

DIDACTICIEL NON OFFICIEL

**N'est pas supporté techniquement par
VRINSIGHT ni WILCO PUBLISHING**

A utiliser à vos propres risques.

CDU II Panel

ou comment s'en servir sous FSX et en plein écran

Par Xavier Jehl
rev 02

Etape 01 : déclarez le CDU II à FSX en mode plein écran

Pour faire accepter le CDU II Panel à FSX en mode plein écran, voilà la démarche à suivre : (Pour Windows Vista, pour XP, c'est sensiblement la même opération, mais le FSX.CFG se trouve ailleurs).

Ouvrir le FSX.CFG (après que le Windows ait reconnu le CDU II et après une première exécution de FSX afin que lui-même l'ajoute dans ce fichier).

Pour VISTA

C:\Users*votre nom ou nom du PC*\AppData\Roaming\Microsoft\FSX

Pour XP

C:\Documents and Settings*votre nom ou nom du PC*\Application Data\Microsoft\FSX

Allez à la fin et trouvez les lignes que doivent ressembler à ceci :

```
[DISPLAY.Device.Nom de votre carte graphique.0]
Mode=1920x1200x32
Anisotropic=1
AntiAlias=1
```

```
[DISPLAY.Device.Nom de votre carte graphique.1]
Mode=1024x768x32
Filter=0
```

Ce qui nous intéresse, c'est le second bloc avec à la fin, après le nom de votre carte graphique le chiffre 1. C'est lui qui gère l'affichage du CDU II.

Comme dit dans mon test sur Avionic Online, Flight Simulator X n'accepte pas les résolutions qui sont en-dessous de 1024x768. Comme dans Windows on a fait une rotation de 90°, la résolution de l'écran qui est nativement de 1024x768 passe alors de 768x1024 ! Donc inférieur à 1024 !

Dans le FSX.CFG, changez la résolution ! Remplacez alors :

```
[DISPLAY.Device.Nom de votre carte graphique.1]
Mode=1024x768x32
Filter=0
```

par :

```
[DISPLAY.Device.Nom de votre carte graphique.1]
Mode=768x1024x16
Filter=0
```

Maintenant, votre FSX acceptera votre CDU II avec joie !

Etape 02 : Ajoutez votre add-on (si celui ci n'y est pas déjà) dans le menu de SerialFP2

Allez ici : (si vous avez installé dans le dossier par défaut)

C:\Program Files\SerialFP2\

Puis ouvrez le CDUII.CFG

dans la partie [CDUII]

Ajoutez par "logique" votre produit. Exemple :

Aircraft17=Captain SIM B757/767

ensuite, tout en bas du fichier :

```
[Aircraft17]
ModuleEx =
Module = SFP2_CDU2_KeyCmd.dll
KeyMap1 = KeyMap/SFP2_CDU2_NOM DE L'ADDON.dat
KeyMap2 =
Win_Name = CDU Panel
Win_X =0
Win_Y =0
Win_W =55
Win_H =73
SleepTime = 0
UpdateTime = 1000
```

Et vous devrez faire un "KeyMapping" de ce nom la "SFP2_CDU2_NOM DE L'ADDON.dat" dans le dossier "KeyMap".

Etape 03 : Dupliquez le CDU de l'addon pour l'avoir en double

Quand vous serez sous FSX en mode plein écran, le bureau de Windows ne se fera plus voir sur le CDU II et celui-ci sera noir prouvant son acceptation du mode plein écran !

Mais hélas, si vous glissez le CDU de l'add-on à ce centre, les coordonnées seront décalées rendant l'utilisation impossible... Que faire ?

L'astuce trouvée consiste à dupliquer le CDU de l'add-on (on va l'appeler CDU Virtuel 1). On va l'appeler CDU Virtuel 2.

Le CDU Virtuel 2 sera dans le CDU II de Vrinsight, mais pour lui, on n'a pas besoin d'un clavier mais juste de sa zone d'affichage !

Sur l'image ci-dessus, on voit à gauche le CDU Virtuel 1 et à droite le CDU Virtuel 2. Donc on déplacera simplement le CDU Virtuel 2 dans le CDU II de Vrinsight !

