

Emploi de vLSO et de PMX (P3Dv4) avec la gauge RFN

29/10/2018

FSX-ACC, FSX-SE, P3Dv3, P3Dv4



Présentation

vLSO est un outil (langage US) tout particulièrement intéressant. En effet, chaque passe reçoit un débriefing complet, que ce soit en ASSP (Appontage Simulé Sur Piste) ou à l'appontage.

La progression est ainsi grandement améliorée.

Tous les porte-avions mentionnés dans RFN_Carrier.xml, qu'ils soient insérés avec Alcarriers ou par vLSO ou en bgl de trafic, sont compatibles avec vLSO. De même, toutes les zones ASSP (FCLP Field Landing Carrier Practice) mentionnées dans RFN_Carrier.xml sont compatibles avec vLSO.

vLSO permet entre-autre d'insérer un porte-avions dans le décor directement à la route aviation (route avia), donc sans divergence sur le pont, sous réserve d'être au dessus de l'eau et d'avoir mis un vent météo compatible avec le WOD (Wind over Deck) recherché.

Le fichier d'aide de vLSO vous donnera les autres possibilités de ce logiciel, notamment pour son emploi sans la gauge RFN et pour le ravitaillement en vol.

Pré requis

FSX ou P3D ainsi que vLSO doivent être exécutés en tant qu'**administrateur**.

Installation

Double cliquer sur l'installateur et choisir un emplacement pour vLSO.

Windows 10 vous demandera certainement d'autoriser l'application.

Dans les propriétés/Compatibilité (de vLSO.exe ou du raccourci), cocher "Exécuter en tant qu'administrateur".

Pour une meilleure reconnaissance de la zone par vLSO, il est préférable de lancer vLSO après avoir lancé le simulateur.

Si le LSO est muet, ouvrir l'onglet Controls et choisir une autre sortie audio dans LSO audio device.

En fonction du nombre de périphériques détectés, il faudra peut être refaire une nouvelle sélection.

Si les caractères accentués ne sont pas correctement rendus dans les onglets Carrier ou Field, remplacez le Font name dans ce même onglet Controls (Arial par exemple).

Exécution automatique de vLSO

A) Méthode par exe.xml

Dans exe.xml ajouter ce bloc juste avant la dernière ligne </SimBase.Document> en inscrivant le chemin complet de vLSO dans la ligne <Path> :

```
<Launch.Addon>
<Name>vLSO</Name>
<Path>C:\vLSO\vLSO.exe</Path>
</Launch.Addon>
```

B) Méthode par add-on.xml et add-ons.cfg pour P3Dv4

Dans exe.xml, supprimer les lignes d'appel de vLSO s'il y a lieu (voir ci-dessus).

Dans \Documents\Prepar3D v4 Add-ons créer un dossier vLSO.

