est possible de modifier de façon à représenter pratiquement n'importe quel paramétrage de modèle possible.

Phoenix incorpore en outre un service en ligne multifonctionnel qui vous permet de vous connecter et de voler avec des pilotes habitant aux quatre coins du Monde. Le système est doté d'une fonction de dialogue en ligne qui facilite autant que faire se peut ce que d'autres pilotes peuvent vous apprendre.

Ce manuel vous guidera en vous montrant toutes les fonctions que connaît Phoenix; nous vous souhaitons de nombreuses heures plaisantes et fructueuses de vol R/C virtuel.

- L'Equipe Phoenix R/C

## Pour démarrer

Il vous faudra, pour pouvoir utiliser Phoenix avec succès :

- Un émetteur compatible (Cf. ci-après)
- Une interface USB Phoenix originale (fournie avec votre simulateur Phoenix)
- Un DVD d'installation Phoenix original (fourni avec votre simulateur Phoenix)
- Tous les adaptateurs additionnels pouvant être nécessaires pour connecter votre radio (Cf. ci-après)
- Un ordinateur aux caractéristiques minimales égales ou meilleures que celles requises (Cf. ci-après)

## Caractéristiques minimales

Pour pouvoir fonctionner correctement, Phoenix requiert un ordinateur possédant les caractéristiques minimum suivantes voire meilleures :

- PC compatible IBM disposant d'un processeur compatible 1.0 GHz Pentium 3/4 ou AMD Athlon/64
  - Système d'exploitation Microsoft Windows XP, Windows Vista ou Windows 7
  - 256 Mo de mémoire système (RAM)
  - 1,5 Go d'espace disque dur non comprimé \*
  - Carte graphique ATI Radeon 9800/NVidia Geforce Ti4200 avec au moins 128 Mo de mémoire
  - Microsoft DirectX 9.0c ou plus récent
  - Lecteur de DVD-ROM pour l'installation
  - 1 port USB 1.1/2.0 libre
  - Carte-son compatible à 100% avec DirectX 9 (optionnel)

Ou, sinon :

- Un ordinateur Apple Macintosh à processeur Intel tournant sous Microsoft Windows XP, Vista ou 7 sous l'un des systèmes suivants :
  - Bootcamp (recommandé)
  - VMWare Fusion (version la plus récente)
  - Parallels (version la plus récente)

## Emetteurs supportés

Les marques et modèles de radios et d'émetteurs mentionnés dans la liste ci-après ont été testés et sont supportés par Phoenix. Il se peut que certaines radios requièrent un adaptateur additionnel pour interconnecter l'interface USB Phoenix au port d'entraînement (training) – ils sont mentionnés le cas échéant.

- Tous JR MC/MX (pas besoin d'adaptateur) - \*\* La série MC requiert un accessoire « DSC Interface » \*\*
- Spektrum DX6 / DX6i / DX7 / DSX9 (sans adaptateur) - \*\* PAS la nouvelle version DX7 Special Edition « SE » \*\*
- Spektrum DX5e ancien style avec port d'entraînement LATERAL (avec adaptateur « DX5e »)
- Spektrum DX5e nouveau style avec port d'entraînement ARRIERE (sans adaptateur)
- Tous les Futaba (avec adaptateur « Futaba/Hitec round » ou « Futaba square »)
- Futaba FX-18 avec port d'entraînement 2,5 mm stéréo (avec adaptateur « Futaba FX-18 »)
- Hitec Aurora (sans adaptateur)
- Tous les Hitec exception faite de l'« Aurora » (avec adaptateur « Futaba/Hitec » - l'« Aurora » se passe d'adaptateur)
- Tous les Multiplex (avec adaptateur « Multiplex »)

- Toutes les Sanwa des séries RD et RDS (avec adaptateur « Sanwa »)
- E-sky ETB41 2,4 GHz (sans adaptateur)
- Autre E-sky (avec adaptateur « Mini-DIN »)
- Co-Pilot (avec adaptateur « Mini-DIN »)
- Blade CX, CX-2, CX-3, CP, CP+, CP Pro, CP Pro 2 et Blade SR (sans adaptateur)
- Émetteurs Parkzone avec prise d'entraînement (avec adaptateur « DX5e adaptor »)
- Art-tech 100B (sans adaptateur)
- Art-tech 100C (avec adaptateur « Art-tech 100C »)
- Walkera 2401, 2601 (avec l'adaptateur « MINI-DIN » fourni avec l'émetteur)
- Walkera 2402, 2602 (avec adaptateur « Walkera 2801 »)
- Walkera 2801 (avec adaptateur « Walkera 2801 »)

Veillez noter SVP que les émetteurs suivants **ne sont pas** supportés :

- Périphériques de commande et manettes de commande USB
- Spektrum DX7 version « SE » (Cette radio ne dispose pas de sortie entraînement pour simulateurs R/C)
- Les émetteurs Hobbyzone et tout émetteur inclus avec les produits ParkZone ou E-Flite Ultra Micro
- Tous les Walkera exception faite des 2401, 2601, 2402, 2602 et 2801 (Cf. plus haut)
- Tout autre émetteur ne comportant pas un port d'entraînement compatible

### Pour installer Phoenix

L'installation de Phoenix sur votre ordinateur est extrêmement simple.

- Insérez le DVD dans le lecteur de DVD-ROM de votre ordinateur et attendez que le menu « Autoplay » s'affiche.
- Lorsque ce menu s'est affiché, indiquez que vous voulez « Démarrer Setup.exe » (la terminologie précise utilisée pour cette commande peut varier en fonction de la version de système d'exploitation).

Si le menu « Autoplay » **n'apparaît pas**, ou si vous avez désactivé cette fonction, procédez SVP de la manière suivante :

- Ouvrez une fenêtre Windows Explorer.
- Localisez votre lecteur DVD-ROM dans lequel se trouve le DVD Phoenix (Il aura pour nom « PhoenixRC v... »).
- Ouvrez le dossier « SetupFiles ».
- Localisez l'application « Setup.exe » et double cliquez pour démarrer le processus d'installation.

L'assistant d'installation démarre et vous pourrez alors suivre les instructions s'affichant à l'écran pour installer Phoenix sur votre ordinateur.

A noter : Il vous sera demandé, au cours de l'installation, si vous voulez « Install(er) Microsoft DirectX ». Même si vous pensez avoir déjà installé la version la plus récente de ce programme, nous recommandons fortement d'installer quand même la version se trouvant sur le DVD d'installation.

### Pour démarrer Phoenix

Une fois le programme installé avec succès, vous verrez qu'il se sera créé une icône « PhoenixRC » sur le Bureau (Desktop) de votre Windows. Vous pouvez démarrer le programme en double cliquant sur cette icône. Vous verrez alors la fenêtre Phoenix apparaître et le simulateur se charger.

Lors du premier démarrage du programme le simulateur lancera l'« Assistant de Paramétrage Initial » (Initial Setup Wizard) qui vous guidera tout au long de certaines des options de paramétrage de base, de la calibration de votre radio et de la sélection d'un profil de commande. Vous pouvez maintenant connecter votre radio et l'interface USB pour la première fois à votre ordinateur.

## Pour connecter votre radio et l'interface USB

Avant de pouvoir vous faire plaisir avec Phoenix, il va vous falloir connecter votre radio et votre interface USB à votre ordinateur. Vous serez alors invité à calibrer la radio de manière à ce que Phoenix apprenne le plein débattement de chaque manette et interrupteur, et sélectionne un profil de commande de façon à ce que Phoenix sache quelles manettes/interrupteurs commandent quelles fonctions du modèle virtuel.

Pour commencer, connectez votre interface USB Phoenix d'origine à l'un des ports USB libres de votre ordinateur.

Une fois que vous l'avez fait, vous devriez connecter tout adaptateur additionnel (si tant est qu'il soit nécessaire) à la prise « jack » 3,5 mm se trouvant au bout de l'interface USB.

Lorsque vous en êtes arrivé là, assurez-vous que les accus de votre radio sont installés correctement et que la radio est chargée à plein. **Veillez SVP vous assurer que le chargeur n'est plus connecté à votre radio avant de connecter l'interface USB Phoenix.**

Vous pouvez maintenant connecter l'interface USB/adaptateur fermement au port d'entraînement (training) de votre radio, votre radio étant **coupée**.

De nombreuses radios modernes comportent un « Mode Simulateur/Ecolage » spécial qui est déclenché lors de la connexion de l'interface USB Phoenix au port d'entraînement de la radio, la radio étant **coupée**. Ceci permet à la radio de fonctionner sans consommer l'énergie de la batterie par la transmission du moindre signal de R/C, ce qui accroît très sensiblement la durée de fonctionnement entre les charges. Si votre radio est dotée de cette fonction, elle « s'allumera » automatiquement lorsque vous connecterez l'interface USB.

Si votre radio ne s'allume **pas** automatiquement lorsque vous y connectez l'interface USB, vous devriez maintenant basculer l'interrupteur Marche/Arrêt de votre radio sur Marche.

## Paramétrage de la radio

Avant d'utiliser votre radio avec Phoenix, veuillez SVP vous assurer que :

- Si la radio **n'est pas** du type 2,4 GHz, qu'elle se trouve bien en mode de modulation PPM, et **pas en mode de modulation PCM**
- Si la radio est paramétrée en mode HELI, que le paramétrage du mixage du Plateau cyclique/CCPM est de 90 degrés/servo simple.

## Pour calibrer votre radio

Sous la houlette de l'Assistant de Paramétrage (Initial Setup Wizard) vous serez invité à calibrer votre radio. Ceci permet à Phoenix de découvrir quel est le plein débattement de course de toutes les manettes de votre radio et aussi d'apprendre quels sont les différents interrupteurs et curseurs dont elle pourrait être dotée.

Lors du calibrage, veuillez SVP vous assurer que :

- Lorsque vous êtes invité à centrer toutes les manettes que vous avez bien positionné votre manette des gaz au **centre** de sa course – **pas** dans sa position de ralenti (gaz bas)
- Que vous n'avez, à aucun moment, activé l'une des fonctions intégrées telles que interrupteurs de débattement, de verrouillage des gaz ou idle-up (ralenti accéléré)

Une fois la phase de calibration terminée, chaque manette devrait faire bouger une barre sur l'affichage (il se peut que votre manette des gaz fasse bouger deux barres si votre radio est paramétrée en mode HELI), doucement et d'une butée à l'autre.

Vous pouvez revenir à cet Assistant à tout moment en optant pour le menu **Système > Votre émetteur > Calibrer** .

## Réglage du profil de commande

Après la calibration, vous serez invité à choisir un profil de commande pour votre radio. Un profil de commande fait savoir à Phoenix quelles **commandes** de votre radio (c'est-à-dire manettes et interrupteurs) commanderont quelles **fonctions** du modèle (par exemple, profondeur, train, etc.).

Phoenix est doté au départ, d'une gamme de profils prédéfinis, et vous devriez choisir celui qui se rapproche le plus de votre marque de radio et du modèle que vous utilisez. Les profils de commande sont classés en catégories – double-cliquez une catégorie pour en voir apparaître les détails et voir les profils qu'elle comporte.

Si votre radio ne se trouve pas dans la liste de profils prédéfinis, choisissez alors l'option « My transmitter is not listed here » (Mon émetteur ne se trouve pas dans cette liste). Vous irez alors vers un nouvel Assistant qui vous permettra de créer très facilement un nouveau profil de commande personnalisé pour votre marque de radio et votre modèle.

Vous pouvez revenir à cet Assistant à tout moment en optant pour le menu **Système > Vos commandes**.

## Réglage terminé

Une fois que vous en aurez terminé avec l'Assistant de Paramétrage Initial (Initial Setup Wizard), vous serez ramené à l'écran principal de Phoenix, votre modèle par défaut se trouvant sur le terrain prêt au décollage.

Vous pouvez, depuis cet endroit, choisir un modèle différent en optant pour le menu **Modèle > Changer**, ou passer à un site de vol différent en optant pour le menu **Terrain de vol > Changer**.

Pour modifier les paramètres, ouvrez le menu **Système > Réglages simulation**, et pour quitter le programme, utilisez le menu **Système > Quitter**.

**De nombreux menus, dialogues et barres outils comportent un bouton vert « Aide » doté d'une icône de loupe. En cliquant sur celle-ci, vous faites s'ouvrir le manuel de l'utilisateur à la page appropriée pour de plus amples informations et de l'aide.**

Veillez SVP poursuivre la lecture pour en apprendre plus au sujet de Phoenix, et trouver une explication de tous les menus, fonctions et paramétrages, ou alors, faites-vous plaisir en lançant le programme.

## Pour utiliser Phoenix

### L'écran principal

Voici ce que vous verrez la plupart du temps lorsque vous utilisez Phoenix. Cette vue vous montre le site de vol choisi actuellement, ainsi que tous les modèles présents, soit sur le terrain, soit volant à sa verticale.

Lorsque vous déplacez la souris, la barre du menu principal apparaît, ainsi que toute barre (d'outils) activée et visible sur les côtés et dans le bas de la zone de la fenêtre. Si vous n'agissez plus sur la souris l'espace de quelques secondes, la barre de menu principal et toute barre d'outil visible en retrait va (vont) s'effacer progressivement et disparaître de sorte que vous ayez une fenêtre bien propre devant vous.

### Le menu principal

Le menu principal apparaît lorsque vous déplacez votre souris, et disparaît lorsque vous n'agissez plus sur la souris l'espace de quelques secondes.

Il intègre tous les menus nécessaires au paramétrage et à la modification de la simulation, des modes d'accès et des fonctions ou à la sortie du programme. Description succincte des menus :

**Système** – contient tous les menus de paramétrage ayant trait au programme et vous permet de le quitter

**Modèle** – contient tous les menus et options ayant trait au modèle choisi

**Terrain de vol** – contient tous les menus et options ayant trait à l'environnement et à la météo

**Vue** – toutes les options et tous les menus ayant trait à l'affichage et à la caméra se trouvent ici

**Enregistreur** – donne accès et permet de commander l'enregistreur de vol

**Apprentissage** – contient tous les modes et toutes les fonctions d'entraînement

**Compétition** – contient tous les modes et toutes les fonctions de compétition

**Multi joueurs** – ce menu contient toutes les options et tous les menus ayant trait au mode multi joueur

**Aide** – ouvre l'accès à ce manuel et donne des informations de la version du programme

Vous trouverez dans ce manuel, plus loin, une description plus détaillée de tous ces menus, fonctions et options.

Pour ouvrir un sous-menu, cliquez le bouton gauche de votre souris tout en pointant l'option concernée dans la barre de menu. Pour fermer un sous-menu ouvert, il vous suffit soit de cliquer sur un autre sous-menu, soit de cliquer du bouton gauche de la souris tout en vous trouvant dans l'espace de la fenêtre principale.

### Pour commander votre modèle

Phoenix vous permet de commander le modèle simulé en vous servant de votre émetteur connecté à votre ordinateur par le biais de votre interface USB Phoenix d'origine ( Cf. la section « Pour démarrer » plus haut pour en savoir plus à ce sujet). Les deux parties principales de ce chapitre concernent la calibration de votre émetteur, opération qui permet à Phoenix de connaître la plage de course des manettes de votre radio, d'identifier ses interrupteurs et curseurs) et le profil de commande qui apprend à Phoenix quelles commandes (manettes, interrupteurs, etc.) de votre radio pilotent quelle fonction (profondeur, ailerons, etc.) sur le modèle simulé.

Pour de plus amples informations au sujet de la calibration de votre radio ou du paramétrage d'un profil de commande, veuillez SVP vous reporter à la section « Pour démarrer » ci-dessus, ou pour des explications plus



détaillées, plus loin, dans le manuel sous les sujets de menu **Système > Votre émetteur** and **Système > Vos commandes** .

## **Affichages**

Les affichages vous permettent un accès rapide aux fonctions souvent utilisées et, lorsqu'ils ne servent pas, ils peuvent être commodément cachés. Si vous fermez une barre d'outils, vous pouvez l'ouvrir à nouveau en utilisant le menu **Vue > Affichages** .

Toutes les barres d'outils sont disposées sur les côtés et dans le bas de l'affichage principal. Toutes les barres d'outils sont soit minimisées soit maximisées, sachant qu'il n'est possible d'obtenir l'étalement que d'une seule barre d'outils à la fois, sur la gauche, le bas ou la droite de la fenêtre principale.

Lorsqu'une barre d'outils est rangée, elle disparaîtra si la souris n'a pas été utilisée pendant quelques secondes. Si la barre d'outils est maximisée, elle reste visible, même après que la souris et le menu principal aient disparu. Les barres d'outils disposent et d'un bouton de minimisation/maximisation et d'un bouton de fermeture situé à côté du nom/icône de la barre d'outils. Un clic sur le bouton Minimiser/Maximiser fera changer l'état minimisé/maximisé de la barre (d'outils) concernée en fonction de l'état dans lequel elle se trouvait alors. Un clic sur le bouton de fermeture entraînera la fermeture totale de la barre d'outils.

## Systeme

Le menu **Systeme** contient tous les menus et toutes les options ayant trait au système et au programme, donne accès au système de mise à jour automatique, et vous permet de quitter le programme.

Les quatre premières entrées vous permettent de paramétrer et de configurer votre radio et clavier pour commander Phoenix :

### Définir nouvel émetteur

La sélection de cette option fait s'ouvrir le **l'Assistant de réglage de nouvel émetteur**, assistant qui vous guidera tout au long de la calibration et du réglage de profil de commande de votre radio/contrôleur prêt à être utilisée avec Phoenix.

Si vous avez changé de radio, choisissez cette option pour être guidé tout au long du processus de paramétrage complet de la radio, étape par étape.

### Votre émetteur

Ce menu ouvre le menu **Votre émetteur** qui comporte toutes les fonctions et options pour le calibrage de votre radio/contrôleur pour la/le rendre prêt(e) à être utilisé(e) avec Phoenix.

Avant que votre radio ne puisse être utilisée avec Phoenix il faut commencer par la calibrer. Ceci permet à Phoenix d'apprendre quelles sont les plages de course de chaque manette, interrupteur et curseur de votre radio. A chaque fois que vous changez de radio, il vous faut effectuer le processus de calibration par le biais de ce menu.

Pour lancer le processus de calibration, connectez votre radio à votre ordinateur (Cf. la section **Pour démarrer** pour de plus amples informations à ce sujet), et cliquez sur le bouton **Calibrer** se trouvant en haut du menu.

L'**Assistant de calibrage de l'émetteur** apparaîtra. Suivez les instructions une à une pour calibrer votre radio pour la rendre prête à être utilisée avec Phoenix.

Lors du calibrage, veuillez SVP vous assurer que :

- Lorsque vous êtes invité à centrer toutes les manettes que vous avez bien positionné votre manette des gaz au **centre** de sa course – **pas** dans sa position de ralenti (gaz bas)
- Que vous n'avez, à aucun moment, activé l'une des fonctions intégrées telles que interrupteurs de débattement, de verrouillage des gaz ou idle-up (ralenti accéléré)

Une fois la phase de calibration terminée, chaque manette devrait faire bouger une barre sur l'affichage (il se peut que votre manette des gaz fasse bouger deux barres si votre radio est paramétrée en mode HELI), simplement et d'une butée à l'autre. Si la calibration a réussi, cliquez sur le bouton **Fini** pour revenir à l'affichage principal.

### Vos commandes

Ce menu ouvre le menu **Vos commandes** qui comporte toutes les fonctions et options pour le paramétrage, la création et l'édition de profils de commande.

Un « profil de commande » fait savoir à Phoenix quelles **commandes** de votre radio (manettes, interrupteurs et curseurs) commanderont quelles **fonctions** du modèle simulé (par exemple, « profondeur », « rentrer train »).

Phoenix est doté, dès le départ, d'une riche sélection de profils de commande prédéfinis pour toute une gamme de marques d'émetteurs et de modèles différents. Ils sont visualisés dans la liste principale « Saved control profiles » (Profils de commande enregistrés) affichée sur le côté gauche du menu. Les profils de commande sont classés par fabricant de radio – double-cliquez une catégorie pour en voir apparaître les détails et voir les profils qu'elle comporte.

Vous devriez choisir, dans la liste, le profil de commande qui se rapproche le plus du profil que vous utilisez avec Phoenix. Si votre marque de radio et modèle n'apparaissent pas dans la liste, vous pouvez créer un nouveau profil de commande en utilisant le bouton **Nouveau Profil** se trouvant sur la droite de la liste des « Profils Sauvegardés» (Saved Profiles).

Lorsque vous créez un nouveau profil de commande, ou que vous éditez un profil de système, vos nouveaux profils sont enregistrés dans la catégorie « Custom » (Personnels) se trouvant au sommet de la liste.

### **Créer un nouveau profil de commande**

En cliquant sur le bouton **Nouveau Profil** (new) se trouvant sur la droite de la liste des Profils Sauvegardés) ouvre l'**Assistant de nouveau profil de commande**, qui vous guidera tout au long de la création d'un nouveau profil de commande pour la radio que vous utilisez.

Le premier écran de cet assistant vous permet d'entrer un nom pour votre profil de commande, qui devrait correspondre à la radio que vous utilisez – par exemple, « Mon Futaba 10C » ou « Mon Spektrum DX7 ».

En-dessous, vous avez le choix entre **Paramétrage rapide** (Quick setup) ou **Paramétrage avancé** (Advanced setup) :

**Paramétrage rapide** (Quick setup) vous fait passer les différentes étapes de création d'un nouveau profil de commande l'une après l'autre, affichant à l'écran les instructions correspondantes. C'est là la méthode qu'il est recommandé d'utiliser à la plupart des utilisateurs.

**Paramétrage avancé** (Advanced setup) vous donne plus de contrôle sur la façon de créer le profil de commande, et vous donne également accès à des commandes et des fonctions plus avancées. Pour de plus amples informations au sujet du Réglage avancé, Cf. la section **Editer Profil** (Edit Profile) ci-après.

### **Pour éditer un profil de commande**

En cliquant le bouton **Editer Profil** (Edit Profile) sur la droite de la liste des Saved Profiles (Profils Enregistrés) ouvre le menu **Editer profil de commande** (Edit control profile) qui vous permet d'éditer un profil de commande créé précédemment (ou un profil prédéfini), en modifiant les commandes de votre radio (ou clavier) qui commandent les fonctions du modèle simulé.

Lorsque vous éditez un profil de commande système prédéfini, il y a création automatique d'une copie à votre intention et le suffixe « Copy » terme est ajouté au nom du profil de commande. Le profil modifié apparaîtra dans la catégorie « Personnels » (Custom).

### **Nom de profil**

Ce cadre d'édition vous permet d'entrer un nom pour votre nouveau profil de commande. Vous devriez, d'habitude, entrer ici le même nom que la marque et le modèle de radio que vous utilisez – par exemple, « Mon Futaba 10C » ou « Mon Spektrum DX7 ».