Le CDU Virtuel 1 quant à lui restera sur l'écran principal de FS, comme ça, le système de coordonnées sera toujours correct ! Mais pour ne pas gêner, nous allons le réduire au minimum et le rendre par la suite transparent !

Commençons par le réduire : avec le Panel Config (le pop-up qui se lance au moment d'activer le CDU II de Vrinsight) prenez les coordonnées en X et Y : 0 et 0. Pour la taille (size), essayez de lui indiquer 0 et 0 et faite redraw et save (le 0 et 0 de la size changeront légèrement car le CDU virtuel 1 ne peut pas être à 0 et 0 et le logiciel prendra alors la taille minimale. Cette taille varie en fonction de l'add-on utilisé).

Comment obtenir une duplication du CDU Virtuel ?

C'est la partie la plus complexe... Allez dans le dossier de l'add-on où vous voulez utiliser le



CDU II de VRInsight.

Exemple :

C:\Program Files\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X\

On va faire ensemble la manipulation pour le Boeing 757-200 de Captain SIM.

Une fois dans le dossier de FSX, allez dans : *SimObjects*, puis *Airplanes* et là trouvez l'addon de Captain SIM (CS_B757-200).

Dans ce dossier se trouve un dossier *Panel*, allez-y et ouvrez le *panel.cfg*

Dans **[Window Titles]** allez à la fin et ajoutez par logique et la suite une ligne comme ça :
Window44=CDU II Panel

(Les numéro WindowXX doivent se suivre)

Dans ces mêmes lignes [Window Titles], on repère le nom et le numéro du CDU virtuel :

Window06=CDU Panel

Une fois le numéro connu, allez plus loin dans le fichier pour trouver la correspondance du nom: *Window06* et on obtient ceci :

```
[Window06]  
Background_color=16,16,16
```

```
size_mm=447, 699
position=2
visible=0
zorder=85
ident=12105
alpha_blend=00.00
gauge00=Captain_Sim.b757.fms!cdu, 0, 0, 447, 699
```

On va ajouter n'importe où (au-dessus de la gauge par exemple la ligne de code :
alpha_blend=00.00 pour que le CDU virtuel de Captain SIM soit transparent ! Et celui-ci ne nous gênera plus ! Mais avant de sauver le fichier, il faut le dupliquer pour le CDU II de Vrinsight.

Copions tout le bloc (sans le alpha_blend) :

```
[Window06]
Background_color=16,16,16
size_mm=447, 699
position=2
visible=0
zorder=85
ident=12105
gauge00=Captain_Sim.b757.fms!cdu, 0, 0, 447, 699
```

et plaçons le tout à la fin du panel.cfg. Plus tôt dans la manipulation, nous avons ajouté un :
Window44=CDU II Panel, donc nous devons garder ce nouveau numéro.

A la fin de votre panel.cfg, à ce stade de la manipe, vous devez avoir ceci :

```
[Window44]
Background_color=16,16,16
size_mm=447, 699
position=2
visible=0
zorder=85
ident=12105
gauge00=Captain_Sim.b757.fms!cdu, 0, 0, 447, 699
```

Avec ceci, nous avons simplement dupliqué le CDU virtuel du Captain SIM dans le même état. Comme je l'ai dit plus haut, nous n'avons plus besoin des touches de fonctions. Nous allons faire un recadrage.

Le size_mm = Donne la taille de la zone d'affichage de la gauge

Ces chiffres donnent les coordonnées de placement dans l'air de donnée du «size_mm» et la taille :

```
gauge00=Captain_Sim.b757.fms!cdu, 0, 0, 447, 699
```

donc :

```
gauge00=Captain_Sim.b757.fms!cdu, coordonnée x, coordonnée y, largeur, hauteur
```

La taille de la gauge du CDU II de Vrinsight est idéale pour une taille d'affichage de 640 sur 560.

Donc on peut considérer que le size_mm est de 640x560.

Soit : size_mm=640, 560

Ensuite, faites des essais pour que la zone d'affichage soit optimale, pour le Captain SIM, c'est :

```
[Window45]
Background_color=16,16,16
size_mm=640, 560
position=2
visible=1
zorder=85
ident=12199
gauge00=..\..\CS_B757-200\panel\Captain_Sim.b757.fms!cdu, -135, -120, 920, 1600
```