Dans ce dossier, avec Notepad++, créer un fichier au format utf-8, nommé add-on.xml, contenant les lignes ci-dessous dont le Path doit correspondre à votre installation.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<SimBase.Document Type="AddOnXml" version="4,0" id="add-on">
<AddOn.Name>vLSO</AddOn.Name>
<AddOn.Description>vLSO</AddOn.Description>
<AddOn.Component>
<Name>vLSO</Name>
<Category>EXE</Category>
<Path>C:\vLSO\vLSO.exe</Path>
</AddOn.Component>
</SimBase.Document>
```

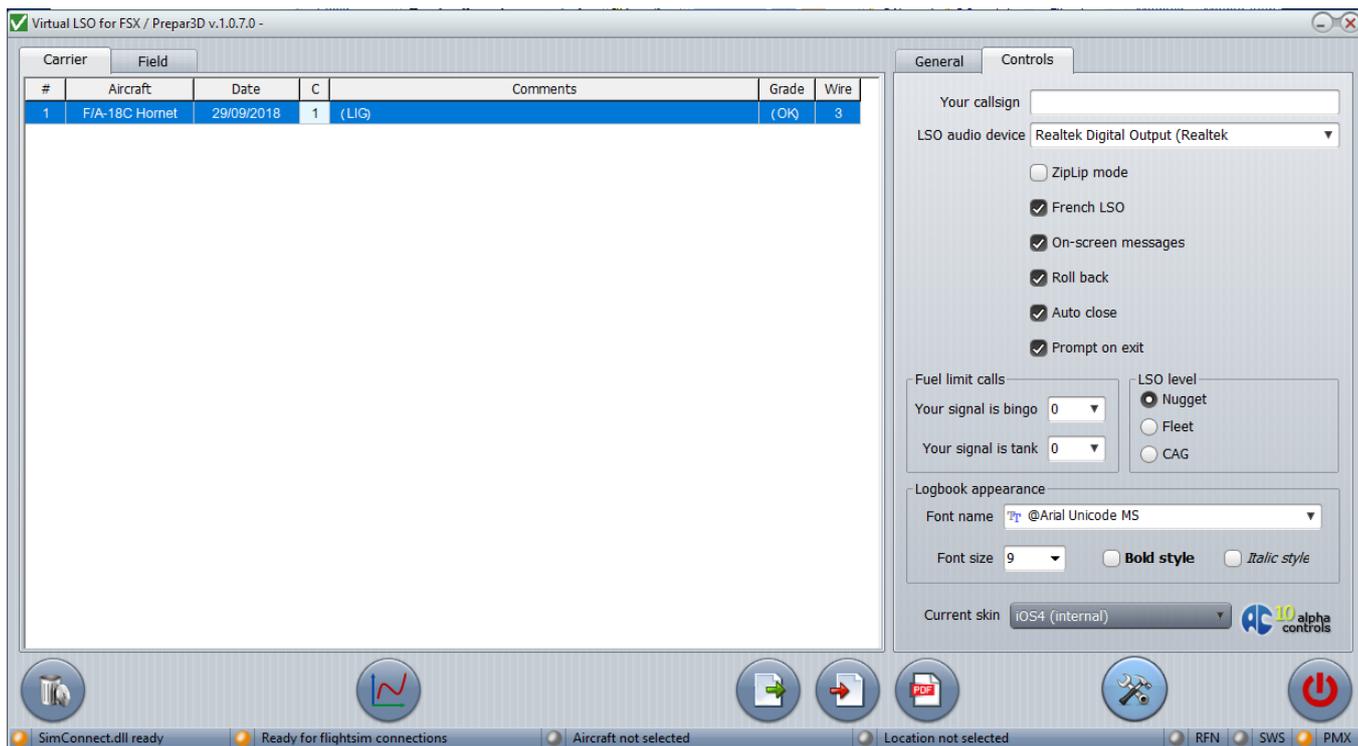
Lors du prochain lancement du simulateur, après acceptation du message, P3D va créer ou compléter le fichier add-ons.cfg qui se trouve dans C:\ProgramData\Lockheed Martin\Prepar3D v4 et lancer automatiquement vLSO.

Fermeture automatique de vLSO en quittant le simulateur

Dans l'onglet Controls de vLSO cocher la case Auto close.

Options

L'onglet Controls permet le réglage des options proposées.

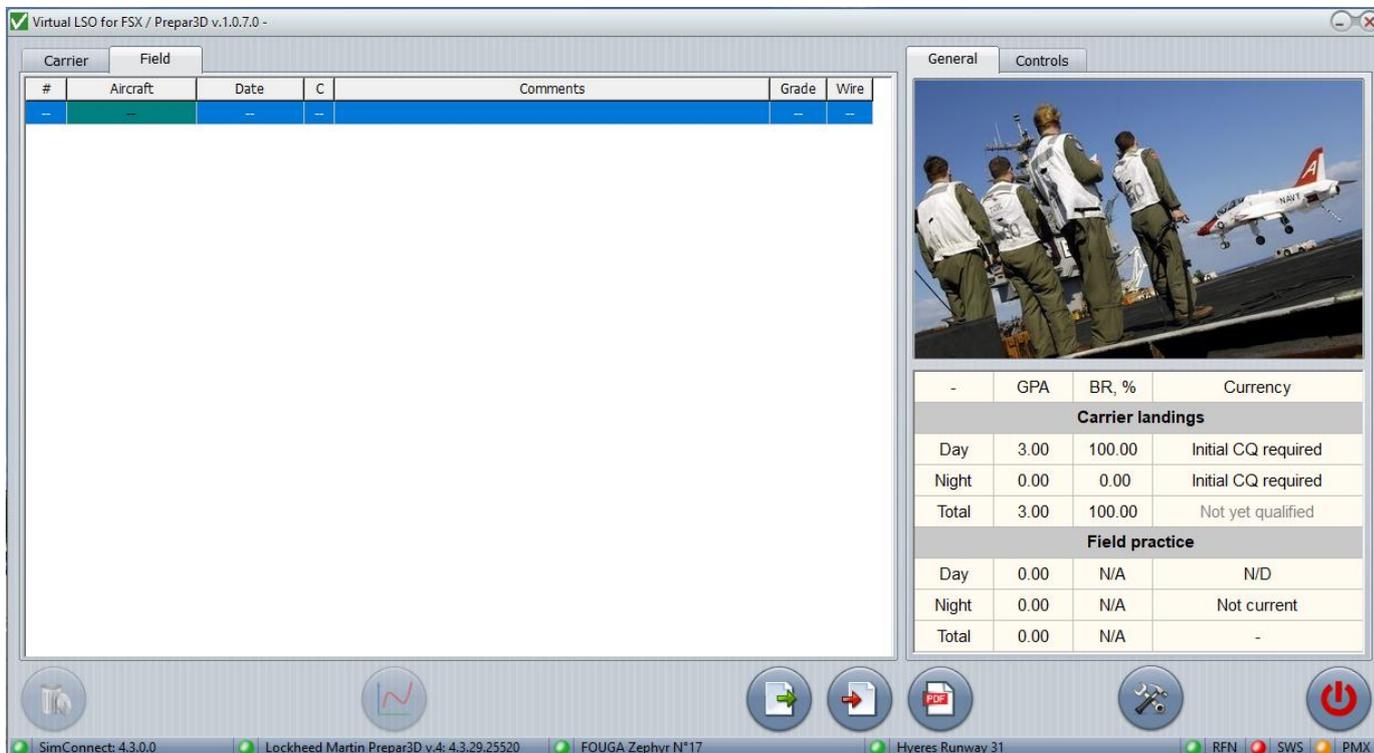


Emploi de vLSO avec la gauge RFN

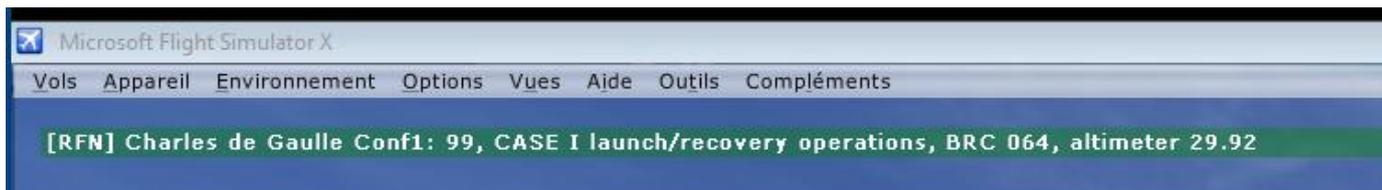
Pour que vLSO fonctionne avec la gauge RFN il est simplement nécessaire que la gauge soit calée sur la fréquence de la zone ASSP ou du porte-avions employé.

Les témoins de couleur au bas de la fenêtre de vLSO indique la reconnaissance de SimConnect, du simulateur, de l'appareil, de la zone, de la gauge RFN, ainsi que des logiciels SWS et PMX.

