



# PHOENIX<sup>®</sup> R/C 5

*Professional Radio Control  
Flight Simulation*

User Guide





## Introduction

### **Bienvenue sur Phoenix R/C, le simulateur professionnel de modèles réduits volants destiné aux pilotes de tous les niveaux – du débutant au compétiteur.**

Le simulateur Phoenix propose dès le départ plus de 200 modèles, chacun réalisé et paramétré dans la par les concepteurs et les développeurs des modèles réels eux-mêmes ou par des spécialistes reconnus afin de vous offrir le rendu visuel et les caractéristiques physiques les plus réalistes possibles. Vous pouvez également utiliser notre incroyable outil d'édition des modèles pour paramétrer les modèles suivant vos attentes.

Vous avez la possibilité de voler dans de nombreux sites photo réalistes comprenant la gestion 3D des collisions et de l'eau – Ou sur les sites de vol 3D "InfinityScape" où vous pouvez voler sans aucune limite de distance.

Le Phoenix propose également une grande variété de modes d'entraînement et d'épreuves de compétition qui vous permettront d'apprendre en vous divertissant. Ces modes vous permettront d'apprendre à effectuer votre premier vol stationnaire et par la suite d'effectuer des manœuvres plus complexes comme l'autorotation. Vous pouvez également consulter notre galerie très complète de tutoriels vidéo réalisés par des pilotes expérimentés.

Voici quelques-unes des caractéristiques du Phoenix que vous apprécierez :

- Moteur physique développé avec l'aide de pilotes experts, de pilotes de compétition et des concepteurs de modèles.
- Plus de 200 modèles détaillés de tous styles et destinés aux pilotes de tous niveaux.
- Editeur de modèle ultra complet, permettant de modifier tous les paramètres de tous les modèles du simulateur Phoenix.
- Plus de 30 sites de vol photo réalistes gérant les collisions et les plans d'eau en 3D.
- Sites de vol 3D "InfinityScape" pour un vol illimité au-dessus de terrains que vous pouvez modifier.
- Nouveau moteur graphique intégrant la HDR, les réflexions en temps réel, gestion réaliste des ombres, un mapping spectaculaire.
- Sons enregistrés depuis les modèles réels.
- Une grande variété de modes d'entraînement et de tutoriels vidéo pour apprendre le pilotage.
- Une grande variété de challenges jouables seul ou contre une intelligence artificielle ou bien encore en réseau contre des utilisateurs de Phoenix du monde entier.
- Système complet multijoueur en ligne avec chat vocal.
- Interface de téléchargement intégrée, permettant le téléchargement des nouveaux modèles, des nouveaux sites de vol et d'autres contenus sans devoir quitter le simulateur.
- Le Phoenix Builder vous permet de créer rapidement et facilement de nouveaux modèles, de nouveaux sites de vol et des décorations, puis de les tester dans le simulateur ou de les partager en ligne avec les autres utilisateurs.



## Démarrage

Le simulateur Phoenix a été entièrement revu pour fonctionner avec la grande majorité des configurations informatiques, vous n'aurez donc pas besoin de posséder un ordinateur puissant pour profiter de notre produit. Nous vous recommandons fortement d'effectuer la mise à jour de votre carte graphique depuis le site de son fabricant afin de tirer meilleur parti du simulateur Phoenix.

## Configuration Minimale

Voici la configuration minimale recommandée:

- PC compatible IBM avec processeur Pentium 3 ou 4 ,1GHz minimum, ou AMD Athlon 64 **OU** Apple Macintosh équipé d'un processeur Intel sous VMWare Fusion, ou ayant une partition Windows
- Système d'exploitation Microsoft Windows XP, Vista, 7, 8/8.1
- Mémoire vive 256 Mo minimum
- 2.5 Go d'espace libre sur le disque dur (Non compressé), les téléchargements additionnels nécessiteront un espace libre supérieur.
- Carte graphique Intel HD-Graphics 4000 ou supérieur ayant 128Mo de mémoire vive et 100% compatible DirectX 9
- Lecteur DVD-ROM pour effectuer l'installation
- 1 port USB 1.1/2.0/3.0 libre
- Carte son 100% compatible DirectX 9 (optionnel)
- Clavier et souris pour naviguer dans le logiciel
- Connexion internet (optionnelle, pour effectuer les mises à jour)
- Micro (optionnel, requis pour le chat vocal)

## Adaptateurs radio optionnels

Le Phoenix est livré avec son interface USB qui se connecte à la prise écolage de votre émetteur. Certains émetteurs de certaines marques nécessitent un adaptateur.

Voici la liste des émetteurs compatibles:

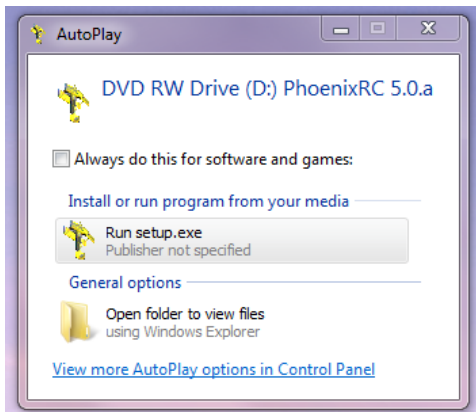
- Tous les émetteurs JR MC/MX (Pas d'adaptateur requis) – La série MC nécessite "l'interface DSC"
- Spektrum DX4e/DX6/DX7/DX7S/DX8/DX9/DSX10/DSX10t/DX18 (Pas d'adaptateur requis)
- Cependant la DX7 "SE" (Special Edition) n'est pas compatible avec le simulateur Phoenix
- Spektrum DX5e ancien modèle, prise écolage sur le côté (Adaptateur Spektrum DX5e requis)
- Spektrum DX5e nouveau modèle, prise écolage au dos (Pas d'adaptateur requis)
- Tous les émetteurs Futaba (Adaptateur Futaba rond ou carré requis en fonction du modèle)

- Futaba FX-18 avec prise écolage 2.5mm (Adaptateur Futaba FX-18 requis)
- Hitec Aurora (Pas d'adaptateur requis)
- Tous les émetteurs Hitec sauf Aurora (Adaptateur Futaba/Hitec requis)
- Tous les émetteurs Multiplex (Adaptateur Multiplex requis)
- Tous les émetteurs Sanwa séries RD et RDS (Adaptateur Sanwa requis)
- E-Sky ETB41 2.4 Ghz (Pas d'adaptateur requis)
- Tous les autres émetteurs E-Sky (Adaptateur Mini-DIN requis)
- BMI Co-Pilot (Adaptateur Mini-DIN requis)
- Blade CX/CP/CP+/CP Pro (Adaptateur Mini-DIN requis)
- Blade CX2/CX3/CP Pro 2/SR (Pas d'adaptateur requis)
- ParkZone avec prise écolage (Adaptateur Spektrum DX5e requis)
- Art-Tech 100B (Pas d'adaptateur requis)
- Art-Tech 100C (Adaptateur Art-Tech 100C requis)
- Walkera 2401/2601 (Utilisez l'adaptateur Mini-DIN fourni avec l'émetteur)
- Walkera 2402/2602/2801 (Adaptateur Walkera 2801 requis)

**Les émetteurs suivants ne sont pas compatibles:**

- Joystick ou manette de jeu
- Spektrum DX7SE (Special Edition)
- Emetteurs HobbyZone et ParkZone/E-Flite inclus avec les Ultra-Micros
- les émetteurs sans prise écolage

## Installation du logiciel



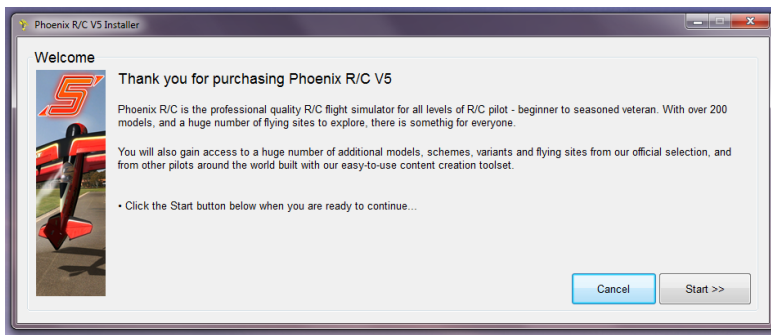
Pour installer le logiciel Phoenix sur votre ordinateur, insérez dans votre lecteur DVD le DVD d'installation fourni dans la boîte. Un message va apparaître vous demandant si vous souhaitez exécuter "setup.exe" – cliquez sur cette option pour lancer l'installation.

Sous Windows 8/8.1 une bannière doit apparaître en haut de l'écran quelques secondes après avoir inséré le DVD dans le lecteur vous demandant si vous souhaitez exécuter "setup.exe". Cliquez dessus pour lancer l'installation.

Si l'exécution automatique de votre ordinateur est désactivée, ou qu'aucun message n'apparaît à l'écran, ouvrez Mon Ordinateur ou l'explorateur Windows pour accéder au lecteur DVD puis double-cliquez sur "Setup.exe"

pour démarrer le processus d'installation.

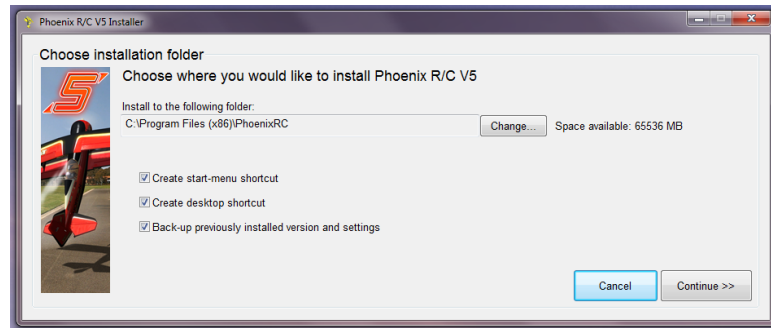
## Bienvenue



L'écran de bienvenue va s'afficher.

Cliquez sur "Start" pour continuer le processus.

## Choix du répertoire d'installation



Cet écran vous permet de modifier le répertoire d'installation du simulateur Phoenix.

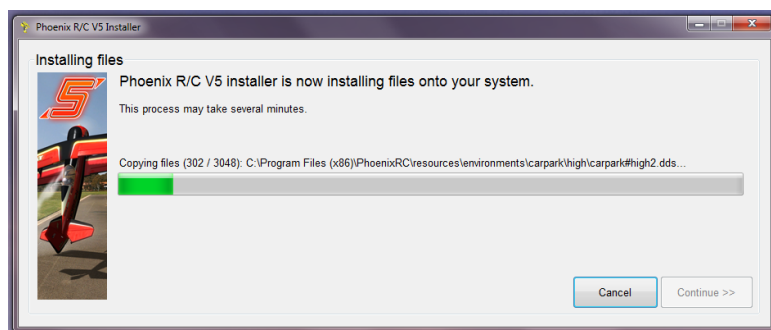
Si une version précédente de Phoenix est déjà installée, l'assistant d'installation va la détecter automatiquement et choisir le même emplacement.

Cliquez sur le bouton "Change..." pour sélectionner un autre répertoire pour installer Phoenix. Lors de la sélection du répertoire, l'espace disponible s'affichera à droite du répertoire sélectionné.

Vous pouvez également choisir de créer un raccourci dans le menu démarrer (recommandé), un raccourci sur le bureau et sauvegarder votre ancienne version de Phoenix, si une précédente version est déjà installée.

Cliquez sur "Continue" pour passer à l'étape suivante.

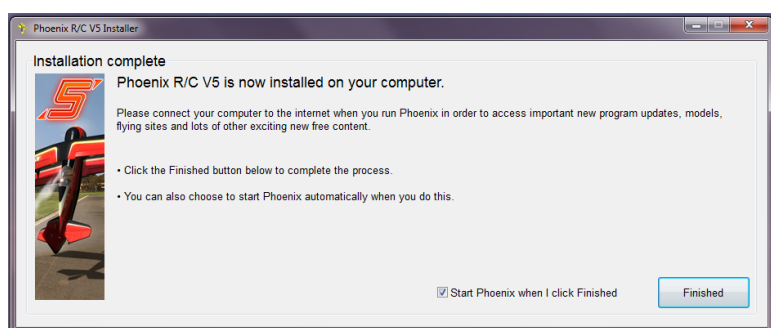
## Installation des fichiers



Le simulateur Phoenix va maintenant être installé sur votre ordinateur avec les options précédemment choisies.

L'installation dure quelques minutes environ, en fonction des caractéristiques de votre lecteur DVD et votre ordinateur.

## Installation terminée



Une fois tous les fichiers installés sur votre ordinateur, cliquez sur "Terminer" pour quitter le programme d'installation.

Une option permet de lancer automatiquement le simulateur Phoenix quand vous effectuez cette action.

## Démarrage de Phoenix R/C



Si vous n'avez pas sélectionné le lancement automatique durant l'installation, double-cliquez sur l'icône "Phoenix R/C" présente sur le bureau, dans le menu démarrer ou dans le répertoire d'installation.

## Ecran de démarrage Phoenix R/C



L'écran de démarrage Phoenix R/C se lance avant le programme principal et détecte automatiquement les mises à jour disponibles et vous permet un accès rapide à des fonctions sans devoir démarrer le programme complet.

Très utile en cas d'incompatibilité ou d'erreur durant l'installation qui empêcherait le démarrage du programme.

La version actuelle du simulateur Phoenix est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran de démarrage.

## Mise à jour automatiques

Si vous êtes reliés à internet, quand vous lancez l'écran de démarrage, une recherche automatique des mises à jour est effectuée. Si une mise à jour est détectée il vous sera proposé de l'installer.

Cliquez sur "OUI" pour lancer l'installation de la mise à jour. Une barre de progression va apparaître pour indiquer l'avancement du téléchargement. Une fois le téléchargement des fichiers terminés, la permission d'appliquer les modifications vous sera demandée. Cliquez sur "Autoriser". Les mises à jour téléchargées sont installées, un message indiquant la version sera affiché.

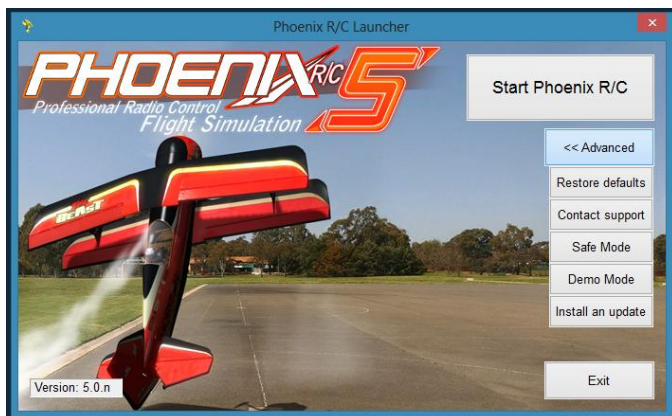
## Lancement du programme

Cliquez sur "Start Phoenix R/C" dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour lancer le programme.

Vous pouvez également quitter l'écran de démarrage en cliquant sur la croix de la fenêtre ou en cliquant sur le bouton "Exit" situé dans le coin inférieur droit de l'écran de démarrage.