### **Commandes Simples/Détaillées (Simple/Detailed controls)**

En haut à droite du menu vous trouvez le sélecteur de commandes **Simples/Détaillées**(Simple/Detailed). Ceci vous permet de choisir entre une liste de commandes plus succincte qui vous permet de modifier facilement la plupart des fonctions courantes, et une liste de commandes complète plus avancée.

### Liste des commandes

La liste de commandes occupe la plus grande partie de la fenêtre **Editer profil de commande** (Edit Control Profile), et comporte toutes les fonctions du modèle disponibles et à quelles commande de la radio ou du clavier elles sont assignées.

Cette liste est subdivisée en sept catégories :

**Commande** (Control) – c'est le nom de la commande ou de la fonction du modèle, comme, par exemple, « Profondeur» ou « Rentrer Train ».

**Min** – Paramètre la course minimum de la commande concernée. Si vous augmentez ce paramètre, la commande n'ira pas jusqu'en fin de course.

**Etat** (Status) – Ceci affiche l'état actuel de cette commande en provenance de votre radio (si tant est qu'elle soit connectée).

**Max** (Max) – Paramètre la course maximum de la commande concernée. Si vous diminuez ce paramètre, la commande n'ira pas jusqu'en fin de course.

**Inverser** (Invert) – Bascule la commande de manière à ce qu'elle ait l'effet inverse.

**Courbe** (Curve) – Une fonction avancée qui vous permet de choisir une courbe non-linéaire pour commander cette fonction.

**Entrée** (Input) – Sélectionne l'entrée en provenance de votre radio ou clavier que vous souhaitez assigner à cette fonction sur le modèle. Les barres grises dans la liste rendent l'état de la voie du contrôleur, vous facilitant ainsi la tâche d'assigner la voie d'émetteur correcte à la fonction.

### Filtres canaux

Il s'agit ici d'une fonction avancée qui assouplit et filtre les signaux de voie en provenance de votre radio. Vous ne devriez utiliser cette fonction que si vous remarquez des « crêtes » ou des « sauts » lorsque vous utilisez la simulation.

### Effacer un profil de commande

Un clic sur le bouton « delete » (Effacer) aura pour effet d'effacer de la liste le profil de commande sélectionné à ce moment-là. Veuillez noter SVP que vous ne pouvez effacer que des profils de commande personnels que vous avez créés ou édité vous-même, – vous ne pouvez pas effacer des profils système prédéfinis.

### Copier un profil (copy)

Un clic sur ce bouton (copy) aura pour effet de recopier le profil de commande sélectionné à ce moment-là. Ceci est utile pour procéder à des modifications d'un profil de commande prédéfini. Le nom du nouveau profil de commande se verra doté du suffixe « Copy » et le profil apparaîtra dans le dossier « Custom » (Personnel) dans la liste sur la gauche.

Une fois que vous avez terminé l'édition ou la sélection de profils de commande, cliquez sur le bouton **Fini** pour revenir à l'affichage principal.

## Vos touches

Ce menu vous permet de paramétrer et d'assigner des raccourcis clavier aux fonctions de commande et options courantes, sans que vous ayez à ouvrir de menus ou de sous-menus.

### Commandes de raccourcis définies (Mapped hotkey commands)

Cette liste comporte tous les raccourcis clavier assignés pour le moment, et vous permet de réassigner n'importe lequel des raccourcis clavier à une combinaison de touches du clavier de votre choix.

#### Assigner (Assign)

Ce bouton ouvre le menu **Attribuer touche clavier à commande** (Map keyboard key to control). Appuyez sur l'une des touches de votre clavier, en ayant ou en n'ayant pas, simultanément, appuyé sur la touche **Shift** et/ou **Ctrl**. La combinaison de touches de clavier sera assignée à cette fonction, ou s'il devait se faire qu'une autre fonction lui est déjà assignée, vous serez invité à, soit :

- **Ignorer** (Ignore) – ignorer le conflit, assignant ainsi les deux fonctions à ce raccourci clavier (déconseillé).
- **Supprimer le conflit** (Clear conflict) – effacer l'autre raccourci clavier.
- **Réessayer** (Try again) – assigner un raccourci clavier différent à la fonction.

#### Effacer (Clear)

Un clic sur ce bouton efface cette assignation de raccourci, il n'y a plus de raccourci pour la commande de cette fonction.

#### Par défaut (Default)

Réassigne le raccourci clavier système par défaut à cette fonction tel qu'il était défini lors de la première exécution du programme.

#### Tout remettre à zéro (Reset all)

Réinitialise toutes les entrées de la liste aux raccourcis clavier système par défaut tels qu'ils étaient définis lors de la première exécution du programme.

Une fois que vous avez terminé la modification des assignations des raccourcis clavier, cliquez sur le bouton **Fini** (Finished) pour revenir à l'affichage principal.

## Réglage simulation (Program Setup)

Ce menu comporte toutes les options de paramétrage et paramètres du programme utilisés pour la configuration de l'aspect de présentation du logiciel et de son comportement. Le menu Réglage simulation (Program Setup) est subdivisé en plusieurs catégories pour faciliter les modifications.

On trouve, dans le bas du menu, trois boutons : **Annuler** (Cancel), **Accepter** (Accept) et **Appliquer** (Apply). Un clic sur **Annuler** (Cancel) vous fait revenir à l'affichage principal **sans appliquer** aucun des paramètres que vous auriez pu

modifier pendant que vous vous trouviez dans ce menu. Un clic sur **Appliquer** (Apply) se traduira par l'application des paramètres sans fermer le menu **Réglage simulation** (Program Setup). Un clic sur **Accepter** (Accept) aura pour effet d'appliquer les paramètres que vous avez modifiés et de faire revenir à l'Ecran Principal.

## **Généralités (General)**

Cette section contient tous les paramètres de personnalisation et de l'interface utilisateur.

### **Réglages Personnels (Personal settings)**

Cette section contient tous les paramètres de personnalisation, et vous permet de définir les informations que d'autres peuvent voir lorsque vous volez en ligne.

#### **Avatar**

Vous pouvez ici, changer votre avatar – une image qui vous représente sur le terrain et lors d'une session multi joueur en ligne. Un clic sur l'avatar se traduira par l'ouverture du menu **Choisir avatar** (Choose avatar), vous permettant de choisir dans une liste d'images d'avatar prédéfinis proposée.

#### **Nom d'utilisateur (Username)**

Choisissez votre nom d'utilisateur tel qu'il vous représentera sur le terrain et lors d'une session multi joueur en ligne.

#### **Infos personnelles détaillées (Detailed personal information)**

Les autres paramètres d'information vous permettent de donner plus de détails optionnels d'infos personnelles que les autres participants peuvent voir en ligne.

#### **Thème d'interface utilisateur (User interface theme)**

Choisissez, parmi la sélection proposée, le thème d'interface utilisateur que vous souhaitez utiliser. Ceci aura pour effet de modifier la présentation de tous les éléments de l'interface utilisateur lorsque vous utilisez le programme.

#### **Montrer les raccourcis (Display hotkeys)**

Cette option permet de choisir de montrer (ou non) des raccourcis clavier spécifiques à un modèle lorsque vous sélectionnez un modèle pour la première fois.

#### **Remettre messages d'aide à zéro (Reset help messages)**

Un clic sur ce bouton se traduira par la réinitialisation de tous les messages d'aide/d'avertissement qui apparaissent lorsque vous sélectionnez certaines options du programme. Nombre des ces options, telles que le message de confirmation **Quitter le programme** disposent d'une option pour « Ne pas afficher ce message la prochaine fois » (Not show this message again). Si vous avez, précédemment, caché un message en utilisant cette fonction, cliquez sur ce bouton pour les réinitialiser de façon à ce qu'ils réapparaissent à l'avenir.

## **Physics (Lois physiques)**

La section Physique (Physics) commande les paramètres de simulation.

### **Vitesse de la caméra (Camera Speed)**

Ce curseur commande la vitesse de suivi de votre modèle par la caméra. Un paramètre plus élevé (plus rapide) signifie que la caméra pointera de façon plus rigide sur la position exacte du modèle, tandis qu'un paramètre plus faible (plus lent) permettra au modèle de se rapprocher des bords de l'écran lorsqu'il se déplace plus rapidement. Opter pour la valeur par défaut aux alentours de 50% constitue un paramétrage réaliste.

### **Vitesse de simulation (Simulation Speed)**

Ce curseur commande la vitesse d'ensemble de la simulation. La valeur par défaut (100%) correspond à la vitesse de simulation normale, avec laquelle tous les modèles se déplacent à des vitesses réalistes.

Un positionnement de ce curseur à une valeur inférieure à 100% se traduira par une impression visualisation en ralenti de la simulation, ce qui facilite la commande des modèles simulés.

Un positionnement de ce curseur à une valeur supérieure à 100% se traduira par un effet d'accélération, ce qui rend plus difficile la commande des modèles simulés.

D'habitude, nous ne recommanderions pas de changer cette valeur à autre chose que 100% sauf au cas où l'on tenterait de perfectionner une manoeuvre extrêmement délicate, auquel cas vous pourriez mettre le curseur à une valeur faible pour l'augmenter progressivement jusqu'à 100% au fur et à mesure que vous acquérez de l'expérience.

Ce curseur est interconnecté au **Widget de vitesse de simulation** (Simulation Speed Widget) auquel il est possible d'accéder par le biais du menu **Montrer > Affichages** (View > Displays).

### **Comportement si crash/casse**

Ce cadre déroulant vous permet de paramétrer le comportement de Phoenix au cas où votre modèle se crasherait ou subirait des dommages suite un impact avec le sol, un obstacle ou un autre modèle.

- **Immédiatement (Immediately)** – En cas d'impact ou de dommages, réinitialiser immédiatement le modèle
- **Après 1 seconde** (After 1 second) – En cas d'impact ou de dommages, réinitialiser le modèle après un délai de 1 seconde
- **Après 3 secondes** (After 3 seconds) – En cas d'impact ou de dommages, réinitialiser le modèle après un délai de 3 secondes
- **Après 10 secondes** (After 10 seconds) – En cas d'impact ou de dommages, réinitialiser le modèle après un délai de 10 secondes
- **Pas d'auto-redémarrage** (No auto-restart) – En cas d'impact ou de dommages, ne pas réinitialiser le modèle. Si vous optez pour ce dernier paramétrage, il vous faudra utiliser le raccourci clavier « Reset Model » (Remettre le modèle à zéro) (« B » par défaut) pour réinitialiser le modèle, ou assigner une voie sur votre radio pour la commande de remise à zéro du modèle (Reset Model Control) et l'activer.
- **Si gaz au ralenti** (At idle throttle) – En cas d'impact ou de dommages, attendre, pour réinitialiser le modèle que l'utilisateur ait remis la manette des gaz au ralenti (manette au minimum). Ceci est utile pour apprendre ce qu'il y a lieu de faire lorsque l'on fait voler un modèle réel afin d'éviter des accidents que pourrait entraîner un démarrage du modèle avec une manette des gaz ne se trouvant pas au minimum.

### **Démarrage moteur/rotor avec niveau des gaz (Start engine/rotors at throttle speed)**

Cette option indique à Phoenix de faire tourner les rotors d'un hélicoptère, ou l'hélice d'un modèle à aile fixe immédiatement à la vitesse correcte correspondant à la position de votre manette des gaz après réinitialisation du modèle, gagnant ainsi du temps au lieu d'attendre qu'ils reprennent leur vitesse.

### **Affichage (Display)**

Cette section comporte tous les paramètres et options ayant trait à la représentation graphique du logiciel. Vous pouvez ici régler les options pour augmenter la qualité du graphisme, au prix des performances.

## Qualité du graphisme (Graphics Quality)

Ce curseur est une commande générale permettant de changer simultanément de nombreux autres paramètres facilement et rapidement. A moins d'être un utilisateur expérimenté, nous recommandons en général de jouer sur ce curseur plutôt que de modifier les options individuelles avancées ci-dessous.

La mise de ce curseur dans la position « Faible » (Low) (à gauche) mettra toutes les options de qualité des graphismes à leur paramétrage le plus faible. Ceci signifie que la carte graphique et la CPU sont moins sollicitées ce qui se traduit par une meilleure souplesse de la simulation dans le cas d'une carte graphique aux caractéristiques moins performantes.

Si vous déplacez progressivement le curseur jusqu'à la position « Maximum »(Highest), la qualité du graphisme augmente progressivement, mais la carte graphique et la CPU seront sollicitées plus.

Il ne faut utiliser le paramétrage de qualité du graphisme la plus haute uniquement si votre ordinateur est doté d'une carte graphique moderne/coûteuse, sachant que sinon vous risquez de voir la souplesse de la simulation se détériorer. D'habitude, nous recommandons de commencer avec le paramètre « Moyen » (Medium), on observant la souplesse de la simulation et d'augmenter ou de diminuer ensuite la qualité du graphisme pas à pas jusqu'à ce que vous soyez satisfait et de la qualité et de la souplesse.

## Plein écran (Fullscreen mode)

Ces paramètres commandent le mode plein écran de Phoenix.

Il est possible de faire tourner Phoenix en mode à fenêtres normal dans lequel les fenêtres de la Barre de Titre et du Menu de Démarrage sont visibles. Ce mode est utile si vous passez régulièrement d'une fenêtre à une autre tout en faisant tourner Phoenix (pour, par exemple, jeter un coup d'oeil à vos courriels ou écouter de la musique en arrière-plan).

Mais vous pouvez aussi faire tourner Phoenix en mode Plein écran (Fullscreen mode), le simulateur occupant alors la totalité de l'écran. Ceci augmente l'impression générale de se trouver au coeur de la simulation et se traduit aussi par de meilleures performances vous permettant d'utiliser des paramètres de qualité de graphisme plus élevés qu'au cas où vous tourneriez en mode à fenêtres, tout en conservant sa souplesse au programme.

Si vous ne basculez pas régulièrement vers d'autres Fenêtres tout en utilisant Phoenix, nous recommanderions de faire tourner le programme en mode Plein écran (Fullscreen mode). Le raccourci clavier pour basculer du mode à fenêtres au mode Plein écran est ALT+ENTER.

Le premier cadre déroulant apparaissant sous cette section est celui de la Résolution Plein Ecran (Fullscreen Resolution). Il vous permet de sélectionner la « clarté » du mode d'affichage utilisé en mode Plein écran. Un paramétrage plus élevé correspond à un nombre plus important de pixels ce qui se traduit par un affichage plus net. D'habitude, on opte pour le paramétrage le plus élevé existant, ou éventuellement pour le même paramétrage que vous utilisez pour votre Bureau sous Windows.

L'option **Activé** (Enabled) à cocher se trouvant sur la droite du cadre déroulant de la résolution active/désactive le mode Plein écran.

L'option **Synchro verticale** (VSync) se trouvant sur la droite du cadre déroulant **Activé** (Enabled) commande l'activation (ou non) de la Synchro Verticale (Vertical Sync). Ceci améliore la souplesse du programme, et devrait donc d'habitude être activé (« ON »).

L'option **Avancé** (Advanced) vous permet de choisir un nombre plus important de résolutions dans le cadre déroulant de la résolution Plein écran à gauche. Il s'agit là d'une option pour utilisateurs expérimentés et elle devrait, d'habitude, rester désactivée.



## **Options de qualité (Quality Options)**

Ces paramètres influent la qualité d'ensemble du graphisme de Phoenix au prix de la souplesse du programme. A moins que vous ne soyez un utilisateur expérimenté, vous ne devriez pas modifier ces paramètres individuellement mais utiliser plutôt le curseur Qualité du graphisme (Graphics Quality) se trouvant au haut du menu.

### **Anti-repliement (Anti-aliasing)**

Ceci active/désactive l'Anti-repliement pleine scène (FSAA = Full-Scene-Anti-Aliasing) qui améliore la qualité des contours des modèles et des objets. Il s'agit là d'une option sollicitant énormément le matériel de la carte graphique et elle ne devrait donc être utilisée uniquement avec des cartes graphiques haut de gamme.

### **Lueur de nuit (Night-light Glow)**

Cette option active/désactive les effets de rougeoiement lorsque l'on fait voler un modèle capable de vol de nuit dans un paysage nocturne. Il s'agit là d'une option sollicitant énormément le matériel de la carte graphique et elle ne devrait donc être utilisée uniquement avec des cartes graphiques haut de gamme.

### **Force du soleil (Sun Glow)**

Cette option active/désactive les effets de reflet du soleil « coloration de lumière » (light bleeding) en cas de vol au-dessus de zones très claires à l'arrière plan. Il s'agit là d'une option sollicitant énormément le matériel de la carte graphique et elle ne devrait donc être utilisée uniquement avec des cartes graphiques haut de gamme.

### **Réflexions (Reflections)**

Cette option active/désactive les réflexions de l'environnement visibles sur les sections brillantes du modèle.

### **Effets de rotor sophistiqués (Advanced Rotor Effects)**

Cette option active/désactive les effets de flou de rotors et d'hélices tournant très rapidement.

### **Débris Crash (Crash Debris)**

Cette option active/désactive les débris produits lorsque votre modèle percute le sol, des obstacles ou d'autres modèles.

### **Qualité ombres (Shadow Quality)**

Cette option paramètre la qualité des ombres que votre modèle crée sur le sol ou sur lui-même.

### **Qualité fumée (Smoke Quality)**

Cette option paramètre la qualité et la densité de la fumée que produira votre modèle (si applicable).

### **Rendu des effets de l'eau (Water Quality)**

Cette option commande la qualité de restitution de l'eau dans des sites de vol avec de l'eau. N'utiliser le paramétrage maximal qu'avec ces cartes graphiques haut de gamme.

### **Qualité du paysage (Scenery Quality)**

Cette option paramètre la qualité des arrière-plans panoramiques.

### **Visibilité du disque rotor (Rotor Disk Visibility)**

Ce curseur vous permet de jouer sur la visibilité du « disque » du rotor lorsque les rotors de votre hélicoptère tournent très rapidement.

## **Audio (Audio)**

Le menu audio comporte les paramètres pour la commande des fonctions ayant trait aux sons.

### **Volume du son (Sound volume)**

Ce curseur commande le volume des effets sonores que peut produire le simulateur.

### **Bibliothèque de sons (Sound library)**

Ce cadre déroulant vous permet de sélectionner une bibliothèque de sons de remplacement au cas où la bibliothèque par défaut « XAudio » ne serait pas compatible avec votre carte-son. Il n'y aura lieu de modifier ce paramètre uniquement après que vous ayez essayé de résoudre une erreur ou problème de son quelconque en ayant mis à jour d'abord les pilotes de votre carte-son et la version DirectX.

### **Bruit du vent (Wind Sound)**

Activez cette option pour permettre des effets de bruit du vent sur des zones de vol à fort vent ou lors de paramètres de la météo.

### **Avec effets ambiants (Play ambient effects)**

Activez cette option pour permettre la génération d'effets sonores d'arrière-plan tels que bruits de vagues, de vent dans les arbres et d'oiseaux.

### **Activer réverbération (Enable reverb)**

Activez cette option pour permettre des effets de réverbération/d'écho dans des salles et espaces intérieurs.

### **Désactiver les effets audio pendant la chat (Mute sound during voice chat)**

Ce curseur permet de paramétrer le degré de silencieux appliqué aux effets de sons lors de la réception d'un message de chat vocal pendant un vol en ligne. Un paramétrage à 100% correspond à l'absence de silencieux. S'il est mis à 0%, tous les sons seront atténués totalement. Il est recommandé d'utiliser 33% comme valeur par défaut.

## **Unités (Units)**

Ce menu comporte des options pour le paramétrage des unités de mesure utilisées partout dans Phoenix.

### **Planifier (Scheme)**

Ce cadre déroulant vous permet de basculer facilement du système de mesure Impérial et au système métrique et vice versa. Il est recommandé de n'utiliser que l'un ou l'autre de ces deux systèmes, mais ne mélangez pas les unités pour éviter des erreurs dues à un mélange d'unités de mesure.

### **Unités Personnalisées (Custom units)**

Utilisez les cadres déroulants de cette section pour paramétrer les unités de mesure requise pour chaque type de mesure.

## **Langue (Language)**

Ce menu vous permet de changer la langue utilisée partout dans Phoenix. Pour changer de langue, cliquez sur la langue requise dans la liste et cliquez ensuite sur **Accepter** (Accept).

**Veillez noter SVP qu'il vous faudra redémarrer Phoenix pour que votre changement de langue prenne effet.**

### **Mise à jour automatique (Check for Updates)**

Ce menu ouvre le système de mise à jour automatique, utilisé pour mettre le programme à jour de la dernière version, mais aussi pour installer de nouveaux modèles, sites de vol, livrées (jeux de textures) lors de leur disponibilité.

Dès que vous démarrez Phoenix et que votre ordinateur est connecté à Internet, Phoenix essaiera automatiquement de vérifier auprès du serveur de mise à jour l'existence ou non de nouvelles mises à jour que vous pourriez télécharger. En cas de découverte d'une nouvelle version du programme ou d'une mise à jour vous verrez apparaître un message et il vous sera proposé l'option de l'installer. Si vous souhaitez installer une mise à jour plus ancienne, ou si vous avez désactivé la recherche de mises à jour automatique, ce menu vous montrera alors toutes les mises à jour trouvées sur le serveur.

Veillez noter SVP qu'il vous faut être connecté à Internet, avec la permission pour Phoenix d'y accéder au travers de tous les firewalls ou logiciels antivirus que vous auriez pu activer, et qu'il vous faut avoir connecté votre interface USB Phoenix à votre ordinateur pour pouvoir utiliser le système de mise à jour.

### **Choix et installation des mises à jour**

En cas de découverte de mises à jour, elles apparaîtront dans la liste des mises à jour, classées par catégories. Vous pouvez également découvrir d'autres informations pour chaque mise à jour, telles que le fabricant et la description de nouveaux modèles.

Lorsque vous avez identifié dans la liste une mise à jour que vous souhaitez télécharger et installer, surlignez-la à l'aide de votre souris et cliquez souris gauche sur l'élément. Répétez ces opérations de sélection jusqu'à avoir surligné et sélectionné dans la liste tous les éléments que vous voulez installer.

Une fois que vous avez sélectionné tous les éléments que vous souhaitez installer, cliquez sur le bouton **Installer** (Install) en bas à droite du menu. Vous pouvez également utiliser les boutons **Tout sélectionner** (Select All) et **Tout effacer** (Clear All) pour sélectionner rapidement tous les éléments disponibles ou pour annuler l'ensemble de votre sélection.

### **Toujours contrôler si mises à jour disponibles (Always check for updates when I run Phoenix)**

Basculez cette option si vous souhaitez que Phoenix interroge automatiquement le serveur de mises à jour quant à l'existence de nouvelles mises à jour à chaque fois que vous démarrez le programme. Si vous désactivez cette option, il vous faudra ouvrir régulièrement le menu **Système > Mise à jour automatique** (System > Check for updates) pour avoir l'assurance de toujours être parfaitement à jour.