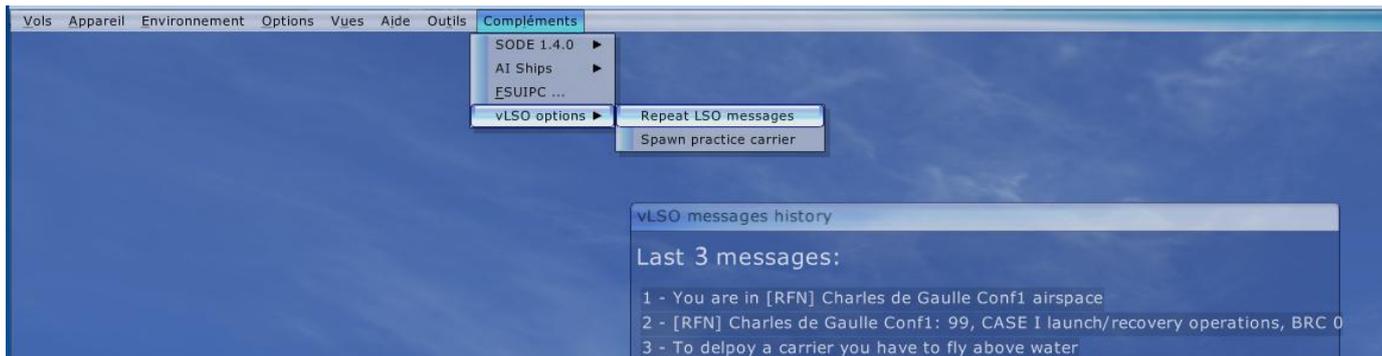
Les enregistrements de chaque passe seront dans l'onglet concerné, soit Carrier pour un porte-avions ou Field pour une zone ASSP.



vLSO signale par un message (si l'option Onscreen msg est sur On dans l'onglet Controls) la prise en compte d'une zone ASSP ou d'un porte-avions, selon l'accrochage de la gauge RFN.



Le menu Compléments (Add-ons pour P3D) permet d'afficher les options disponibles de vLSO



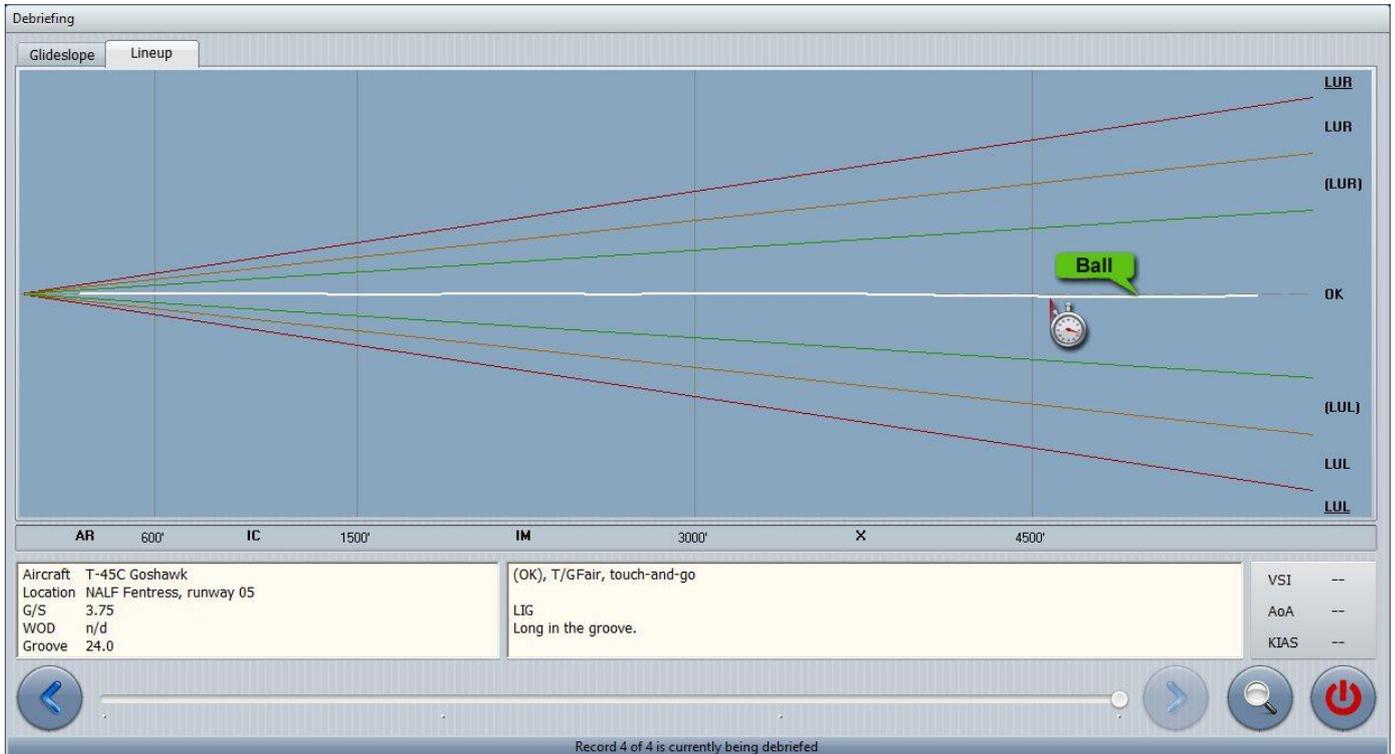
Débriefing

Chaque passe est immédiatement enregistrée.

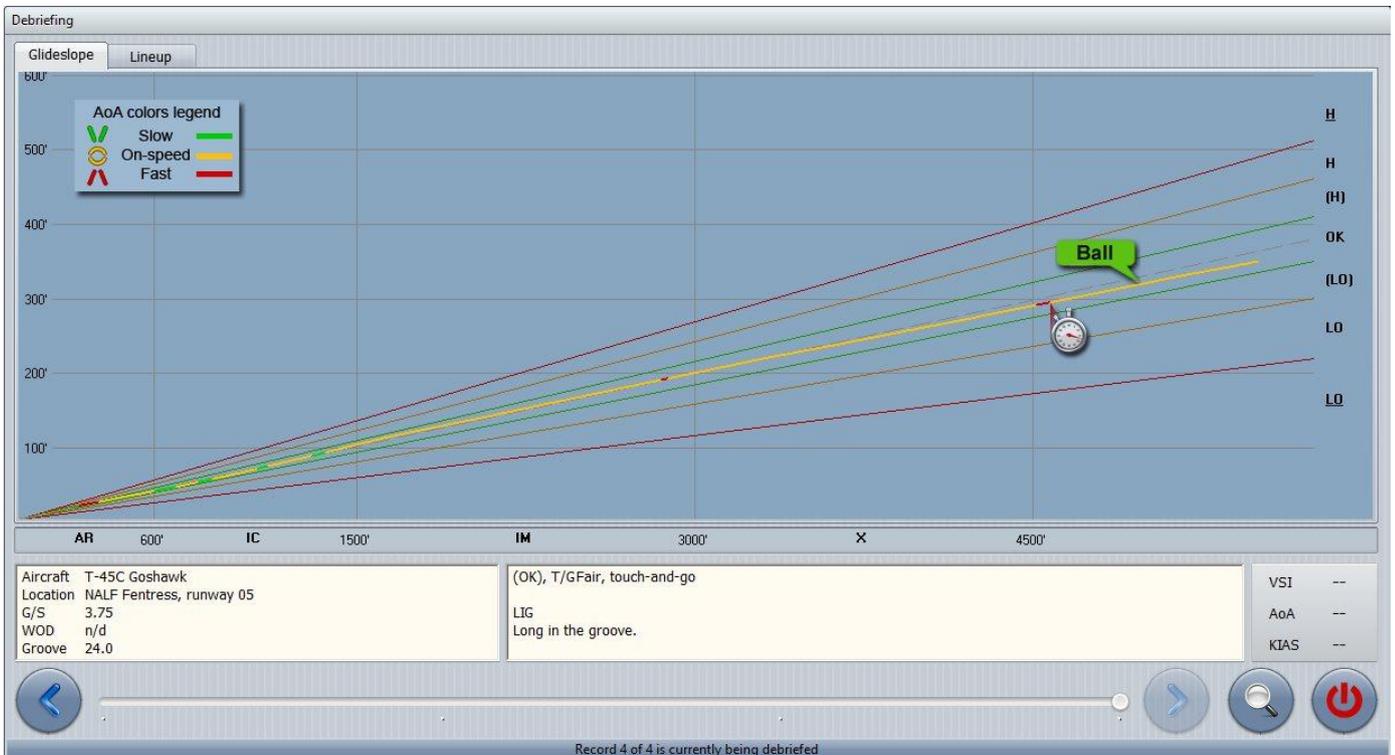
Les graphes sont accessibles en cliquant sur le bouton graphique



- Alignement (Lineup)



- Pente et vitesse (Glideslope)

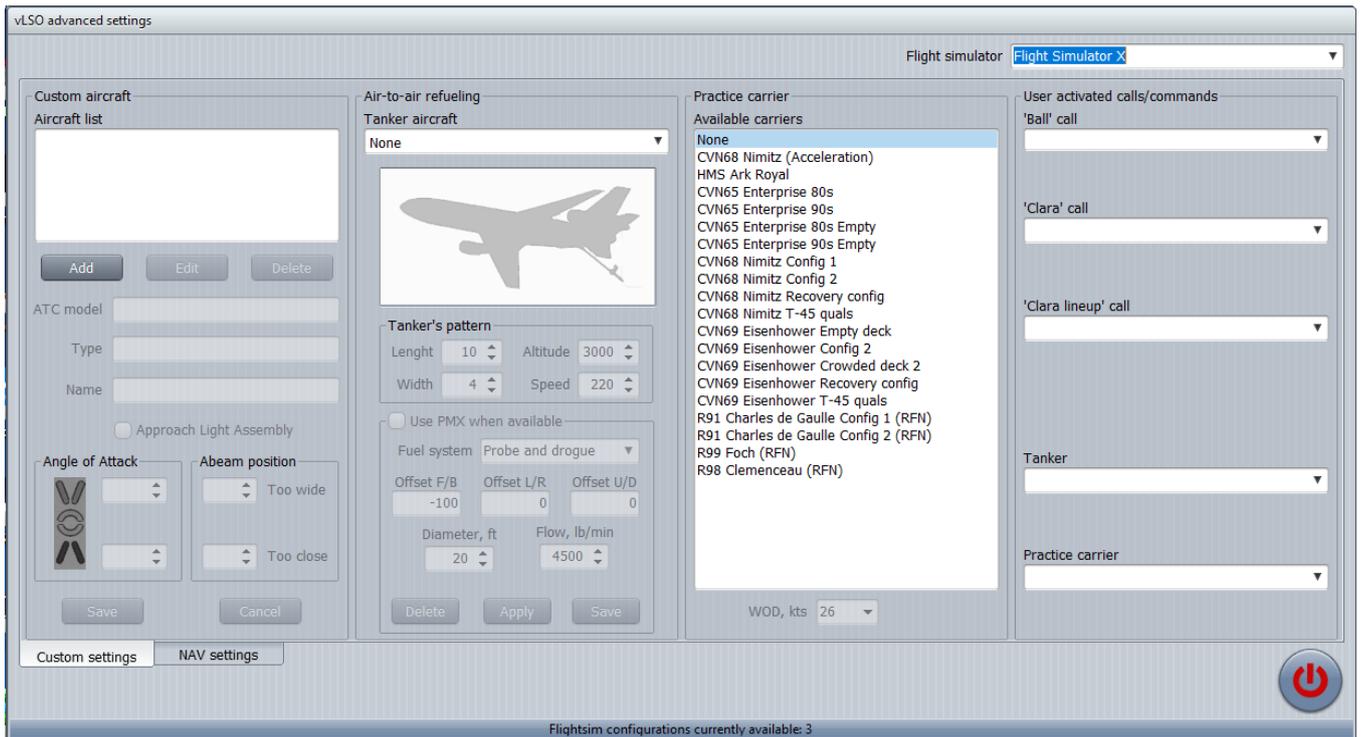


Les curseurs en bas des tableaux permettent de se déplacer dans toutes les passes enregistrées.

Les symboles employés sont notés en clair en langage US.

Insertion d'un porte-avions

Ouvrir la page advanced settings (options avancées) en cliquant sur l'icône



Ensuite le sélectionner dans la colonne Available carriers. Seuls les porte-avions de cette liste peuvent être insérés par le menu Spawn practice carrier.

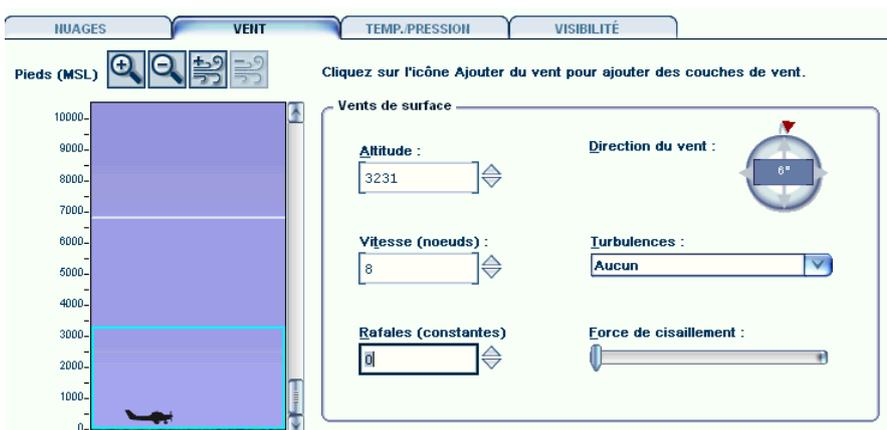