## Options avancées

Cliquez sur "Avancé" afficher/masquer les options de l'écran de démarrage:



- **Restore Defaults (Remise à zéro):** Cliquez sur ce bouton pour restaurer tous les paramètres à leur état initial comme lors de leur première installation.
- **Contact Support (Nous Contacter):** Cliquez sur ce bouton pour ouvrir une fenêtre permettant d'envoyer un e-mail au service technique.
- **Safe Mode (Mode sans échec):** Cliquez sur ce bouton pour démarrer Phoenix en configuration basique avec le modèle et le terrain de vol par défaut. Ce mode est très rarement utilisé, il n'est utile qu'en cas de difficulté de démarrage du logiciel.
- **Demo Mode (Mode Démo):** Ce bouton lance une démonstration du simulateur Phoenix
- **Install an Update (Installer une mise à jour):** Si votre ordinateur n'est pas directement connecté à internet, cette fonction vous permettra d'installer un fichier de mise à jour Phoenix (.pkg) que vous aurez préalablement téléchargé depuis la section téléchargement de notre site internet.



## Utilisation du Phoenix R/C

### Connexion de votre émetteur

Pour connecter votre émetteur à votre ordinateur afin de piloter les modèles modélisés dans Phoenix, vous devez d'abord connecter la prise USB de l'interface à un port USB 1.1/2.0/3.0 libre de votre ordinateur. Une tonalité va être émise et Windows va vous informer de l'installation automatique des pilotes. Ce processus va durer quelques secondes et vous serez informé quand l'appareil sera prêt à être utilisé.



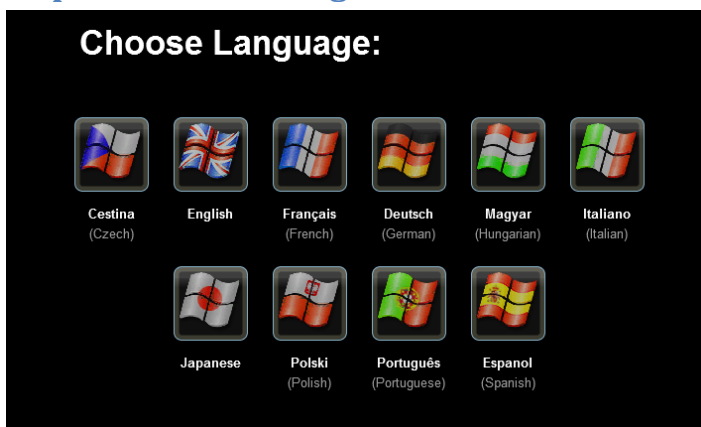
Une fois que votre interface USB est connectée et détectée par Windows, vous devez la connecter à la prise écolage de votre émetteur. Si votre nécessité l'utilisation d'un adaptateur (Consultez la section "Adaptateurs Radio Optionnels" située un peu plus haut dans le manuel), veuillez le connecter à la prise jack de l'interface USB Phoenix.

Effectuez la connexion à la prise écolage de votre émetteur. Beaucoup d'émetteurs de la dernière génération possèdent un mode "Spécial Simulateur" qui s'active en connectant l'interface USB à la prise écolage de l'émetteur tout en le laissant en position OFF. Dans ce cas connectez l'émetteur, il se mettra automatiquement "sous tension" dans ce mode. Dans ce mode la transmission R/F est désactivée, l'autonomie des piles ou de la batterie est considérablement prolongée quand vous utilisez votre émetteur avec le simulateur.



Si votre émetteur ne se met pas automatiquement "sous tension", contrôlez que les prises sont correctement insérées et que vous possédez l'adaptateur approprié (si adaptateur requis), si c'est le cas vous devrez donc mettre votre émetteur sous tension manuellement.

### Le premier démarrage



Le Phoenix possède d'origine 10 langues au choix, d'autres seront ajoutées par la suite.

Lors du premier démarrage du Phoenix, il vous sera demandé de sélectionner la langue que vous souhaitez utiliser. Pour sélectionner la langue, il suffit de cliquer sur le drapeau correspondant.

Vous pourrez changer la langue à tout moment en cliquant sur l'onglet **Système > Réglages Simulation > Langue**.

## Le premier démarrage



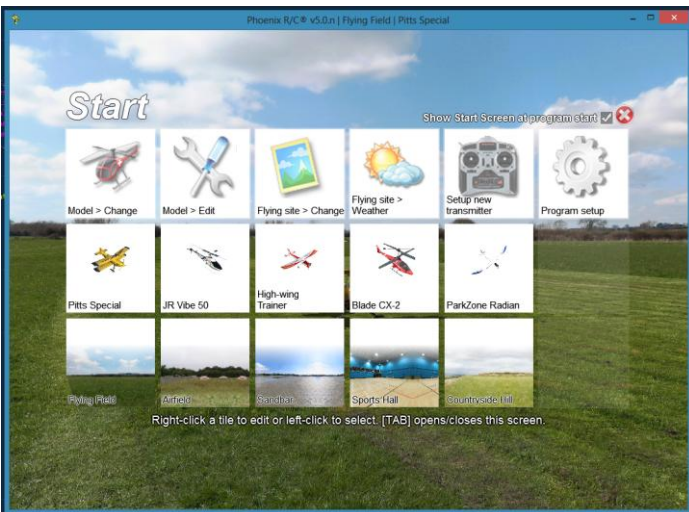
Lors du premier démarrage de Phoenix, après avoir sélectionné la langue, vous serez dirigé vers l'**Assistant de configuration**.

Ce menu permet d'effectuer la calibration de l'émetteur, de configurer les graphismes et les unités de mesures.

Lisez attentivement les instructions et suivez les étapes pour configurer rapidement les bases du Phoenix et effectuer votre premier vol sans attendre.

## Configuration terminée

Une fois la configuration initiale terminée, vous allez voir apparaître le terrain et le modèle par défaut.



## Ecran de démarrage

L'écran de démarrage s'affiche par défaut lors du premier démarrage du Phoenix. Il s'agit d'un menu spécial vous donnant un accès rapide à différentes options et fonctions du Phoenix.

L'écran de démarrage est composé d'icônes personnalisables pouvant être utilisées pour activer un menu, sélectionner un modèle ou un terrain spécifique, ou charger un scénario précédemment sauvegardé (Parcourez ultérieurement la barre d'outils Scénarios pour des informations complémentaires).

Appuyez sur la touche tabulation de votre clavier à n'importe quel moment afficher ou masquer l'écran de démarrage, ou en cliquant sur X du bouton rouge du coin supérieur droit de la fenêtre. Vous pouvez également accéder à l'écran de démarrage en passant par le menu **Vue > Affichage > Start Screen** (Ecran de démarrage).

Quand l'écran est affiché, ou lors du premier démarrage vous pouvez choisir d'afficher ou non cet écran à chaque démarrage en cochant ou décochant la case "Show Start Screen at program start (Afficher l'écran de démarrage à chaque démarrage)" située dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Pour éditer une icône, effectuez un clic gauche sur une icône vide, ou un clic droit sur une icône existante pour ouvrir l'écran du menu "Select Start Screen". Depuis ce menu vous pourrez sélectionner la fonction à laquelle vous aurez un accès direct en cliquant sur l'icône – ou effacer une icône en sélectionnant "Clear Tile".



## L'écran principal



Après le démarrage de Phoenix, vous devrez voir les éléments suivants :

- La **Fenêtre de simulation** où s'affichent le terrain de vol et le modèle sélectionnés.
- La **Barre des menus principale** située en haut de l'écran et apparaissant quand la souris est déplacée.
- Les **Barres d'outils** actives apparaissent le long du côté gauche de l'écran quand la souris est déplacée.
- Les **Widgets** actifs vont apparaître en haut de la fenêtre de simulation, ils peuvent être déplacés et redimensionnés à l'aide de votre souris.

## Barre de menu principale

La majorité des fonctions du Phoenix sont accessibles par la barre de menu située en haut de la fenêtre principale et qui apparaît automatiquement quand la souris est déplacée.



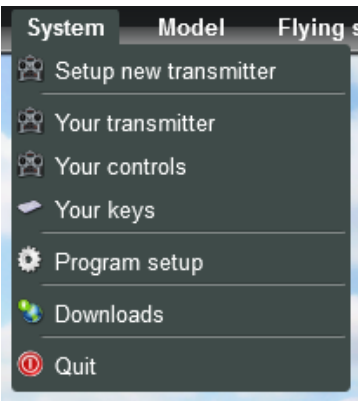
Si la souris reste immobile durant quelques secondes sans l'avoir placée sur la barre, la barre va automatiquement disparaître pour dégager la vue de la simulation.

Surlignez un élément du menu avec votre souris, puis cliquez dessus avec le bouton gauche pour l'ouvrir. Vous allez voir apparaître un sous-menu avec différentes options. Sélectionnez l'option désirée de la même manière que vous avez fait apparaître le sous-menu.

## Bouton Quitter

Le grand bouton rouge situé dans le coin supérieur gauche de la Barre de menu principale, permet de quitter le simulateur Phoenix.

## Menu Système



Le **Menu Système** contient les fonctions permettant d'ajuster le fonctionnement du programme.

Ce menu permet d'ajuster la qualité des graphismes, le réalisme physique, les sons, ce menu permet également de configurer votre émetteur, les contrôles et les fonctions accessibles depuis le clavier.

Vous pouvez également vérifier la disponibilité de contenus téléchargeables et quitter le simulateur depuis ce menu.

## Configuration d'un nouvel émetteur



En cliquant sur cette option vous lancerez l'assistant de **configuration d'un nouvel émetteur**.

Cet assistant est très simple à utiliser, il suffit de suivre toutes les étapes pour ajouter un nouvel émetteur au simulateur Phoenix. Cet assistant inclut la calibration et la configuration des contrôles.

Ce processus s'effectue en deux parties, la première partie concerne la calibration et la deuxième partie concerne la sélection d'un profil de contrôle.

Vous pourrez affiner ces paramètres ultérieurement en utilisant les fonctions **Votre émetteur** et **Vos contrôles**.

## Votre émetteur



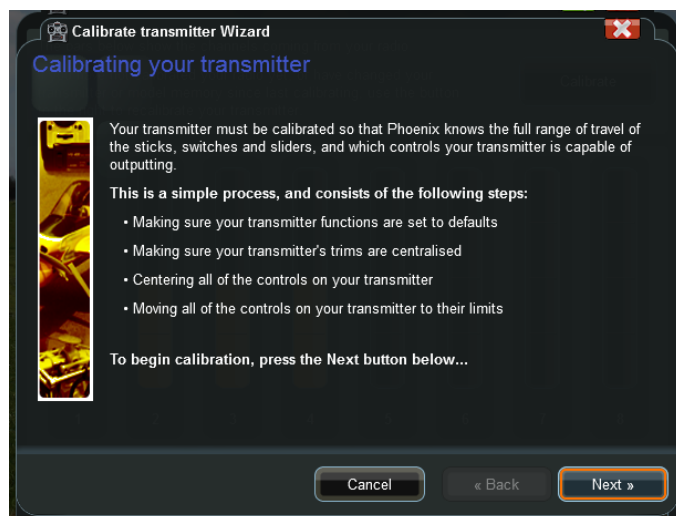
Cliquez sur la fonction **Votre Emetteur** pour ouvrir le menu, cela vous permet de le calibrer pour l'utiliser avec Phoenix.

Ce menu affiche une série de barres qui représente chaque voie de votre radio.

Quand la calibration a été correctement effectuée, vous verrez qu'une (ou plusieurs) barre suit les mouvements des manches et reste au milieu quand le manche est au neutre.

Cliquez sur le bouton **Calibrage** pour lancer l'assistant de calibration. Vous devrez effectuer cette opération quand vous changez d'émetteur ou après avoir effectué des changements dans votre émetteur.

## Calibration de l'émetteur

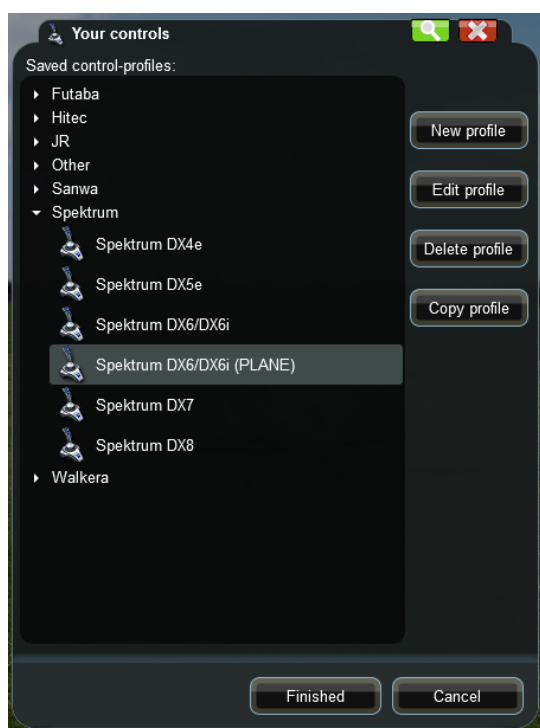


Avant de pouvoir utiliser votre émetteur avec le simulateur Phoenix vous devez le calibrer afin que le logiciel enregistre l'amplitude du mouvement de chaque manche de votre émetteur et le fonctionnement de chaque interrupteur programmable, potentiomètre et levier.

Cliquez sur le bouton Calibrage pour lancer l'assistant de calibration, suivez les étapes pour réussir la calibration de votre nouvel émetteur pour l'utiliser avec le simulateur Phoenix.

Cliquez sur le bouton Fini pour quitter ce menu.

## Vos Contrôles



Ce menu vous permet de sélectionner les voies de votre émetteur qui seront activées et de les assigner au modèle piloté.

Par exemple, la voie 1 de votre émetteur peut être assignée à la voie des gaz de votre modèle, la voie 5 pourra contrôler le train rentrant.

Phoenix enregistre les liens entre les voies et les fonctions du modèle dans un "Profil de Contrôles", vous pouvez sélectionner un profil préprogrammé pour de nombreux modèles d'émetteurs de différentes marques, ou créer entièrement un profil personnalisé.

### Profils de Contrôles sauvegardés

Cette liste contient le profil courant sauvegardé et la liste de profils par fabricant. Vous pouvez afficher le contenu d'une catégorie en double-cliquant sur son nom, ou en effectuant un clic gauche sur la petite flèche située à la gauche du nom de chaque catégorie. Les profils personnalisés que vous aurez créés seront sauvegardés dans la catégorie "Custom" située au sommet de la liste.

Pour sélectionner un profil de contrôle, pointez-le dans la liste à l'aide de votre souris et effectuez un clic gauche.

### Nouveau profil

Cliquez sur le bouton **Nouveau profil** pour ouvrir l'assistant qui vous permettra de créer un nouveau profil personnalisé. Vous devrez utiliser cette fonction si votre émetteur n'est pas présent dans la liste de profils. Voir ci-dessous pour des informations complémentaires relatives à ce processus.

### Modifier un Profil

Cliquez sur le bouton **Modifier Profil** pour effectuer des modifications dans le profil courant. Si vous modifiez un profil préprogrammé, une copie sera automatiquement effectuée pour vous dans la catégorie Custom. Voir ci-dessous pour des informations complémentaires relatives à ce processus.

### Supprimer un Profil

Cliquez sur le bouton Supprimer Profil. Vous ne pouvez pas supprimer les profils préprogrammés, seuls les profils personnalisés peuvent être supprimés.

