

OC4BAv4 rksoftware @ 2018

1. Introduction

OC4BAv4 vous permet d'utiliser des modules matériels Opencockpits pour contrôler les B737NGX, B747v3, B777 de votre PMDG, B787 de votre QUALITYWINGS et l'Airbus A318-321 d'AEROSOFT pour une expérience de vol beaucoup plus réaliste et immersive.

En combinant les systèmes de vol très réalistes de PMDG et le matériel fiable et éprouvé d'Opencockpits, vous pouvez créer une solution de cockpit domestique réaliste avec OC4BAv4 pour tous les avions PMDG.

OC4BAv4 fonctionnera avec tous les modules Opencockpits complets (voir la liste ci-dessous), les cartes d'extension / maître, les cartes d'asservissement et autres IOCARD à interface pour contrôler et gérer les avions suivants dans FSX, FSX-SE et Prepar3D (v3 / v4):

1. PMDG B737NGX avec OCP4NGX
2. PMDG B747v3 avec OCP4747X
3. PMDG B777 avec OCP4777X
4. QUALITWINGS B787 avec OCP4787
4. AEROSOFT Airbus 318-321 avec OCP4ABX

OC4BAv4 est livré avec le pilote OCP4NGX pour le PMDG B737NGX inclus dans le package. Les autres pilotes d'avion peuvent être achetés séparément et ajoutés à OC4BAv4.

OVH-AFT

OVH-FWD

SINGLE / DUAL MIP

CHRONO-Capitaine

EFIS-Captain

MCP

EFIS-FO

CHRONO-FO

FMC-Captain

FMC-FO

COM1 COM2 NAV1 NAV2 ADF1 ATC AUDIO1 AUDIO2

PEDESTAL

2. Comment installer OC4BAv4

Avant d'installer OC4BAv4, vérifiez que vous disposez de la dernière version des avions PMDG avec le programme du centre d'exploitation PMDG. Vous avez également besoin de la version 6.0 ou plus récente de SIOC. Vérifiez sur www.opencockpits.com

Vérifiez que Visual C ++ Redistributable pour Visual Studio 2015 (versions x86) et le dernier .NET Framework de Microsoft sont installés. Si vous ne les avez pas déjà sur votre PC, téléchargez-les et installez-les.

Pour éviter tout problème de sécurité de Windows et autres problèmes, je recommande de ne **PAS** installer vos vols (FSX, FSX-SE, P3D) ou SIOC dans les dossiers **C: \ Program Files** ou **C: \ Program Files (x86)**. Ceci est également recommandé par les grandes compagnies aériennes, à savoir PMDG.

rksoftware utilise les chemins de dossier suivants et n'a aucun problème: **FSX se trouve dans D: \ FSX P3D se trouve dans D: \ P3D SIOC se trouve dans D: \ SIOC**

Vérifiez que vous avez activé la sortie DataBroadcast de votre PMDG B737NGX, Accédez au dossier principal de flightim et ouvrez **\ PMDG \ PMDG 737 NGX \ 737NGX_Options.ini** Si ce n'est pas déjà fait, ajoutez les deux lignes suivantes en bas du fichier et enregistrez:

```
[SDK]
```

```
EnableDataBroadcast=1
```

Décompressez le fichier zip OC4BAv4 que vous avez téléchargé dans votre dossier de votre choix.

- Exécutez OC4BAv4 Setup et installez des programmes et des fichiers dans le dossier SIOC.
- Sélectionnez des vols (FSX, FSX-SE, P3D) que vous utilisez.