### **Monter mises à jour installées (Show Installed Updates)**

Cette option vous permet de réinstaller une mise à jour installée auparavant, sachant qu'elle vous montre, dans la liste des mises à jour, les mises à jour installées précédemment.

### **Quitter (Quit)**

Un clic sur cette option clôturera Phoenix, avec, auparavant, enregistrement de tous les paramètres et vous fera retourner au Bureau de Windows.

## Modèle (Models)

Phoenix vous est proposé doté d'une riche sélection de modèles utilisables tels quels, sachant que d'autres sont, à intervalle régulier, proposés gratuitement au téléchargement. La quasi-totalité des types de modèles R/C pouvant voler y sont représentés, des Shock-fliers électriques pour salles, aux hélicoptères et avions hauts performances et avions de guerre à l'échelle capables de 3D – sans oublier toutes les autres catégories comprises entre ces deux extrêmes.

Lorsque vous sélectionnez un modèle, il apparaîtra sur le site de vol choisi, prêt au décollage. Vous ne pouvez sélectionner et faire voler qu'un seul modèle à la fois. Tous les modèles ont un rendu superbe extrêmement bien détaillé et ont été conçus par des experts reconnus de façon à voler de manière réaliste sans requérir de réglage ou de peaufinage. Outre cela, de nombreux modèles comportent plusieurs variations prédéfinies pour rendre des paramétrages courants, et ont également d'autres jeux de textures pour votre plus grand plaisir.

Vous pourrez trouver, dans le menu **Modèle** (Models) de la barre de menu principal, toutes les options et paramétrages ayant trait aux modèles dans Phoenix.

### Le menu Modèle

Ce menu comporte tous les menus et options ayant spécifiquement trait au modèle, y compris la possibilité de changer de modèle ou d'éditer le modèle sélectionné à ce moment-là, le paramétrage des pannes définies par l'utilisateur pouvant se produire, et les options de paramétrage du lancement et de position du modèle.

### Changer (Change)

Un clic sur cette option du menu se traduira par l'ouverture du menu **Changer** (Change model), dans lequel vous pourrez sélectionner le modèle que vous souhaitez faire voler et créer et organiser des favoris pour une sélection de modèle facile et rapide.

Ce menu est subdivisé en deux sections principales : La liste des modèles disponibles sur la gauche, et des informations concernant le modèle sélectionné actuellement sur la droite.

### La liste des modèles

Cette liste affiche tous les modèles que vous avez installés actuellement. Les modèles de la liste sont classés en fonction de leur catégorie de modèle principale (Avions à voilure fixe, Hélicoptères, Planeurs et Autres) ainsi que dans des catégories de tri additionnelles que vous pouvez sélectionner en utilisant le cadre déroulant **trier par** (sort by) au sommet de la liste :

- **Par défaut** (Default) - Il s'agit là de la méthode de tri par défaut. Les modèles sont triés selon un système simple et bien intelligible.
- **Classe** (Class) - Cette option trie les modèles selon un système de classes plus détaillé et allant plus loin.
- **Puissance** (Power) - Cette option trie les modèles selon le système d'alimentation qu'ils utilisent.
- **Fabricant** - (Manufacturer) - Cette option trie les modèles selon leur fabricant.
- **Difficulté** (Difficulty) - Cette option trie les modèles selon leur difficulté à les faire voler.

Si vous avez opté pour l'une des méthodes de tri différentes proposées dans les options ci-dessus, la liste changera de façon à rendre le choix que vous avez fait.

Identifiez le modèle que vous souhaitez faire voler en scrollant tout le long de la liste. Dans la liste, les catégories comporteront une petite flèche sur la gauche de l'entrée et peuvent être Maximisées/Minimisées soit par un double clic sur le nom de l'élément, soit par un clic simple sur la petite flèche.

Lorsque vous avez trouvé un modèle que vous aimeriez faire voler, faites un clic gauche sur l'élément dans la liste pour le sélectionner. Vous le verrez se surligner dans la liste des modèles disponibles, et il apparaîtra dans l'écran de droite accompagné d'informations le concernant.

### **Jeux de Texture (Colour schemes)**

Vous trouverez, sous la liste de sélection de modèle, un autre cadre déroulant. Dans Phoenix, de nombreux modèles existent en plusieurs livrées (jeux de textures), et, si cela est le cas, vous aurez la possibilité de les sélectionner dans ce cadre.

### **Variantes (Variants)**

Lorsque vous éditez un modèle, Phoenix en crée une « Variante » qui est enregistrée de sorte que vous puissiez la sélectionner ultérieurement. Les variantes sont enregistrées dans le dossier **My Documents/PhoenixRC/Variants** (Variantes), et peut être partagé avec d'autres utilisateurs de Phoenix. De nombreux modèles comportent également des variantes prédéfinies ou « Système » qui correspondent aux paramétrages de modèles courants.

Si un modèle comporte une variante prédéfinie, ou qu'il a été édité par l'utilisateur, vous verrez une petite flèche « Minimiser/Maximiser » sur la gauche de son nom dans la liste des modèles disponibles. Un clic sur la flèche se traduira par une maximisation de l'entrée de la liste qui affichera alors les variantes disponibles que vous pouvez sélectionner en tant que paramétrage de modèle par défaut.

Sous la liste de sélection de modèle vous découvrirez un bouton orné de l'icône de la Corbeille. En cliquant dessus, vous effacerez une variante de modèle au cas où vous en auriez choisie une dans la liste de sélection de modèle. Veuillez noter SVP que vous ne pouvez pas effacer des variantes prédéfinies ou Système.

### **Favoris (Favourites)**

Les trois boutons se trouvant dans la partie centrale inférieure du menu Change Model (Changer Modèle) vous permette de créer et d'organiser des favoris. Les favoris sont des modèles que vous utilisez couramment, cette option vous permettant de passer facilement et rapidement de l'un des modèles que vous utilisez le plus souvent à l'autre, sans avoir à passer par le menu Change Model (Changer Modèle) ou à effectuer un tri par le biais de la liste de sélection de modèle.

#### **Ajouter un favori (Add favourite)**

Pour créer un nouveau favori, sélectionnez un modèle/variante dans la liste de sélection de modèle et cliquez sur celui des trois boutons se trouvant le plus à gauche. Le nouveau favori apparaîtra au sommet de la liste de sélection de modèle dans la catégorie Favourites (Favoris). Si vous avez ouvert la **Barre (d'outils) Favoris** (Favourites Toolbar), vous pouvez également cliquer sur un favori créé précédemment et le sélectionner.

#### **Effacer un favori (Delete favourite)**

Lorsque vous avez sélectionné un favori dans la liste, cliquez sur celui des trois boutons qui se trouve au centre pour l'effacer et le supprimer de la catégorie Favoris.

#### **Organiser les favoris (Organise favourites)**

Par un clic sur ce bouton vous ouvrez le menu Organiser les favoris (Organise Favourites). Depuis cet endroit vous pouvez effacer vos favoris, les faire monter ou descendre dans la liste et aussi les renommer (leur donner un autre nom).

## L'écran de prévisualisation de modèle

Vous découvrez, sur la droite du menu **Changer Modèle (Change Model)**, l'écran de prévisualisation de modèle, sur lequel s'affiche une prévisualisation tri-dimensionnelle animée du modèle sélectionné à ce moment.

Par défaut, la prévisualisation pivote, mais vous pouvez changer l'angle du modèle prévisualisé en traînant votre souris vers la gauche ou vers la droite sur l'écran de la fenêtre de prévisualisation.

Vous trouverez en outre, en-dessous de l'écran de prévisualisation, le nom du modèle ainsi que certaines informations et caractéristiques de base.

Une fois que vous serez satisfait de votre sélection de modèle, cliquez sur le bouton **Fini (Finished)** pour paramétrer le nouveau modèle et revenir à l'affichage principal. Autrement, vous pouvez cliquer sur **Annuler (Cancel)** pour revenir à l'affichage principal sans modification d'aucun des paramètres.

## Modifier (Edit)

Un clic sur l'option **Modifier (Edit)** fait s'ouvrir le menu **Modifier un modèle (Edit Model)**, menu dans lequel vous pouvez effectuer des modifications au modèle sélectionné actuellement. Lorsque vous modifiez un modèle, Phoenix en crée une « Variante » (« Variant ») qui conserve les modifications que vous avez effectuées. Celles-ci sont enregistrées dans le dossier **My Documents/PhoenixRC/Variants (Variantes)**, de sorte que vous puissiez facilement les partager avec d'autres utilisateurs de Phoenix.

Les variantes apparaissent dans le menu **Modèle > Changer (Model > Change)** sous le modèle lui-même et peuvent être sélectionnés comme vous le feriez pour le modèle. De nombreux modèles comportent également des variantes prédéfinies « Système » pour rendre des paramétrages de modèle courants.

## Vues Simples/Détaillées (Simple/Detailed views)

Le menu **Modifier (les attributs du modèle) (Edit Model Attributes)** connaît deux modes principaux : **Simple (Simple)** et **Détaillé (Detailed)**. Le mode **Simple** vous permet de modifier le jeu de textures du modèle (s'il existe différents jeux de textures) et d'effectuer des modifications à grande échelle au paramétrage du modèle par le biais de la roulette de **Réglage (Setup)**. Le mode **Détaillé (Detailed)** vous donne accès à une liste impressionnante d'attributs et de paramètres éditables qui définissent, pour le modèle concerné, son comportement en vol, vous permettant de peaufiner et de régler finement le modèle pour qu'il se rapproche plus du paramétrage que vous souhaitez.

Pour basculer du mode **Simple (Simple)** au mode **Détaillé (Detailed)** et vice-versa, il vous suffit de cliquer sur l'option **Simple (Simple)** ou **Détaillé (Detailed)** dans la partie inférieure gauche du menu.

## Mode simple (Simple mode)

Le mode **Simple** est l'affichage par défaut de ce menu et est celui recommandé pour la majorité des utilisateurs de Phoenix.

L'écran principal de cet affichage montre une prévisualisation du modèle sélectionné, ainsi que certaines informations et caractéristiques de base concernant le modèle. Vous pouvez faire pivoter la prévisualisation en effectuant, avec votre souris, un traîné avec clic gauche ou droite.

## Jeux de textures (Colour schemes)

En bas à gauche de l'écran de prévisualisation vous trouvez le cadre déroulant des **Textures** (colour scheme). En cas de découverte d'autres jeux de textures pour le modèle sélectionné actuellement, ils apparaîtront dans ce cadre afin que vous puissiez les choisir.

## Roulette de réglage (Setup wheel)

Vous trouvez, en bas au centre du menu, la Roulette de réglage (Setup Wheel). Cette roulette vous permet de modifier le paramétrage général d'un modèle en lui donnant des caractéristiques de vol différentes sans avoir à vous plonger dans une liste monstrueuse d'attributs et de paramètres.

Par défaut, la plupart des modèles ont leur Roulette de réglage (Setup Wheel) en position Centrale « Intermédiaire » (Intermediate).

En faisant tourner la roulette vers la **gauche** de cette position vous rendrez le modèle de plus en plus docile et donc facile à faire voler. Les courses des surfaces de commande, la réponse de pas cyclique et de collectif, diminueront et, au fur et à mesure il sera appliqué, plus d'expo. Si vous approchez de la position à l'extrême gauche « Débutant » (Beginner) vous verrez apparaître automatiquement, sur les modèles d'hélicoptère, un train d'atterrissage d'entraînement, et les modèles ne comportant pas de barre de Bell se verront dotés de la « Barre de Bell active », système d'auto-redressement, le cas échéant.

En faisant tourner la roulette vers la **droite** de la position centrale, le modèle deviendra de plus en plus agressif et difficile à piloter, mais capable de manoeuvres plus impressionnantes. Ceci comporte une augmentation des courses des surfaces de commande, ainsi qu'une augmentation de la réponse de pas cyclique, et le cas échéant de pas de collectif.

Vous avez la possibilité, par action sur cette roulette, de rendre un modèle plus facile à voler ou capable de manoeuvres en 3D plus impressionnante, en fonction de vos souhaits.

## Commande Variantes (Variant control)

Vous trouvez, en bas à droite du menu, des boutons et des commandes pour la sélection et l'organisation des variantes. Lorsque vous modifiez la position de la roulette centrale, il y aura création automatique d'une variante, variante qui apparaîtra dans ce menu déroulant. Vous pouvez alors, à l'avenir, la sélectionner facilement depuis ce menu ou depuis le menu **Modèle > Changer** (Model > Change). Vous pouvez également trouver les différentes variantes prédéfinies ou « Système » de ce modèle dans ce cadre déroulant qui correspondent aux paramétrages de modèles courants.

Le bouton sur la droite du cadre déroulant vous permet de créer une nouvelle variante, ou des copies de la variante que vous avez sélectionnée actuellement. Il vous est alors possible de l'éditer sans perdre votre variante précédente.

Le bouton se trouvant à l'extrême droite du cadre déroulant vous permet d'effacer toutes les variantes personnalisées que vous auriez faites de ce modèle. Veuillez noter SVP que vous ne pouvez pas effacer des variantes prédéfinies/Système (elles sont dotées d'une icône cog).

## Assistant d'échelle (Scale Wizard)

Tout en bas au centre du menu, se trouve le bouton Assistant d'échelle (Scale Wizard). Un clic sur ce bouton ouvre le Assistant d'échelle (Scale Wizard) (Cf. plus loin pour de plus amples informations sur l'utilisation de cette fonction).



Une fois que vous êtes satisfait de vos modifications, cliquez sur le bouton **Fini** (Finished) pour revenir à l'Ecran Principal. Autrement, vous pouvez cliquer sur **Annuler** (Cancel) pour revenir à l'Ecran Principal sans modification d'aucun des paramètres.

## Mode Détaillé (Detailed Mode)

La sélection de l'option Mode Détaillé (Detailed Mode) vous donne accès à toute une palette d'attributs et de paramètres qui déterminent le comportement du modèle sélectionné et son environnement sonore.

On trouve, sur la gauche du menu, la Liste des attributs (Attribute List), qui comporte tous les paramètres éditables disponibles, classés par catégorie pour une identification plus aisée. Sur la droite du menu on trouve l'écran de prévisualisation, la sélection de jeux de textures et les options de contrôle de variantes. Vous pouvez faire pivoter la prévisualisation du modèle 3-D en faisant un clic gauche ou droite de la souris combiné avec un traîner.

### La Liste des attributs

On découvre, sur la gauche du menu, la Liste des attributs. Cette liste comporte chacun des attributs éditables existant pour le modèle sélectionné, et diffèrera selon que vous ayez sélectionné un hélicoptère, un avion à aile fixe ou un autre type de modèle. La liste est subdivisée en catégories et sous-classes qu'il est possible de maximiser ou de minimiser par un simple clic sur celles-ci, ce qui facilite la navigation dans la liste et la lecture des informations qu'elle propose.

### Modification d'un attribut

Chacun des attributs de la liste sera identifié par le nom du paramètre sur la gauche et son unité de mesure (le cas échéant) sur la droite. Le positionnement du curseur de la souris sur un attribut quelconque de la liste fera apparaître des explications détaillées à son sujet, sur ce qu'il permet de modifier, les unités de mesure et la plage des valeurs autorisées.

Lorsque vous modifiez l'un des attributs de la liste, il y aura création d'une variante de cet attribut et sa sélection. Vous pourrez la sélectionner ultérieurement en utilisant le menu **Modèle > Changer** (Model > Change), ou, depuis le présent menu, utiliser le cadre de sélection de variante (Cf. plus loin).

Voici quels sont les différents types d'attributs :

- **Cadres d'édition** (Edit boxes) – Ils servent à la saisie de valeurs numériques simples. Il vous suffit, pour modifier ce type d'attribut, de cliquer sur le cadre d'édition et de saisir une nouvelle valeur. Veuillez noter SVP que certains attributs peuvent comporter plusieurs cadres d'édition pour, le cas échéant, des attributs à plusieurs valeurs.
- **Curseurs** (Sliders) – Ils servent pour des attributs comportant une plage de paramétrage – d'habitude de 0 à 100%. La modification d'un attribut à curseur se fait par un clic sur le petit noeud de commande du curseur situé au-dessus de la barre du curseur et en le traînant vers la gauche ou vers la droite.
- **Cadres déroulants** (Drop-down boxes) – Ils servent pour des attributs comportant un certain nombre de sélections possibles, telles que, par exemple, quel pilote se trouvera dans le cockpit. Pour modifier ce type d'attribut, cliquez sur le cadre déroulant pour l'ouvrir et sélectionnez une nouvelle option parmi celles que comporte la liste qui apparaît.
- **Cases à cocher** (Check-boxes) – Elles servent à des attributs qui ne peuvent avoir qu'une valeur, activée ou désactivée. Ceci peut être modifié par un unique clic sur la case à cocher pour la faire passer d'un état à l'autre. Dans certains cas, les cases à cocher permettront d'activer ou de désactiver d'autres attributs ou sets d'attributs si tel est le cas.

- **Palettes de couleur** (Colour swatches) – Cela concerne les attributs de couleur tels que la couleur des fumées de démonstration pour les modèles à aile fixe. Pour modifier un attribut de couleur, faites un clic gauche sur la palette de couleur pour ouvrir le Sélecteur de Couleur (Color Selector), sélectionnez une nouvelle couleur et cliquez ensuite sur le bouton Fini (Finished).

### **Attributs activés/désactivés**

Il se peut que certains attributs de la liste soient désactivés par défaut. Ils sont reconnaissables par leur fond grisé, différent de celui d'un attribut normal activé.

D'habitude, ces attributs sont activés par un cochage d'une autre case à cocher qui se trouve d'habitude au-dessus de l' (des) attribut(s) désactivé(s). Si tel est le cas, le détail en sera explicité dans l'astuce outil qui apparaîtra lorsque vous maintenez le curseur de la souris sur l'attribut désactivé.

### **Jeux de textures (Colour schemes)**

Sur la droite de la liste des attributs, en-dessous de l'écran de prévisualisation vous trouvez le cadre déroulant du **Jeu de texture** (colour scheme). En cas de découverte d'autres jeux de textures pour le modèle sélectionné actuellement, ils apparaîtront dans ce cadre afin que vous puissiez les choisir.

### **Paramètres et commandes de variantes**

Sous le cadre déroulant du Jeu de textures (Colour Scheme) vous trouvez les commandes pour la création et l'organisation des variantes ayant trait à ce modèle. Le cadre déroulant le plus à gauche comporte une liste de toutes les variantes disponibles à ce moment pour le modèle que vous éditez. Lorsque vous éditez un modèle, il y a création automatique d'une nouvelle variante qui apparaîtra alors dans cette liste.

Sur la droite de ce cadre déroulant vous découvrez le cadre d'édition du Nom de Variante (Variant Name). Si vous avez sélectionné une variante personnelle, ce cadre sera activé, vous permettant de renommer votre nouvelle variante afin de lui donner un identificateur plus facilement reconnaissable. Veuillez noter que vous ne pouvez renommer des variantes système/prédéfinies (identifiée par une icône cog).

Le bouton se trouvant sur la droite du cadre d'édition est le bouton Créer une nouvelle variante (Create New Variant). Il vous permet de créer une nouvelle variante, de copier les attributs du paramétrage que vous avez sélectionné actuellement, quel qu'il soit. Vous pouvez l'éditer en vous aidant de la Liste des attributs (Attribute List) ou la renommer en vous servant du cadre d'édition se trouvant à gauche.

Le bouton le plus à droite de ce groupe est le bouton Effacer Variante (Delete Variant). Il vous permet d'effacer une variante personnelle. Veuillez noter SVP que vous ne pouvez pas effacer une variante système/prédéfinie (identifiée par une icône cog).

### **Changer unités (Change units)**

Si vous cliquez ce bouton, vous verrez s'ouvrir le menu **Système > Réglage simulation** (System > Program Setup) avec sa section **Unités** (Units). Depuis cet endroit vous pouvez changer les unités de mesure qu'utilise Phoenix tout au long du menu Modifier (Edit Model) et dans le reste du programme.

### **Réglage fin (Inflight Tuning)**

En cliquant sur ce bouton vous activez le Réglage fin (Inflight Tuning). Réglage fin (Inflight Tuning) est une fonction innovante qui vous permet de sélectionner un ou plusieurs attributs dans la Liste des attributs (Attribute List), attributs qui sont alors affichés lorsque vous revenez à l'Ecran Principal dans la Barre d'outils de Réglage fin (Inflight Tuning Toolbar). Vous pouvez alors régler ces attributs tout en faisant voler votre modèle dans avoir besoin de

revenir au menu Modifier (Edit Model), ce qui accélère l'application de petites modifications au modèle pour qu'il corresponde mieux à ce que vous en attendez.

Lorsque vous activez cette option, vous verrez apparaître de petites cases à cocher sur la gauche de tous les attributs de la Liste des attributs (Attribute List) qui soient compatibles avec le Réglage fin (Inflight Tuning). L'activation de l'une de ces cases à cocher activera le Réglage fin pour l'attribut concerné. Pour désactiver le Réglage fin, vous pouvez soit désactiver les petites cases à cocher, soit désactiver l'option de Réglage fin.

### **Assistant d'échelle (Scale Wizard)**

Un clic sur le bouton Assistant d'échelle (Scale Wizard), que vous soyez en mode Simple (Simple) ou Détaillé (Detailed) produira l'ouverture du dialogue de l'Assistant d'échelle. Cet assistant vous permet d'appliquer rapidement et facilement des modifications importantes à un modèle sans que vous ayez à réajuster de nombreux attributs.

La première étape de l'Assistant d'échelle est celle de la mise à l'échelle principale. Vous verrez apparaître une représentation du modèle sélectionné, ainsi qu'un certain nombre des caractéristiques de base en haut à gauche de l'écran de prévisualisation.

On trouve, dans le bas du menu, le **Curseur d'échelle** (scaling slider). Si vous déplacez ce curseur vers la gauche (moins de 100%), le modèle sera rapetissé du pourcentage correspondant, si par contre vous le déplacez vers la droite (plus de 100%), le modèle grandira du pourcentage correspondant. La remise du curseur à 100% rend au modèle sa taille normale.

Au fur et à mesure que vous déplacez le curseur, les caractéristiques affichées en haut à droite du menu changeront pour rendre la nouvelle taille. Lorsque vous changez l'échelle d'un modèle dans une direction ou dans l'autre, de nombreux paramètres changent eux aussi pour correspondre à la nouvelle taille de façon à ce que le modèle vole de façon réaliste. Cependant, comme certains modèles ne répondraient pas correctement à des modifications extrêmes d'échelle dans un scénario en grandeur réelle, ceci vaut également sous Phoenix; pour cette raison il est déconseillé de procéder à des modifications d'échelle très importantes, et il se peut qu'il vous soit demandé d'éditer le modèle après en avoir modifié l'échelle de façon à obtenir des résultats parfaitement réalistes et exacts.