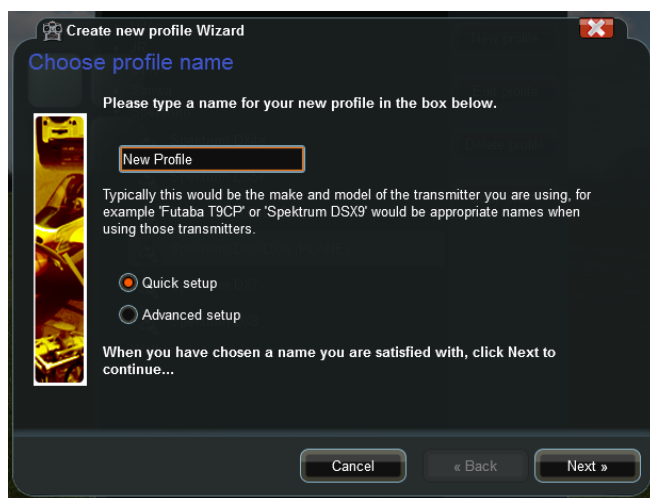


## Copie d'un Profil

Cliquez sur le bouton Copier Profil pour dupliquer le profil courant. La copie apparaîtra dans la catégorie Custom.

## Assistant de nouveau profil

Cet assistant vous guidera dans la création d'un nouveau profil de contrôle pour Phoenix.



Votre émetteur doit déjà avoir été calibré en utilisant les menus **Système > Votre Emetteur > Calibrage**. Deux options sont possibles pour la création d'un nouveau profil:

- **Réglages rapides**, la méthode la plus rapide pour assigner les fonctions les plus courantes en détectant les mouvements des manches.
- **Réglages avancés**, création d'un modèle vierge prêt à être configuré. Consultez la section ci-dessous relative à la Modification d'un profil pour obtenir des informations complémentaires.

## Modification d'un profil

Ce menu vous permet d'assigner n'importe quelle fonction du modèle à n'importe quelle voie de votre émetteur ou touche de votre clavier.

### Nom du profil

Permet de nommer le profil qui sera affiché dans la liste des profils sauvegardés.

### Vue Simple ou Détaillée

Ici vous pouvez choisir d'afficher uniquement les commandes les plus utilisées, ou d'afficher la liste complète des fonctions disponibles.

### Liste des contrôles

Cette liste vous expose chaque fonction du modèle et les voies les commandant, vous pouvez également régler les courses, la direction et les courbes d'exponentiel pour chaque fonction.

- La colonne de gauche indique les fonctions du modèle.
- Les cases Min vous permettent de régler la course mini des fonctions (0-100).
- Les barres situées au centre indiquent l'état des fonctions. Les fonctions assignées à des voies de l'émetteur se déplaceront en réponse aux mouvements des manches.
- Les cases Max vous permettent de régler la course maxi des fonctions (0-100).
- Les cases Invert (Inversion) permettent d'inverser la direction des voies.
- les boutons Curve (Courbe) ouvrent la fenêtre de l'éditeur de courbe où vous pourrez effectuer votre choix parmi plusieurs courbes pré-paramétrées ou créer votre propre courbe.
- La colonne Input permet d'assigner les voies de l'émetteur aux fonctions du modèle:

- Unmapped signifie que la fonction est désactivée.
- Controller channel 1 – 8 (Voies de l'émetteur 1 – 8) signifie que la fonction est contrôlée par un manche, ou interrupteur, ou un potentiomètre ou autre commande de l'émetteur.
- Choisissez Keyboard key(s) pour ouvrir le menu permettant d'assigner les touches du clavier à des fonctions, pressez la touche désirée pour la sélectionner. Dans le cas d'une fonction nécessitant 2 entrées (Sortie et rentrée des volets par exemple), 2 touches vous seront demandées.
- Static 0/25/50/75/100% vous permet d'assigner une valeur fixe à une fonction..

### Filtres canaux

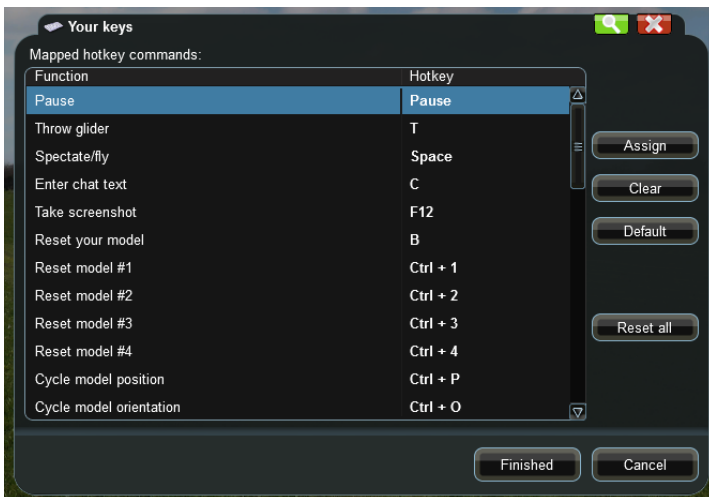
Cette case est déjà cochée quand vous utilisez certains émetteurs, cette fonction permet de filtrer les à-coups ou perturbations qui pourraient se produire durant la connexion de l'interface à la prise écolage.

### Fini/Annuler

Permet le retour au menu **Système > Vos Contrôles** en enregistrant ou non vos modifications.

## Vos touches

Ce menu vous permet d'assigner des touches aux fonctions courantes du simulateur.



### Mappage des touches

Cette liste représente les fonctions assignables et les touches (ou combinaisons de touches) permettant de les activer. Pour sélectionner une entrée, surlignez-la dans la liste avec votre souris et effectuez un clic gauche.

### Assigner

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le menu vous permettant de sélectionner les touches qui activeront la fonction sélectionnée.

Si la combinaison de touches est déjà utilisée, il vous sera demandé de choisir une autre combinaison ou de régler le conflit.

### Effacer

Efface l'assignation.

### Défaut

Réassigne la fonction à la touche par défaut.

### Remise à zéro

Rétabli l'assignation par défaut de toutes les fonctions.

### Fini/Annuler

Retour à la simulation en enregistrant ou non les modifications.

## Réglages simulation

Ce menu permet d'effectuer tous les réglages relatifs au fonctionnement du simulateur sur votre ordinateur. Ce menu est divisé en différentes sections accessibles par des onglets situés dans la partie haute de la fenêtre:

### Général

Cette section permet de personnaliser l'interface.



### Avatar

L'avatar est une image qui sera diffusée aux autres pilotes quand vous effectuez des vols en ligne. Une grande variété d'images est disponible, par mesure de sécurité nous n'avons pas permis l'utilisation d'avatars personnalisés.

Cliquez sur l'image pour ouvrir la **fenêtre de sélection d'avatar** pour sélectionner une image différente si vous le souhaitez. Au premier démarrage de Phoenix un avatar est automatiquement sélectionné de façon aléatoire.

### Paramètres personnels

Dans cette section, vous pouvez entrer des informations vous concernant, elles seront visibles des autres pilotes quand vous volerez en ligne. Le remplissage des informations personnelles est facultatif.

### Thème de l'interface utilisateur

Effectuez votre choix parmi les différentes couleurs proposées pour l'affichage de l'interface du Phoenix.

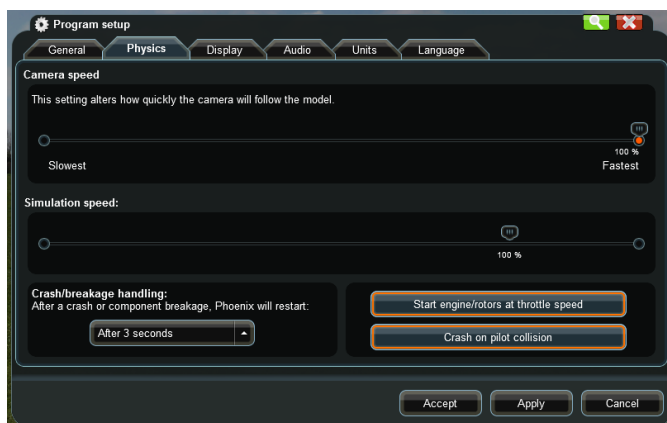
### Affichage (Display)

Cette section contrôle l'affichage de certains messages à l'écran:

- **Contrôles/Expo/Modules:** affichage des informations dans le coin inférieur droit de l'écran à chaque réinitialisation du modèle.
- **Remise à zéro des messages d'aide:** Si vous avez sélectionné "do not show this message again" (Ne plus afficher ce message), en cliquant sur ce bouton l'option sera réinitialisée et le message apparaîtra de nouveau au moment approprié.

### Physique

Cette section contient des options relatives au moteur physique du simulateur.



### Vitesse de la caméra

Le curseur permet d'ajuster la vitesse de suivi du modèle par la caméra. Au plus rapide, le modèle reste toujours au centre de l'écran, au plus lent, le modèle se rapproche du bord de l'écran lors des changements de trajectoire, cette vue est plus confortable et plus réaliste.

### Vitesse de la simulation

Ce curseur permet de ralentir la vitesse du simulateur. Idéal pour s'entraîner tant que vous n'aurez pas encore acquis tous les réflexes afin

d'avoir le temps d'effectuer les corrections.



## Crash/Redémarrage

Cette fonction vous permet de sélectionner le type de réinitialisation après avoir crashé un modèle:

- **Immediately (Immédiat):** Le modèle est immédiatement réinitialisé après le crash.
- **After 1/3/10 seconds (Après 1/2/3 secondes):** Le modèle est réinitialisé après une temporisation de 1, 2 ou 3 secondes.
- **No auto-restart (Pas de réinitialisation automatique):** Le Phoenix ne réinitialisera pas le modèle après un crash. Vous devez réinitialiser le modèle manuellement en appuyant sur la touche "B" du clavier (par défaut) ou en assignant la fonction de réinitialisation du modèle à un interrupteur de votre émetteur dans le menu **Système > Vos Contrôles > Editer**.
- **At idle throttle (Manche des gaz en position basse) :** Le Phoenix réinitialisera le modèle qu'après avoir placé le manche des gaz en position basse. Idéal pour apprendre les bases du vol réel, vous obligeant à toujours couper les gaz après un crash afin de limiter l'endommagement du modèle.

## Démarrage rapide du moteur/rotor

Sélectionnez cette option pour un démarrage plus rapide, le modèle est réinitialisé et le moteur démarre directement au régime correspondant à la position du manche des gaz, réduisant ainsi le temps de redémarrage du modèle sans passer par le ralenti.

## Crash en cas de collision avec le pilote

Activez cette fonction si vous souhaitez générer une collision quand la trajectoire du modèle traverse votre position. Le modèle est instantanément réinitialisé après la collision.

## Affichage

Cette section contient les options permettant de gérer la qualité graphique du programme.



### Configuration Simple/Détaillée

Permet le choix entre une fenêtre de configuration simplifiée, réglage facile par curseur, ou une fenêtre de configuration détaillée (Nécessite des connaissances techniques dans le domaine informatique et graphique).

### Qualité des graphismes

Ce curseur vous permet d'ajuster très rapidement et facilement le niveau des graphismes. En déplaçant le curseur vers la droite vous augmenterez la qualité des graphismes, en contrepartie il vous faudra un

ordinateur puissant pour conserver un affichage fluide. En déplaçant le curseur vers la gauche, la qualité graphique sera diminuée, fluidité de l'affichage augmentée pour les ordinateurs de puissance modeste.

### Mode Fullscreen (Plein écran)

Effectuez votre choix entre le mode Windowed (Fenêtré) et le mode Fullscreen (Plein écran). Le mode fenêtré laisse l'accès à la barre des tâches Windows, permettant de basculer rapidement entre le Phoenix et une autre application. Le mode plein écran permet un affichage plus fluide.

### Visibilité du disque Rotor

Permet l'ajustement de l'affichage du disque Rotor et de l'hélice.

### Options détaillées

Les options suivantes ne s'affichent que si la **configuration détaillée** est sélectionnée.



### Mode plein écran

Sélectionnez la résolution souhaitée en mode plein écran. Par défaut, seuls les modes en "60 hz" sont visibles, en cliquant sur le petit bouton "<<" situé à droite, tous les modes d'affichage supportés par votre carte graphique seront affichés.

### Activation du V-Sync

Cette fonction active la synchronisation verticale. Cette fonction travaille à vous offrir le meilleur taux de rafraîchissement possible de l'affichage, réduisant ainsi les effets de "traînée". Quand cette option est activée, le taux de rafraîchissement ne descendra pas en dessous de la fréquence sélectionnée.

### Les options de qualité de l'image

- **Anti-aliasing:** active le lissage complet du terrain de vol (si compatible). Lissage des arrêtes des objets pour plus de réalisme.
- **Lueur de nuit:** active les effets lumineux du terrain de vol et du modèle si celui-ci est équipé d'un éclairage.
- **Luminosité du soleil:** active les effets HDR, les zones lumineuses de la scène reflèteront sur les objets du premier plan comme dans la réalité.
- **Activer Stereo 3D:** Si vous possédez une carte graphique NVIDIA 3D-Vision et les lunettes appropriées, cette option permet d'activer l'affichage en 3D. Ce mode est uniquement disponible pour les terrains de vol en 3D.
- **Réflexions:** Active/désactive la réflexion du modèle, par exemple si votre modèle a des surfaces brillantes ou chromées le décor s'y reflètera.
- **Effets de rotor avancés:** Active un effet de flou sur les éléments qui tournent à un régime élevé comme les têtes rotor, les pales et les hélices.
- **Débris:** Active la projection de débris lors du crash du modèle.
- **Eclats de lumière solaire:** Active des effets d'éclat de lumière quand vous êtes face au soleil.
- **Qualité des ombres:** Permet d'ajuster la définition des ombres des modèles et des objets sur le terrain de vol.
- **Qualité de la fumée:** Permet d'ajuster la définition et la quantité de fumée générée par les moteurs thermiques.
- **Qualité de l'eau:** Permet d'ajuster le réalisme de l'eau des sites aquatiques. Cela inclut la réflexion du modèle et des objets sur la surface de l'eau.
- **Qualité de la scène:** Si le site photoréaliste panoramique possède l'option haute définition, activez-la.
- **Qualité du feuillage:** Permet d'ajuster la densité de la végétation des sites en 3D.
- **Qualité terrain 3D:** Permet d'ajuster la qualité des textures des terrains 3D.

## Audio

Cette section contient les options relatives au son.



multijoueur. 100% signifie que le volume ne sera pas diminué durant le chat, 0% signifie que les effets sonores seront complètement coupés quand un pilote parle.

- **Son du vent:** Permet d'activer ou non les effets sonores du vent quand il est activé dans les conditions météo.
- **Avec effets ambiants :** Permet d'activer ou non les bruits de fond (cris d'animaux par exemple) quand le site en possède.
- **Activer la réverbération:** Permet d'activer ou non l'écho des bruits du modèle quand vous le pilotez en indoor.

## Volume du son

Utilisez ce curseur pour régler le volume général.

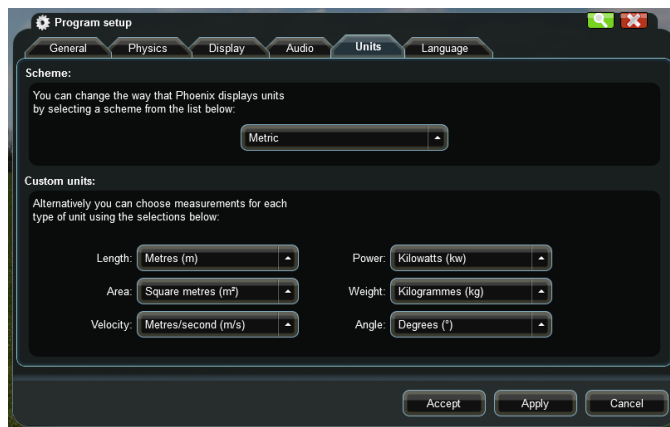
## Choix des ambiances sonores

Si vous rencontrez des soucis relatifs au son, changez le pilote pour résoudre le problème. **Il sera nécessaire de redémarrer le programme pour que la modification prenne effet.**

## Désactiver les effets audio durant le chat vocal

Vous pouvez couper les effets audio ou baisser leur volume quand un pilote parle durant une partie

## Unités



Cette section vous permet de choisir les unités de mesures qui apparaîtront à différents endroits dans le programme. Vous pouvez choisir parmi plusieurs configurations préétablies, ou entièrement personnaliser les unités de mesures.