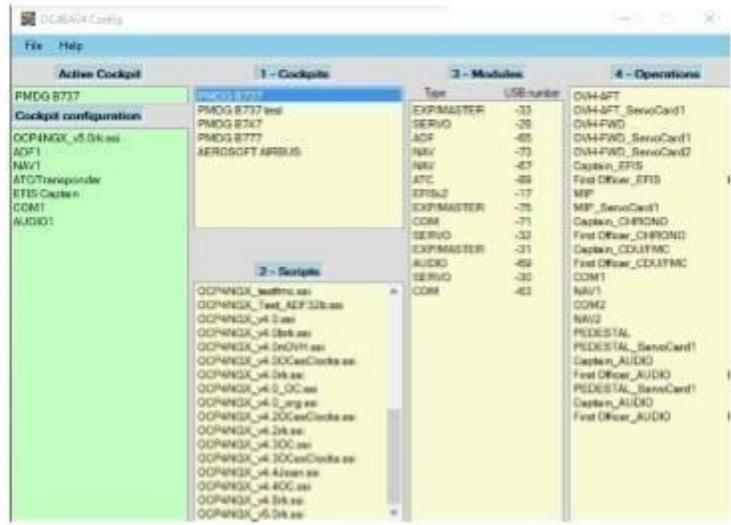
3. Comment configurer les modules Opencockpits

Assurez-vous que vos modules matériels Opencockpits sont connectés à votre PC et passez à l'étape suivante.

Démarrez OC4BAv4 à partir du dossier SIOC ou du menu Add-ons de FSX, FSX-SE ou P3D.



Cliquez sur Config dans OC4BAv4 pour démarrer Config OC4BAv4 Config est un configurateur automatique pour tous les modules Opencockpits P & P, en plus d'un configurateur manuel simple pour les autres modules Opencockpits et de vos propres modules basés sur les IOCARD Opencockpits.



Active Cockpit et Cockpit Configuration liste le nom du cockpit actif et sa configuration. Dans **Cockpits**, sélectionnez le cockpit d'avion que vous souhaitez configurer et sous **Scripts**, sélectionnez le fichier script à utiliser.

Dans les **modules**, tous les matériels Opencockpits connectés à votre PC s'affichent.

Lors de la sélection d'un élément dans les **cockpits** et les **scripts**, tous les **modules P & P** seront automatiquement configurés et mis à jour dans la configuration **Cockpit actif**.

Si vous n'avez que des modules P & P et pas plus d'une unité de chaque type de **module**, vous êtes maintenant prêt avec la configuration et vous pouvez EXIT **OC4BAv4 Config**. Vous pouvez maintenant oublier **OC4BAv4 Config** jusqu'à ce que vous ajoutiez de nouveaux modules, avions ou scripts.

Si vous avez 2 unités ou plus de même type ou un module Opencockpits basé sur le matériel IOCARD, vous devez associer ces **modules** à la fonction correcte sous **Opérations**.

1. Cliquez sur les modules P & P dont vous disposez dans le 2 **configuration Cockpit** pour les supprimer.

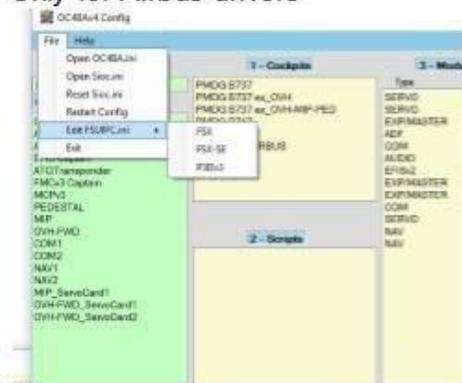
Pour les modules EFIS:

2. Cliquez sur EFIS dans Modules et identifiez le module en vous connectant au module avec le même numéro USB dans la sous-fenêtre SiocMonitor ouverte et déplacez un bouton.

Pour tous les autres types de modules:

3. Cliquez sur un type dans **Modules** pour l'identifier en faisant clignoter des LED ou un servo en mouvement.
4. Cliquez sur la fonction correcte dans **Opérations**.

Only for Airbus drivers



The FSUIPC.ini submenus are for easy access to FSUIPC.ini when configuring the Airbus driver. Details are in driver's MUST READ file.

Les sous-menus FSUIPC.ini permettent d'accéder facilement à FSUIPC.ini lors de la configuration du pilote Airbus. Les détails sont dans le fichier MUST READ du pilote

4. Comment voyager avec les modules Opencockpits

1. Chargez d'abord votre avion PMDG pour voler dans votre FSX, FSX-SE ou P3D.
2. Si le plugin OC4BA_Starter est active dans P3D ou vous utilisez FSX/FSX-Steam, le pilote correct démarrera automatiquement dans le simulateur de vol.
3. Si le plugin OC4BA_Starter n'est pas actif, continuez avec les étapes 4 et 5 ci-dessous
4. Sélectionnez OC4BAv4 dans le menu Add-ons de FSX, FSX-SE ou P3D. Ou démarrez OC4BAv4 à partir de votre dossier SIOC.