Sur la gauche du curseur d'échelle vous découvrez le cadre déroulant du **Démarrer Variante** (Starting Variant). Ceci vous permet de « Démarrer » sur la base d'une Variante créée précédemment, au lieu d'utiliser le paramétrage de modèle par défaut.

Lorsque vous êtes satisfait de la nouvelle taille, cliquez sur le bouton **Suite >>** (Next >>) pour passer à l'étape suivante. Sinon, cliquez sur **Annuler** (Cancel) pour retourner sans modification d'aucun des paramètres.

La dernière étape de l'Assistant d'échelle est celle de « **Définir options du modèle** » (Set Model Options). Ceci vous permet de paramétrer un certain nombre d'options additionnelles pour la variante que vous venez tout juste de créer avant de finaliser le processus de mise à l'échelle.

Le cadre déroulant **Nom du nouveau profil** (New Profile Name) vous permet de choisir un nouveau nom pour le modèle remis à l'échelle. Il y a attribution d'une dénomination par défaut, mais il se pourrait que vous souhaitiez entrer un nom différent.

Vous découvrez, encore plus bas, le cadre déroulant du **Bruit du moteur** (Engine Sound). Il vous permet d'opter pour un autre profil de bruit de moteur pour votre modèle. Ceci est utile lorsque vous diminuez l'échelle de grands modèles auquel cas vous aimeriez sans doute passer à un profil électrique.

Pour terminer, le cadre déroulant **Jeu de textures** (Colour Scheme) vous permet de paramétrer un jeu de textures différent pour le modèle en question.

Une fois que vous êtes satisfait des options choisies, cliquez sur le bouton **Terminer** (Finish) pour appliquer toutes les modifications et créer la variante. Vous retournerez alors au menu **Modifier** (Edit Model), votre nouvelle variante étant sélectionnée. Autrement, cliquez sur **Annuler** (Cancel) pour retourner sans modification d'aucun des paramètres.

## Réglage des incidents

Le menu **Réglage des incidents** (Setup Failures) ouvre le menu Réglage des incidents (Setup Failures) qui vous permet de choisir dans toute une série de problèmes qui pourrait se présenter sur votre modèle en cours de vol. Cela vous permet de vous entraîner sur la façon de les résoudre au cas où ils devraient vraiment se produire dans la réalité.

La section principale de ce menu est un tableau sur lequel s'affichent les pannes disponibles, le moment où elles doivent se produire, ainsi qu'un certain nombre de paramètres additionnels commandant leur comportement lors de leur apparition.

Les paramètres de Fréquence (Frequency) disponibles sont les suivants :

- **Jamais** (Never) (option par défaut) – Désactive cette panne; cette panne ne se produira jamais.
- **Aléatoire** (Randomly) – Cette panne se produira de façon aléatoire dans les quelques minutes.
- **Après décollage** (After take-off) – Cette panne se produira très peu de temps après que votre modèle ait quitté le sol.
- **Après 10 s** (After 10 s) – Cette panne se produira quelque 10 s environ après que votre modèle ait quitté le sol.
- **Après 30 s** (After 30 s) – Cette panne se produira quelque 30 s environ après que votre modèle ait quitté le sol.
- **Après 1 min** (After 1 min) – Cette panne se produira quelque 1 minute environ après que votre modèle ait quitté le sol.
- **Après 5 min** (After 5 mins) – Cette panne se produira quelque 5 minutes environ après que votre modèle ait quitté le sol.

Les paramètres de Panne (Failure) disponibles sont les suivants :

- **Moteur** (Engine) – Cette option permet de paramétrer une panne de moteur. Choisissez l'une des options de fréquence pour paramétrer l'apparition (ou non) de la panne ainsi que son instant, et sélectionnez soit Moteur au hasard (Random Engine) pour produire une panne sur l'un des moteurs d'un multi moteur (dans le cas d'un modèle monomoteur, le choix de cette option a le même effet que celui du choix de Tous les moteurs (All Engines), soit encore optez pour Tous les moteurs (All Engines) pour que tous les moteurs existants tombent en panne.
- **Profondeur/Incidence Cyclique** (Elevator/Cyclic-pitch) – Cette option vous permet de paramétrer une panne soit du servo de profondeur (modèles à voilure fixe) ou du servo de l'incidence du cyclique (modèles hélicoptère). Choisissez l'une des options de Fréquence (Frequency) pour options pour paramétrer

l'apparition (ou non) de la panne ainsi que l'instant où elle soit se produire et choisissez soit **Manette au Mini** (Stick at Min) pour faire se déplacer le servo à sa course minimale, position qu'il conservera ensuite, **Manette au Maxi** (Stick at Max) pour faire se déplacer le servo à sa course maximale, position qu'il conservera ensuite, **Manette au centre** (Stick at centre) pour faire se déplacer le servo vers le centre (neutre), position qu'il conservera ensuite, ou **Manette à sa dernière position** (Stick at last input) pour faire que le servo reste bloqué dans la position qu'il a lors de l'apparition de la panne.

- **Ailerons/Roulis Cyclique** (Aileron/Cyclic-roll) – Cette option vous permet de paramétrer une panne soit du servo d'ailerons (modèles à voilure fixe) ou du servo de roulis du cyclique (modèles hélicoptère). Choisissez l'une de soptions de Frequency (Fréquence) pour options pour paramétrer l'apparition (ou non) de la panne ainsi que son instant et choisissez soit **Manette au Mini** (Stick at Min) pour faire se déplacer le servo à sa course minimale, position qu'il conservera ensuite, **Manette au Maxi** (Stick at Max) pour faire se déplacer le servo à sa course maximale, position qu'il conservera ensuite, **Manette au centre** (Stick at centre) pour faire se déplacer le servo vers le centre (neutre), position qu'il conservera ensuite, ou **Manette à sa dernière position** (Stick at last input) pour faire que le servo reste bloqué dans la position qu'il a lors de l'apparition de la panne.
- **Direction/Rotor de queue** (Rudder/Tail-rotor) – Cette option vous permet de paramétrer une panne soit du servo de la gouverne de direction(modèles à voilure fixe) ou du servo du rotor de queue (modèles hélicoptère). Choisissez l'une de soptions de Frequency (Fréquence) pour options pour paramétrer l'apparition (ou non) de la panne ainsi que son instant et choisissez soit **Manette au Mini** (Stick at Min) pour faire se déplacer le servo à sa course minimale, position qu'il conservera ensuite, **Manette au Maxi** (Stick at Max) pour faire se déplacer le servo à sa course maximale, position qu'il conservera ensuite, **Manette au centre** (Stick at centre) pour faire se déplacer le servo vers le centre (neutre), position qu'il conservera ensuite, ou **Manette à sa dernière position** (Stick at last input) pour faire que le servo reste bloqué dans la position qu'il a lors de l'apparition de la panne.

Cliquez sur le bouton **Remise à zéro** (Reset) pour remettre toutes pannes dans l'état de fréquence « Jamais » (Never), ce qui revient à les désactiver.

Une fois que vous avez paramétré les pannes comme vous l'entendez, cliquez sur le bouton **Accepter** (Accept) pour les activer et revenir à l'Ecran Principal. Autrement, cliquez sur **Annuler** (Cancel) pour retourner sans modification d'aucun des paramètres.

### **Reset (Remise à zéro)**

Cet élément du menu vous permet de réinitialiser votre modèle dans sa position par défaut dans la zone de vol. Ceci se produira également au cas où vous auriez crashé votre modèle ou que vous l'ayez endommagé et que vous ayez configuré correctement les options d'Auto-reset (Auto-réinitialisation) par le biais du menu **Système > Réglages simulation > Physics** (System > Program Setup > Physics) ou si vous appuyez sur le raccourci clavier Remise à zéro (Reset Model) (par défaut = « B » sur votre clavier).

### **(Réglages de) Lancer (Launch settings)**

Le menu Lancer (Launch) détermine le comportement du modèle sélectionné lors de son décollage (lancement) depuis la zone de vol. Vous avez la possibilité, par le biais de ce menu, de choisir différentes méthodes de lancement (veuillez noter SVP que certaines options de lancement ne sont pas disponibles pour tous les types de modèles) et paramétrages de lancement; il comporte aussi la commande Lancer le modèle à la main (Throw Model).

## Options de lancement

La première section de ce menu comporte les options de lancement suivantes, options parmi lesquelles vous pouvez faire votre choix. Lorsque vous sélectionnez une option de lancement, le modèle se réinitialise automatiquement et se lancera en respect du nouveau paramétrage :

- **Automatique** (Automatic) – Phoenix choisira l'option de lancement la plus courante pour le type et la classe de modèle sélectionné. Ainsi, les planeurs non motorisés et les modèles à lancement manuel, seront démarrés à l'aide de la méthode « Lancement manuel » (Hand Launch), tandis que la plupart des modèles dotés d'un train d'atterrissage seront démarrés depuis une position « Lancement du sol » (Ground Launch).
- **Lancement du sol** (Ground launch) – Le modèle démarrera disposé sur le terrain prêt au décollage. C'est la méthode de lancement la plus communément utilisée. Veuillez noter SVP que si vous avez sélectionné un modèle ne comportant pas de train d'atterrissage, Phoenix sélectionnera automatiquement « Lancement Manuel » (Hand Launch) pour le modèle.
- **Lancement Manuel** (Hand launch) – Ce mode de lancement vous permet de faire pivoter votre vue en utilisant les manettes profondeur/ailerons ou en faisant un clic droite et en traînant votre souris en ayant mis le modèle sélectionné devant la caméra. Une fois que la direction dans laquelle est orienté le modèle vous convient, augmentez les gaz à l'aide de votre radio ou maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour lancer le modèle dans la direction actuelle de la caméra.
- **Lancement par câble** (Tow launch)– Ce modèle ne concerne que les planeurs non motorisés, et met en place devant votre modèle un pilote remorqueur par câble piloté par intelligence artificielle. Le pilote remorqueur par câble décollera automatiquement, prenant en remorque votre modèle par le biais de son câble de remorquage et grimpera jusqu'à une altitude de 75 m. Il se mettra ensuite en orbite jusqu'à ce que vous décrochiez le câble de remorquage. Vous pouvez décrocher la ligne de remorquage au moment qui vous convient en augmentant les gaz sur votre radio.

## Lancement automatique après atterrissage

Cette option détermine si Phoenix réinitialise automatiquement votre modèle et le relancera automatiquement une fois qu'il sera posé au sol. Cette option ne concerne que les modèles lancés à la main ou par le biais d'une installation de lancement par câble.

## Lancer (le modèle)

Un clic sur cet élément du menu « lancera » votre modèle dans les airs, augmentant sa hauteur et sa vitesse. Vous pouvez également lancer votre modèle en appuyant sur le raccourci de clavier Lancer (le modèle) (Throw Model) (par défaut = « T » sur votre clavier). Cette commande ne fonctionne qu'avec des modèles de planeur qui ont été lancé par un lancement manuel ou par une installation de lancement par câble.

## Position

Ce menu comporte des fonctions permettant de modifier la position de départ de votre modèle :

## Changer (Change)

Cliquez sur cette option du menu pour démarrer le mode Changer la position du modèle (Change Model Position). Lorsque vous vous trouvez dans ce mode, vous verrez apparaître toutes les positions de départ disponibles pour le type de modèle que vous avez sélectionné. Scrollez un peu partout dans le paysage par un clic droite-traîner de votre souris et cliquez gauche sur un cercle pour sélectionner la nouvelle position de départ par défaut de votre modèle.

Une fois que vous avez sélectionné un cercle de départ, vous pouvez également choisir un angle de départ en faisant un nouveau clic gauche de la souris lorsque l'indicateur de direction rouge pointe vers un angle qui vous satisfait.

Si votre nouvelle position vous satisfait, appuyez sur le bouton **Terminé** (Finished) en bas au centre de l'écran pour quitter le mode de changement de position et revenir au vol normal.

### **Sauvegarder (Store)**

Un clic de cette option du menu se traduit par l'enregistrement des position, orientation et vitesse actuelles du modèle. A chaque fois que vous réinitialisez votre modèle, il redémarrera sur la base de ces paramètres jusqu'à ce que vous passiez à un type de modèle différent, un autre site de vol ou que vous appuyiez sur l'élément de menu **Remise à zéro** (Reset).

### **Reset (Remise à zéro)**

En cliquant sur cette option vous réinitialisez une position de départ enregistrée et revenez aux paramètres de position, orientation et vitesse par défaut.

### **Liste des Modèles utilisés Récemment (Recently used models)**

Le sous-menu en bas sous le menu **Modèle** enregistre une liste des modèles que vous avez fait voler récemment. A chaque fois que vous changez de modèle, cette liste est réactualisée avec un maximum de vos 10 derniers modèles. En cliquant un élément de cette liste vous fera passer rapidement au modèle en question sans que vous ayez besoin d'ouvrir le menu **Modèle > Changer** (Model > Change).

## Terrain de vol (Flying sites)

Phoenix utilise des sites de vol panoramiques photographiques à haute résolution qui vous donne des arrière-plans d'un réalisme photo qui se déroulent doucement sur une large gamme de caractéristiques d'ordinateur. Il existe une riche palette de sites de vol prêts à être utilisés, et nombre d'autres sont publiés à intervalle régulier et mis à disposition par le système de mises à jour automatiques.

Phoenix inclut toute une série de sites différents où voler, allant des terrains de club en herbe aux pistes en macadam voire même d'autres endroits plus exotiques tels que ponts, plages et autres villes se trouvant un peu partout dans le monde.

Tous les sites de vol Phoenix sont pourvus d'une géométrie de collision tri-dimensionnelle ce qui signifie que votre modèle percutera des obstacles, roulera sur un sol cahoteux et interagira de façon réaliste avec l'eau.

Toutes les options et paramètres ayant trait à la zone de vol actuelle peuvent être retrouvées dans le menu **Terrain de vol** (Flying site) de la barre de menu principal.

## Changer (de terrain de vol) (Changing flying sites)

Pour choisir un autre site de vol, cliquez sur le menu **Changer** (Change). Ce menu vous permet de choisir parmi une riche palette de paysages et terrains dans et au-dessus desquels vous pourrez faire évoluer vos modèles virtuels; il est subdivisé en deux sections principales : La liste des paysages disponibles et l'écran de prévisualisation de paysage.

### Liste des paysages disponibles (Available scenery list)

La liste se trouvant sur la gauche du menu Changer de terrain de vol (Change flying site) vous montre tous les sites de vol ayant été téléchargés et installés sur votre ordinateur. N'oubliez pas de vous informer régulièrement quant à l'existence de nouveaux sites de vol au fur et à mesure de leur disponibilité pour accroître votre sélection.

Pour choisir un nouveau site il vous suffit de scroller la liste jusqu'à ce que vous en ayez trouvé un que vous aimeriez prévisualiser et de faire alors un clic souris gauche sur l'élément en question. Il apparaîtra en surligné dans la liste, et l'écran de prévisualisation changera pour afficher une prévisualisation rotative du site de vol.

L'écran de prévisualisation vous propose une prévision de faible qualité du site de vol surligné à ce moment, ainsi que quelques informations basiques ayant trait au paysage sélectionné. Par défaut, la prévisualisation effectue une rotation afin de vous proposer une vue de 360 degrés, mais vous pouvez également effectuer une rotation manuelle et jeter un coup d'oeil à la prévisualisation en faisant un traîné gauche ou droit de la souris sur l'écran de prévisualisation.

Une fois que vous êtes satisfait de votre sélection de site de vol, cliquez sur le bouton **Accepter** (Accept) pour appliquer le changement et revenir à l'Affichage Principal. Autrement, cliquez sur **Annuler** (Cancel) pour retourner sans modification d'aucun des paramètres.

## Paramètres météo (Weather)



Lorsque vous faites voler votre modèle dans la réalité, il est extrêmement rare qu'il n'y ait pas le moindre vent ou la moindre turbulence. Le vent/les turbulences peuvent rendre le vol bien plus délicat et ajoutent un élément aléatoire au vol d'un modèle R/C. Par défaut, Phoenix n'ajoute pas le moindre effet météo à une zone de vol. La configuration de ces effets se fait par le biais du menu **Paramètres météo** (Weather) depuis la barre du menu principal.

### **Pour modifier les paramètres météo**

Cliquez sur le menu **Changer** (Change) pour ouvrir le menu Paramètres météo (Setup Weather) par le biais duquel vous pouvez configurer n'importe quels paramètres de vent, de turbulences ou de thermiques à ajouter à la zone de vol.

### **Paramètres sauvegardés (Saved setups)**

Vous découvrez, sur la gauche du menu Changer (la météo (Change Weather), la liste des Paramètres sauvegardés (Saved setups). Cette liste comporte tous les paramétrages de météo prédéfinis, ainsi que tous les paramétrages de météo que vous auriez pu créer vous-même. Un paramétrage de météo comporte tous les paramètres de vent, de turbulences et de thermiques, pour qu'il soit facile de modifier ces éléments.

Phoenix est doté de paramétrages de météo courants reposant sur des conditions de vol normales. Pour sélectionner un paramétrage météo, faites un clic gauche de la souris sur l'un des éléments de la liste – vous verrez les paramétrages météo dans le reste de l'écran changer pour prendre les nouvelles valeurs.

Vous pouvez également modifier un paramétrage existant, voire créer vos propres conditions météo en utilisant les commandes se trouvant sur la droite du menu :

### **Vitesse vent (Base) (Wind speed (Base))**

Ce facteur contrôle la vitesse de vent de « Base » principale constante régnant sur l'ensemble du site de vol.

### **Direction (Base) (Heading (Base))**

Ce facteur contrôle la direction du vent de « Base » principal (Cf. plus haut) dans laquelle soufflera le vent.

### **Aléatoire (Base) (Randomness (Base))**

Ce facteur contrôle le degré de variation aléatoire appliqué à la vitesse du vent de base. Par exemple, s'il est fixé à 50%, la vitesse de base variera de plus ou moins 50% par rapport à la vitesse de base définie plus haut.

### **Vitesse vent (Rafales) (Wind speed (gusts))**

Ce facteur contrôle la vitesse maximale des rafales s'ajoutant à la vitesse de base paramétrée plus haut. Les rafales varieront de façon aléatoire selon le facteur de fréquence paramétré (Cf. plus loin).

### **Direction (Rafales) (Heading (gusts))**

Ce facteur contrôle la direction dans laquelle souffleront les rafales paramétrées plus haut.

### **Aléatoire (Rafales) (Randomness (gusts))**

Ce facteur contrôle le degré de variation aléatoire appliqué à la vitesse du vent en rafales. Par exemple, s'il est fixé à 50%, la vitesse des rafales variera de plus ou moins 50% par rapport à la vitesse définie plus haut.

### **Fréquence Rafales (Gust frequency)**

Paramètre la fréquence d'apparition de rafales. Plus la valeur de ce facteur est élevée, plus les rafales seront fréquentes.

## Turbulences (Turbulence)

Ce facteur contrôle l'importance des turbulences de l'atmosphère auxquelles les modèles se trouveront confrontés lors d'un vol. Les turbulences ont une influence sur la stabilité des modèles et ajoutent un élément aléatoire aux caractéristiques de vol.

## Puissance Thermiques (Thermal strength)

Ce facteur contrôle la force des thermiques si tant est qu'il soit actif et le nombre de thermiques présentes sur le terrain. Une thermique plus forte se traduit par un ajout de portance pour les modèles volant à l'intérieur du diamètre de la thermique. Un paramétrage inférieur à 30% se traduira par la présence d'une seule thermique. Un paramétrage compris entre 30 et 60% se traduira par la présence de deux thermiques, et un paramétrage supérieur à 60% entraînera l'apparition de trois thermiques dans la zone de vol. Pour avoir une visualisation des thermiques, l'utilisateur doit avoir sélectionné l'option de menu **Vue > Affichages > Thermiques** (View > Displays > Thermals).

## Durée Thermiques (Thermal duration)

Ce facteur contrôle la durée de la présence d'une thermique avant qu'elle ne disparaisse et qu'elle ne se reforme à un autre endroit. Un paramétrage de 100% forcera la thermique à rester active pendant 5 minutes au moins avant de disparaître et de se reformer.

Une fois que vous êtes satisfait du paramétrage que vous avez choisi, vous pouvez enregistrer les paramètres en appuyant sur le bouton **Sauvegarder (Paramètres)** (Save setup) en bas à gauche du menu. Vous serez invité à entrer un nom pour le nouveau paramétrage et vous le verrez, par la suite, apparaître dans la liste des Paramétrages Sauvegardés (Saved Setups). Vous avez la possibilité d'effacer un paramétrage qui ne soit un paramétrage prédéfini en le sélectionnant dans la liste et en cliquant sur le bouton **Effacer (Paramètres)** (Delete setup).

Une fois que vous avez terminé avec le paramétrage des conditions météo ou de sélectionner et de modifier des paramétrages, cliquez sur le bouton **Terminé** (Finished) pour revenir à l'Affichage Principal, ou cliquez sur le bouton **Annuler** (Cancel) pour retourner sans appliquer la moindre modification.

## Disposition (Layouts)

Les dispositions ou topologies sont des ensembles de lignes, drapeaux ou cibles qu'il est possible d'ajouter en superposition sur la zone de vol. Le fait de choisir une topologie en vol solo peut également avoir pour effet de modifier automatiquement votre position de départ.

Actuellement, les dispositions (topologies) disponibles sont les suivantes :

- **Aucun** (None) – Désactive toutes les topologies
- **Cible d'atterrissage** (Landing target) – Active la topologie « Cible d'Atterrissage » (« Landing Target »), qui positionne une grande cible circulaire dans la zone de vol. Le modèle démarrera du centre de cette cible lorsque cette topologie est active en mode de vol solo.
- **Cible de précision** (Precision target) – Active la topologie « Cible de Précision » (« Precision Target »), qui positionne, dans la zone de vol, une grande cible circulaire dotée d'informations de distance. Le modèle démarrera du centre de cette cible lorsque cette topologie est active en mode de vol solo.
- **Cadre F3C** (F3C Box) – Active la topologie « Cadre F3C » (« F3C Box »), qui reproduit une topologie F3C standard 10 m x 10 m à 6 drapeaux et place le modèle au centre de telle façon à ce qu'il vous fasse face.

- **Zone F3C** (F3C Area) – Active la topologie « Zone F3C » (« F3C Area »), qui reproduit la ligne de vol F3C standard avec deux drapeaux distants de 5 m et place le modèle au centre de telle façon à ce qu'il vous fasse face.