Régler le WOD (Wind Over Deck soit VSP, Vent Sur Pont) selon la valeur désirée. Le vent météorologique doit être en rapport avec le WOD. A défaut, un message signalera la vitesse du vent météorologique à adopter. Un changement de WOD ne sera pris en compte qu'après fermeture de la page advanced settings. Ensuite, choisir Spawn practice carrier dans le menu Compléments/vLSO options.



Le porte-avions sera inséré à la verticale de l'avion, sous réserve que ce dernier soit au dessus de l'eau.

Le porte-avions sera à la route aviation avec une vitesse adaptée pour obtenir le WOD.

Dans les options avancées de la météo du simulateur, vous pourrez diminuer les turbulences, les rafales et la force de cisaillement.



Vitesses en kt	
Vent	WOD
04-12	20-22
12-20	24-32
20-28	34-40

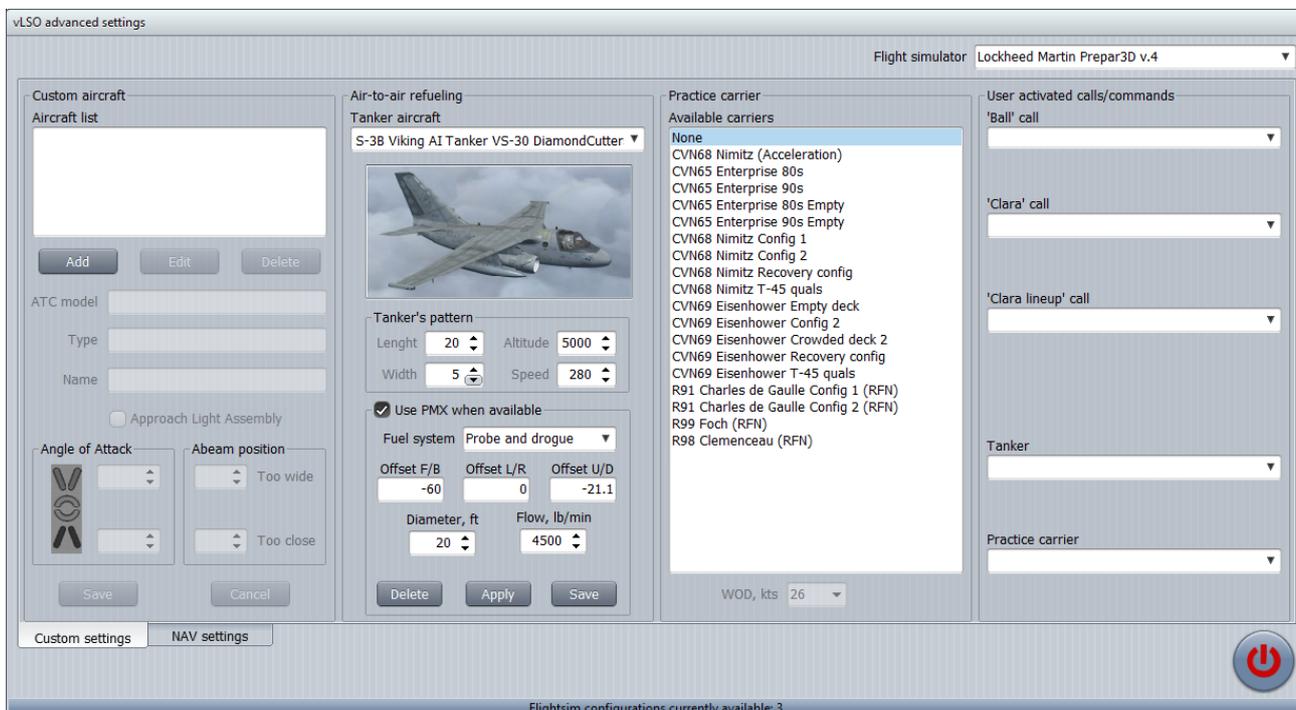
Insertion d'un avion ravitailleur

L'option Spawn tanker dans la barre de menu, permet d'insérer un avion ravitailleur qui effectue un hippodrome aux abords du porte-avions, à condition qu'un porte-avions soit inséré dans le décor et d'être

- soit sur sa fréquence dans la gauge RFN
- soit sur la fréquence correspondante dans advanced settings onglet NAV Settings



Le choix du ravitailleur s'effectue dans l'onglet Advanced settings, cadre Air-to-air refueling. En principe, le simulateur actif est déjà mentionné dans le cadre Flight simulator en haut à droite. Le sélectionner si nécessaire. Ajuster les paramètres du circuit du ravitailleur.