## Type d'unités

Sélectionnez **Métrique** ou **Impérial**

## Unités personnalisées

Sélectionnez parmi toutes les options pour personnaliser vos unités de mesures.

## Langue



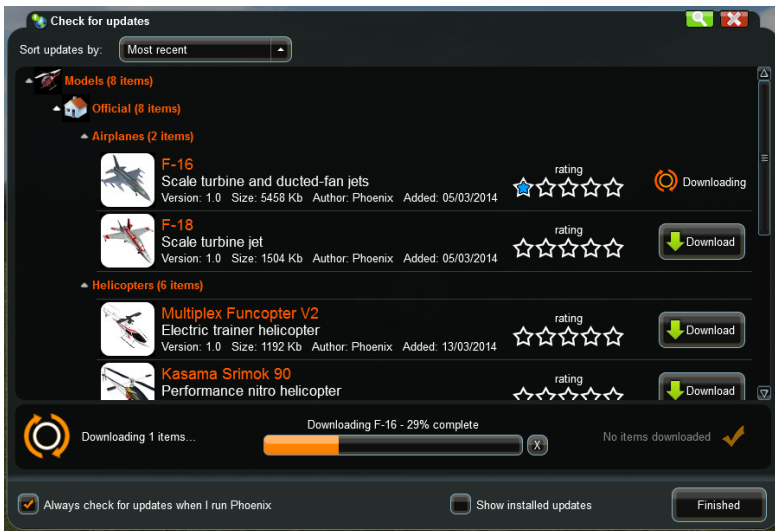
Cette section vous permet de sélectionner la langue d'affichage des textes du simulateur Phoenix.

Sélectionnez la langue en cliquant sur le drapeau correspondant, puis cliquez sur "Accepter".

La prise à effet du changement de langue ne se produira qu'après le redémarrage du programme.



## Téléchargements



Le menu **Downloads** vous permet d'accéder aux nouveaux contenus à télécharger, nouveaux modèles, nouveaux terrains, décorations et bien d'autres encore.

Avant d'entrer dans ce menu, assurez-vous d'avoir une connexion internet et que l'interface USB Phoenix est bien connectée à un port USB de votre PC.

Le simulateur Phoenix contient d'origine de très nombreux modèles et terrains, de nouveaux modèles et terrains sont régulièrement ajoutés, un message apparaîtra au démarrage quand de nouveaux fichiers téléchargeables seront disponibles.

### Trier les fichiers par

Sélectionnez le type de classement souhaité:

- **Le plus récent:** Les éléments les plus récents seront placés en tête de liste, les éléments les plus anciens seront placés en bas de la liste.
- **Les mieux notés:** Les éléments les mieux notés seront placés en tête de liste, les éléments moins bien notés seront placés en bas de la liste.
- **Nom:** Les éléments seront rangés en ordre alphabétique.

### Liste des téléchargements

Cette liste affiche tous les éléments disponibles au téléchargement, rangés par catégories. Pour consulter le contenu d'une catégorie, cliquez sur le nom de la catégorie. Chaque élément à télécharger comprend un nom, une icône et un descriptif. Vous pouvez également voir la version, la taille du fichier, l'auteur et sa date d'ajout.

L'appréciation de l'élément se trouve à droite des informations. Vous pouvez le noter en cliquant sur une des étoiles.

Pour télécharger un élément, cliquez sur le bouton "Download" situé à droite. Le fichier sera ajouté à la liste des téléchargements en cours et sera automatiquement installé à la fin de son téléchargement. La barre de statut de téléchargement se situe au milieu en bas de la fenêtre. Quand le téléchargement d'un élément est en cours cliquez sur le bouton "X" à côté de la barre de téléchargement pour annuler son téléchargement et passer au téléchargement de l'élément suivant.

### Toujours vérifier les mises à jour au lancement de Phoenix

Sélectionnez cette option pour être automatiquement informé de la disponibilité de mises à jour du Phoenix lors de son démarrage.

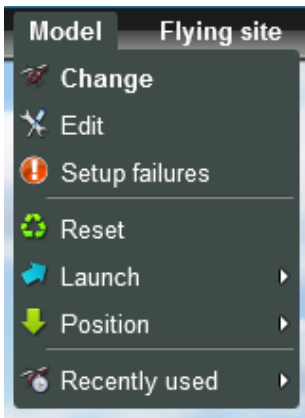
### Afficher les mises à jour installées

Sélectionnez cette option pour visualiser les éléments déjà installés. Par défaut, les téléchargements déjà effectués sont masqués.

## Quitter

Cliquez sur Quitter pour quitter le simulateur et enregistrer tous les paramètres. Par défaut, si votre émetteur est en position ON, il vous sera demandé de le mettre hors tension avant de quitter le programme. Vous pouvez décider de ne plus afficher ce message en décochant la case "Afficher ce message", cependant nous vous conseillons de laisser cette fonction active afin de vous habituer à toujours mettre votre émetteur hors tension après une session de pilotage.

## Menu Modèle



Le **Menu Modèle** contient toutes les fonctions spécifiques aux modèles, incluant le choix du modèle et la possibilité de le modifier.

Vous pouvez également sélectionner le point de départ du modèle et la méthode pour le décollage.

Les derniers modèles utilisés apparaissent ici vous permettant de les sélectionner rapidement.

## Changer

Ce menu vous permet de sélectionner un modèle.



Tous les modèles installés dans votre simulateur y sont présentés.

Les modèles sont classés par catégories et peuvent être réorganisés de différentes manières pour faciliter votre sélection.

Ce menu affiche également les informations relatives aux modèles et permet le choix entre différentes variantes ou décorations (quand le modèle le permet).

## Trier par

Sélectionnez la méthode d'organisation des modèles dans la liste:

- **Classe:** Modèles affichés par catégorie. Il s'agit de la méthode par défaut.
- **Style:** Modèles affichés par Style/Type.
- **Motorisation:** Modèles affichés par type de motorisation.
- **Niveau:** Modèles affichés par niveau de pilotage requis.
- **Constructeur:** Modèles affichés par leur Fabricant.

## Liste des modèles

Tous les modèles installés sont affichés dans cette liste suivant méthode d'organisation précédemment sélectionnée. Une petite icône représente le modèle. Pour sélectionner un modèle, surlignez-le à l'aide de la souris puis un clic gauche. Une fois la sélection effectuée, le modèle apparaît dans la fenêtre de visualisation.

Si plusieurs variantes du modèle sont disponibles, une petite flèche blanche est présente à gauche de l'icône. Cliquez sur cette flèche pour afficher les variantes ou double-cliquez sur le nom du modèle. Sélectionnez la variante désirée.

### Fenêtre de visualisation du modèle

Ici s'affiche une vue en 3D du modèle sélectionné, sa décoration et différentes informations relatives au modèle. Pour pivoter le modèle, cliquez sur la vue avec le bouton droit et déplacez la souris et utilisez la roulette de la souris pour zoomer. Vous pouvez également utiliser les 4 boutons situés dans le coin inférieur droit pour visualiser le modèle dans des positions prédéfinies.

### Effacement d'une variante

Le bouton effacer se situe dans le coin inférieur gauche de la fenêtre. Vous pouvez effacer une variante que vous avez créée en cliquant sur ce bouton. Les variantes proposées par le logiciel ne peuvent être supprimées.

### Décoration

Le menu déroulant situé à droite du bouton effacer vous permet de choisir parmi plusieurs décorations quand le modèle le permet. Quand une décoration est sélectionnée, elle apparaît dans la fenêtre de visualisation 3D.

### Favoris



Vous pouvez y ajouter n'importe quel modèle, variante ou décoration en utilisant ces boutons. Les favoris apparaîtront au sommet de la liste des modèles pour faciliter leur sélection.

- **Ajouter un favori:** Cliquez sur ce bouton pour ajouter aux favoris le modèle, la variante et la décoration courants.
- **Supprimer un favori:** Cliquez sur ce bouton pour supprimer le favori sélectionné.
- **Organiser favoris:** Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu d'Organisation des Favoris.

### Fini/Annuler

Cliquez sur ces boutons pour accepter ou annuler votre choix et revenir à la simulation.

### Edition

Ce menu vous permet de visualiser et de modifier un grand nombre d'attributs du modèle et de créer une "Variante" que vous pourrez sélectionner dans le menu Modèle > Changer. Tous les aspects du modèle et ses caractéristiques de vol peuvent être modifiés pour créer un nombre infini de variantes.

### Vue Simple



Sélectionnez **Simple** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre pour accéder au menu d'édition simplifié. Dans ce menu, vous pouvez changer l'échelle du modèle, la décoration pour créer de nouvelles versions.

### Fenêtre de visualisation du modèle

Dans cette fenêtre est affiché en 3D le modèle que vous éditez. Pour pivoter le modèle, cliquez sur la vue avec le bouton droit et déplacez la souris et utilisez la roulette de la souris pour zoomer. Les éléments physiques du modèle sont représentés comme le centre de gravité.



## Décoration

Ce menu déroulant vous permet de sélectionner le jeu de couleurs quand cette option est disponible. Une fois le choix effectué, la décoration sera affichée sur la vue en 3D.

## Variante

Ce menu déroulant vous permet de sélectionner une variante parmi celles précédemment créées.

## Création d'une Variante

Cliquez pour créer une nouvelle variante basée sur la variante courante.

## Effacement d'une Variante

Cliquez sur le bouton pour effacer la variante courante.

## Roue de réglage du modèle

Cette roue vous permet de modifier rapidement les caractéristiques de vol du modèle et de créer une nouvelle variante que vous pourrez facilement sélectionner par la suite. Faites tourner la roue vers la gauche pour rendre le modèle plus facile à piloter (Débutant). Faites tourner la roue vers la droite pour rendre le modèle plus agressif (Avancé).

## Assistant d'échelle

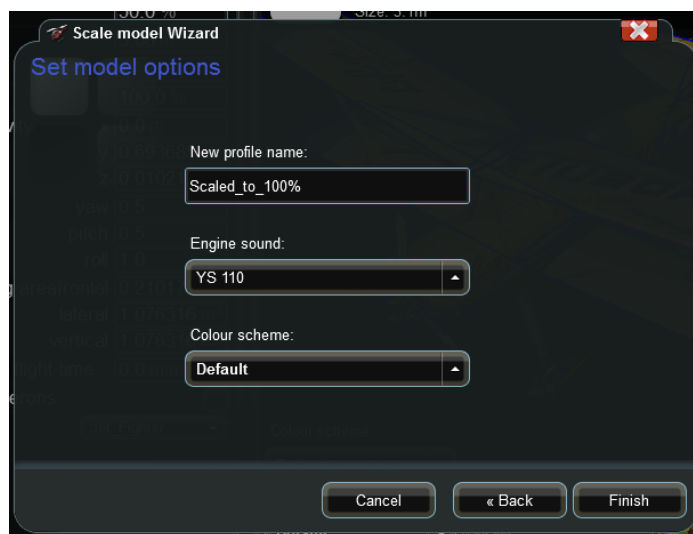


Cliquez sur ce bouton pour ouvrir l'**Assistant d'échelle du modèle**.

Cet assistant vous permet d'augmenter ou de réduire la taille du modèle et gère automatiquement les autres paramètres. Quand vous lancez l'assistant, une vue en 3D du modèle apparaît ainsi que l'envergure d'origine du modèle et l'envergure modifiée.

## Création d'une nouvelle variante

Sélectionnez la variante qui servira de base à la modification de l'échelle.



## Coefficient d'échelle

Déplacez le curseur pour redimensionner le modèle. L'affichage au-dessus reflètera le résultat final après modification.

Une fois l'échelle souhaitée obtenue, cliquez sur le bouton "Suivant" pour continuer.

A l'écran suivant vous pourrez modifier:

## Le Nom de la variante

Choisissez le nom qui sera appliqué à la variante quand son redimensionnement sera terminé.

## Son du moteur

Sélectionnez le son du moteur pour cette nouvelle variante.

## Décoration

Sélectionnez le jeu des couleurs qui s'appliquera à cette nouvelle variante.

Une fois que vous aurez terminé vos modifications, cliquez sur le bouton **Fini** pour construire la nouvelle variante.

### Vue détaillée

Ce mode vous permet d'accéder à tous les éléments modifiables afin de changer ses caractéristiques de vol.



### Liste des attributs du modèle

Cette liste contient tous les attributs disponibles rangés par élément et catégorie.

Pour afficher un objet ou une catégorie, effectuez un clic gauche sur l'objet dans la liste.

Quand vous placez le curseur de la souris sur un attribut, une fenêtre d'aide s'affiche, vous indiquant la plage de valeurs possibles, les unités et les effets.

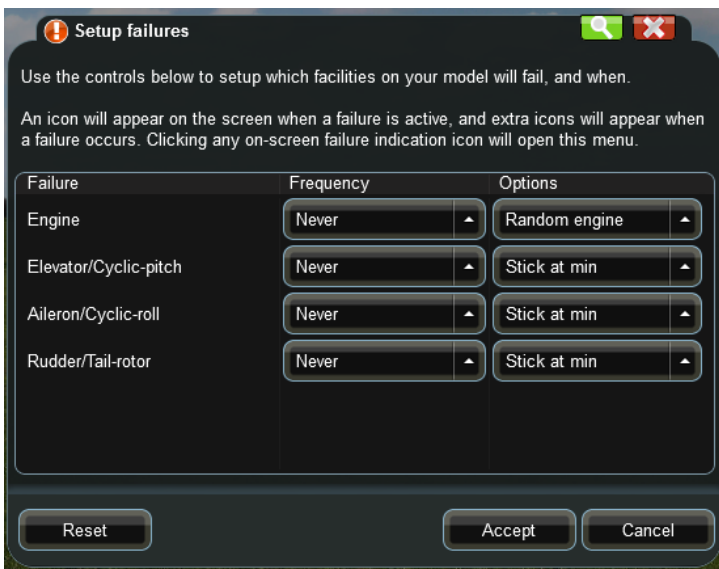
Quand vous modifiez un attribut, une variante est automatiquement créée afin de pouvoir la sélectionner ultérieurement.

### Changement d'unités

Cliquez sur l'onglet Unités du menu **Système > Réglages simulation** menu.

### Réglage des incidents

Ce menu vous permet de sélectionner un certain nombre d'avaries pouvant se produire durant le vol afin de vous préparer aux problèmes pouvant arriver en pilotage réel.



Les avaries apparaissent dans une liste, la colonne suivante permet de régler la fréquence des avaries et la troisième colonne représente les options possibles pour chaque avarie.

Quand une avarie se produit, une icône clignotante apparaît dans la barre des notifications (Si activée), vous pouvez désactiver l'avarie en cliquant sur l'icône pour reprendre un vol normal.

### Remise à zéro

Cliquez sur ce bouton pour désactiver toutes les avaries.

### Accepter/Annuler

Quittez ce menu en enregistrant ou non vos modifications.

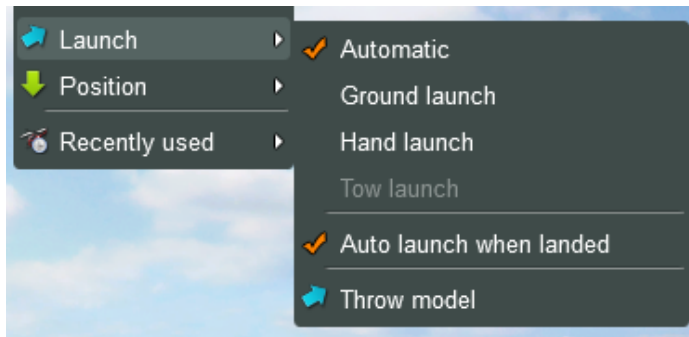
### Reset

Cliquez sur cet élément pour réinitialiser le modèle.