## Coéquipiers (Buddies)

Les Coéquipiers (Buddies) sont des pilotes à intelligence artificielle commandés par ordinateur qui volent de concert avec vous sur le terrain en mode de vol solo et lors de certaines compétitions. Les Coéquipiers (Buddies) vous permettent d'apprendre à quoi ressemble le vol sur un terrain où volent d'autres modèles, ce qui peut souvent être le cas dans la réalité.

Vous avez la possibilité de voler avec jusqu'à 3 Coéquipiers à la fois et pouvez configurer chaque pilote à votre convenance. Vous pouvez également regarder des coéquipier et voir quelles sont leurs réponses aux commande lorsqu'ils effectuent différentes manoeuvres aériennes; ils deviennent ainsi de précieux auxiliaires de formation/d'entraînement.

### Configuration des coéquipiers (Configuring buddies)

Il vous faut, pour ajouter, supprimer ou modifier des coéquipiers, cliquer soit dans le menu **Coéquipiers > Configurer** (Buddies > Configure) soit sur le bouton **Configurer** (Configure) dans le bas de la **Barre (d'outils) Coéquipiers** (Buddies toolbar). Ceci aura pour effet d'ouvrir le menu **Configurer Coéquipiers** (Configure Buddies).

Le menu Configurer Coéquipiers comporte trois écrans de coéquipier, chacun de ces écrans représentant un coéquipier qu'il est possible d'activer et en compagnie duquel on pourra voler sur le terrain.

Chaque écran comporte les paramétrages suivants :

#### Avatar de coéquipier (Buddy avatar)

On voit dans le haut de cet écran un grand bouton qui visualise l'icône de l'avatar du coéquipier. Ceci permet de reconnaître le coéquipier sur le terrain lorsqu'il y a de nombreux pilotes présents. Cliquez sur le bouton de l'icône de l'avatar pour ouvrir le menu Select Avatar (Sélectionner Avatar), menu par le biais duquel vous avez la possibilité de choisir un avatar de rechange pour le coéquipier. Cf. le menu **Système > Réglages simulation > Généralités** (System > Program Setup > General) pour de plus amples informations sur la façon de choisir un avatar.

#### Nom du coéquipier (Buddy name)

Il se trouve, au bas de l'icône de l'avatar, un cadre d'édition qui vous permet de choisir un nom pour le coéquipier. Lors de votre premier démarrage de Phoenix, le programme aura attribué un nom aléatoire à chacun des coéquipiers, mais, si vous le souhaitez, vous pourrez leur donner ici le nom de votre choix.

#### Expérience du coéquipier (Buddy skill)

Ce cadre déroulant vous permet de choisir le degré d'expérience de ce coéquipier. Les options sont les suivantes :

- **Aléatoire** (Random) – Sélectionne, de façon aléatoire, un niveau de compétence parmi les différentes options mentionnées ci-après
- **Débutant** (Beginner) – Le coéquipier se limitera aux manoeuvres les plus basiques telles que stationnaire ou vol élémentaire.
- **Moyen** (Intermediate) – Le coéquipier effectuera des manoeuvres plus complexes telles que tours de vrille et circuits.
- **Expert** (Expert) – Le coéquipier effectuera des manoeuvres compliquées telles que tick-tocks et « suspension » à l'hélice.

#### Modèle du coéquipier (Buddy model)

Sélectionnez le modèle dans lequel vous aimeriez faire voler ce coéquipier à l'aide de ce cadre déroulant. Si vous optez pour **Aléatoire** (Random) il y aura sélection d'un modèle au hasard à chaque fois que le coéquipier réinitialise son modèle. Si vous optez pour **Hélicoptère** (Helicopter) le coéquipier choisira un hélicoptère au hasard parmi les modèles disponibles. Si vous optez pour **Voilure fixe** (Fixed-wing) le coéquipier choisira un modèle à voilure (aile) fixe au hasard dans la liste des modèles disponibles. Vous découvrez, en-dessous de ces options, les modèles qu'il est possible de choisir en fonction du niveau de compétence choisi plus haut.

### **Aléatoire (Random)**

Appuyez sur ce bouton pour passer, aléatoirement, de l'un à l'autre de ces paramètres.

### **Désactiver (Disable)**

Appuyez sur ce bouton pour désactiver le coéquipier. Les paramètres seront enregistrés, mais le coéquipier n'apparaîtra pas sur le terrain.

### **Activer (Enable)**

Lorsque le coéquipier est désactivé, on verra apparaître ce bouton. Appuyez sur ce bouton pour activer le coéquipier et vous le verrez apparaître sur le terrain.

### **Effacer tous les coéquipiers (Clear all buddies)**

Cliquez sur cet élément du menu pour désactiver rapidement tous les coéquipiers actifs, en les faisant ainsi disparaître du terrain.

### **Barre de coéquipier (Buddy toolbar)**

La **Barre (d'outils) de coéquipier** (Buddies toolbar) comporte des paramètres et des options pour le contrôle de coéquipiers. Lorsqu'elle est visible, chacun des coéquipiers activés est visualisé avec son icône d'avatar, son nom et la sélection de modèle. On voit, au-dessus de chacun des coéquipiers de la barre d'outils un petit bouton « X ». Un clic sur ce bouton désactive le coéquipier sans qu'il ne soit nécessaire d'accéder au menu Configurer Buddies (Configurer Coéquipiers).

Au bas de la barre (d'outils) Coéquipiers (Buddies Toolbar) on découvre un bouton **Configurer** (Configure) que l'on peut utiliser pour accéder rapidement au menu Configurer Coéquipiers (Configure Buddies).

### **Liste des sites de vol utilisés récemment (Recently used flying sites)**

Le sous-menu au bas du menu **Terrain de vol** (Flying site) enregistre une liste des sites de vol que vous avez utilisés récemment. A chaque fois que vous changez de site de vol, cette liste est réactualisée avec un maximum de vos 10 derniers sites. En cliquant un élément de cette liste vous fera passer rapidement au site de vol en question sans que vous ayez besoin d'ouvrir le menu **Terrain de vol > Changer** (Flying site > Change).

## Caméra et Vues (Cameras and views)

Le menu **Vue** (View) comporte toutes les options et paramètres qui affectent les éléments Vue actuelle, caméras et Affichages (Tête Haute = HUD = Heads-Up-Display). Ce menu comporte aussi le sous-menu **Barres (d'outils)** (Toolbars) qui vous permet de montrer/cacher les différentes barres (d'outils) disponibles.

### Caméra (Camera)

Ce menu pilote la caméra virtuelle, qui montre votre modèle en cours de vol. Vous pouvez utiliser ce menu pour modifier la façon dont la caméra réagit à la position de votre modèle, voire même changer le modèle que filme la caméra.

### Autozoom (Autozoom)

Lorsque votre modèle s'écarte de la position du pilote, la caméra va zoomer automatiquement sur lui de façon à ce que vous le voyiez mieux et qu'ainsi le pilotage de votre modèle soit plus aisé. Vous devriez cependant essayer de garder votre modèle à une distance raisonnable de votre position, comme vous le feriez dans la réalité, vu que faire s'éloigner le modèle de vous peut être dangereux car il devient difficile de se faire une bonne idée de l'orientation de votre modèle. L'activation/désactivation de cet élément de menu active ou désactive l'autozoom.

### Zoomer sur petits modèles (Zoom small models)

Phoenix zoomera automatiquement un peu plus lorsque vous faites voler des modèles particulièrement petits. Désactivez cette option du menu pour éviter que cela n'ait lieu.

### Remise à zéro du niveau de vue rapprochée (Reset zoom level)

Vous pouvez utiliser votre **roulette de souris** pour zoomer manuellement dans un sens ou dans l'autre en superposition sur l'autozoom propre à la caméra. En cliquant sur cette option du menu, vous réinitialisez au facteur de zoom par défaut de la caméra.

### (Modes) Caméra (Camera modes)

Il est possible de demander à la caméra virtuelle de se comporter de différentes façons par rapport à la position et la vitesse du modèle, en fonction de vos préférences :

- **Normal** (Normal) (paramétrage par défaut) – Il s'agit là du mode de caméra standard. La caméra essaiera de garder le modèle au centre de l'écran et bougera plus ou moins vite en fonction de votre paramétrage de **vitesse de la caméra** (camera speed) défini sous le menu **Système > Réglages simulation > Physics** (System > Program Setup > Physics). Dans ce mode, la caméra se décalera également légèrement dans le plan vertical de façon à faciliter le suivi du sol.
- **Garder la vue du sol** (Keep ground in view) – Dans ce mode, il y a zoom automatique dans un sens ou dans l'autre et décalage vertical pour essayer de toujours maintenir visible à l'écran le sol situé directement en-dessous de votre modèle. Veuillez noter SVP que ce mode de caméra ne supporte pas le zoom manuel.
- **Vue libre** (Free look) – En cas de sélection de ce mode, la caméra ne suivra pas le modèle. Au lieu de cela, faites un traîner souris droite sur l'écran pour obtenir un panorama de la caméra tout autour du site de vol.
- **Shift look** (Vue décalée) – Il s'agit là d'un mode de caméra spécial qui ne suivra le modèle que lorsque ce dernier se rapproche des bords de l'écran. Ce mode a été imaginé pour se rapprocher plus de la tête d'une personne suivant le modèle.

### Suivre (Look at)

Ce menu vous permet de demander à la caméra de suivre un modèle différent. Ce menu incorpore tous les modèles valides pouvant être vus et se réactualisera pour inclure tout coéquipier ou pilote en ligne qui pourrait se joindre à la session. Pour suivre un autre pilote ou coéquipier, cliquez leur nom dans la liste. Pour revenir au suivi de votre propre modèle, cliquez sur l'entrée **Mon Modèle** (My Model) en haut de la liste.

Veuillez noter SVP que cela est uniquement valide à condition que le mode **Vue libre** (Free look) ne soit pas sélectionné parmi les modes de caméra mentionnés précédemment sachant que lorsque le pilote suivant à ce moment-là quitte la session, la camera revient se concentrer sur votre propre modèle.

### **Affichages (Displays)**

Ce menu comporte tous les éléments de l'Affichage Tête Haute (HUD) qu'il est possible de visualiser en superposition sur l'écran de simulation. Un clic sur l'un des éléments quelconque de cette liste le fera, selon le cas, s'afficher ou disparaître.

### **Widgets (Widgets)**

Un certain nombre d'écrans prennent la forme de *Widgets* (Widgets = objets graphiques), qui sont en fait des éléments contrôlables et pilotable partout sur l'écran. Chaque widget connaît les mêmes commandes qui vous permettent de configurer sa taille et sa forme sur l'écran principal, ainsi que des boutons permettant de le cacher. Certains widgets sont, le cas échéant, dotés d'un bouton de paramétrage additionnel.

Pour repositionner un widget, déplacez votre souris sur la commande du widget afin d'en faire apparaître la trame, puis traînez par un souris gauche sa barre de titre à l'aide de la souris jusqu'à ce qu'il se trouve à sa position correcte sur l'écran. Si vous traînez un widget jusqu'à l'un des bords ou des coins de l'écran principal, le widget se « parquera » à cette position. Une fois parqué, le widget bougera automatiquement lorsque vous jouez sur la taille de l'écran de Phoenix.

Pour modifier la taille d'un widget, déplacez votre souris sur la commande du widget afin de faire apparaître ses poignées. Placez le curseur de votre souris sur la poignée de redimensionnement que vous souhaitez modifier, puis faites un traîner souris gauche de votre souris pour modifier la taille du widget.

### **Vitesse de simulation (Simulation Speed)**

Ce widget vous permet de contrôler la vitesse de la simulation aisément et rapidement en utilisant le menu **Système > Réglages simulation > Physics** (System > Program Setup > Physics). L'indication centrale du widget donne la vitesse de simulation paramétrée actuellement, 100% étant le taux de simulation normal. Pour de plus amples informations concernant la vitesse de simulation, référez-vous au menu **Système > Réglages simulation > Physics** (System > Program Setup > Physics).

Pour modifier la vitesse de simulation par le biais de ce widget, placez le curseur de votre souris sur la roue et faites un traîner gauche de la souris pour déplacer le chevron et changer ainsi le taux de simulation. L'indication centrale changera de valeur donnant ainsi la nouvelle vitesse de simulation.

### **Contrôleur (Controller)**

Ce widget met à votre disposition un émetteur/contrôleur incrusté dans l'écran qui rend tous les mouvements de commande du modèle, quel qu'il soit, sur lequel est accrochée la caméra. En mode par défaut, il s'agit alors de l'affichage des mouvements de votre propre émetteur, mais si vous allez en ligne et que vous regardez un autre pilote, ce que vous verrez alors seront leurs mouvements des commandes, ce qui constitue une aide précieuse d'apprentissage et de formation. De même, si vous disposez d'un coéquipier actif et que vous utilisez le menu **Vue >**

**Caméra > Suivre** (View > Camera > Look at) pour suivre un coéquipier plutôt que votre propre modèle, ce que vous verrez ce sont les mouvements des commandes de ce coéquipier.

Vous pouvez voir, dans le haut du contrôleur incrusté dans l'écran, toutes les fonctions d'un contrôleur logiciel telles que Train, Volets ou Acrobatique/Verrouillage des gaz (si tant est que celles-ci soient contrôlées par le logiciel et qu'elles n'utilisent pas les interrupteurs présents sur votre radio – si votre radio est dotée de ces fonctions).

On découvre, dans le bas du contrôleur incrusté dans l'écran, le Sélecteur de Mode (Mode Selector). Par défaut, il se trouve paramétré en "Mode 2" (« Mode 2 »), mais si vous utilisez votre radio dans un mode différent, cliquez sur l'affichage "Mode 2" (« Mode 2 ») pour passer en revue les modes disponibles jusqu'à ce qu'il corresponde aux mouvements de votre radio dans la réalité.

### **Infos (de) vol (Flight info)**

Ce widget affiche toute une série d'informations vitales ayant trait au modèle et à l'environnement, et peut être configuré pour montrer, selon vos souhaits, un nombre plus ou moins important de données. Si vous redimensionnez le widget Infos (de) vol (Flight Info) en utilisant les poignées de redimensionnement, l'affichage des données s'orientera différemment, vous permettant de les voir s'afficher sous la forme d'une liste verticale ou horizontale.

Cliquez sur le bouton bleu « Réglages » (« Settings ») situé dans le haut du widget Infos (de) vol (Flight Info) pour configurer les différents éléments de données qui s'affichent. Toutes les pièces d'information possibles se trouvent dans la liste Éléments à afficher (Items to Display), une case à cocher indiquant si l'élément en question apparaît ou non dans le panneau Flight Info (Infos de vol). Il vous suffit de cliquer dans la case à cocher juxtaposée à un élément donné de la liste pour l'inclure dans le panneau Infos (de) vol (Flight Info) ou de décocher la case correspondante pour le cacher.

Actuellement, les éléments de données suivants sont disponibles pour le panneau Infos (de) vol (Flight Info) :

- **FPS** – Cet élément affiche le nombre de FPS (Frames Per Second = Images par seconde) actuel du système. Si vous avez activé la Synchro verticale (Cf. le menu **Système > Réglages simulation > Affichages** (System > Program Setup > Display) pour de plus amples informations à ce sujet) le facteur FPS sera verrouillé au taux de rafraîchissement de votre écran.
- **Résolution** (Resolution) – Cet élément affiche la résolution d'écran à laquelle Phoenix travaille actuellement.
- **Altitude** (Altitude) – Cet élément affiche l'altitude actuelle du modèle au-dessus du niveau du sol, dans l'unité de distance que vous avez paramétrée.
- **Vitesse** (Velocity) – Cet élément affiche la vitesse actuelle du modèle, dans l'unité de vitesse que vous avez paramétrée.
- **Direction** (Heading) – Cet élément affiche la direction (le cap) actuelle que suit votre modèle.
- **Distance** (Distance) – Cet élément affiche la distance actuelle du modèle, mesurée depuis votre position de pilote d'où vous l'observez.
- **Direction du vent** (Wind Heading) – Cet élément affiche la direction actuelle du vent.
- **Vitesse du vent** (Wind Speed) – Cet élément affiche la vitesse de vent totale, rafales y comprises le cas échéant.
- **Gaz** (Throttle) – Cet élément affiche l'entrée actuelle de la manette des gaz, allant de 0 à 100%.
- **Train** (Gear) – Cet élément affiche l'état actuel du train d'atterrissage de votre modèle.
- **Profondeur** (Elevator) – Cet élément affiche l'angle d'incidence actuel de la profondeur exprimé en degrés.
- **Direction** (Rudder) – Cet élément affiche l'angle actuel de la direction exprimé en degrés.
- **Aileron gauche/droit** (Left/Right Aileron) – Ces éléments affichent l'angle actuel des ailerons gauche et droit exprimé en degrés.
- **Volets** (Flaps) – Cet élément affiche l'angle de braquage actuel des volets exprimé en degrés.

- **Tours rotor principal** (Rotor RPM) – Cet élément affiche la vitesse de rotation actuel (RPM = Revolutions Per Minute) du rotor (pas celle du moteur).
- **Collectif** (Collective) – Cet élément affiche l'incidence du collectif actuel des rotors principaux exprimée en degrés.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **Accepter** (Accept) pour retourner à l'Affichage Principal en prenant en compte vos modifications ou sur **Annuler** (Cancel) pour retourner sans enregistrement des changements.

### **Variomètre (Variometer)**

Ce menu affiche le widget du Variomètre, qui donne des informations plus particulièrement destinées aux modèles de planeurs tel que taux de montée/de descente vertical et altitude.

L'affichage principal se trouvant à gauche du Variomètre affiche le taux de montée et de descente actuel du modèle sous la forme d'une barre. Plus le taux de montée du modèle est important, plus la barre se remplira de vert. Au fur et à mesure que le taux de montée diminue, la barre devient de moins en moins verte jusqu'à ne plus comporter de vert. A ce moment-là, le modèle se maintient à une altitude stable. Si le modèle se met à descendre, plus la barre se colorera de rouge. Il existe aussi, dans la partie supérieure droite du variomètre un affichage indiquant le taux de montée/de descente actuel exprimé dans l'unité de vitesse paramétrée actuellement.

Il se trouve, sous l'affichage du taux de montée/de descente, un affichage plus grand donnant l'altitude actuelle du modèle exprimée dans l'unité de distance paramétrée actuellement.

Outre l'affichage visuel de montée/de descente, le Variomètre émet également un signal audio qui vous permet de suivre le taux de montée/de descente sans avoir à regarder l'affichage du Variomètre. Lorsque votre modèle se trouve en montée, le signal audio est haché et sa fréquence croît au fur et à mesure que le taux de montée augmente. Lorsque votre modèle se trouve en descente, le signal audio sera continu et sa fréquence décroît au fur et à mesure que le taux de descente augmente.

Vous pouvez utiliser le bouton plus grand Mute/Unmute (Silencieux/Audible) en bas à droite du Variomètre pour couper/activer le signal audio. Les boutons plus petits se trouvant au-dessus et en-dessous du bouton Mute/Unmute (Silencieux/Audible) permettent de jouer sur le volume du signal audio, en augmentation et en diminution respectivement.

### **Jumelles (Binoculars)**

Le widget Jumelles (Binoculars) affiche en permanence une vue rapprochée de votre modèle, peu importe la distance réelle à laquelle se trouve le modèle par rapport à votre position. Ceci est extrêmement utile pour pouvoir suivre l'orientation du modèle même s'il se trouve à très grande distance.

L'affichage des jumelles montre toujours le modèle à la même taille et ne donne aucun détail d'arrière-plan ou d'objets. Vous avez la possibilité de redimensionner le widget pour disposer d'une vue plus ou moins grande de l'aéronef.

### **Rose des Vents (Wind Compass)**

Ce widget vous permet de suivre la direction actuelle du vent, en relatif par rapport à votre point d'observation, et au cap suivi par votre modèle.

L'affichage principal de la Rose des Vents (Wind Compass) tourne en relatif par rapport à la direction dans laquelle vous regardez, de sorte que le cap visible dans le haut de la Rose des Vents (Wind Compass) sera toujours le cap de la direction dans laquelle pointe la caméra.

La « flèche » orange en forme d'avion pointe dans la direction/le cap que suit votre modèle.



L'autre flèche est l'indicateur de direction du vent. Les vraie flèches elles-mêmes pointent dans la direction **vers laquelle** (towards) le vent souffle, tandis que l'avant de ce pointeur pointe dans la direction **d'où** (from) souffle le vent. Ceci facilite la lecture de ces deux éléments d'information distincts.

### **Chronomètre (Timer)**

Le widget Chronomètre (Timer) vous permet de disposer d'informations de temps; il prend la forme physique d'un « chronomètre » classique. Le chronomètre est affiché aux formats analogique et numérique. Sur les affichages analogiques, la petite aiguille verte donne les minutes, l'aiguille rouge plus grande affiche les secondes. Il y a également une montre plus petite dans le bas du widget indiquant les heures par le biais d'une aiguille bleue.

Pour lancer le chronomètre, appuyez une seule fois sur le bouton vert Lancer (Start). Le chronomètre démarrera, les montres analogiques et les affichages numériques se mettront à compter. Pour arrêter le chronomètre alors qu'il est en train de compter, appuyez une fois sur le bouton Lancer (Start) ou sur le bouton Arrêter (Stop). Appuyez une nouvelle fois sur le bouton Arrêter (Stop) pour remettre le chronomètre à zéro, ou appuyez sur Lancer (Start) pour reprendre le chronométrage.

### **Carnet de vol (Logbook)**

Le widget Carnet de vol (Logbook) enregistre des informations utiles ayant trait au modèle sélectionné actuellement, tels que le nombre de vols/crashes, ainsi que vos paramétrages ou jeux de textures favoris.

On trouve, sur la gauche du widget Carnet de vol (Logbook) les informations et l'icône concernant le modèle sélectionné actuellement. On voit, en dessous, le temps total passé à faire voler ce modèle. Ensuite on trouve le nombre de vols distincts et le nombre de fois que le modèle a été endommagé ou s'est crashé.

Tout en bas du Carnet de vol (Logbook) on découvre un affichage qui visualiser votre variante favorite, le jeu de textures et la zone de vol utilisés pour ce modèle.

On trouve, tout au bas du widget, le bouton **Remise à zéro** (Reset). Un clic sur ce bouton se traduira par la réinitialisation de toutes les données ayant trait au modèle sélectionné.

Le côté droit du widget Carnet de vol (Logbook) est occupé par un cadre d'édition multiligne qui vous permet de noter toutes les remarques que vous avez à faire au sujet de ce modèle.

### **Manche à air (Windsock)**

Un clic sur cette option de menu activera/désactivera la Manche à air (Windsock). Il s'agit d'une manche à air 3-D visualisée à l'écran avec un drapeau mobile plantée dans la zone de vol et qui visualisera la vitesse et la direction actuelles du vent.