Sous P3Dv4 uniquement et si [PMX](#) (PayloadManagerX) est installé, cocher Use PMX when available, puis renseigner les différentes valeurs et les sauvegarder en cliquant sur Save.

Un fichier vLSO-PMX.xml sera automatiquement créer dans le dossier vLSO.

Exemple avec le [A6 Intruder](#) de Mark Rooks

et le [S-3B](#) de Dino Cattaneo.

Air-to-air refueling
Tanker aircraft
A6 Intruder



Tanker's pattern
Lenght 20 Altitude 5000
Width 5 Speed 280

Use PMX when available
Fuel system Probe and drogue
Offset F/B -60 Offset L/R 0 Offset U/D -21.1
Diameter, ft 20 Flow, lb/min 4500

Delete Apply Save

Air-to-air refueling
Tanker aircraft
S-3B Viking AI Tanker VS-30 DiamondCutter



Tanker's pattern
Lenght 20 Altitude 6000
Width 5 Speed 280

Use PMX when available
Fuel system None
Offset F/B -92.4 Offset L/R -12.7 Offset U/D -12.9
Diameter, ft 20 Flow, lb/min 6500

Delete Apply Save

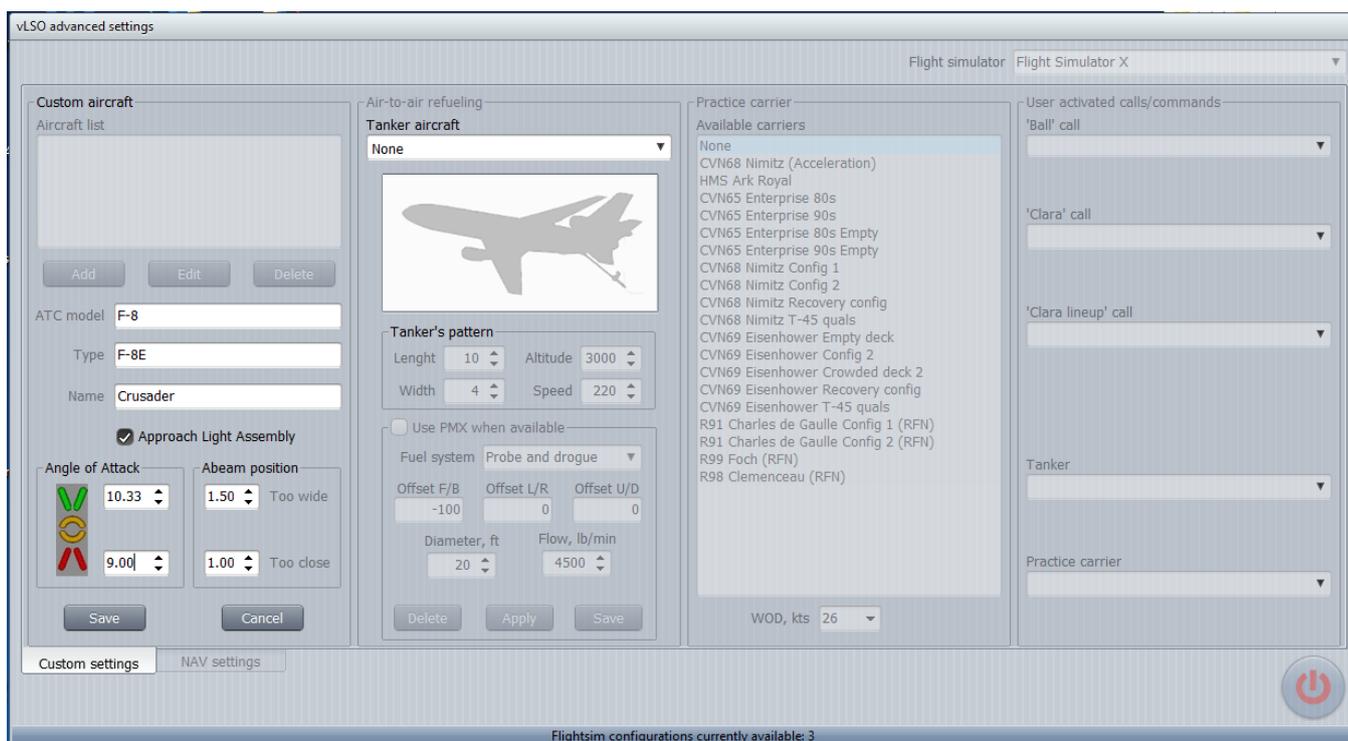
Ajout d'un avion utilisateur

L'ajout d'un appareil n'est effectué que dans le **simulateur sélectionné** en haut et à droite de la page. Il n'y a pas de limitation du nombre d'avions ajoutés.

vLSO reconnaît automatiquement certains avions dont la liste est accessible dans l'aide au format PDF, chapitre Supported carrier-capable aircraft. Les avions de cette liste ne doivent pas être ajoutés manuellement.