5. Sélectionnez l'avion que vous souhaitez utiliser dans l'OC4BAv4 en cliquant sur l'image de l'avion.

5. OVH-AFT, OVH-FWD, SINGLE / DUAL MIP et PEDESTAL

OC4BAv4 est désormais livré avec un seul script, le fichier OCP4NGX_v4.6.ssi, pour le PMDG B737NGX.

Le script fonctionne avec les modules P & P prêts à l'emploi d'Opencockpits CHRONO-Captain, EFISCaptain, MCP, EFIS-FO, CHRONO-FO, FMC-Captain, FMC-FO, COM1, COM2, NAV1, NAV2, ADF1, ATC, AUDIO1, AUDIO2 et OVH-FWD, OVH-AFT, MIP et PED sans aucune modification.

Le script doit être utilisé si aucune modification n'est nécessaire ou si la modification est nécessaire.

Quand la modification du script est-elle nécessaire?

1. Si vous avez construit l'un des modules énumérés ci-dessus en fonction des IOCARD Opencockpits et que le schéma de numérotation des connexions est différent du schéma de numérotation par défaut utilisé dans les modules construits Opencockpits.
2. Si vous avez l'un des modules listés ci-dessous, les modules construits Opencockpits ou les propres modules construits basés sur les IOCARD Opencockpits.

COM1, COM2, NAV1, NAV2, ADF1, ATC, AUDIO1, AUDIO2 utilisant l'interface IDC.

Les modifications nécessaires sont faciles à faire avec la fonction Script Edit d'OC4BAv4. Il vous suffit de modifier les numéros de connexion d'entrée, de sortie et d'affichage. Dans le cas 3 cidessus, vous devez également modifier le script pour qu'il utilise le périphérique 32 pour tous les modules connectés IDC.

Si vos propres modules ne sont pas complets, il peut y avoir des problèmes tels que des commutateurs ou des modules qui ne fonctionnent pas correctement.

Vous devez ensuite apporter des modifications au script pour vous débarrasser de ces problèmes. Désactivez les entrées non utilisées en insérant un "//" au début de la ligne de script de l'entrée provoquant un problème. Ceci est fait dans le fichier de script .txt et suivi d'une compilation dans un fichier script .ssi.

PEDESTAL * Si l'interface IDC est utilisée et non les modules P & P pour COM, NAV, etc., le périphérique 32 doit être utilisé et les numéros de connexion des entrées et des sorties doivent être remplacés par PEDESTAL ou votre propre schéma de numérotation.

Tous les servos doivent être calibrés et, si nécessaire, le script doit être modifié.

Les scripts pour le B747 et le B777 sont livrés avec leurs pilotes lorsqu'ils sont achetés auprès du magasin.

6. Modules construits avec les IOCARD d'Opencockpits

Si vous avez construit vos modules basés sur des IOCARD, vous devriez jeter un coup d'œil au site <http://www.lekseecon.nl/howto.html> pour en savoir plus sur le logiciel SIOC et écrire des scripts. Les scripts OC4BAv4 utilisent le schéma IDX (Device Index) vu dans le tableau ci-dessous. Si vous devez entrer de nouveaux modules supplémentaires dans le fichier OC4BAv4.ini, vous devez utiliser ce schéma. Les numéros IDX verts utilisés pour identifier le module se trouvent déjà dans le fichier OC4BAv4.ini

	MCP	EFIS	FM C	COM	NAV	ADF	ATC	CHRONO	AUDIO
CAPTAIN	15	7	13	8	9	10	11	16	21
FIRST OFFICER	-	17	23	18	19	20	-	26	22

	EXPANSION	SERVO	DGMOTOR	STEPPER	DGMOTOR PLUS	DIM CONTROL	OUTPUT
1st CARD	30 (OVH-FWD)	36 (MIP)	42	45	14	27	6
2nd CARD	31 (MIP)	37 (OVH-FWD)	43	46	24	28	54
3rd CARD	32 (PEDESTAL)	38 (OVH-FWD)	44	47	25	29	55
4th CARD	33 (OVH_AFT)	39 (OVH-AFT)	-	-	-	-	-
5th CARD	34	40	-	-	-	-	-
6th CARD	35	41	-	-	-	-	-

Jusqu'à 4 cartes principales peuvent être connectées à la même carte d'extension.