### **Thermiques (Thermals)**

Un clic sur cette option de menu activera l'affichage des Thermiques (Thermal). Lorsque les Thermiques sont activées soit par l'intermédiaire du menu **Terrain de vol > Paramètres météo > Changer** (Flying site > Weather > Change), ou par un mode de compétition tel que **Vol thermique** (Thermal gliding), elles feront leur apparition sur le site de vol sous la forme de larges cylindres semi-transparents qui rendent la taille du diamètre des thermiques. Un vol à l'intérieur du cylindre se traduira par augmentation de portance par thermique pour le modèle.

### **L'orientation du ciel (Sky orientation)**

Un clic sur cette option de menu activera l'affichage de l'orientation du ciel (Sky orientation). Lorsque l'option Orientation du ciel (Sky orientation) est activée, elle fait apparaître à l'écran une série d'anneaux et de ligne qui facilitent le suivi de la position de votre modèle, en particulier lorsque le ciel est d'un bleu uniforme. En outre, la fonction Orientation du ciel (Sky orientation) affiche le cap à intervalle régulier.

## Montrer les noms du pilote (Show pilot names)

Lorsque ce menu est actif, tout modèle non suivi par la caméra sera doté d'un petit pointeur et d'un cadre reproduisant l'icône d'avatar et le nom du pilote. Lorsque le modèle sort des limites de la zone de visualisation principale, le cadre restera sur le bord de l'écran pour indiquer la direction du modèle. Lorsque le modèle se déplace derrière la vue de l'oeil du pilote, le cadre se déplacera pour se mettre dans le bas de l'écran.

## Barres (d'outils) (Toolbars)

Le menu Barres (d'outils) vous permet de réactiver (ou de désactiver) toute barre (d'outils) que vous auriez désactivée en utilisant le bouton Fermer de la barre (d'outils). Les barres (d'outils) vous permettent d'accéder rapidement et facilement à des fonctions du programme sans que vous ayez à passer par quelque sous-menu que ce soit. Chaque barre (d'outils) est dotée d'un onglet qui comporte le nom de la barre (d'outils) ainsi que son icône et des boutons de commande.

Le premier de ceux-ci est le bouton Minimiser/Maximiser (doté d'une icône soit < soit >). Un clic dessus aura pour effet de déplacer la barre (d'outils) soit à l'intérieur de l'écran, soit à l'extérieur. Lorsque la barre (d'outils) est minimisée, seul restera visible son onglet, onglet qui disparaîtra à son tour lorsque la souris n'a pas bougé pendant un certain laps de temps. Si la barre (d'outils) est maximisée, elle reste visible, même après que le menu principal ou la souris ait disparu.

L'autre bouton est le bouton de Fermeture (Close) (repéré par un **x**). Un clic de ce bouton se traduira par la fermeture complète de la barre (d'outils); il vous faudra alors utiliser le menu Barre (d'outils) pour réactiver la barre ultérieurement.

## Favoris (Favourites)

La barre (d'outils) Favoris (Favourites) vous donne accès à tous les favoris que vous auriez pu créer en vous servant du menu **Modèle > Changer** (Model > Change). Si vous avez enregistré des favoris, vous les verrez apparaître dans cette barre (d'outils) – vous pouvez ensuite en sélectionner un en le cliquant dans la barre.

## Messages (Notifications)

Cette barre (d'outils) comporte la mention de toutes les pannes ou problèmes qu'aurait pu rencontrer votre modèle. Les deux premiers éléments sont les messages « Modèle Crashé » (« crashed model ») et « Réservoir Vide » (« fuel empty »). La dernière section est consacrée à toutes les pannes ayant été paramétrées par le biais du menu **Modèle > Réglages incidents** (Model > Failures) (Cf. ce sujet pour de plus amples information ayant trait aux pannes).

Lorsque le modèle se crashe, se retrouve sans carburant, ou qu'il a déclenchement d'une panne active, la barre de message va se maximiser automatiquement un court instant, si tant est qu'elle soit visible, vous informant de la panne et vous donnant le temps de réinitialiser le problème en faisant un clic souris gauche sur l'icône qui clignote.

## Coéquipiers (Buddies)

La barre (d'outils) Coéquipiers (Buddies) vous permet de configurer tout Coéquipier que vous auriez pu avoir configuré. Chaque coéquipier actif apparaîtra dans la barre d'outils avec le modèle qu'il vole et son niveau d'expérience. Un clic sur le petit bouton « X » se trouvant en haut à droite de chaque entrée sur la barre d'outils désactivera le coéquipier concerné. Il existe également un bouton Configurer (Configure) au bas de la barre (d'outils) qui vous amènera rapidement au menu Configurer Coéquipiers (Configure Buddies) (Cf. ce sujet pour de plus amples information ayant trait aux Coéquipiers).

## Multi joueurs (Multiplayer)

La barre (d'outils) Multi joueurs (Multiplayer) vous donne le contrôle total de toutes les fonctions et paramètres ayant trait au mode Multi joueurs (Multiplayer), y compris le contrôle de la session et des utilisateurs si vous êtes l'hôte, ainsi que la possibilité de « chatter » (converser) avec d'autres pilotes. Cf. la section **Multi joueurs** (Multiplayer) ci-après pour de plus amples information ayant trait à la barre d'outils Multi joueurs (Multiplayer).

## Enregistreur (de vol) (Flight Recorder)

Phoenix comporte un enregistreur de vol puissant et doté de nombreuses fonctions qui vous permet d'enregistrer un vol (voire une série de vols), et ensuite de les enregistrer sur disque pour les partager avec d'autres utilisateurs de Phoenix voire à des fins d'analyse ultérieure. Lorsqu'il est actif, l'enregistreur de vol enregistrera les changements de votre modèle et site de vol, et lorsque vous rejouez l'enregistrement, ceux-ci prendront effet automatiquement.

Un clic sur le menu **Ouvrir** (Open) se traduira par l'ouverture de l'écran de l'Enregistreur (de vol) (Flight Recorder). Vous pouvez le repositionner sur l'écran à l'endroit que vous voulez. Un clic sur le menu **Fermer** (Close) ou sur le bouton de fermeture rouge (identifié par un « X ») de l'enregistreur de vol fermera l'Enregistreur (de vol), interrompant du même coup la lecture ou l'enregistrement en cours.

La dernière option de menu est le menu **Minimiser/Maximiser** (Minimise/Maximize). Un clic à cet endroit fait prendre à l'Enregistreur (de vol) un profil plus compact de sorte qu'il occupe moins de place sur l'Ecran Principal. Lorsqu'on se trouve dans ce mode, seules les fonctions principales – lecture, arrêt et enregistrement – sont visibles. Lorsqu'il est minimisé, l'affichage se cache automatiquement si la souris ne bouge pas pendant un certain laps de temps. Il est également possible de minimiser l'Enregistreur (de vol) en se servant du bouton bleu Minimiser présent dans la barre de titre de l'Enregistreur.

## Enregistrement d'un vol (Recording a flight)

Pour enregistrer un vol que vous souhaitez conserver, ouvrez l'Enregistreur (de vol) (Flight Recorder) en appuyant sur le menu **Enregistreur (de vol) > Ouvrir** (Flight recorder > Open). Ceci mettra l'affichage de l'enregistreur dans mode par défaut, le mode d'attente (idle).

Lorsque vous êtes prêt, appuyez une fois sur le bouton Enregistrement (Record) (Cf. ci-après pour de plus amples informations) pour démarrer le processus d'enregistrement. La barre d'état affichera alors un « REC » et indiquera la durée de l'enregistrement jusqu'à présent. Volez partout sur le site de vol, changez de sites de vol ou de modèle, tout sera enregistré pour que vous puissiez le revoir plus tard.

Une fois que vous voulez arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton « Arrêt » (« Stop ») ou réappuyez sur le bouton « Enregistrement » (« Record ») pour terminer le processus d'enregistrement. Maintenant, vous pouvez soit lire l'enregistrement (Cf. ci-après) ou enregistrer l'enregistrement en appuyant sur le bouton Sauvegarder (Save) (Cf. le bouton Sauvegarder (Save) ci-après pour de plus amples détails).

## Lecture d'un vol enregistré précédemment

Si vous venez juste d'enregistrer un vol, il restera en mémoire jusqu'à ce que vous en enregistriez un autre; il est possible de le lire rapidement en appuyant une fois sur le bouton Lecture (Play) (Cf. le bouton Lecture (Play) ci-après pour de plus amples détails). Vous pouvez également charger un enregistrement sauvegardé auparavant en appuyant sur le bouton Charger (Load) (Cf. le bouton Charger (Load) ci-après pour de plus amples détails).

Une fois que votre enregistrement se trouve en mémoire, appuyez sur le bouton Lecture (Play) pour démarrer la lecture. Selon le (mode de) Vue que vous avez sélectionné actuellement (Cf. (modes de) Vue (View Modes) ci-après), le modèle enregistré apparaîtra seul ou à côté du modèle que vous avez sélectionné actuellement, ce qui vous permettra de voler à côté du modèle enregistré.

Pendant la lecture, il se peut que l'enregistreur de vol aille dans un site de vol différent, en fonction du contenu du fichier enregistré que vous lisez actuellement. Lorsque vous vous trouvez dans le mode de Vue Regarder (Spectate View Mode) (Cf. ci-après), vous pourrez également voir les mouvements du contrôleur si le contrôleur incrusté dans l'écran est visible (Cf. le menu **Vue > Affichages > Contrôleur** (View > Displays > Controller) ci-dessus pour de plus amples détails).

## View mode (Mode de Vue)

Le bouton le plus à gauche est le bouton de commande du mode de Vue. Il connaît trois modes :

- **Voler avec enregistrement** (Fly with recording) – Dans ce mode, l'enregistrement chargé à ce moment-là se déroulera parallèlement au modèle que vous faites voler actuellement de sorte que vous puissiez voler de concert avec vos enregistrements.
- **Regarder enregistrement** (Spectate recording) – Dans ce mode, votre modèle n'apparaîtra pas à l'écran et la caméra suivra automatiquement l'enregistrement en cours de lecture. Vous serez également en mesure de voir les mouvements du contrôleur enregistrés si le contrôleur est visible à l'écran. (Cf. le menu **Vue > Affichages > Contrôleur** (View > Displays > Controller) ci-dessus pour de plus amples détails).
- **Free look** (Vue Libre) – Dans ce mode, vous aurez le contrôle total de la caméra par action sur la souris. Modifiez le point de vue de la caméra par un traînez droit de votre souris. Dans ce mode, votre modèle n'apparaîtra pas à l'écran.

## Loop playback (Lecture en boucle)

Le bouton suivant est le bouton d'activation/désactivation de la lecture en boucle. Lorsqu'il est actif, l'enregistrement en cours reprendra tout au début lorsqu'il sera arrivé à sa fin.

## Rewind playback (Rembobiner Lecture)

Si maintenez votre bouton souris gauche sur ce bouton, l'enregistrement en cours se rembobinera vers le début (retour en arrière).

## Play/Pause (Lecture/Pause)

Si l'enregistrement actuel n'est pas en cours de lecture, un clic sur ce bouton démarrera la séquence de lecture. En cours de lecture, un clic de ce bouton se traduira par la mise en pause de la lecture.

## Stop (Arrêt)

Un clic de ce bouton arrêtera la lecture et produira un rembobinage de l'enregistrement à son début.

## Fast-forward playback (Lecture avant rapide)

Si maintenez votre bouton souris gauche sur ce bouton, l'enregistrement en cours avancera à grande vitesse vers la fin de l'enregistrement (avant rapide).

## Save (Sauvegarder)

Par un clic sur ce bouton vous ouvrez le menu Save Recording (Sauvegarder Enregistrement). Vous pouvez, dans ce menu, choisir d'écraser un fichier existant en le sélectionnant dans la liste des Saved Recordings (Enregistrements Sauvegardés), ou entrer un nouveau nom de fichier pour créer un nouveau fichier. Vous avez la possibilité d'obtenir de plus amples informations au sujet du fichier sélectionné en cliquant sur la petite flèche « Maximiser » se trouvant sur la gauche d'un élément de la liste. Vous pouvez également, optionnellement, donner un nom de pilote et ajouter une description qui apparaîtront lors d'un chargement ultérieur de la vidéo.

Cliquez sur le bouton **Save** (Enregistrer) pour enregistrer le fichier, le bouton **Delete** (Effacer) pour effacer le fichier sélectionné actuellement dans la liste, ou le bouton **Cancel** (Annuler) pour revenir à l'Affichage Principal sans enregistrement (sauvegarde).

## Load (Charger)

Par un clic sur ce bouton vous ouvrez le menu Load Recording (Charger Enregistrement). Sélectionnez un enregistrement sauvegardé auparavant en le cliquant dans la liste. Vous avez la possibilité d'obtenir de plus amples informations au sujet du fichier d'enregistrement en cliquant sur la petite flèche « Maximiser » se trouvant sur la gauche d'un élément de la liste. Cliquez sur le bouton **Load** (Charger) pour charger le fichier, le bouton **Delete** (Effacer) pour effacer le fichier sélectionné actuellement dans la liste, ou le bouton **Cancel** (Annuler) pour revenir à l'Affichage Principal sans chargement.

### **Playback speed (Vitesse de lecture)**

En cliquant sur ce bouton, vous activez/désactivez la barre de vitesse de lecture présente dans le bas de l'affichage de l'Enregistreur (de vol). Une fois qu'elle est active, vous pouvez jouer sur la vitesse de lecture en faisant glisser le curseur vers la gauche ou vers la droite. Si le curseur se trouve au centre, la vitesse de lecture est la même que celle de l'enregistrement. Lorsque le curseur se trouve sur la gauche, la lecture se fera à une vitesse plus faible que celle de l'enregistrement, lorsqu'il est à droite, la lecture sera plus rapide.

### **Playback colour (Couleur de lecture)**

En cliquant sur ce bouton, vous modifiez l'état de la barre de couleur de lecture présente dans le bas de l'affichage de l'Enregistreur (de vol). Une fois que cette barre est active, vous pouvez jouer sur la couleur du modèle de lecture en jouant sur les curseurs que comporte la barre. Vous pouvez ainsi régler l'aspect de visualisation du modèle de lecture à l'écran – c'est-à-dire que vous pouvez le rendre plus ou moins transparent.

### **Main playback bar (Barre de lecture principale)**

Le centre de l'Enregistreur (de vol) est la barre de lecture. Il montre l'état actuel du fichier enregistré. S'il n'y a pas de lecture de fichier, il affichera un "idle" («Attente »). Lorsque vous démarrez un fichier enregistré auparavant, cet affichage deviendra "Play" (« Lecture »), avec une indication de la durée de lecture depuis le début de la lecture. La barre d'état se remplira progressivement – lorsque la barre sera complètement colorée, la lecture sera arrivée à la fin du temps de lecture total. Lorsque vous démarrez l'enregistrement d'un nouveau fichier, cet affichage passera à "Rec" (« Enregistrement»), avec une indication de la durée d'enregistrement depuis le début de l'opération.

Vous avez la possibilité, lors de la lecture d'un fichier enregistré, de « brosser » vers l'avant ou vers l'arrière en faisant un traînez gauche de la souris sur la barre pour arriver rapidement à un endroit donné de l'enregistrement.

### **Set in-point/out-point (Point de début/point de fin)**

Vous avez, sur la droite de la barre de lecture principale, les boutons de **set in-point** (Point de début) et **out-point** (Point de fin). En cliquant sur ces boutons, vous déterminez les endroits de début et de fin de la lecture.

## Apprentissage

Phoenix propose toute une palette de méthodes permettant d'apprendre à faire voler des modèles R/C, y compris un apprentissage didactique sur des modèles faciles à faire voler, l'Enregistreur (de vol) qui vous permet d'enregistrer un vol pour le revoir plus tard, un widget de Vitesse de Simulation (Simulation Speed) qui vous permet de jouer sur la vitesse de simulation pour apprendre plus facilement à exécuter une manoeuvre complexe, et un mode multi joueur en ligne qui vous permet de tirer parti de l'expérience d'autres pilotes.

Outre cela, il existe également des modes d'apprentissage dédiés spéciaux qui ont un effet sur la façon de fonctionner du simulateur afin de vous apprendre à maîtriser mieux certains domaines spécifiques du vol R/C plus aisément. Tout cela se trouve dans le menu **Apprentissage**.

Veuillez noter SVP que lorsque vous utilisez ces modes d'apprentissage spéciaux, vous ne pourrez pas jouer sur la Météo ou voler avec des Coéquipiers, ni utiliser le service en Ligne.

## Tutorial video browser (Browser vidéo didactique)

Le navigateur de vidéo est une bibliothèque comportant des enregistrements utiles effectués par des pilotes expérimentés réputés, petits films qui concernent toute une palette de sujets allant du pilotage de base aux manoeuvres et trucs complexes. Chaque vidéo de la bibliothèque est dotée d'un commentaire parlé qui explique ce qui se passe à l'écran et qui donne des conseils utiles voire quelques astuces.

Ouvrez le navigateur de vidéo didactique en cliquant sur le menu **pTutorial video browser** (Browser vidéo didactique). Ceci ouvre la bibliothèque de vidéo à la vidéo à lire par défaut.

La bibliothèque de vidéo didactique est subdivisée en 2 catégories, Fixed-Wing (Voilures Fixes) et Helicopter (Hélicoptère) de manière à vous permettre de trouver la vidéo que vous recherchez plus facilement. Chacune de ces catégories principales est à son tour subdivisée en plusieurs sous-catégories :

- **The Basics** (Les Bases) – Cette section aborde des sujets extrêmement simples tels que les commandes de base de votre hélicoptère ou avion, le décollage et l'atterrissage, ainsi que quelques autres manoeuvres simples.
- **Starting Aerobatics** (Prémices du Vol Acrobatique) – Une fois que vous avez passé en revue et compris tout ce que comporte le dossier "Basics" (Les Bases), ou que vous soyez un pilote R/C ayant déjà une certaine expérience, vous pouvez passer à cette section qui aborde quelques manoeuvres plus complexes.
- **Advanced Aerobatics** (Vol Acrobatique Avancé) – Pour pilotes expérimentés uniquement, cette section aborde des manoeuvres sophistiquées et parle de trucs compliqués que seul devrait tenter un pilote accompli ou une personne expérimentée.
- **Demonstrations** (Démonstrations) – Ce dossier comporte tous les vols de démonstration que vous avez téléchargé, qui sont des vols « d'exhibition » ("showcase") enregistrés par des pilotes experts et montrant toute une série de manoeuvres successives.

Comme vous pouvez le constater, ces catégories forment une progression naturelle du niveau de base à un niveau de très grande expérience et vous ne devriez essayer une nouvelle catégorie que lorsque vous aurez la maîtrise complète de l'autre.

## Playing a video (Lecture d'une vidéo)

Lorsque vous avez trouvé une vidéo que vous souhaiteriez voir, sélectionnez-la dans la liste. Vous verrez apparaître une description détaillée dans l'écran se trouvant sur la droite de la liste de vidéos. Appuyez sur le bouton **Start**

(Démarrer) pour ouvrir et lire la vidéo. Vous pouvez également utiliser les boutons « << » et « >> » pour passer rapidement et facilement à la vidéo précédente ou suivante de la liste principale. Phoenix se rappellera quelle était la dernière vidéo que vous avez regardée de sorte que vous pourrez toujours savoir où vous en êtes dans votre progression d'ensemble.

Lorsque vous démarrez une vidéo didactique, le tableau de commande de lecture de la Vidéo Didactique apparaîtra au bas de l'écran. Il s'agit d'une version spéciale du tableau de commande de l'Enregistreur de Vol qui vous permet de choisir le mode de lecture de la vidéo didactique, et qui se cache automatiquement lorsque la souris n'a pas bougé un certain laps de temps.

Sur la gauche du tableau de commande de lecture de la Vidéo Didactique (Tutorial Video) vous trouvez le bouton de View Mode (Mode de Vue). Un cliquant sur ce bouton, vous pourrez passer en revue tous les modes de vue disponibles (Cf. l'article Enregistreur de vol pour de plus amples informations au sujet des modes de vue).

A côté de lui vous trouvez le bouton Montrer/cacher le contrôleur sur l'écran (Show/hide onscreen controller). En cliquant sur ce bouton, vous activez/désactivez l'affichage du contrôleur sur l'écran pendant la lecture de la vidéo didactique. Il s'agit là d'un outil d'apprentissage d'une grande valeur vous montrant quelles sont les entrées de commande utilisées pour effectuer différentes manoeuvres et autres trucs.

Le bouton suivant est celui de l'option Silencieux/Audible (Mute/Unmute) qui permet de couper ou non le commentaire audio. Comme son nom l'indique, il vous permet d'entendre ou de couper le commentaire parlé. Veuillez noter SVP que le commentaire parlé n'est actif qu'à condition que la lecture de la vidéo se fasse à la vitesse normale (100%).

Les commandes suivantes de ce tableau sont les boutons Rewind (Rembobiner), Play/Pause (Lecture/Pause), Stop (Arrêt) et Fast-forward (Avance Rapide). Veuillez SVP vous référer à l'article Enregistreur de vol pour de plus amples informations au sujet de ces commandes et de leurs fonctions.

Le dernier bouton active/désactive la barre de vitesse de lecture. Si ce bouton est actif, il vous est possible de diminuer ou d'augmenter la vitesse de lecture de la vidéo didactique en jouant sur la position de ce curseur. Veuillez noter SVP que le commentaire parlé n'est actif qu'à condition que la lecture de la vidéo se fasse à la vitesse normale (100%).

Tout au bas du panneau on trouve la barre d'état qui affiche l'état actuel et le repère chronologique de l'enregistrement. Vous avez la possibilité de « broser » vers l'avant ou vers l'arrière dans la vidéo rapidement en faisant un traînée gauche de la souris sur cette barre.

Lorsque vous avez terminé de visionner une vidéo, cliquez sur le bouton Stop (Arrêt) ou sur le petit bouton rond « X » situé en haut à droite de l'écran pour retourner à la fenêtre du Browser Vidéo Didactique (Tuition video browser).

### **Apprentissage stationnaire**

Le Moniteur de stationnaire est un mode de simulation spécial conçu pour vous apprendre les bases de la mise et du maintien en vol stationnaire de votre modèle réduit d'hélicoptère le plus rapidement possible. Dans ce mode, votre modèle est disposé dans la zone de vol à une altitude convenable, et il lui est interdit de monter ou de descendre – ce qui vous évitera de vous crasher.

Vous pouvez prendre le contrôle du nombre de commandes (une ou plusieurs) que vous voulez – le simulateur de chargeant du contrôle des autres – jusqu'à ce que vous en arriviez à contrôler le modèle en ayant pris vous-même le contrôle de toutes les commandes. Il vous est possible ainsi, de progresser au rythme que vous voulez, passant du contrôle d'une seule commande à celui de toutes les commandes simultanément, la courbe d'apprentissage s'en voyant raccourcie de façon étonnante.