## Lancement

Ce menu contient les éléments relatifs au mode de lancement/Décollage du modèle.

### Options possibles



- **Automatique:** Sélectionne automatiquement le mode de lancement le plus approprié au modèle en se basant sur sa catégorie, sa motorisation et son train d'atterrissage.
- **Lancement du sol:** Décollage du modèle depuis le sol, le modèle est correctement placé sur le terrain.
- **Lancement à la main:** Utilisez la souris ou vous émetteur pour choisir la direction du lancer, puis utilisez le bouton gauche de la souris ou le manche des gaz de l'émetteur pour effectuer le lancer.
- **Remorquage:** Génère un avion remorqueur pour tracter votre planeur dans les airs. Utilisez le manche des gaz pour détacher le planeur du câble

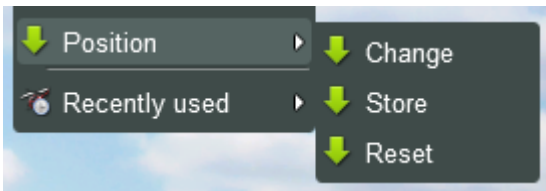
### Lancement automatique après atterrissage

Si votre modèle ne possède pas de train d'atterrissage ou de moteur, il sera automatiquement replacé en position de lancement après son atterrissage au sol.

### Lancement du modèle

Lance le modèle dans les airs. Appuyez plusieurs fois pour gagner en altitude.

## Position



Ce menu contient les fonctions vous permettant de modifier la position de départ du modèle sur le terrain.

Vous pouvez enregistrer une position personnalisée pour que le modèle retour à cette position après réinitialisation du modèle.

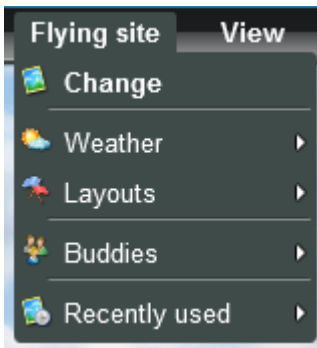
### Options de positions

- **Changement:** Cette fonction vous permet de modifier la position de départ du modèle.
- **Enregistrer:** Permet de sauvegarder la position et l'orientation courante du modèle. Le modèle repartira de ce point jusqu'à modification ou réinitialisation du point de départ.
- **Remise à zéro:** Réinitialise la position et l'orientation aux valeurs par défaut.

## Récents

Ce menu contient la liste des 10 derniers modèles que vous avez utilisés pour une sélection rapide.

## Menu terrains de vol

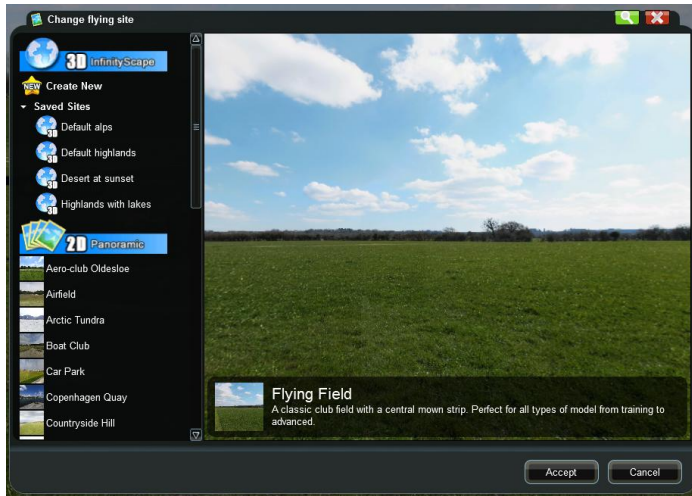


Ce menu contient toutes les fonctions relatives à l'environnement de vol, les terrain, les conditions météo et des objets additionnels à afficher dans la scène.

Vous pouvez également paramétrer du balisage (Drapeaux et marquages) et également configurer le vol d'appareil gérés par le simulateur pour animer le terrain.

Vous avez également un accès rapide aux derniers terrains utilisés.

### Changer



Le menu de **Changement du site de vol** vous permet de faire votre choix parmi une grande variété de terrains. Le simulateur Phoenix est déjà livré avec de nombreux terrains photoréalistes panoramiques (De nombreux autres terrains disponibles en téléchargement) et possède la technologie exclusive "InfinityScape" permettant de générer à l'infini des terrains entièrement en 3D.

### Liste des terrains

Cette liste présente les terrains installés dans votre système, ainsi que les terrains 3D InfinityScape précédemment créés et enregistrés. Pour sélectionner un site, surlignez-le à l'aide de votre souris et effectuez un clic gauche. Un aperçu du terrain sélectionné sera affiché dans la fenêtre de visualisation.

### Terrains 3D InfinityScape

Au sommet de la liste sont présentés les terrains 3D "InfinityScape" que vous avez créé et enregistré (Quelques terrains sont déjà inclus par défaut). Les sites InfinityScape sont entièrement en 3D et générés par des options que vous pouvez modifier pour créer un nombre infini de terrain.

### Création d'un nouveau

Cliquez sur Create New pour créer un nouveau terrain InfinityScape avec les paramètres par défaut. Le nouveau terrain sera ajouter au bas de la liste des terrains 3D InfinityScape, quand vous le sélectionnez un aperçu apparaîtra dans la fenêtre de visualisation à droite. Vous pouvez maintenant éditer ce terrain en cliquant sur le bouton Modifier situé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de visualisation, ou l'effacer en cliquant sur le bouton supprimer.



## Modification d'un terrain InfinityScape



Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître les options disponibles pour modifier le site de vol:

- **Nom:** Choisissez le nom qui apparaîtra dans le menu Terrains de vol > Changer.
- **Type de terrain:** Effectuez votre choix parmi les environnements proposés.
- **Type de ciel:** Effectuez votre choix parmi les ciels proposés.
- **Hauteur montagnes/vallées:** Permet de régler la hauteur des montagnes et la profondeur des vallées.
- **Rugosité:** Permet d'ajuster la densité du relief.
- **Couverture des arbres:** Permet de gérer la densité des arbres.
- **Couverture des lacs:** Permet de régler la surface des plans d'eau.
- **Heure locale:** Sélectionnez l'heure de la scène.
- **Génération aléatoire:** Cliquez sur le bouton Random seed pour régénérer le terrain.
- **Fini/Annuler:** Quittez ce menu en enregistrant ou non vos modifications.

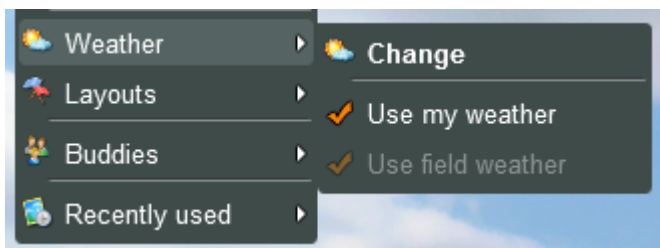
## Terrains photo réalistes panoramiques

Le simulateur Phoenix possède une grande variété de terrains photo réalistes panoramiques, certains contiennent des objets ou des plans d'eau en 3D. Effectuez votre choix dans la liste. Les sites créés par l'équipe Phoenix sont dans la section "Officiel", si vous avez téléchargé des terrains créés par les utilisateurs depuis la section téléchargement, il seront placés en bas de la liste sous l'onglet "Création utilisateur".

### Accepter/Annuler

Une fois votre choix effectué, cliquez sur un de ces boutons pour retourner à la simulation en enregistrant ou non vos changements.

## Météo

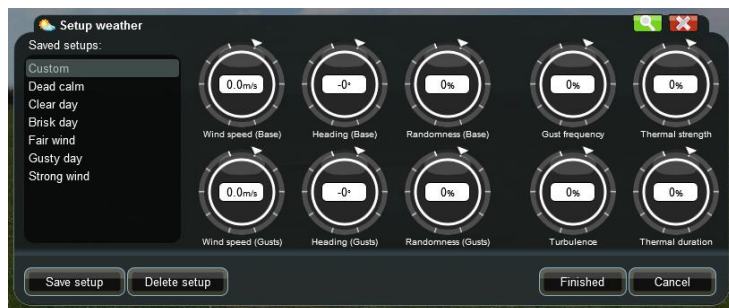


Ce menu contient les fonctions pour modifier les conditions météo du terrain sélectionné.

Idéal pour vous préparer au pilotage réel, car il est vraiment très rare de ne pas avoir de vent quand vous effectuez un vol.

## Changer

Ouvrez le menu **Changer** des paramètres Météo.



Ce menu vous permet de faire un choix parmi des conditions de vent pré-établies ou de créer des conditions personnalisées et de les sauvegarder.

### Configurations enregistrées

Ici la liste des conditions de vent pré-établies et les conditions personnalisées que vous avez enregistrées. Pour sélectionner une condition, surlignez-la à l'aide de votre souris, puis clic

gauche. Les variations des conditions sont visibles sur les autres commandes du menu.

### Sauvegarde

Enregistrez vos conditions personnalisées pour les faire apparaître dans la liste des **paramètres sauvegardés** afin de pouvoir les sélectionner rapidement ultérieurement.

### Effacer

Effacez de la liste la condition sélectionnée.

### Commandes de la météo

Les outils présents dans ce menu permettent la personnalisation des conditions météo:

- **Vitesse du vent (base):** Permet de choisir la vitesse du vent dans l'unité sélectionnée.
- **Direction du vent (base):** (Heading) permet de fixer la direction du vent.
- **Variation du vent (base):** (Randomness) permet de régler l'amplitude de la variation de la vitesse du vent. 0% signifie que la vitesse du vent ne varie pas. Une valeur de 50% signifie que la vitesse du vent variera aléatoirement 50% au-dessus et en dessous de la vitesse de base.
- **Vitesse du vent (rafales):** Ajoutez une vitesse de rafales à la vitesse du vent de base pour reproduire des conditions réalistes.
- **Direction du vent (rafales):** Permet de fixer la direction des rafales.
- **Variation du vent (rafales):** (Randomness gusts) permet de régler l'amplitude de la variation de la vitesse des rafales de vent. 0% signifie que la vitesse du vent ne varie pas. Une valeur de 50% signifie que la vitesse du vent variera aléatoirement 50% au-dessus et en dessous de la vitesse de base.
- **Fréquence des rafales:** (Gusts frequency) permet de contrôler la fréquence des rafales.
- **Force Thermique:** Permet de contrôler la densité des thermiques sur le terrain de vol.
- **Durée des Thermiques:** Fixe la durée d'un thermique avant sa disparition et l'apparition d'un nouveau thermique à un autre endroit du terrain.
- **Turbulence:** Permet de contrôler les effets de turbulence sur les modèles.

### Fini/Annuler

Une fois votre choix effectué, cliquez sur un de ces boutons pour retourner à la simulation en enregistrant ou non vos changements.

### Utiliser mes paramètres météo

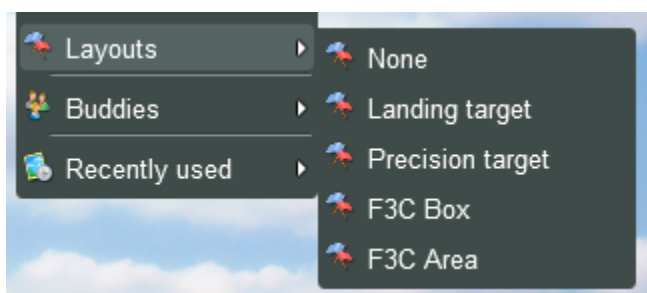
Cette option permet d'activer ou de désactiver rapidement les conditions météo personnalisées du menu **Paramètres météo > Changer** (voir au-dessus) sans devoir effacer votre configuration météo.

### Utilisez la météo du terrain

Cette option permet d'activer ou de désactiver les conditions météo du terrain. Certains sites de vol (destinés au vol de pente) ont des conditions météo qui ont été créés lors de la création du terrain. Cette option vous permet de désactiver les effets si vous le souhaitez.

## Disposition

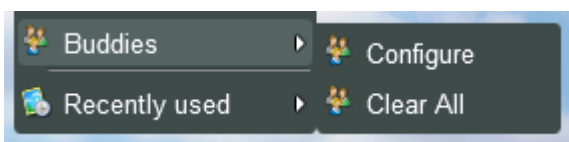
Cette fonction de disposer au sol des marquages et des drapeaux servant de repères pour les entraînements.



### Options

- **Aucun:** Aucun repère sur le site de vol.
- **Cible d'atterrissage:** Place une cible au sol pour effectuer vos atterrissages.
- **Cible de précision:** Place une cible encore plus précise.
- **Boîte F3C:** Place au sol la "Boîte F3C" délimitant la zone d'évolution du modèle.
- **Zone F3C :** Place au sol les repères "F3C".

## Amis



Les amis sont des pilotes virtuels gérés par le simulateur. Les amis permettent d'animer la zone de vol et de s'entraîner à partager le terrain avec d'autres pilotes.

### Configurer



Ce menu ouvre la fenêtre de **configuration des amis**.

Ici vous pourrez configurer jusqu'à 3 amis, vous pourrez sélectionner leurs modèles ainsi que leur niveau de pilotage.

En fonction des options choisies, ces amis effectueront des manœuvres plus ou moins évoluées autour du terrain.

Ce menu est divisé en trois fenêtres "Amis" ayant chacune un bouton "Activer" en leur centre quand l'ami est désactivé. – Cliquez sur ce bouton pour activer un ami et le configurer.

### Options

- **Avatar:** Cliquez sur l'image pour changer l'avatar utilisé par l'ami.
- **Nom:** Entrez un nom pour cet ami.
- **Niveau:** Sélectionnez le niveau de pilotage. En fonction du niveau sélectionné, différents modèles seront proposés et le pilote virtuel effectuera des figures plus ou moins complexes. Vous pouvez

également sélectionner "Aléatoire" pour générer un pilote virtuel de niveau aléatoire.

- **Modèle:** Sélectionnez un avion ou un hélicoptère de façon aléatoire ou choisissez un modèle spécifique dans la liste en fonction du niveau de pilotage précédemment sélectionné.
- **Aléatoire:** Cliquez sur ce bouton pour une sélection aléatoire de tous les paramètres précédents.
- **Désactiver:** Pour désactiver l'ami.

#### Fin/Annuler

Une fois votre choix effectué, cliquez sur un de ces boutons pour retourner à la simulation en enregistrant ou non vos changements.

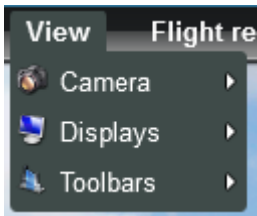
#### Effacer tout

Cliquez sur cette option pour désactiver rapidement tous les amis.

#### Récents

Ce menu contient la liste des 10 derniers terrains que vous avez utilisés pour une sélection rapide.