Qu'est-ce que l'index de périphérique (IDX)?

Chaque entrée, sortie et affichage de chaque module Opencockpits et IOCARD sont traités dans le script par un index de périphérique (IDX) et un numéro de connexion d'entrée / sortie / affichage.

Regardons cette ligne de script MCP comme exemple.

Var 0345, nom DISENGAGE_SW, lien IOCARD_SW, Device 15, input15, type I

Device 15 dans la ligne indique que ce script MCP a **Device Index 15 (IDX15)**.

Dans le fichier Sioc.ini, nous aurons une ligne: MASTER = 15,15,1,44 s'il est configuré correctement. Le premier nombre (15) indique que ce module utilise l'index de périphérique 15

(IDX15). Le second nombre (également 15) nous indique qu'il s'agit d'un MCP. Tous les types de modules ont leur numéro unique donné par Opencockpits.

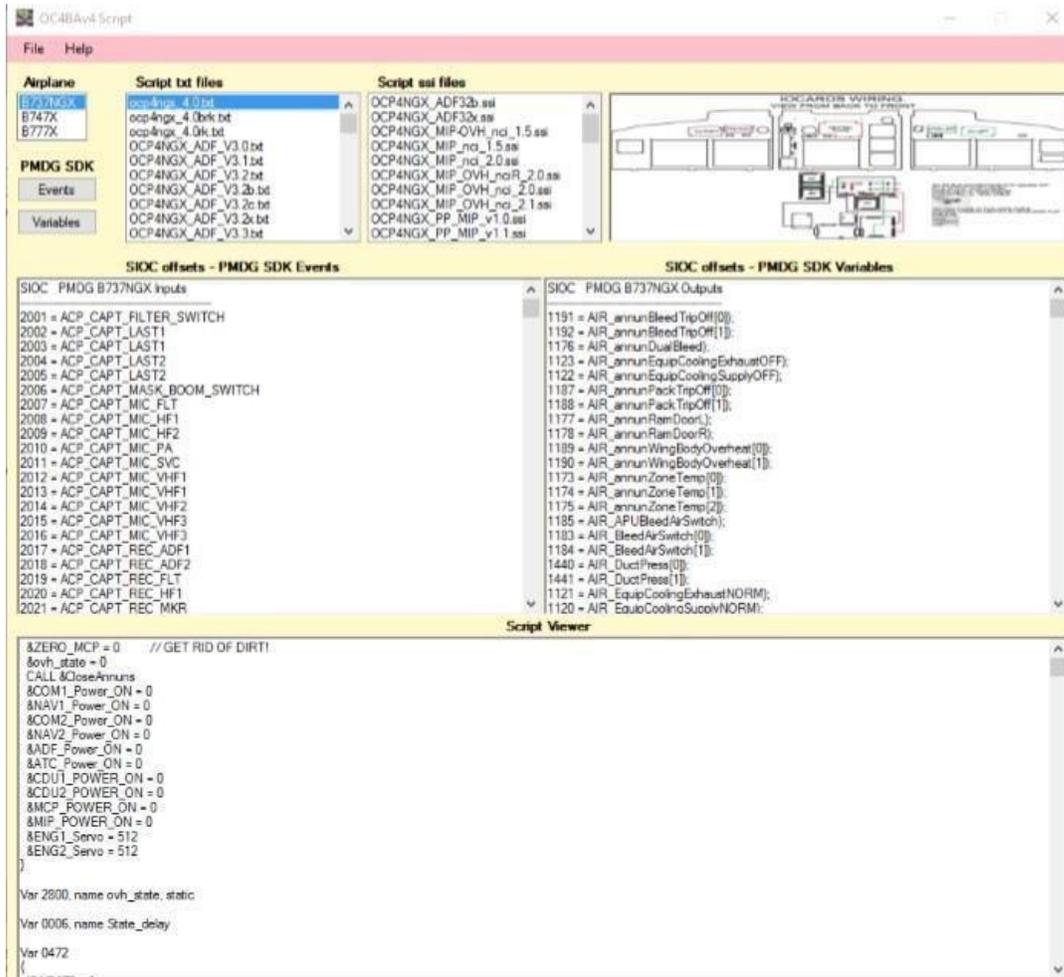
Si vous créez vos propres scripts, utilisez toujours le schéma d'index de périphérique répertorié ci-dessus et vous serez enregistré pour de nombreux conflits et erreurs,
Dès que vous avez lié un **module** détecté à une **opération**, celle-ci apparaît dans les zones **Cockpit** et **Configuration** et est prête à être utilisée.