Si vous perdez le contrôle du modèle, et qu'il s'éloigne à une certaine distance de votre position, ou qu'il ait un taux de roulis trop important, le Hover Trainer (Moniteur de Vol stationnaire) redémarrera automatiquement sans que vous ayez à passer par la routine de décollage habituelle – ce qui raccourcit d'autant le temps nécessaire à maîtriser cette technique.

Veuillez noter SVP que le Hover Trainer (Moniteur de Vol stationnaire) est uniquement disponible avec les modèles d'hélicoptères. Si vous tentez de démarrer le moniteur en ayant sélectionné un autre type de modèle, ou que vous passiez à un autre type de modèle après avoir démarré le Moniteur, vous serez ramené à l'Affichage Principal et au mode de Vol libre standard.

Lorsque le Moniteur de stationnaire est actif, vous verrez apparaître la barre d'outils de l'Apprentissage stationnaire dans le bas de l'écran. Cette barre comporte les paramètres permettant de configurer à votre gré le Moniteur de stationnaire.

### **Réglage**

Le cadre déroulant à gauche vous permet de modifier les fonctions du modèle dont vous avez le contrôle. Ainsi, par exemple, le paramétrage par défaut le plus facile est « Elevator only » (« Profondeur Seule ») qui ne vous laisse la commande que de la profondeur et qui ne permet donc au modèle que de pivoter vers l'avant et vers l'arrière. Cependant, le modèle pourra bouger vers l'avant et vers l'arrière dans la direction de déplacement, de sorte qu'il vous faudra garder le contrôle de la profondeur et veiller à ce que le modèle se mette dans un stationnaire stable. Au fur et à mesure que vous passerez en revue, en descendant, les différents éléments de cette liste, vous prendrez le contrôle des autres fonctions jusqu'à ce que vous vous mainteniez en vol stationnaire tout en ayant activé toutes les commandes.

### **Restart (Redémarrage)**

Le bouton suivant dans le tableau est le bouton Restart (Redémarrage). Un clic sur ce bouton aura pour effet de redémarrer le modèle dans ses position et orientation initiales.

### **Auto-restart (Auto-redémarrage)**

Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver la fonction d'auto-redémarrage. Lorsqu'il est actif, le modèle redémarre automatiquement lorsqu'il s'est éloigné à une certaine distance de vous, ou qu'il atteint un angle de roulis trop important par rapport à l'horizontale.

### **Inverted (Inversé)**

Ce bouton vous permet de passer d'un vol stationnaire normal à un vol stationnaire sur le dos et vice-versa. Une fois que vous avez maîtrisé le vol stationnaire standard, c'est-à-dire rotor en haut, vous pouvez utiliser cette fonction pour apprendre à garder en stationnaire un hélicoptère capable de 3-D en vol inversé (sur le dos), une manoeuvre bien plus délicate.

### **Orientation**

Le cadre déroulant de droite vous permet de modifier l'orientation de départ du modèle. Par son intermédiaire vous pourrez vous entraîner aisément aux techniques de vol stationnaire queue vers l'avant, hélicoptère en position latérale ou nez devant.

Une fois que vous en avez terminé avec le Moniteur de stationnaire, vous pourrez cliquer soit sur le petit bouton rond « X » se trouvant en haut à droite du tableau de commande, ou sélectionner l'option de menu **Apprentissage > Rien** pour fermer et retourner à l'Ecran Principal et au mode de Vol libre standard.

## **Apprentissage autorotation**

Ce mode d'apprentissage vous permet de vous entraîner aux autorotations de façon efficace sans avoir à repasser à chaque fois par les procédures de mise en route, de décollage et de gain de hauteur et de recherche de position. Au lieu de cela, ce moniteur d'apprentissage met votre modèle dans les position, vitesse et orientation parfaites pour l'exécution d'une autorotation, sans oublier qu'il coupe automatiquement les gaz de votre modèle. Parallèlement, une cible d'atterrissage est placée sur le sol, vous permettant de vous entraîner à faire atterrir votre modèle en autorotation à un endroit bien précis.

Veuillez noter SVP que le Moniteur d'Apprentissage autorotation est uniquement disponible avec les modèles d'hélicoptères. Si vous tentez de démarrer le moniteur en ayant sélectionné un autre type de modèle, ou que vous passiez à un autre type de modèle après avoir démarré le Moniteur, vous serez ramené à l'Affichage Principal et au mode de Vol libre standard.

Lorsque le Moniteur d'Apprentissage autorotation est actif, vous verrez apparaître l'affichage de l'Apprentissage autorotation dans le bas de l'écran. Cette barre comporte les réglages permettant de configurer à votre gré le Moniteur d'Apprentissage autorotation.

### **Hauteur**

Ce cadre déroulant vous permet de choisir différentes hauteurs de départ, s'étageant de 40 à 70 m. Vous pouvez ainsi vous entraîner à différents styles d'autorotation.

### **Restart (Redémarrage)**

Le bouton suivant dans le tableau est le bouton Restart (Redémarrage). Un clic sur ce bouton aura pour effet de redémarrer le modèle dans ses position et orientation initiales.

### **Auto-restart (Auto-redémarrage)**

Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver la fonction d'auto-redémarrage. Lorsque ce bouton est activé, le modèle redémarre automatiquement s'il s'est posé au sol.

### **Orientation**

Le cadre déroulant de droite vous permet de sélectionner la position de départ du modèle – à savoir s'il vient de la gauche ou de la droite de la position de la cible centrale. Par le biais de ce réglage vous pouvez également paramétrer le Moniteur d'Apprentissage autorotation pour effectuer des autorotations inversées – une manoeuvre difficile et exigeante.

Une fois que vous en avez terminé avec le Moniteur d'Apprentissage autorotation, vous pourrez cliquer soit sur le petit bouton rond « X » se trouvant en haut à droite du tableau de commande, ou sélectionner l'option de menu **Apprentissage > Rien** pour fermer et retourner à l'Affichage Principal et au mode de Vol libre standard.

## **Apprentissage torque**

Le Moniteur d'Apprentissage torque est un mode de simulation spécial conçu pour vous apprendre le plus rapidement possible les bases de l'accrochage à l'hélice/tonneau au torque de votre modèle d'avion capable de 3-D.

Dans ce mode, votre modèle est disposé sur le terrain de vol à une hauteur, orientation et position convenables, et il ne partira pas en morceaux lors d'un impact.

Vous pouvez prendre le contrôle du nombre de commandes (une ou plusieurs) que vous voulez – le simulateur de chargeant du contrôle des autres – jusqu'à ce que vous en arriviez à contrôler le modèle en accrochage à l'hélice/tonneau au torque en ayant pris vous-même le contrôle de toutes les commandes. Il vous est possible ainsi, de progresser au rythme que vous voulez, passant du contrôle d'une seule commande à celui de toutes les commandes simultanément, la courbe d'apprentissage s'en voyant raccourcie de façon étonnante.

Si vous perdez le contrôle du modèle, et qu'il s'éloigne à une certaine distance de votre position, ou qu'il ait un taux de roulis trop important, le Moniteur d'Apprentissage torque redémarrera automatiquement sans que vous ayez à passer par la routine de décollage habituelle – ce qui raccourcit d'autant le temps nécessaire à maîtriser cette technique.

Veuillez noter SVP que le Moniteur d'Apprentissage torque est uniquement disponible avec les modèles d'hélicoptères. Si vous tentez de démarrer le moniteur en ayant sélectionné un autre type de modèle, ou que vous passiez à un autre type de modèle après avoir démarré le Moniteur, vous serez ramené à l'Affichage Principal et au mode de Vol libre standard.

Lorsque le Moniteur d'Apprentissage torque est actif, vous verrez apparaître l'affichage de l'Apprentissage torque dans le bas de l'écran. Ce tableau comporte les réglages permettant de configurer à votre gré le Moniteur d'Apprentissage torque :

### **Réglage**

Le cadre déroulant à gauche vous permet de changer les fonctions du modèle dont vous avez le contrôle. Ainsi, par exemple, le réglage par défaut le plus facile est « Gaz seulement » qui ne vous laisse la commande que de la manette des gaz et qui ne permet donc au modèle que de se mouvoir verticalement vers le haut ou vers le bas. Au fur et à mesure que vous passerez en revue, en descendant, les différents éléments de cette liste, vous prendrez le contrôle des autres fonctions jusqu'à ce que vous puissiez faire de l'accrochage à l'hélice/tonneau torque tout en ayant activé toutes les commandes.

### **Restart (Redémarrage)**

Le bouton suivant dans le tableau est le bouton Restart (Redémarrage). Un clic sur ce bouton aura pour effet de redémarrer le modèle dans ses position et orientation initiales.

### **Auto-restart (Auto-redémarrage)**

Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver la fonction d'auto-redémarrage. Lorsqu'il est actif, le modèle redémarre automatiquement lorsqu'il s'est éloigné à une certaine distance de vous, ou qu'il atteint un angle de roulis trop important par rapport à l'horizontale.

### **Orientation**

Le cadre déroulant de droite vous permet de modifier l'orientation de départ du modèle. Avec ses différents réglages vous pourrez vous entraîner à coeur joie à l'accrochage à l'hélice/tonneau torque en orientant le modèle dans tous les sens.

Une fois que vous en avez terminé avec le Moniteur d'Apprentissage torque, vous pourrez cliquer soit sur le petit bouton rond « X » se trouvant en haut à droite du tableau de commande, soit sélectionner l'option de menu **Apprentissage > Rien** pour fermer et retourner à l'Affichage Principal et au mode de Vol libre standard.

## **Apprentissage atterrissage**

Ce mode d'apprentissage vous permet de vous entraîner efficacement aux atterrissages sans avoir à repasser à chaque fois par la mise en route, le décollage, le gain de hauteur et la recherche de position. Au contraire, ce Moniteur d'apprentissage met votre modèle dans les position, vitesse et orientation parfaites pour effectuer un atterrissage. Une cible d'atterrissage est placée sur le sol, vous permettant de vous entraîner à faire atterrir votre modèle à un endroit bien précis.

Veuillez noter SVP que le Moniteur d'Apprentissage atterrissage est uniquement disponible avec les modèles à voilure fixe. Si vous tentez de démarrer le moniteur en ayant sélectionné un autre type de modèle, ou que vous passiez à un autre type de modèle après avoir démarré le Moniteur, vous serez ramené à l'Affichage Principal et au mode de Vol libre standard.

Lorsque le Moniteur d'Apprentissage atterrissage est actif, vous verrez apparaître l'affichage de l'Apprentissage atterrissage dans le bas de l'écran. Cette barre comporte les réglages permettant de configurer à votre gré le Moniteur d'Apprentissage atterrissage :

### **Hauteur**

Choisissez la hauteur à laquelle vous voulez démarrer, entre Bas, Moyen et Haut, ceci vous permettant de vous entraîner à des atterrissages sous différents angles de descente.

### **Restart (Redémarrage)**

Le bouton suivant dans le tableau est le bouton Restart (Redémarrage). Un clic sur ce bouton aura pour effet de redémarrer le modèle dans ses position et orientation initiales.

### **Auto-restart (Auto-redémarrage)**

Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver la fonction d'auto-redémarrage. Lorsque ce bouton est activé, le modèle redémarre automatiquement s'il s'est posé au sol.

### **Distance**

Le cadre déroulant de droite vous permet de modifier la distance de départ du modèle par rapport à votre position. Vous avez le choix entre Près, Moyen et Loin afin de pouvoir vous entraîner à différents styles et techniques d'atterrissage.

Une fois que vous en avez terminé avec le Moniteur d'Apprentissage atterrissage, vous pourrez cliquer soit sur le petit bouton rond « X » se trouvant en haut à droite du tableau de commande, soit sélectionner l'option de menu **Apprentissage > Rien** pour fermer et retourner à l'Affichage Principal et au mode de Vol libre standard.

## **Annulation des modes d'apprentissage**

Tout en bas du menu **Apprentissage** se trouve l'option **Aucun**, qui vous permet d'annuler rapidement et facilement tout mode d'apprentissage sélectionné et de revenir au Vol libre standard.

## Compétition

Les modes Compétition de Phoenix vous permettent de tester l'expérience que vous avez acquise à des défis marrants et exigeants. Si vous démarrez l'un de ces modes, vous apprendrez à faire voler votre modèle dans des conditions plus complexes que celles que vous ne rencontrez jamais dans un vol libre standard, ce qui vous permettra sans doute d'accroître votre niveau d'expérience plus rapidement que vous le l'auriez fait sinon.

Nombre des modes de compétition connaissent un mode de défi (challenge) et un mode de plus haut score. Lorsque vous vous trouvez en mode de défi, la compétition deviendra de plus en plus difficile tout au long d'un certain nombre de niveaux (stages) – essayez d'aller aussi loin que possible. Dans le mode du « plus haut score », vous vous battez contre le chronomètre pour obtenir le nombre de points maximum et battre votre record précédent.

Outre cela, dans les compétitions solos, certains de ces modes sont également disponibles en ligne de sorte que vous pourrez montrer à d'autres pilotes le niveau d'expérience que vous avez atteint. Il vous faudra, pour démarrer un mode de compétition en ligne, être l'hôte de la session en ligne (Cf. la section **Multi joueur** pour de plus amples détails sur la façon de démarrer des compétitions en ligne).

Veillez noter en outre, SVP, que lorsque vous volez en mode compétition, tous les réglages de paramètres météo seront désactivés, et que vous Coéquipiers habituels n'apparaîtront pas non plus sur le terrain.

## Larguer des bombes

Ce mode de compétition vous permet de voler tout autour du terrain sélectionné et d'essayer de larguer autant de bombes que possible sur des cibles placées au sol dans les limites de temps imparties.

Déclenchez un largage de bombe en utilisant le même interrupteur ou raccourci de clavier que pour le TRAIN (par défaut et pensez à tenir compte de la pesanteur et de la vitesse pour toucher les cibles avec le maximum de précision. Le simple fait de toucher la cible vous donne des points, mais plus vous vous rapprochez du centre de la cible, plus le nombre de points obtenus sera élevé.

Dans le mode défi (challenge), il vous faudra toucher toutes les cibles disposées sur le terrain dans les limites de temps imparties pour pouvoir passer au niveau suivant. Au fur et à mesure des niveaux, le nombre de cibles ira croissant, le temps imparti diminuant et les cibles devenant de plus en plus petites – devenant même mobiles aux niveaux les plus élevés.

Au début d'un tour, voici les options dont vous disposez :

- **Difficulté** – Ce paramètre vous permet de définir le niveau de difficulté du tour. Aux niveaux de difficulté les plus élevés, les cibles deviendront plus petites, et changeront même de position.
- **Durée d'un tour** – Ce paramètre vous permet de définir la durée d'un tour, exprimée en minutes.

Veillez noter SVP que cette compétition est uniquement ouverte **aux seuls modèles à voilure fixe**, et qu'il y a également une session en ligne permettant à un maximum de 4 pilotes de participer.

## Crever les ballons

Dans la compétition Crever les ballons, votre objectif est de faire « éclater » ou d'entrer en collision avec le maximum de ballons-cibles que vous pouvez dans les limites du temps imparti.

Utilisez votre sens de la perception de la profondeur de champ pour essayer de percuter les ballons se trouvant un peu partout sur le terrain. Lorsque vous perceutez un ballon, il vous sera attribué des points – leur nombre étant fonction du niveau de difficulté choisi au début du tour de jeu.

Dans le mode défi (challenge), il vous faudra toucher tous les ballons disposés sur le terrain dans les limites de temps imparties pour pouvoir passer au niveau suivant. Au fur et à mesure des niveaux, le nombre de ballons ira croissant, le temps imparti diminuant et les ballons devenant de plus en plus petits – devenant même mobiles aux niveaux les plus élevés.

Au début d'un tour, voici les options dont vous disposez :

- **Difficulté** – Ce paramètre vous permet de définir le niveau de difficulté du tour. Aux niveaux de difficulté les plus élevés, les ballons deviendront plus petits, et changeront même de position.
- **Durée d'un tour** – Ce paramètre vous permet de définir la durée d'un tour, exprimée en minutes.

Veuillez noter SVP que cette compétition existe également une tant que session en ligne permettant à un maximum de 4 pilotes de participer.

### Couper les serpentins

Voler contre un ou plusieurs pilotes commandés par des pilotes à intelligence artificielle (AI), les ailes de votre avion étant dotées de serpentins. Essayez d'entrer en collision avec les serpentins des autres pilotes en compétition sans permettre à ceux-ci de toucher les vôtres et donc de les couper.

A chaque fois que vous « coupez » un serpentins d'un autre pilote, vous vous verrez attribuer des points. Si vous leur coupez les deux serpentins, ils retournent au sol et redémarrent avec de nouveaux serpentins. Selon le niveau de difficulté paramétré avec le début du tour de jeu, les serpentins seront plus ou moins longs et plus ils seront courts, plus vous gagnerez de points en les coupant.

Au début d'un tour, voici les options dont vous disposez :

- **Difficulté** – Ce paramètre vous permet de définir le niveau de difficulté du tour. Aux niveaux de difficulté les plus élevés, les serpentins deviendront plus courts et donc plus difficiles à couper.
- **Durée d'un tour** – Ce paramètre vous permet de définir la durée d'un tour, exprimée en minutes.
- **Opposants AI** – Ce paramètre vous permet de choisir le nombre d'opposants pilotés par AI (Intelligence Artificielle) auxquels vous serez confronté pendant le mode de vol en solo (pas en ligne).

Veuillez noter SVP que cette compétition est uniquement ouverte **aux seuls modèles à voilure fixe**, et qu'il y a également une session en ligne permettant à un maximum de 4 pilotes de participer.

### Combat au laser (Laser combat)

Volez contre un ou plusieurs pilotes commandés par Intelligence Artificielle. Chacun des pilote possède un dispositif de pointage à laser fixé sur le dessous de leur modèle – essayez de pointer votre laser sur les modèles des autres pilotes pour gagner des points, tout en évitant d'être vous-même touché par le laser d'un autre pilote.

Au début d'un tour, voici les options dont vous disposez :

- **Difficulté** (Difficulty) – Ce paramètre vous permet de définir le niveau de difficulté du tour.
- **Durée d'un tour** (Time) – Ce paramètre vous permet de définir la durée d'un tour, exprimée en minutes.

- **Opposants AI** (AI opponents) – Ce paramètre vous permet de choisir le nombre d'opposants pilotés par AI (Intelligence Artificielle) auxquels vous serez confronté pendant le mode de vol en solo (pas en ligne).

Veillez noter SVP que cette compétition existe également une tant que session en ligne permettant à un maximum de 4 pilotes de participer.

### **Vol thermique**

Cette compétition vous permet de tester vos compétences en vol thermique. Votre modèle démarrera à une hauteur prédéterminée, et il se produira automatiquement des thermiques sur le terrain. Votre objectif est de rester aussi longtemps que possible en l'air avant de devoir vous poser.

Au début d'un tour, voici les options dont vous disposez :

- **Difficulté** (Difficulty) – Ce paramètre vous permet de définir le niveau de difficulté du tour. Plus le niveau de difficulté est faible, plus la hauteur de départ est importante.

Veillez noter SVP qu'il s'agit là d'une compétition réservée aux solos et qu'elle n'est disponible que pour les **seuls planeurs**.

### **Autorotation de précision**

Cette compétition vous permet de tester votre maîtrise de l'autorotation. Votre modèle démarrera aux hauteur, orientation et vitesse correctes pour une autorotation, mais sans manette des gaz. Votre tâche est de faire atterrir votre modèle aussi près que vous le pouvez du centre de la cible proposée.

Au début d'un tour, voici les options dont vous disposez :

- **Orientation** – Cette option vous permet de définir les position et direction initiales auxquelles le modèle sera positionné au début du tour.
- **Hauteur** (Height) – Cette option vous permet de sélectionner la hauteur initiale du modèle.
- **Inversé** (Inverted) – Cette option vous permet d'ajouter un élément de difficulté additionnel en positionnant le modèle en vue d'une autorotation inversée.

Veillez noter SVP qu'il s'agit là d'une compétition réservée aux solos uniquement et qu'elle n'est disponible que pour les **seuls hélicoptères**.

### **Atterrissages de précision**

Cette compétition vous permet de tester votre maîtrise de l'atterrissage. Votre modèle démarrera aux hauteur, orientation et vitesse correctes pour un atterrissage. Votre tâche est de faire atterrir votre modèle aussi près que vous le pouvez du centre de la cible proposée.

Au début d'un tour, voici les options dont vous disposez :

- **Orientation** – Cette option vous permet de définir les position et direction initiales auxquelles le modèle sera positionné au début du tour.
- **Hauteur** (Height) – Cette option vous permet de sélectionner la hauteur initiale du modèle.

Veillez noter SVP qu'il s'agit là d'une compétition réservée aux solos uniquement et qu'elle n'est disponible que pour les **seuls modèles à voilure fixe**.

### **Quitter un mode de compétition**

Chaque mode de compétition comporte son propre petit bouton rond « X » qui vous permet d'arrêter la compétition. Vous pouvez également utiliser l'option **Quitter** (Exit) qui se trouve tout en bas du menu **Compétition** pour terminer rapidement et facilement un mode de compétition à quelque moment que ce soit.

Veillez noter SVP que si vous participez à une compétition en ligne et que vous **n'êtes pas l'hôte**, lorsque vous quittez un mode de compétition vous quitterez également la session.



## Multi joueurs (Multiplayer)

Voler en ligne peut ajouter un élément d'aléatoire et d'excitation tout neuf au plaisir de voler avec Phoenix, tout en vous permettant de créer des liens nouveaux en vous associant à un nombre incroyable de pilotes de par le monde. Phoenix incorpore un système en ligne multi-fonctionnel de mise en réseau et d'établissement de connexions appelé *Phoenix Online* qui vous permet de trouver d'autres pilotes de Phoenix et de voler de concert avec eux sur Internet.

Pour démarrer votre expérience du vol en ligne, ouvrez le menu **Multi joueurs** et cliquez sur le bouton **Aller en ligne**.

## Connexion en ligne

Avant de pouvoir *Aller en ligne*, il vous faut créer votre profil en ligne afin que d'autres pilotes puissent vous reconnaître sur le terrain. Le menu Connexion en ligne vous permet de créer un Avatar (personnage) en ligne que les autres pilotes peuvent voir lorsque vous rejoignez une session en ligne. Les deux éléments d'information principaux sont votre *Avatar* et votre *Nom d'utilisateur* :

### Avatars

Votre Avatar est votre icône ou image en ligne lorsque vous volez avec d'autres pilotes et elle est rapidement associée à votre personne. Votre Avatar apparaît lorsque vous « chattez » dans le Online Lobby ou dans une Session en Ligne, sur la barre multi joueurs, et à proximité de votre modèle sur le terrain de vol virtuel.