Pour ajouter un avion dans la colonne Custom aircraft, cliquer sur Add et saisir les renseignements demandés. A la fin de la saisie, cliquer sur Save. Seuls les avions ajoutés apparaissent dans cette liste. L' ATC Model doit être noté à l'identique de celui figurant dans l'aircraft.cfg, section [General], ligne atc_model.

Les avions validés seront désormais reconnus par vLSO. Toutefois, en cas d'erreur de saisie, vLSO signalera la non compatibilité de l'avion. Cliquer sur Edit pour modifier la saisie.



Avion			AoA, degrés		Circuit (point 180) nm	
Aircraft name	Type	ATC model	Vert US	Rouge US	Too close	Too wide
			Slow Lent	Fast Rapide	Serré	Large
Crusader	F-8E	F-8	10.33	9.00	1.00	1.50

Emploi de PMX pour le ravitaillement en vol (P3Dv4 uniquement)

Lorsque la perche de ravitaillement est dans le panier, il est très difficile, au simulateur, de maintenir la position. [PMX](#), disponible sur [lorby-si.com](#) permet, entre autres fonctions, de rester stable.

A l'installation, les dossiers Lorby-SI Content et Lorby-SI PayloadManagerX_P3D_V4 sont placés automatiquement dans \Documents\Prepar3D v4 Add-ons.

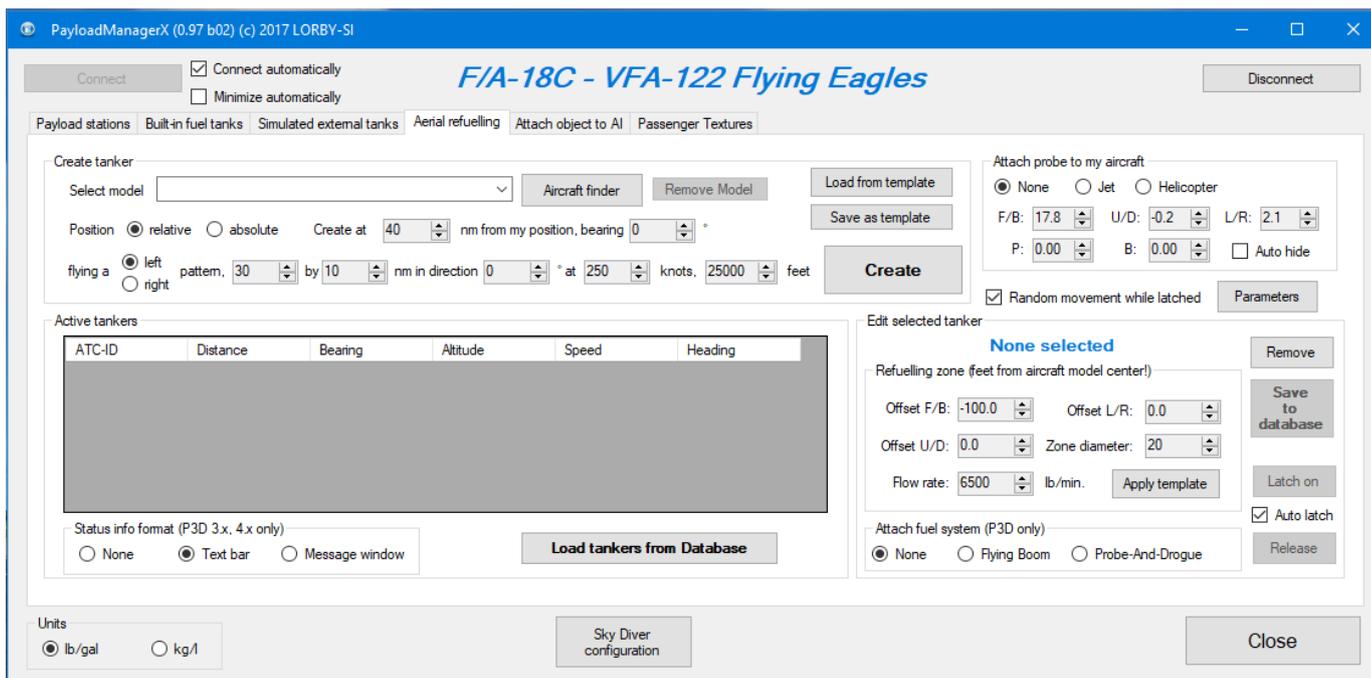
Le dossier PayloadManagerX Files est placé dans \Documents.

Et PayloadManagerX_P3D_V4.exe est placé dans