Si vous sélectionnez à nouveau **Cockpit** et / **ou Script**, votre **configuration de cockpit** ne reprendra que les modules P & P et vous devrez relier les autres modules. Vous pouvez modifier le fichier OC4BAv4.ini pour créer vos propres opérations si vous possédez ses propres modules.

N'oubliez pas d'écrire en mx, x étant le nombre de cartes MASTER connectées à la carte d'extension.

OC4BAv4.ini peut être modifié pour définir vos propres cockpits, opérations et index de périphérique (IDX). Les scripts OCP4NGX_ de rksoftware utiliseront toujours l'index de périphérique (IDX) défini dans OC4BAv4.ini lorsque vous avez installé OC4BAv4.

7. OC4BAv4 Script



Le script OC4BAv4 vous donne un bon aperçu de tous les scripts OC4BAv4 de votre dossier SIOC ainsi que des informations sur les décalages SIOC à utiliser si vous écrivez votre propre code de script. Essayez-le et vous trouverez rapidement ce qu'il peut vous offrir.

Certaines vidéos sur www.flightsim4fun.com montrent comment vous pouvez modifier les scripts OC4BAv4 existants pour les adapter à vos propres solutions de génération.

Vous pouvez exporter un script ssi vers des scripts txt à l'aide du programme SIOC config_sioc.exe intégré.

Le fichier txt exporté peut être utilisé comme modèle pour la modification que vous souhaitez effectuer.

Pour ouvrir le fichier txt de script dans l'éditeur, vous devez télécharger Notepad ++ depuis Internet.

Pour créer vos propres scripts et les modifier, vous devez utiliser les programmes disponibles d'Opencockpits installés dans le dossier SIOC.

8. Comment configurer l'écran FMCv3

1. Connectez le FMC V3 à n'importe quel port USB du PC.
2. Connectez la ligne électrique au FMC V3.
3. Connectez le câble vidéo à un port VGA libre du PC.
4. Vérifiez ou configurez l'écran VGA dans le panneau de configuration NVIDIA en cliquant avec le bouton droit sur l'écran du bureau.
5. Choisissez l'écran VGA dans le Panneau de configuration et définissez-le sur 1024x768.
6. Redémarrez le PC
7. Mettez le FMC V3 sous tension.
8. Vous devriez savoir voir une partie de l'écran du bureau sur l'écran FMC V3.
9. Modifier le fichier panel.cfg pour votre avion

Pour le PMDG B737NGX, accédez à:

FSX / P3D \ SimObjects \ Airplanes \ PMDG 737-800 NGX et ouvrez le dossier du panneau et collez le texte ci-dessous sur le texte original après avoir pris une sauvegarde

gauge00 = PMDG_737NGX! CDU, -90, - 120,570,1645, L # 0

Pour le PMDG B777, accédez à:

FSX / P3D \ SimObjects \ Airplanes \ PMDG 777-200LR et ouvrez le dossier du panneau et collez le texte ci-dessous sur le texte original après avoir pris une sauvegarde

gauge00= PMDG_777X! CDU, -93, -100,570 , 1544, L # 0

Pour le PMDG B747v3, accédez à:

FSX / P3D \ SimObjects \ Airplanes \ PMDG 747-400 et ouvrez le dossier du panneau et collez le texte ci-dessous sur le texte original après avoir pris une sauvegarde

gauge00 = PMDG_747QOTSII! CDU, -80, -80,570 , 1580, L # 0

Vous pouvez apporter de petites modifications à ces valeurs si vous devez apporter des ajustements mineurs à votre configuration.