Lorsque vous démarrez Phoenix pour la première fois, il vous est assigné un avatar aléatoire. Si vous souhaitez en changer, cliquez sur le bouton Grande Image/icône Avatar tout à gauche du panneau de Connexion en Ligne et ouvrez le menu Choisir un avatar :

### Choisir un avatar sur Internet

Le panneau principal de ce menu vous propose tous les avatars disponibles parmi lesquels vous pouvez choisir, votre avatar actuel étant lui-même surligné d'orange. faites scroller la liste jusqu'à ce que vous ayez trouvé un avatar qui vous convienne, et faites un clic gauche de la souris pour le choisir.

Si vous êtes satisfait de votre nouveau choix, cliquez sur le bouton **Fini** pour fermer le menu et enregistrer votre nouveau choix d'avatar. Si vous cliquez sur le bouton **Annuler** (Cancel) vous fermerez le menu sans changer l'avatar que vous avez sélectionné. Si vous cliquez sur le bouton **Aléatoire** (Random) il y aura choix automatique, à votre intention, d'une icône prise au hasard et fermeture du menu.

### Nom d'utilisateur (Username)

L'autre élément extrêmement important de l'information en ligne est votre Nom d'utilisateur (Username). Il vous identifie auprès du système et des autres joueurs. Entrez dans le cadre d'édition du Nom d'utilisateur (Username) le nom que vous aimeriez utiliser lorsque vous êtes en ligne. Votre nom apparaît alors lorsque vous « chattez » dans le Online Lobby ou dans une Session en Ligne, sur la barre multi joueurs, et à proximité de votre modèle sur le terrain de vol virtuel.

Veillez noter SVP que votre Nom d'utilisateur doit comporter au minimum **cinq** caractères.

### Autres infos personnelles (Other personal information)

Outre votre Avatar et votre nom d'utilisateur, Phoenix vous permet d'entrer d'autres informations à votre sujet, ce qui vous permet de créer une personnalité en ligne que d'autres peuvent voir et au sujet de laquelle ils peuvent en apprendre plus.

Veillez noter SVP que cette information est **parfaitement optionnelle** et que vous ne devriez entrer ces informations que si vous avez la certitude pleine et totale de vouloir le faire. **Vous ne devriez pas entrer non plus quelque information détaillée que ce soit, telle que votre numéro de téléphone ou le nom de votre rue.**

Une fois que vous avez choisi un Nom d'utilisateur et un Avatar, et que vous avez entré toutes les informations que vous vouliez donner, vous pouvez signer au **Phoenix Online service en appuyant sur le bouton Signer, ou retourner au vol solo en appuyant sur le bouton Annuler.**

## **Phoenix Online Lobby**

Une fois que vous avez signé avec succès pour le service en ligne, vous serez amené à l'écran Phoenix Online Lobby (le Salon de Phoenix en Ligne). Ce menu vous connecte à des pilotes Phoenix partout dans le monde et fait office de service de mise en liaison (matchmaking) pour vous aider à trouver des sessions disponibles à proximité de l'endroit où vous habitez.

### **Listes des sessions disponibles (Available Sessions List)**

Vous découvrez, sur la gauche du menu, la Liste des sessions disponibles (Available Session List). Elle comporte la liste de toutes les sessions Phoenix créées par d'autres pilotes. Cette liste est subdivisée en deux catégories principales : Sessions locales (Local Sessions) et Sessions Internet (Internet Sessions). Les Sessions locales (Local Sessions) sont celle qui se trouvent sur votre réseau LAN (Local Area Network) sachant que les Sessions Internet (Internet Sessions) sont celles qui se trouvent en ligne, sur Internet donc.

La catégorie Sessions Internet (Internet Sessions) est triée en fonction du lieu afin de vous faciliter la recherche d'une session proche de votre endroit de résidence. Lorsque vous rejoignez une session en ligne, il est toujours recommandé de choisir une session géographiquement la plus proche possible sachant qu'elles souffriront d'habitude moins de *décalage* ce qui rend plus souple le déroulement de la session et élimine tout problème de langue qui pourrait naître en cas de choix d'une session se passant dans un autre pays.

Lorsque vous placez le curseur de votre souris sur une session quelconque de la liste, vous verrez apparaître, sur la droite, une description dans un cadre spécial. Cette description comporte des détails ayant trait à la session tels que nom, adresse et nom d'utilisateur de l'hôte. Vous avez également la possibilité de voir l'état actuel de la session tels que le site de vol, le nombre de pilotes et le mode de compétition en cours. Si la session comporte un mot de passe, vous le verrez apparaître dans le bas du cadre de détails.

### **La fenêtre de chat (The Chat Window)**

Le panneau le plus grand situé sur la droite du menu Online Lobby est la Fenêtre de chat au Lobby (Lobby Chat Window). Tout pilote Phoenix ne volant pas déjà dans le cadre d'une session en ligne apparaît (pour ainsi dire adossé au bar) dans la fenêtre de chat et est en mesure de converser (de « chatter ») avec tous les pilotes se trouvant à ce moment-là dans le Lobby, le Salon. C'est un endroit extrêmement pratique pour se rencontrer et arranger de nouvelles sessions.

**Si vous voyez apparaître dans ce panneau un message vous informant que « Master Server not found », veuillez SVP vérifier que votre ordinateur est bien connecté à Internet et que les logiciels de firewall ou antivirus ont été configurés de manière à permettre à Phoenix d'accéder à Internet.**

Lorsqu'un nouveau pilote rejoint le salon, on voit apparaître une notification dans la fenêtre de chat et leur Avatar et leur nom d'utilisateur apparaissent dans le panneau accolé au bas de la fenêtre de chat. Tout message de chat qu'ils entrent s'affichera dans la fenêtre de chat avec leur nom d'utilisateur et une version miniature de leur avatar.

Vous pouvez converser avec les autres utilisateurs de trouvant dans le salon en cliquant le cadre d'édition marqué « <Type a message here> » (« Entrez un message ici »), saisissant votre message et ensuite, soit cliquer sur le bouton Send (Envoyer) soit appuyer sur la touche <ENTER> (<Entrée>) de votre clavier. Vous avez la possibilité de saisir un message comportant plusieurs lignes en appuyant sur <CTRL+ ENTER > pour débiter une nouvelle ligne pendant que vous entrez un message.

**Lorsque vous conversez avec d'autres utilisateur en ligne, veuillez avoir l'amabilité de rester poli. Le système en ligne filtrera automatiquement tous les gros mots qu'il détecte, mais nous demandons instamment à tous les utilisateurs de ne pas utiliser de langage grossier ou menaçant.**

## Se joindre à une session (Joining a Session)

Lorsque vous avez localisé une session convenable à laquelle vous souhaitez vous joindre, sélectionnez-la par un clic souris gauche dans la Liste des sessions disponibles, et appuyez alors sur le bouton **Se joindre à une session** (Joining a Session) situé en dessous. Phoenix tentera alors de rejoindre la session et une barre d'état vous informera des progrès.

Si la session est protégée par un mot de passe, vous verrez apparaître une notification et il vous sera demandé d'entrer un mot de passe pour rejoindre la session. Pour pouvoir rejoindre la session, il vous faut connaître le mot de passe au préalable.

Si vous avez rejoint la session avec succès, vous serez amené dans l'Ecran Principal, et les autres pilotes volant dans la session apparaîtront.

S'il devait se produire un problème pendant que vous rejoignez la session (si la session était occupée à 100% par exemple) vous en seriez informé et ramené au menu du Online Lobby.

## Créer une session

Si vous n'avez pas trouvé de session à laquelle vous aimeriez vous joindre, vous avez la possibilité de créer une nouvelle session en cliquant sur le bouton **Créer une session** (Create Session) situé sous la Liste des sessions disponibles (Available Sessions List). Vous verrez alors apparaître le menu **Créer une session** (Create Session) par le biais duquel vous pouvez définir votre nouvelle session :

- **Nom de la session** (Session name) – Entrez ici un nom pour votre nouvelle session. Il sera affiché dans la Liste des sessions disponibles (Available Sessions List) pour que tous les autres utilisateurs de Phoenix puisse la trouver et s'y joindre.
- **Type de session** (Session type) – Sélectionnez un type de session à démarrer. L'option par défaut est Vol libre (Free-Flight), au cours de laquelle les pilotes peuvent voler un peu partout au-dessus du terrain choisi. Vous avez également la possibilité de choisir ici, si vous le souhaitez, l'un des modes de compétition utilisable en mode Multi joueurs (sachant qu'il est possible de le changer en cours de session).
- **Mot de passe** (Password) – Entrez ici un mot de passe optionnel pour la session. Tout utilisateur souhaitant se joindre à la session doit connaître ce mot de passe au préalable sachant que sinon il ne pourra pas se joindre à votre session.
- **Lieu de la session** (Session location) – Choisissez, dans ce cadre déroulant, l'endroit le plus proche du lieu où vous vous trouvez actuellement. Ceci est important sachant que cela aidera les autres à choisir la session la plus adéquate lorsqu'ils passeront en revue la Liste des sessions disponibles. Une sélection de l'option correcte ici évitera à des utilisateurs éloignés de se joindre à votre session, ce qui se traduirait par un certain décalage.
- **Nombre max de pilotes** (Maximum Pilots) – Phoenix permet à quatre pilotes au maximum de voler activement dans une session, mais jusqu'à huit pilotes peuvent participer à la session, regardant ou utilisant les équipement de chat. Entrez ici le nombre maximum de pilote pouvant se joindre à la session.
- **Faire pub pour la session** (Advertise session) – Si vous souhaitez que la session soit disponible en ligne pour que d'autres puissent la rejoindre, assurez-vous que cette case a été cochée. Si la case n'est pas cochée, votre session n'apparaîtra pas dans la Liste des sessions disponibles (Available Sessions List).
- **Permettre chat parlé** (Allow voice-chat) – Cette option active/désactive la fonctionnalité de chat parlé dans Phoenix. Lorsque cette option est activée, le chat parlé est activé pour la session, et les pilotes possédant un microphone et des haut-parleurs/oreillettes pourront bavarder ensemble.
- **Permettre collisions de modèles** (Allow model collisions) – Cette option active/désactive les collisions entre les modèles au cours d'une session en ligne. Si cette option est activée, les modèles entrant en collision l'un avec l'autre seront endommagés, ce qui se termine le plus souvent par un crash. Lorsque cette option est désactivée, les modèles n'entreront pas en collision l'un avec l'autre au cours de la session en ligne.
- **Virer les utilisateurs high-lag** (Kick high-lag users) – Si cette option est activée, lorsque Phoenix détecte un utilisateur dont le *ping* est bien trop élevé, ce qui ralentit le total, il sera viré automatiquement de la session pour garder à cette dernière le maximum de souplesse.
- **Modèles autorisés** (Allowed models) – Ce cadre déroulant vous permet de sélectionner les types de modèles autorisés à participer à la session. L'option par défaut, « Tous les modèles » (All Models), permet de faire

voler n'importe quel modèle dans la session. La sélection de l'une des autres options permet uniquement à ce type de modèle de voler dans la session.

Une fois que vous avez paramétré toutes les options dont vous souhaitez disposer pour votre nouvelle session, cliquez sur le bouton **Créer** (Create) pour démarrer la session. Cliquez sur le bouton **Annuler** (Cancel) pour retourner au Online Lobby.

### **Voler dans une session en ligne (Flying in an online session)**

Une fois que vous avez créé une session ou en avez rejoint une avec succès, vous serez amené à l'Ecran Principal et la **Barre Multi joueurs** fera son apparition dans le bas de l'écran. Le reste du menu **Multi joueurs** est alors mis à votre disposition lui également.

Vous pouvez maintenant voler un peu partout au-dessus du terrain sélectionné en compagnie des autres pilotes (si tant est qu'il y en ait), bavarder avec eux par chat texte ou parlé, regarder évoluer leurs modèles et voir leurs mouvements de commande. Si vous êtes l'hôte de la session, vous serez en outre en mesure de changer le site de vol actuel ou le mode de compétition, mais aussi de virer certains utilisateurs de la session voire d'en bannir d'autres.

### **Quitter une session en ligne (Exiting an online session)**

Si, à quelque moment que ce soit, vous souhaitez quitter une session en ligne que vous avez créée ou à laquelle vous vous êtes joint, appuyez sur le bouton « Aller offline » se trouvant en haut à gauche de la barre Multi joueurs ou sur l'élément de menu **Aller offline** se trouvant sous le menu **Multi joueurs**. Si vous étiez l'hôte de la session que vous venez tout juste de quitter, le pilote qui a rejoint la session en premier en deviendra le nouvel hôte.

### **Voler/regarder (Fly/Spectate)**

Il y a deux manières principales d'utiliser l'élément en Ligne de Phoenix – vous pouvez soit voler avec les autres pilotes tout autant que vous le feriez dans une session de vol solo, soit entrer dans le mode Regarder dans lequel la caméra suit les autres pilotes de la session et où vous pouvez voir leurs mouvements de commandes en utilisant le contrôleur incrusté dans l'écran (Cf. le menu **Vue > Affichages > Montrer/cacher contrôleur** (View > Displays > Controller) pour plus de détails à ce sujet).

Pour pouvoir voler dans une session en ligne il faut que vous ayez connecté l'émetteur et que vous l'ayez mis en fonction. Si vous coupez votre radio ou que vous la déconnectez au cours d'une session en ligne, vous serez mis automatiquement en mode Regarder (Spectate Mode). Si vous voulez passer manuellement au mode Regarder, appuyez sur la <BARRE ESPACE> de votre clavier ou cliquez sur le bouton **Multi joueurs > Regarder** (Multiplayer > Spectate) tout au bas du menu.

Vous pouvez, lorsque vous êtes en mode Regarder, suivre facilement le modèle d'un autre pilote soit en appuyant sur la touche <N> de votre clavier soit en utilisant le menu **Vue > Caméra > Regarder** (View > Camera > Look at). Le contrôleur incrusté dans l'écran changera pour représenter les mouvements de commande du pilote que vous êtes en train d'observer. Lorsque vous souhaitez revenir au mode de vol, assurez-vous que votre radio est connectée et qu'elle fonctionne et appuyez soit sur la <BARRE ESPACE > soit sur le bouton **Multi joueurs > Voler** (Multiplayer > Fly) qui se trouve au bas du menu.

### **Barre Multi joueurs (Multiplayer toolbar)**

Lorsque vous êtes en ligne, la barre Multi joueur (Multiplayer Toolbar) commande votre interaction avec les autres pilotes de la session. Si vous êtes l'hôte de la session, cette barre comporte des commandes vous permettant de virer et de bannir des utilisateurs. Si la barre Multi joueurs n'est pas visible lorsque vous déplacez la souris, activez-la en cliquant sur l'option de menu **Multi joueurs > Barre Multi joueurs** (Multiplayer > Multiplayer Toolbar), ou en cliquant sur l'option de menu **Vue > Barres > Multi joueurs** (View > Toolbars > Multiplayer). Maximisez la barre en cliquant sur le bouton Minimiser/Maximiser de l'onglet de la barre (Cf. l'article Barres pour de plus amples informations sur l'utilisation des barres (d'outils)).

Vous découvrez, sur la gauche de la barre Multi joueurs les boutons de commande de la session :

- **Aller Offline (Go Offline)** – En cliquant ce bouton, vous fermez votre session en ligne et retournez au mode solo rapidement et facilement. Si vous étiez l'hôte de la session, le pilote qui a rejoint la session en premier en deviendra le nouvel hôte.
- **Virer participant (Kick User)** – Ce bouton, qui n'est disponible que si vous êtes l'hôte, vous permettra de virer le participant sélectionné hors de la session. Le participant sera informé qu'il a été viré de votre session, et il ne pourra pas rejoindre la session pendant une durée de 30 secondes au minimum.
- **Bannir participant (Ban User)** – Ce bouton, qui n'est disponible que si vous êtes l'hôte, vous permettra de bannir définitivement de la session le participant sélectionné. Le participant sera informé qu'il a été banni de votre session, et il ne pourra plus rejoindre la session.
- **Faire taire/parler un participant (Mute/un-mute User)** – Ce bouton vous permet de faire taire (silence) totalement un participant. Une fois que vous avez fait taire un participant, vous ne recevrez plus de textes ou de messages de chat vocaux de sa part jusqu'à ce que vous l'autorisiez à parler à nouveau. Une fois qu'un participant s'est vu interdit de parole, vous verrez apparaître une petite icône « muted » (interdit de parole) à côté de lui dans la barre Multi joueurs.

Vous pouvez voir, outre les commandes de la session, tous les participants à la session. Chacun des participants est visualisé par son image d'Avatar/icône, nom et le modèle qu'il pilote (ou qu'il regarde) actuellement. Vous pouvez sélectionner un participant en le surlignant à l'aide du curseur de votre souris puis par un clic gauche. Vous pouvez ensuite utiliser l'une des commandes de la session. Désélectionnez un participant (ou plusieurs) en refaisant un clic gauche sur lui (ou eux).

Tout à droite de la barre Multi joueurs vous découvrez le panneau de chat. Il vous permet de converser par texte avec les autres participants de la session, et aussi de les informer de tout changement au niveau de la session tel que pilote la quittant ou la rejoignant, changement de zone de vol ou de type de session. Pour envoyer un message de chat aux autres pilotes, entrez un message dans le cadre d'édition marqué « <Entrez un message ici> » (<Type a message here>) et appuyez sur la touche Entrée (Enter) pour l'envoyer.

Lorsque la barre Multi joueurs est minimisée ou fermée, les notifications et les messages de chat apparaîtront directement dans l'Ecran Principal avant de disparaître peu de temps après. Vous pouvez également ouvrir la barre avec sélection de la barre de chat en appuyant sur la touche <C> de votre clavier. Vous pouvez alors entrer un message directement.

### Chat vocal (Voice chat)

Parallèlement au chat à base de texte, Phoenix permet également aux participants de converser entre eux par chat vocal si tant est qu'ils disposent d'une carte-son, de haut-parleurs/oreillettes et d'un microphone compatibles.

Le chat vocal n'est activé que si l'hôte de la session a activé cette option. Il vous est également demandé, lorsque vous rejoignez une session pour laquelle le chat vocal a été activé, si vous souhaitez utiliser cette fonction. Si vous cliquez « Non » (No), votre voix ne sera pas transmise aux autres pilotes. Vous avez en outre la possibilité de commander la fonction de chat vocal en utilisant le menu : **Multi joueurs > Chat vocal** (Multiplayer > Voice Chat).

- **Activé (Enabled)** – Si cette option est sélectionnée, le chat vocal sera actif si tant est que l'hôte lui-même ait activé cette fonctionnalité, et que vous ayez une carte-son, des haut-parleurs/oreillettes et un microphone compatibles.
- **Activation vocale (Voice activated)** – Cette option commande si un chat vocal est (ou non) transmis automatiquement dès que vous parlez. Si cette option est activée, Phoenix détectera des sons dépassant un certain niveau de volume et les transmettra aux autres pilotes. Si cette option est désactivée, il vous faudra maintenir enfoncée la touche de clavier Activation vocale (<V> par défaut) pour transmettre un chat vocal aux autres pilotes.
- **Faire taire tous les participants (Mute all Users)** – En cliquant sur cette option, vous rendrez silencieux tous les participants de la session. Si cette option est activée, vous ne recevrez pas de message de chat vocal d'aucun des pilotes participant à la session.

### Démarrer un mode compétition en ligne

Tout comme c'est le cas pour les modes solo de score le plus élevé et de défi (challenge), certains des modes de compétition peuvent être effectués contre d'autres pilotes. Les modes compatibles Multi joueurs sont les suivants :

- **Larguer des bombes** – Entrez en compétition avec les autres pilotes de la session pour placer le maximum de bombes le plus près possible des centres des cibles pour obtenir un nombre de points supérieur à celui de vos concurrents. Cette compétition n'est ouverte qu'aux modèles à voilure fixe (avions).
- **Crever les ballons** – Volez avec les autres pilotes un peu partout dans le site de vol en crevant le maximum de ballons pour obtenir un maximum de points.
- **Couper les serpentins** – Vous, tout comme les autres pilotes, avez deux serpentins attachés aux ailes de votre modèle. Obtenez des points en « coupant » les serpentins des autres pilotes. Cette compétition n'est ouverte qu'aux modèles à voilure fixe (avions).
- **Combat au laser (Laser Combat)** – Tous les pilotes ont vu leur modèle doté d'un pointeur laser. Pointez votre laser sur les modèles des autres pilotes pour gagner des points.
- **Vol thermique** – Tous les pilotes démarrent haut dans le ciel et se trouvent en concurrence pour trouver des thermiques sur le site de vol et tenter de rester en l'air le plus longtemps possible. Cette compétition n'est ouverte qu'aux seuls modèles planeurs.

Veillez noter SVP que vous ne pouvez démarrer un mode de compétition en ligne que si vous êtes l'hôte de la session. Vous pouvez spécifier un mode de compétition lorsque vous démarrez la session en utilisant le cadre déroulant Type de session dans le menu Créer une session, ou faire un choix depuis le menu Compétition en cours de session.

Lorsque vous démarrez un mode de compétition en ligne, vous retrouverez tous les pilotes de la session dans le menu Début de compétition et options. Seuls les participants à la session présents au cours de cette étape (avant le début de compétition) peuvent effectivement prendre part à la compétition. Les autres pilotes rejoignant la session en cours de déroulement d'une compétition sont avertis du fait qu'il se déroule une compétition actuellement, et qu'il leur faut attendre que le tour soit terminé avant qu'ils ne puissent voler.

Si vous n'êtes pas l'hôte de la session, et que l'hôte décide de démarrer un mode de compétition, il vous faut attendre que l'hôte démarre le tour de compétition avant que vous ne puissiez voler. Si vous quittez ou annulez les menus de compétition, vous vous trouverez éjecté de la session.

## Aide

Il existe plusieurs façons d'obtenir de l'aide dans Phoenix. En ouvrant le menu **Aide**, vous pouvez accéder à ce manuel dans la langue que vous avez choisie actuellement en cliquant sur l'option **Manuel de l'utilisateur**. Si vous êtes en **Mode plein écran** (Cf. le menu Système > Réglages simulation > Affichage pour de plus amples informations) Phoenix vous mettra automatiquement en **Mode multi fenêtres** de façon à permettre l'affichage du manuel.

De nombreux menus, affichages et notifications dans Phoenix comportent également un bouton vert « Aide » doté d'une loupe tout en haut à droite du cadre. Un clic sur ce bouton se traduira par l'ouverture de ce manuel à la page correspondant à l'affichage, message ou menu pour lequel il a été ouvert.

L'autre option de ce menu est le menu **Concernant**. Ce menu vous permet de faire s'afficher la version du programme installé actuellement ainsi que d'autres informations concernant le programme.