\Documents\Prepar3D v4 Add-ons\Lorby-SI PayloadManagerX_P3D_V4.

Lorsque PMX et le simulateur sont lancés, cliquer sur Connect si Connect automatically n'est pas coché et ouvrir l'onglet Aerial refuelling. Cocher auto latch pour être maintenu en place pendant le ravitaillement et Random movement while latched pour ne pas être figé.

Pour réaliser la connexion sans transition, cliquer sur Latch on.



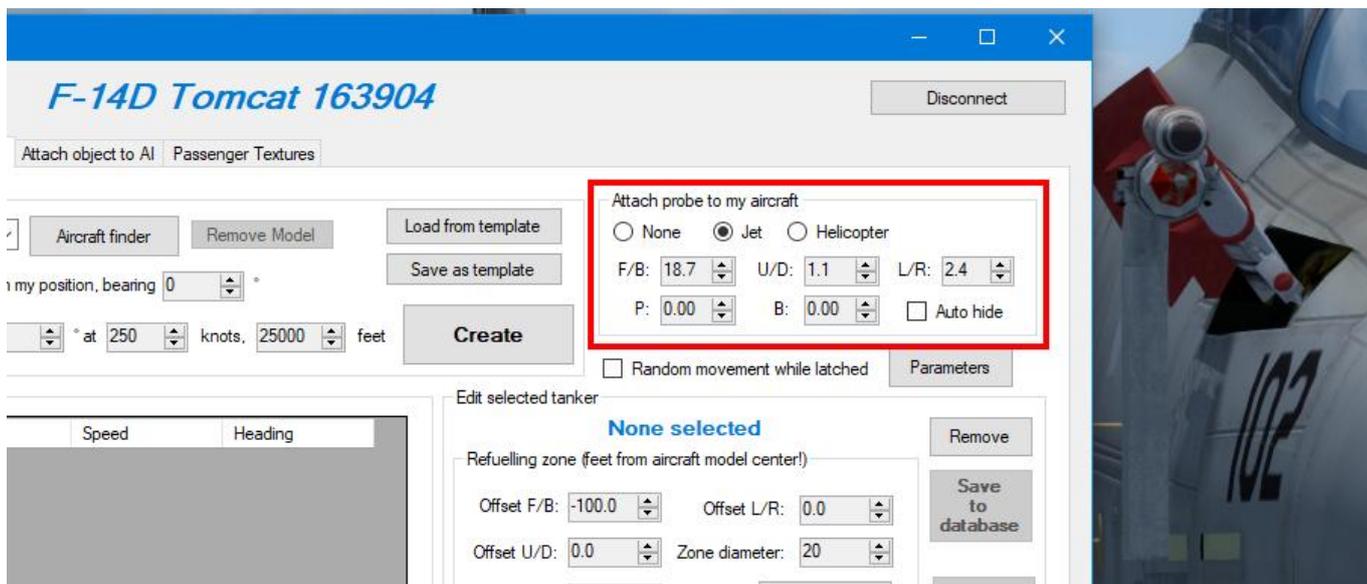
Dans le cadre Attach probe to my aircraft, noter les valeurs de la perche de ravitaillement. Ces valeurs sont automatiquement sauvegardées dans le fichier Pmx_Aircraft_Config_DB_P3D_V4.xml et chaque avion renseigné est ensuite immédiatement reconnu par PMX.



<http://rafalefan.e-monsite.com/pages/dossier-rafale-avionique/ravitaillement-en-vol.html>

Réglage du point de contact de la perche de ravitaillement

Ajouter une perche de ravitaillement en cochant jet et faire coïncider le point de contact avec le modèle en ajustant les valeurs correspondantes. Ensuite cocher None.
L'ajustement précis pourra être effectué lors de la connexion.



Réglage du point de contact du panier sur un avion non équipé de pod.

Choisir un avion dont le point de contact de la perche de ravitaillement est réglé.

Insérer un tanker et cocher Probe-And-Drogue.

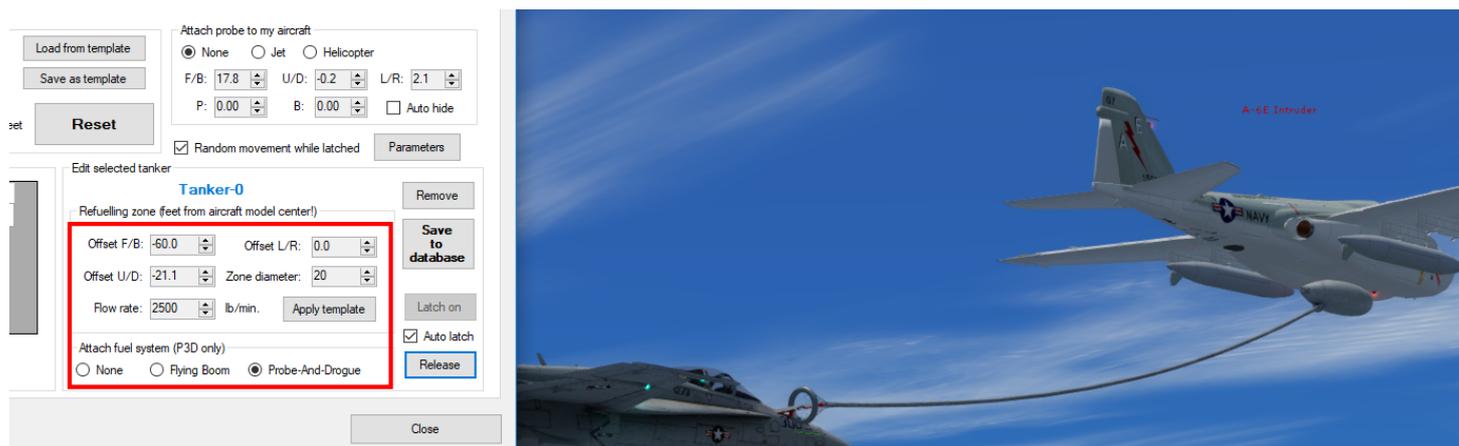