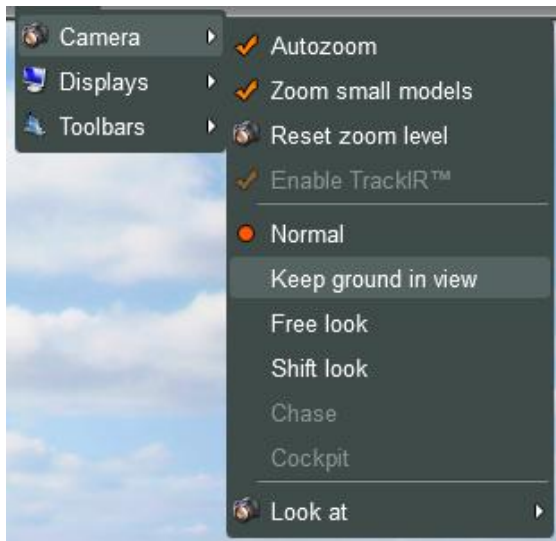
### Menu vue



Ce menu permet de sélectionner le point de vue et de personnaliser l'affichage à l'aide de barres d'outils et de widgets.

#### Caméra

Ce menu contient les options relatives à la caméra virtuelle du simulateur.



#### Auto-zoom

Active ou désactive la fonction de zoom automatique de la caméra. Au fur et à mesure que l'appareil s'éloigne de la position du pilote, la caméra zoom automatiquement pour garder la vue sur le modèle. Nous vous recommandons de garder cette fonction active car le modèle virtuel devient rapidement très petit.

#### Zoomer sur petits modèles

Cette fonction applique un zoom plus important, idéal quand vous pilotez un modèle de petite échelle.

#### Remise à zéro du zoom

Cliquez sur cette fonction pour réinitialiser le zoom si vous avez zoomé manuellement à l'aide de la molette de la souris.

#### Activation TrackIR

Le TrackIR est un système qui suit les mouvements de la tête de l'utilisateur, le capteur est généralement placé au niveau du front. Cela signifie que ce système détecte vers quelle direction le pilote regarde, le Phoenix peut utiliser ces données à la place du suivi automatique du modèle augmentant ainsi le réalisme du pilotage.

Si vous possédez un système TrackIR, vous pourrez choisir de l'activer ou non. Vous devez posséder un véritable système TrackIR officiel et son programme doit être installé sur votre ordinateur avec sa toute dernière mise à jour. "Phoenix R/C" doit apparaître dans la liste des logiciels compatibles TrackIR.

Une fois les étapes précédentes réalisées, vous devez sélectionner "Vue Libre" (voir ci-dessous).



## Modes de suivi

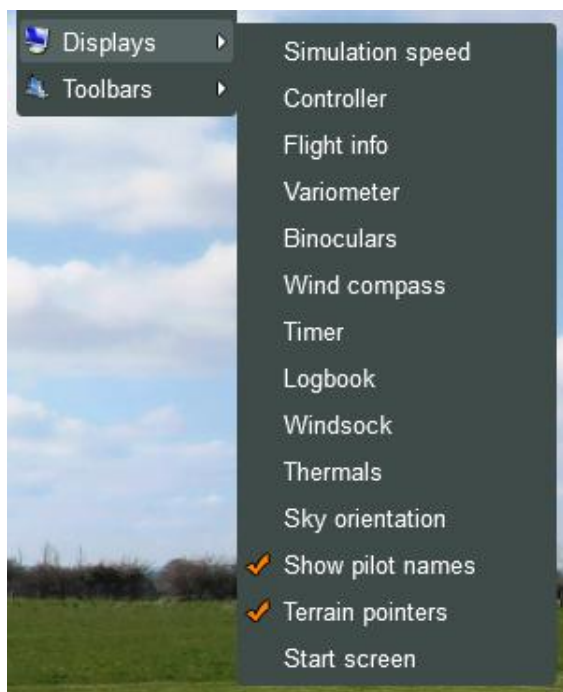
La caméra virtuelle du Phoenix suit automatiquement le modèle de façon à ne jamais le perdre de vue. Toutes les options de suivi utilisent la vitesse de caméra située dans le menu Système > Réglages Simulation > Physique. Les options suivantes permettent de sélectionner la manière de suivi du modèle par la caméra:

- **Normal:** La méthode de suivi standard, qui tente de toujours conserver le modèle au centre de l'écran et utilise la fonction auto-zoom décrite précédemment. La caméra s'ajuste pour favoriser la vue du sol quand le modèle en est proche.
- **Garder le sol en vue:** La caméra zoomera automatiquement en avant et en arrière pour toujours conserver une vue sur le modèle et le sol. Dans ce mode, toutes les autres options de zoom sont désactivées.
- **Vue Libre:** La caméra ne suit pas le modèle et ne zoom pas automatiquement. Dans ce mode vous pouvez utiliser votre souris en maintenant le bouton droit pour regarder tout autour de votre position, si vous possédez un système TrackIR (Voir ci-dessus), il commandera les mouvements de la caméra.
- **Shift look:** La caméra ne suivra le modèle que quand il atteindra un angle de la fenêtre de visualisation. La caméra reste immobile le reste du temps.
- **Poursuite:** Quand vous pilotez dans une scène 3D InfinityScape, sélectionnez ce mode pour placer la caméra derrière le modèle. Vous pouvez pivoter la caméra autour du modèle en appuyant sur le bouton droit de la souris et en la faisant glisser dans la direction souhaitée.
- **Cabine:** Quand vous pilotez dans une scène 3D InfinityScape, sélectionnez ce mode pour placer la caméra à l'intérieur du modèle. Le cockpit est affiché à l'écran incluant les jauges, les interrupteurs et les manches. Vous pouvez orienter la caméra en glissant la souris tout en appuyant sur le bouton droit.

## Suivre

Ce menu vous permet de sélectionner le modèle que vous souhaitez suivre quand plusieurs modèles sont présents sur le terrain. Cela inclut les amis et les pilotes d'une partie multijoueur. La fenêtre **Infos de vol** du menu **affichage** affiche les données relatives au modèle suivi (consultez la section **Affichage** ci-dessous).

## Affichages



Le simulateur Phoenix propose une grande variété de jauges et de fenêtres additionnelles délivrant des informations relatives au modèle piloté et à l'environnement.

## Widgets

Les fenêtres d'affichage additionnelles sont aussi nommées "widgets", elles peuvent être intégrées sur les côtés de la fenêtre d'affichage principale et redimensionnées suivant vos souhaits. Quand un Widget est affiché à l'écran, placez votre souris dessus, les points de redimensionnement vont apparaître ainsi que des options complémentaires.

Pour déplacer un widget, placez votre souris dessus, appuyez sur le bouton gauche et déplacez la souris en maintenant le bouton appuyé. Si vous glissez vers les côtés de la fenêtre, le widget sera automatiquement lié au côté de la fenêtre et suivra la fenêtre si vous la redimensionnez.

Pour redimensionner un widget (si disponible), placez votre souris sur le Widget pour faire apparaître les points de redimensionnement, cliquez sur un de ces points et faites glisser la souris pour effectuer le redimensionnement.

Pour fermer un Widget, cliquez sur le bouton Rouge "X" situé dans le coin supérieur droit (Vous devez placer le curseur de la souris dans cette zone pour l'afficher), ou cliquez sur l'élément dans le menu affichage. D'autres options additionnelles sont accessibles à côté du bouton de fermeture du Widget.

### *Vitesse de la simulation*

Ce widget permet un réglage rapide de la vitesse de la simulation. Pour modifier la vitesse effectuez un clic gauche en faisant glisser le curseur de la souris le long du cadran et relâchez quand la vitesse souhaitée est affichée par l'afficheur digital. 100% est la valeur par défaut. Consultez la section relative au menu Système > Réglages simulation > Physique > Vitesse de la Simulation pour des informations complémentaires.

### *Contrôleur*

Le widget contrôleur affiche un modèle virtuel de votre émetteur affichant en temps réel la position des manches et les fonctions activées. Si vous êtes spectateur d'un autre pilote en partie multijoueur ou spectateur d'un ami, les commandes affichées seront celles de ce pilote.

Sur la façade de l'émetteur virtuel se situe une petite zone notée "MODE" (Mode 2 par défaut). Cliquez dans cette zone pour faire défiler les modes disponibles et sélectionner celui que vous utilisez.

### *Infos de vol*

Ce widget est personnalisable, vous pouvez afficher différentes informations relatives au modèle et à l'environnement.

Des jauges sont déjà configurées par défaut quand vous lancez Phoenix, mais vous pouvez sélectionner les infos à afficher en cliquant sur le bouton bleu situé à côté du bouton rouge "X" de fermeture situé dans le coin supérieur droit. La fenêtre des options proposées va apparaître, sélectionnez les options désirées en cochant la case située à leur droite.

L'organisation de l'affichage des informations dépendra de façon que vous ayez dimensionné la fenêtre d'affichage, l'affichage peut se faire horizontalement ou verticalement. Si la fenêtre est trop petite pour le nombre d'options activées, une icône "..." apparaîtra au bas de la fenêtre pour vous indiquer que toutes les informations ne sont pas visibles.

### *Variomètre*

Ce widget contient toutes les fonctions standards d'un variomètre de planeur. La partie gauche représente le taux de montée ou de descente en m/s (Vert=montée, rouge= descente), la valeur instantanée est affichée dans le coin supérieur droit. L'altitude est affichée dans le coin inférieur droit.

Quand le variomètre est activé, vous entendrez une tonalité qui représente le taux de monté ou de descente. Une tonalité régulière signifie que le modèle vole en palier. Si la tonalité ralenti, cela signifie que le modèle descend, plus la tonalité ralenti, plus la descente est forte. Quand la tonalité accélère cela signifie que le modèle prend de l'altitude.

Les boutons situés dans le coin inférieur droit de la fenêtre permettent le réglage du volume du variomètre. En cliquant sur le plus grand bouton vous pouvez activer/désactiver le son, les 2 autres boutons permettent de régler le volume.

### *Jumelles*

Ce widget offre une vue rapprochée et dégagée du modèle en temps réel. Idéal quand vous volez à une distance élevée. Seul le modèle est visible, le terrain et les autres objets ne sont pas représenté dans cette vue. Vous remarquerez que cette vue n'est pas disponible quand vous êtes en Vue arrière ou de Cockpit.

### *Compas du vent*

Ce widget affiche la direction courante de votre modèle et la direction globale du vent (Si présence de vent).

La silhouette rouge d'avion représente la direction du modèle relative à la caméra. La double-flèche bleue

représente la direction du vent toujours par rapport à votre vue. Le compas pivote entièrement en suivant les mouvements de caméra.

### *Chronomètre*

Ce widget vous permet de chronométrer vos vols. Le temps affiché correspond au temps écoulé en affichage analogique et digital.

Pour démarrer le chronomètre, appuyez sur le bouton vert "Start" situé sur la façade du chronomètre. Pour stopper le chronomètre appuyez sur le bouton rouge "Stop". Pour remettre à zéro, appuyez de nouveau sur le bouton rouge "Stop".

### *Logbook*

Il s'agit du journal de bord qui répertorie les vols des modèles dans le simulateur, les informations conservées sont la durée de vol de chaque modèle, le nombre de crashes, vos variantes préférées et les terrains de vols utilisés avec chaque modèle.

A chaque vol effectué avec un modèle, les données sont automatiquement mise à jour sur le côté gauche du carnet. Vous pouvez effacer les informations en cliquant sur le bouton "Remise à zéro".

Sur le côté droit du carnet vous pouvez ajouter vos notes personnelles sur le modèle sélectionné.

### *Manche à air*

Ce menu permet d'activer la manche à air sur le terrain à une position prédéfinie. La manche à air représentée sur le terrain réagi d'une manière réaliste aux changements de force et de direction du vent.

### *Thermique*

Permet d'activer une représentation visuelle des thermiques sur le terrain (Si présence de thermiques). Les thermique sont représentées par de grands cylindres semi-transparents.

### *Orientation du ciel*

Cette fonction active une grille sphérique dans le ciel. Cela vous permet de définir plus facilement votre vitesse de déplacement et votre position par rapport aux objets présents sur la scène.

### *Affichage du nom des pilotes*

Ce menu permet d'activer/désactiver l'affichage du nom des pilotes lors des parties multijoueur ou quand les amis sont activés.

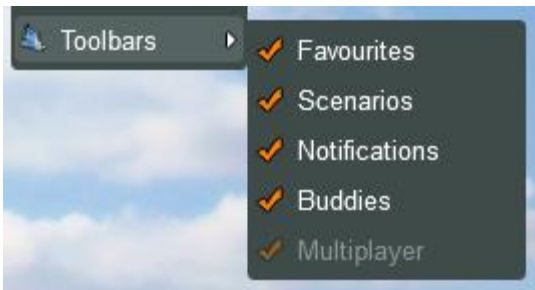
### *Marquage terrain*

Ce menu permet d'activer/désactiver les repères vous indiquant la position de la piste d'atterrissage lors de vols dans les terrains InfinityScape 3D.

### *Ecran de démarrage*

Ce menu lance l'écran de démarrage. Pour des informations complémentaires consultez la section relative à "l'écran de démarrage".

## Barres d'outils



Les barres d'outils sont des panneaux additionnels qui sont placés sur les côtés de l'écran permettant un accès rapide aux fonctions couramment utilisées.

Ces panneaux se rétractent automatiquement quand la souris n'est plus déplacée durant quelques secondes et se déploient automatiquement en cas d'alerte (crash du modèle par exemple).

Chaque barre d'outils possède un bouton "X" permettant de la faire disparaître (Elle pourra être ré ouverte depuis le menu des barres d'outils). Le deuxième bouton permet d'afficher/rétracter la barre d'outils. Quand vous appuyez sur le bouton pour faire apparaître la barre, elle restera visible même si la souris reste immobile.



### Favoris

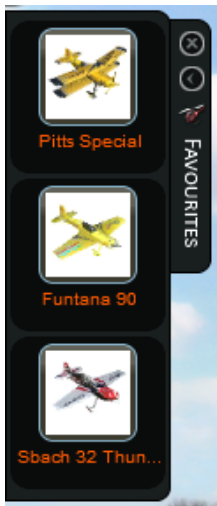
Cette barre d'outils vous permet d'accéder rapidement à vos modèles favoris, si vous en avez placés en favoris.

Quand des favoris sont disponibles ils sont affichés dans une liste.

Pour changer de modèle parmi les favoris, effectuez simplement un clic gauche dans la liste.

Si vous avez plus de favoris que la fenêtre peut afficher, un curseur de défilement apparaîtra en haut et en bas de la fenêtre.

Cliquez sur le curseur pour faire défiler les modèles

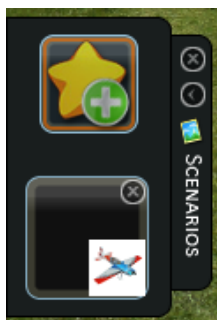


### Scénarios

Les Scénarios sont la combinaison d'un modèle avec un terrain de vol, avec des options activées comme les amis, et les modes d'entraînement/compétition, le tout enregistré dans une fenêtre permettant de les sélectionner rapidement.

Une fois que vous avez sélectionné les options que vous souhaitez pour créer un scénario, affichez la fenêtre Scénarios et cliquez sur le bouton "Créer un Nouveau Scénario" (Une étoile avec un plus vert), il sera ajouté à la barre d'outils. Cliquez sur le petit bouton "X" du coin supérieur droit de n'importe quel scénario pour le supprimer.

Les Scénarios peuvent également être sélectionnés depuis l'écran de démarrage (Consultez la section "Ecran e démarrage").



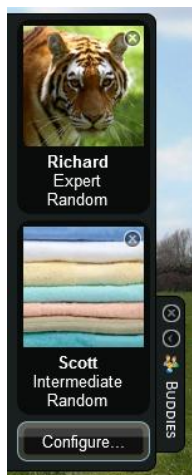
### Notifications

Cette barre affiche les événements importants survenant durant le vol, ce fenêtre s'affiche automatiquement quand l'événement se produit.