Mettre le pod à la bonne place sous l'avion ravitailleur en ajustant les valeurs correspondantes.

Sauvegarder les valeurs pour ce ravitailleur par save to database.

Ces valeurs sont à reporter dans le cadre Air-to-air refueling de vLSO.

Exemple avec le A6 Intruder

<https://flyawaysimulation.com/downloads/files/2203/fsx-us-navy-grumman-a6-intruder-va-176/>



Réglage du point de contact du panier sur un avion équipé de pod.

Prendre un avion dont le point de contact de la perche de ravitaillement est réglé.

Insérer un tanker et appliquer au choix une des deux méthodes.

1) Avec None coché.

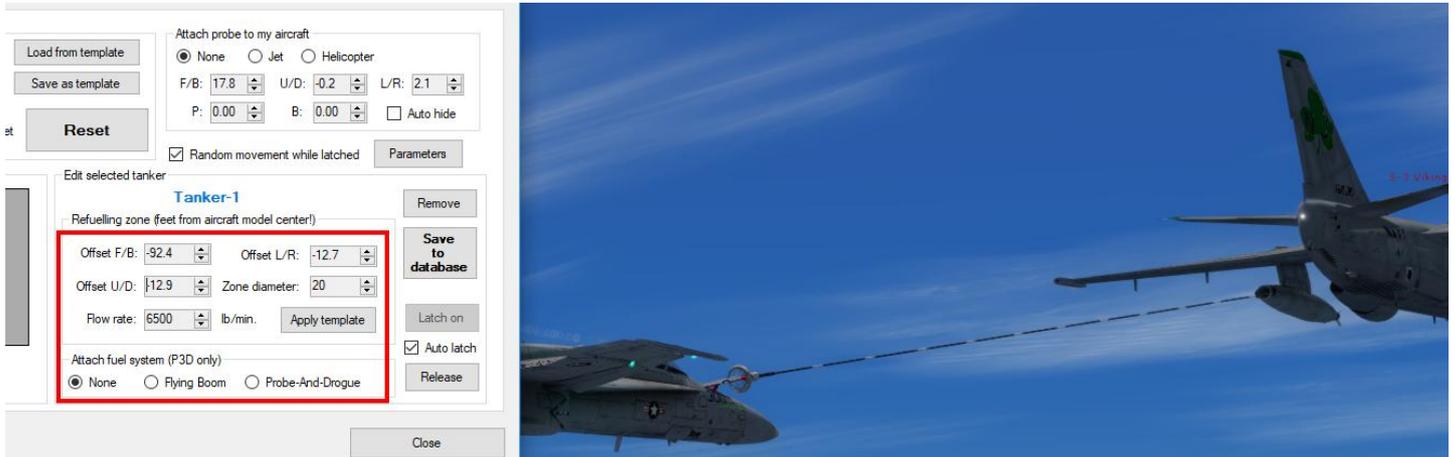
Mettre le ravitaillé à la bonne place en ajustant les valeurs correspondantes.

2) Avec Flying Boom ou Probe-and-Drogue coché.

Faire correspondre le panier de PMX avec celui du ravitailleur puis cocher None.

Sauvegarder les valeurs pour ce ravitailleur par save to database.

Ces valeurs sont à reporter dans le cadre Air-to-air refueling de vLSO.



Quelques valeurs (à ajuster si besoin)

Ravitailleurs	F/B	U/D	L/R	Liens
Grumman A-6 Intruder VA-176	-60.0	-21.1	0.0	flyawaysimulation
Lockeed S-3B Viking AI Tanker	-92.4	-12.9	-12.7	IndiaFoxtEcho
F/A-18C Hornet	-66.0	-20.0	0.0	FsDreamTeam
EtendardIV-Nounou-AI	20.2	0.0	0.2	Royale French Navy

Ravitailés	F/B	U/D	L/R	Liens
F/A-18C Hornet	17.8	-0.2	2.1	