Cela inclus les crashes et les avaries si vous les avez activées.

Vous pouvez également cliquer sur l'icone clignotante pour désactiver l'avarie ou réinitialiser le niveau de carburant quand le réservoir est vide.





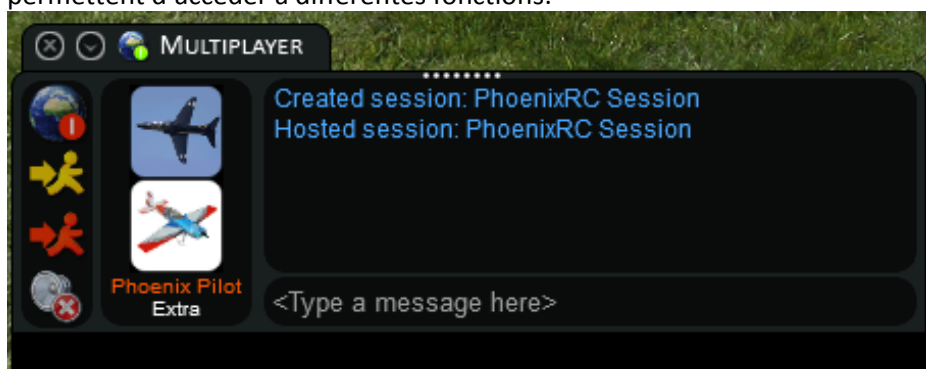
### Amis

Cette barre affiche les informations relatives aux amis activés et permet de les modifier rapidement ou de les désactiver.

Pour supprimer un ami depuis cette barre d'outils, effectuez un clic gauche sur le bouton "X" de l'ami correspondant.

### Multijoueur

Cette barre affiche toutes les fonctions et informations quand vous effectuez une session multijoueur, cette barre apparaît uniquement quand une session en ligne est créée ou rejointe. Les boutons de gauche vous permettent d'accéder à différentes fonctions:



- **Couper:** Cliquez sur ce bouton pour quitter la session courante et retourner au menu de sélection des sessions (Consultez la section Multijoueur pour des informations complémentaires pour créer ou rejoindre une session multijoueur).
- **Ejecter utilisateur:** Si vous êtes l'hôte de la session, sélectionnez un utilisateur dans la liste et appuyez sur le bouton pour l'éjecter de la session. Il pourra rejoindre de nouveau la session après quelques minutes.
- **Interdire un utilisateur:** Si vous êtes l'hôte de la session, sélectionnez un utilisateur dans la liste et appuyez sur le bouton pour le bannir de la session. Il ne pourra plus rejoindre cette session.
- **Utilisateur Muet/Voix:** Cliquez sur ce bouton pour couper/autoriser la communication avec l'utilisateur sélectionné. Quand l'utilisateur est Muet, vous ne recevrez plus de messages écrits ou vocaux venant de cet utilisateur.

### Utilisateurs de la session

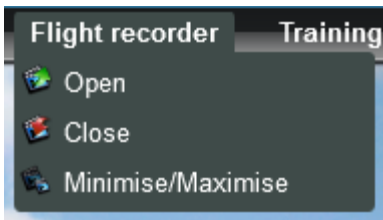
A droite de cet outil sont affichés les utilisateurs connectés à cette session. Chaque utilisateur est caractérisé par les informations suivantes: L'icône supérieure représente l'avatar de l'utilisateur. L'icône située en-dessous représente le modèle utilisé par l'utilisateur. A côté du nom de l'utilisateur, le modèle sélectionné (Ou "Spectateur" s'il ne vole pas actuellement), Si la barre est suffisamment déployée vous verrez également le ping de l'utilisateur.

Pour sélectionner un utilisateur, surlignez-le dans la liste à l'aide du curseur de la souris, puis cliquez avec le bouton gauche.

### Fenêtre de dialogue

A droite de la barre d'outils se situe la fenêtre de dialogue. Ici s'affiche tous les messages du système et des autres utilisateurs (S'ils ne sont pas Muets). Pour envoyer un nouveau message, cliquez dans la case située en bas de la fenêtre de dialogue ( <Tapez un message ici>), et appuyez sur **ENVOYER** pour l'envoyer.

## Enregistreur de vol



Ce menu donne l'accès aux fonctions de l'enregistreur de vol du Phoenix.

L'enregistreur de vol est un puissant outil vous permettant d'enregistrer les vols que vous souhaitez afin de pouvoir les re-visionner par la suite. Vous pourrez même voler avec vos précédents enregistrements.

### Ouvrir

Cliquez sur cette fonction pour ouvrir la fenêtre de l'enregistreur de vol. Ce widget peut être placé de n'importe quel côté de l'écran.

### Fermer

Cliquez sur ce bouton pour fermer la fenêtre de l'enregistreur.

### Minimiser/Maximiser

Cliquez sur ce bouton pour basculer entre l'interface complète et l'interface simplifiée.

## Utilisation de l'enregistreur de vol

Pour utiliser cette fonction, cliquez sur Enregistreur > Ouvrir. La fenêtre peut être déplacée où vous le souhaitez en maintenant le bouton gauche de la souris. Pour fermer la fenêtre, cliquez sur le bouton rouge "X" situé dans le coin supérieur droit (La fenêtre pourra être de nouveau ouverte en passant par le menu Enregistreur). Vous pouvez également réduire la taille de la fenêtre en appuyant sur le bouton bleu.



### Vue

Ce bouton vous permet d'accéder aux vues disponibles:

- **Voler avec enregistrement:** Dans ce mode, vous pouvez piloter votre modèle, votre vol enregistré s'affiche en fantôme. La caméra suit le modèle que vous pilotez actuellement. Vous ne pouvez pas entrer en collision avec le fantôme.
- **Spectateur de l'enregistrement:** Dans ce mode vous n'aurez que le modèle du vol enregistré qui s'affichera à l'écran. La caméra suit le modèle quand vous lancez la lecture du vol enregistré.
- **Vue libre:** Dans ce mode vous n'aurez que le modèle du vol enregistré qui s'affichera à l'écran. Vous pouvez orienter la caméra en maintenant appuyé le bouton droit de la caméra tour en déplaçant la souris.

### Lecture en boucle

Cette option relance automatiquement la lecture de la vidéo à sa fin.

### Rembobiner

Cliquez et maintenez ce bouton pour effectuer un retour arrière.

### Lecture/pause

Cliquez sur ce bouton pour lancer la lecture de l'enregistrement courant. Quand la lecture est en cours, appuyez de nouveau sur ce bouton pour effectuer une pause.

### *Arrêter lecture/enregistrement*

Si l'enregistrement est en cours, cliquez sur ce bouton pour stopper l'enregistrement. Si la lecture est en cours, cliquez sur ce bouton pour arrêter la lecture et revenir au point de départ de la vidéo.

### *Démarrer/Arrêter l'enregistrement*

Cliquez sur ce bouton pour lancer l'enregistrement du modèle courant. Si l'enregistrement est en cours, cliquez sur ce bouton pour stopper l'enregistrement.

### *Avance rapide*

Cliquez et maintenez ce bouton pour effectuer une avance rapide de la vidéo.

### *Conserver l'enregistrement*

Une fois l'enregistrement effectué, en cliquant sur ce bouton vous pouvez le sauvegarder pour le revoir ultérieurement.

### *Charger l'enregistrement*

Cliquez sur ce bouton, pour charger une vidéo précédemment enregistrée.

### *Vitesse de lecture*



Cliquez sur le curseur pour faire varier la vitesse de la lecture. Cette fonction n'est pas quand vous pilotez avec la vue fantôme.

### *Couleur du modèle du ralenti*



Agissez sur les curseurs pour modifier la couleur et la transparence du modèle lors de la lecture de la vidéo.

### *Progression de la lecture*

Cette barre affiche la progression de la lecture ou de l'enregistrement. Vous pouvez faire glisser cette barre avec le bouton gauche de votre souris pour atteindre directement un point désiré.

### *Balises Début/Fin*

Ces boutons permettent de couper la vidéo entre les deux balises. La partie sauvegardée sera celle située entre la balise de début et la balise de fin.

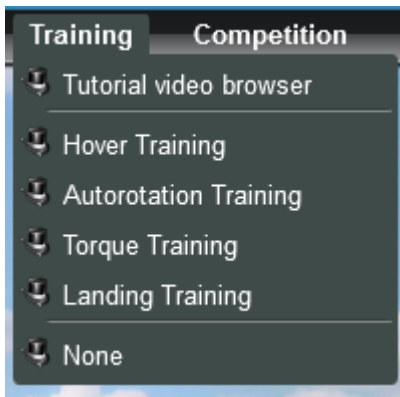
### *Minimiser*



Dans ce mode, seules les fonctions courantes sont affichées et la fenêtre se masque automatiquement quand la souris n'est pas déplacée durant plusieurs secondes.

Ce mode vous permet de lire, stopper et enregistrer l'enregistrement courant. Cliquez sur le bouton Maximiser situé dans le coin supérieur droit pour accéder à l'interface complète.

## Menu Apprentissage



Ce menu vous donne l'accès à tous les méthodes d'entraînement disponibles dans le simulateur Phoenix.

Ils y a des modes spéciaux qui modifient le fonctionnement de la simulation afin d'apprendre plus rapidement et plus facilement.

Il s'agit d'un outil inestimable pour apprendre les techniques pour effectuer votre premier stationnaire et pas la suite apprendre des manœuvres plus complexes comme l'autorotation.

## Menu tutoriels vidéo



Ce menu vous offre un grand choix de tutoriels vidéo qui vous permettront d'apprendre les bases du pilotage comme les figures les plus complexes. Les vidéos sont commentées en Anglais.

Les vidéos sont rangées dans 2 catégories, Avion et Hélicoptère et organisées par ordre de difficulté, de la plus simple à la plus compliquée. Pour lancer une vidéo, choisissez d'abord la catégorie en double-cliquant dessus, la liste des vidéos va s'afficher, surlignez la vidéo désirée à l'aide du curseur de la souris et effectuez un clic gauche dessus.

Les informations relatives à cette vidéo s'affichent dans la partie droite de la fenêtre. Cliquez sur le bouton "Départ" situé dans le coin inférieur droit de la fenêtre pour lancer la vidéo.

## Apprentissage stationnaire



Cliquez sur cette option pour débiter **l'Apprentissage du stationnaire**.

Ce mode vous permet d'apprendre facilement et rapidement le vol stationnaire d'un hélicoptère en contrôlant qu'une seule fonction de l'hélicoptère à la fois en conservant l'hélicoptère à une altitude choisie. Vous pouvez progressivement ajouter des fonctions à commander jusqu'à la maîtrise de cette manœuvre.

**Remarque, seuls des hélicoptères peuvent être utilisés pour effectuer cet apprentissage.**

- **Réglage:** Utilisez ce menu déroulant pour sélectionner la/ les fonction(s) que vous souhaitez commander.
- **Remise à zéro:** Cliquez sur ce bouton pour réinitialiser le modèle.
- **Activer/désactiver la réinitialisation automatique:** Cette option réinitialise automatiquement le modèle quand il s'éloigne de la position de départ, ou que le modèle n'effectue pas un vol stationnaire.
- **Normal/Inversé:** Cette option vous permet de choisir entre un stationnaire classique ou un stationnaire inversé (Hélicoptère sur le dos).
- **Orientation:** Utilisez ce menu déroulant pour choisir l'orientation de départ du modèle. Vous devrez maîtriser le stationnaire dans toutes les positions.



## Apprentissage Autorotation



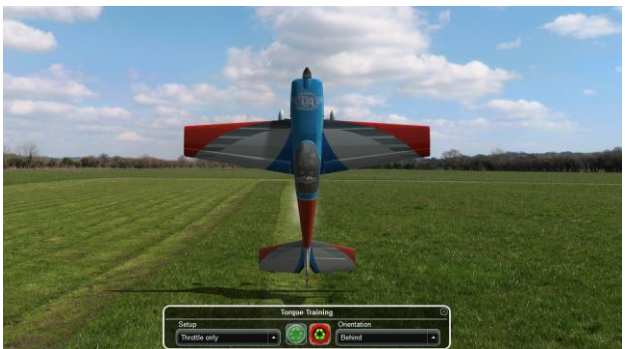
Cliquez sur cette option pour débiter **l'Apprentissage de l'Autorotation**.

Dans ce mode vous débutez d'une hauteur choisie à laquelle le moteur se coupe, vous n'avez donc pas besoin de décoller l'appareil et de le placer en position, cela permet d'économiser un temps d'apprentissage non négligeable.

**Remarque, seuls des hélicoptères peuvent être utilisés pour effectuer cet apprentissage.**

- **Hauteur:** Sélectionner la hauteur souhaitée pour débiter la manœuvre.
- **Remise à zéro:** Cliquez sur ce bouton pour réinitialiser le modèle.
- **Activer/désactiver la réinitialisation automatique:** Cette option réinitialise automatiquement le modèle quand il est au sol.
- **Orientation:** Sélectionnez l'orientation de départ du modèle, de la gauche, de la droite ou sur le dos.

## Apprentissage torque



Cliquez sur cette option pour débiter **l'Apprentissage du Torque**.

Similaire à l'apprentissage du stationnaire, ce mode vous permet d'apprendre le torque-roll en gérant une seule fonction à la fois. Vous pouvez progressivement ajouter des fonctions à commander jusqu'à la maîtrise de cette manœuvre.

**Remarque, seuls des avions peuvent être utilisés pour effectuer cet apprentissage.**

- **Réglage:** Utilisez ce menu déroulant pour sélectionner la/ les fonction(s) que vous souhaitez commander.
- **Remise à zéro:** Cliquez sur ce bouton pour réinitialiser le modèle.
- **Activer/désactiver la réinitialisation automatique:** Cette option réinitialise automatiquement le modèle quand il s'éloigne de la position de départ, ou que le modèle n'effectue pas un torque-roll.
- **Orientation:** Utilisez ce menu déroulant pour choisir l'orientation de départ du modèle. Vous devrez maîtriser le torque dans toutes les positions.

## Apprentissage atterrissage



Cliquez sur cette option pour débiter **l'Apprentissage Atterrissage**.

Vous débutez d'une altitude et à une distance choisie du terrain, vous n'avez donc pas besoin de décoller l'appareil et de le placer en position, cela permet d'économiser un temps d'apprentissage non négligeable.

**Remarque, seuls des avions peuvent être utilisés pour effectuer cet apprentissage.**

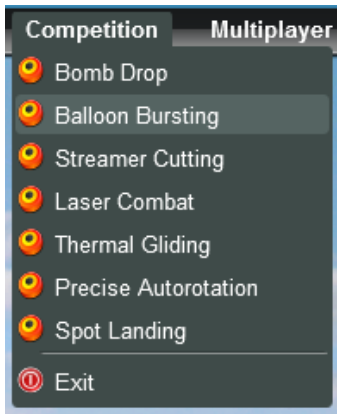
- **Hauteur:** Sélectionner la hauteur souhaitée pour débiter la manœuvre.
- **Remise à zéro:** Cliquez sur ce bouton pour réinitialiser le modèle.

- **Activer/désactiver la réinitialisation automatique:** Cette option réinitialise automatiquement le modèle quand il est au sol.
- **Distance:** Sélectionnez la distance de laquelle vous débuterez la manœuvre.

## Retour

Sélectionnez cette option pour quitter le mode apprentissage et revenir au vol libre.

## Menu Compétition



Le simulateur Phoenix propose de nombreux jeux et compétitions pour apprendre en s'amusant.

Certains de ces modes peuvent être activés en partie multijoueur pour affronter des pilotes du monde entier

## Mode Challenge

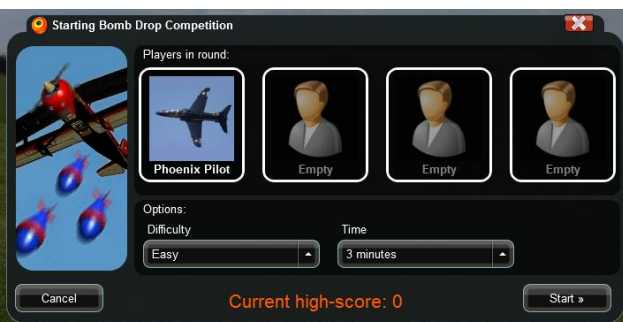


Débutez la compétition en mode Challenge (Si disponible).

En mode solo, vous devrez atteindre un certain score ou accomplir des tâches pour accéder au niveau suivant.

Le but est d'atteindre des niveaux de plus en plus élevés. Chaque nouveau niveau débloqué est plus difficile que le précédent.

## Mode High-score



Débutez la compétition en mode High-score (Si disponible). Dans ce mode vous devez atteindre le score le plus élevé avant que le temps soit écoulé, vous devez battre votre score précédent.

Si vous avez sélectionné le mode compétition high-score, Au moment de démarrer la compétition vous pourrez voir les pilotes y participant et fixer le niveau de difficulté et la durée de la manche. Vous pourrez également voir votre meilleur score.

## Largage de Bombe



Dans ce mode vous volerez autour d'un environnement sélectionné et vous devrez larguer des bombes sur des cibles qui vont apparaître de façon aléatoire.

Vous gagnerez des points que vous toucherez une cible, plus vous toucherez au plus près du centre, plus vous remporterez de points.

**Tous les modèles sont admis dans cette compétition.**

## Eclatement de ballons

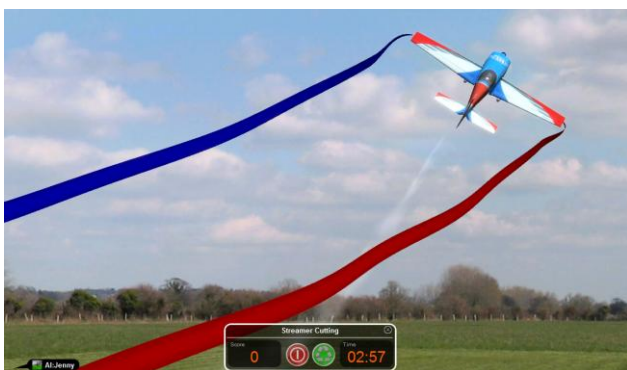


Dans ce mode vous volerez autour d'un environnement sélectionné et vous devrez éclater des ballons qui vont apparaître de façon aléatoire.

En fonction du niveau de difficulté sélectionné, les ballons se déplaceront plus ou moins rapidement.

**Tous les modèles sont admis dans cette compétition.**

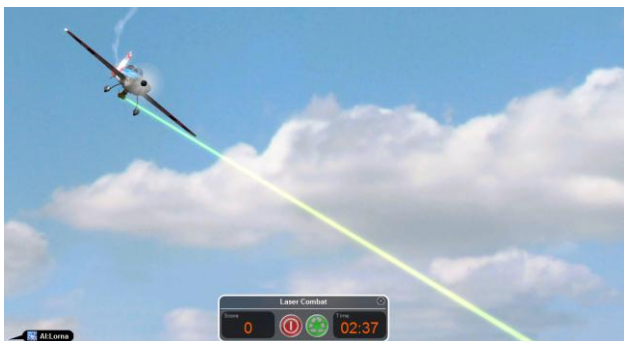
## Couper les Serpents



Dans ce mode vous affronterez un ou plusieurs pilotes soit en ligne ou des amis gérés par le simulateur. Chaque modèle est équipé de serpents qui seront plus ou moins longs en fonction du niveau de difficulté choisi. Le but à atteindre est de couper les serpents des autres pilotes pour gagner des points.

**Seuls les avions sont admis dans cette compétition.**

## Combat Laser



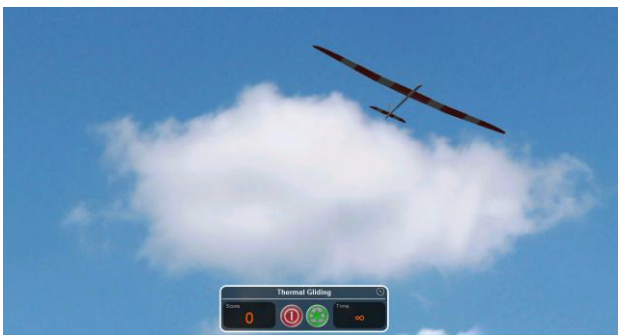
Dans ce mode, les avions sont équipés d'un rayon laser.

Vous gagnerez des points à chaque fois que vous toucherez un modèle adverse avec votre laser.

**Tous les modèles sont admis dans cette compétition.**



## Vol thermique



In this single-player mode, you start high in the sky with a glider model and no throttle.

The aim is to ride the randomly created thermals and stay in the sky for as long as possible.

**Only glider models can participate in this competition mode.**

## Autorotation de précision



Dans ce mode solo, vous débutez en altitude avec un hélicoptère gaz coupés.

Le but est d'atterrir le plus proche possible du centre de la cible.

**Seuls les hélicoptères sont admis dans cette compétition.**

## Atterrissage de précision



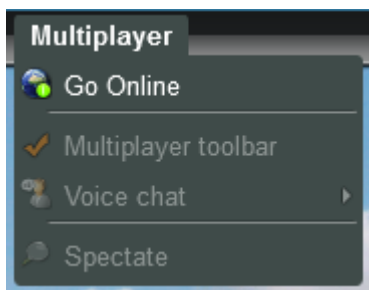
Dans ce mode solo, vous débutez en altitude avec un avion

Le but est d'atterrir le plus proche possible du centre de la cible.

**Seuls les avions sont admis dans cette compétition.**

## Quitter

Cliquez sur ce bouton pour annuler la compétition en cours et revenir en vol libre.



## Menu Multi-joueurs

Ce menu contient toutes les fonctions relatives au mode multijoueur en ligne du simulateur Phoenix.

Le Phoenix possède un mode multijoueur très évolué, vous permettant de voler avec des pilotes du monde entier, de dialoguer et de les affronter dans des jeux et des compétitions, de plus vous pouvez rejoindre des sessions créées par d'autres utilisateurs.

## Allez en ligne

Cliquez sur cette option pour créer ou rejoindre des sessions créées par d'autres utilisateurs.

## Inscrivez-vous en ligne



Avant d'accéder au mode multijoueur, vous devez renseigner quelques informations.

Ce menu vous permet d'entrer des informations que les autres utilisateurs pourront consulter, de choisir votre nom d'utilisateur ainsi que votre avatar.

Toutes les informations ne sont pas indispensables.

### Ouverture automatique des ports de mon routeur

Activez cette fonction si vous avez des difficultés pour vous connecter à des sessions multijoueur. Cela ouvrira les ports requis du routeur (**UDP ports 65000 - 65005**) afin d'offrir une meilleure connexion.

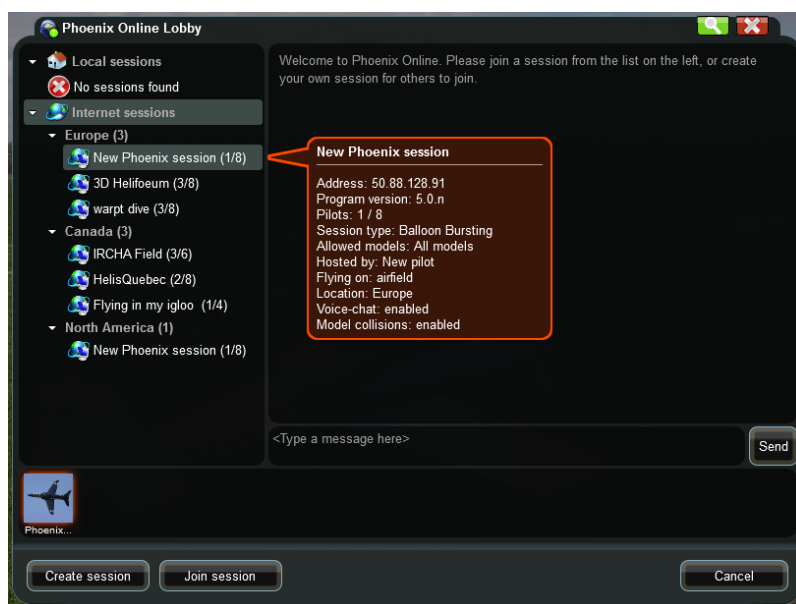
### Inscrivez-vous

Cliquez sur ce bouton pour valider l'inscription et vous connecter.

### Annuler

Cliquez sur ce bouton pour annuler l'inscription.

## Phoenix lobby



Une fois la connexion établie une fenêtre va s'ouvrir, indiquant les sessions en cours et la possibilité de dialoguer avec les pilotes en ligne et de créer une session.

### Liste des sessions

Ici sont affichées toutes les sessions disponibles – locales et internet. Les sessions sont organisées par zones géographiques. Quand vous placez le curseur de la souris sur une session, des informations complémentaires s'affichent. Pour sélectionner une session, surlignez-la à l'aide du curseur de la souris et cliquez sur le bouton gauche.

Si un cadenas est présent sur l'icône représentant une session, cela signifie que la session est verrouillée par le créateur et qu'il vous faudra le mot de passe pour y accéder.

### Fenêtre de dialogue

A droite de la liste des sessions, une fenêtre dialogue est présente. Ici vous pouvez dialoguer avec les pilotes en ligne. Pour envoyer un message, tapez-le dans la boîte de dialogue et appuyez sur **ENTREE** ou cliquez sur le bouton "Envoyer".

### Pilotes sur le Lobby

Sur le panneau inférieur sont affichés les pilotes présent sur le Lobby qui ne sont pas en train de piloter actuellement dans une session. Votre avatar apparaît entouré d'un halo orange.



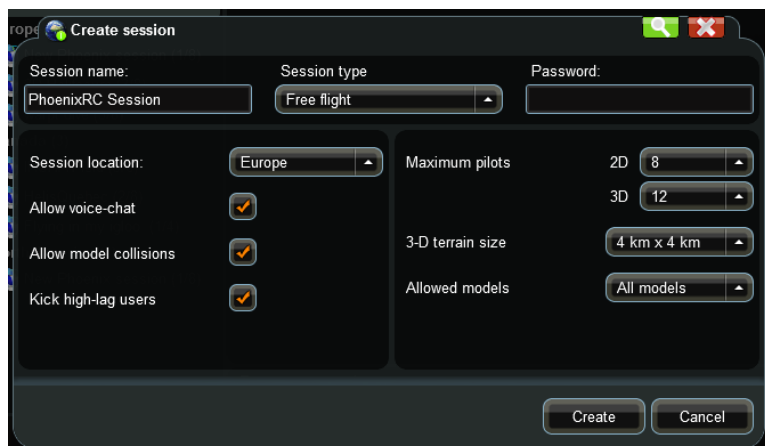
### Créer une session

Cliquez sur ce bouton pour accéder au menu **Créer Session**. Consultez la section relative à la **Création d'une nouvelle session** située en dessous pour obtenir des informations complémentaires.

### Rejoindre une session

Cliquez sur ce bouton pour rejoindre une session sélectionnée dans la liste. Si la session est verrouillée par mot de passe, il vous sera demandé de l'entrer.

### Création d'une nouvelle session



Ce menu vous permet de créer une nouvelle session que d'autres pilotes pourront rejoindre pour voler avec vous.

Quand vous créez une session avec votre ordinateur connecté à internet, vous session apparaîtra dans la liste des sessions disponibles.

Si vous n'avez pas activé de mot de passe, tous les pilotes pourront vous rejoindre et voler avec vous.

- **Nom de la session:** Entrez le nom de la nouvelle session que vous souhaitez créer. Ce nom apparaîtra dans la liste des sessions.
- **Type de session:** Sélectionnez le type de session que vous souhaitez créer. Vous pouvez choisir le mode "Vol libre", ou choisir une épreuve de compétition.
- **Mot de passe:** Vous pouvez, si vous le souhaitez, créer un mot de passe pour verrouiller l'accès à la session.
- **Emplacement de la session:** Sélectionnez la zone géographique la plus proche de vous. Très utile aux autres utilisateur pour sélectionner les session les plus proches de leur position afin de bénéficier de la meilleure connexion.
- **Autoriser le chat vocal:** Sélectionnez cette option pour activer le chat vocal entre les pilotes dans cette session.
- **Autoriser collisions:** Sélectionnez cette option pour permettre les collisions entre les modèles durant cette session.
- **Ejection automatique des utilisateurs à la connexion défectueuse:** Sélectionnez cette option pour déconnecter automatiquement les pilotes ayant une mauvaise connexion.
- **Nombre maximum de pilotes:** Permet de fixer le nombre de pilotes maximum autorisé à rejoindre la session quand vous volez dans un site en 2D ou en 3D.
- **Surface du terrain 3D:** Permet de fixer une distance de vol maximale quand vous volez sur un site 3D InfinityScape. Si un pilote tente de dépasser cette distance, un message lui demandant de se rapprocher lui sera envoyé. Cela permet de conserver tous les modèles dans une même zone.
- **Modèles autorisés:** Sélectionnez le type de modèles autorisé dans votre session.

Une fois vos options sélectionnées, cliquez sur le bouton **Créer** pour débiter la session, ou cliquez sur **Annuler** pour revenir à la liste des sessions.

## Barre d'outils Multijoueur

Affichez ou masquez la barre d'outils. Vous pouvez également le faire depuis le menu **Vue > Barres d'outils**.

## Conversation

Le simulateur Phoenix possède une fonction permettant d'échanger des messages vocaux avec les autres pilotes présents dans la session sans devoir taper les messages. Pour utiliser cette fonction vous devez être équipé d'un micro et de haut-parleurs.

### Activer

Permet d'activer/désactiver le chat vocal de cette session. En désactivant la fonction, votre voix ne sera pas transmise aux autres pilotes et vous n'entendrez pas les voix des autres pilotes.

### Voix activée

Activer cette fonction pour que votre voix soit automatiquement émise à partir d'un certain volume. Si cette fonction est désactivée vous devrez appuyer sur la touche ("V" par défaut) du clavier pour transmettre votre voix.

### Utilisateurs muets

Cliquez sur ce bouton pour ne pas recevoir de messages vocaux ou écrits venant des utilisateurs présents dans la session.

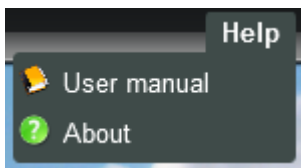
## Vol/Spectateur

Cette option vous permet de basculer entre le mode Vol et le mode Spectateur. En mode vol, votre appareil apparaît sur le terrain et vous le pilotez normalement avec les autres pilotes. En Mode Spectateur, votre modèle n'apparaît pas sur le terrain et vous pouvez observer tous les pilotes évoluant dans la session.

Pressez la barre d'ESPACE de votre clavier pour basculer d'un mode à l'autre.

Si vous déconnectez votre émetteur de l'interface USB, vous serez automatiquement basculé en mode Spectateur.

## Menu Aide



Ce menu contient toutes les informations relatives au logiciel.

### Manuel de l'utilisateur

Cliquez sur cette option pour ouvrir le manuel du simulateur Phoenix dans la langue sélectionnée.

### A propos

Cette option permet d'afficher la version actuelle du logiciel.