10. Enregistrer

11. Démarrez FSX / P3D et choisissez l'avion PMDG.

12. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran CDU de Captain et faites-le glisser sur l'écran FMC V3.
13. Si nécessaire, effectuez les réglages à l'aide des boutons Configuration du FMC V3 et faire passer la luminosité à 60 et le contraste à 80 pour obtenir un écran sombre)
14. Utilisez OC4BAv4 comme décrit dans la doc
15. Vérifiez que les boutons et l'affichage du FMC V3 sont alignés le mieux possible et que cela fonctionne correctement.

Pour FSX et FSX-SE: Utilisez **Panel Store and Panel Restore** pour vous assurer que la fenêtre affiche la même position à l'écran à chaque fois. Il s'agit d'un programme gratuit disponible sur Internet.

Pour P3D:

Sauvegarde vol dans le menu scénario. Si vous ouvrez maintenant cet écran FMC sera correct

Dépannage

Installez Microsoft Visual C ++ Redistributable pour Visual Studio 2015 (versions x86) et la dernière version de .NET Framework s'ils ne sont pas déjà installés sur votre ordinateur.

Utilisateurs FSX et FSX-SE

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'exécution de OC4BAv4 à partir du menu Add-ons FSX / FSX-SE:

Vérifiez le fichier % USERPROFILE% \ Documents \ OC4BAv4_path.ini et vérifiez que le chemin SIOC est correct

Assurez-vous d'avoir activé l'affichage des fichiers et dossiers cachés dans les paramètres de votre système d'exploitation, puis consultez ce fichier:

```
% USERPROFILE% \ AppData \ Roaming \ Microsoft Games \ FSX \ exe.xml
```

Vérifiez que vous avez le chemin d'accès correct à votre OC4BAv4_Menu.exe dans la section suivante du fichier exe.xml

```
<Launch.Addon>  
<Disabled> False </ Disabled>  
<ManualLoad> False </ ManualLoad>  
<Name> OC4BAv4 </ Name>  
<Path> C: \ SIOC \ OC4BAv4_Menu.exe </ Path>  
</Launch.Addon>
```

!! Le <Path> C: \ SIOC \ OC4BAv4_Menu.exe </ Path> liste le chemin SIOC du logiciel, votre chemin peut être différent.

Utilisateurs de Prepar3D v3 / v4

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'exécution du menu OC4BAv4 à partir des modules complémentaires Prepar3D v3 / v4:

Vérifiez le fichier % USERPROFILE% \ Documents \ OC4BAv4_path.ini et vérifiez que le chemin SIOC est correct

Vérifiez que vous avez le chemin correct vers le dossier SIOC dans

% USERPROFILE% \ Documents \ Prepar3D v3 Add-ons \ Rksoftware OC4BAv4 \ add-on.xml

% USERPROFILE% \ Documents \ Prepar3D v4 Add-ons \ Rksoftware OC4BAv4 \ add-on.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="Windows-1252"?>
<SimBase.Document Type="AddOnXml" version="4,0" id="add-on">
<AddOn.Name>OC4BAv4</AddOn.Name>
<AddOn.Description>Opencockpits hardware module interface to PMDG
airplanes</AddOn.Description>
<AddOn.Component><Category>EXE</Category>
<Path>g:\sioc\OC4BAv4_Menu.exe</Path>
</AddOn.Component>
</SimBase.Document>
```

La ligne <Path> g: \ sioc \ OC4BAv4_Menu.exe </ Path> est le chemin SIOC de rksoftware, votre chemin peut être différent.

Si vous ne disposez d'aucune sortie vers vos modules Opencockpits

Vérifiez que vous avez activé DataBroadcast pour les avions PMDG en ouvrant le fichier:

737NGX_Options.ini dans le dossier principal <FSX / FSX-SE / P3D> \ PMDG \ PMDG 737 NGX

777X_Options.ini dans le dossier principal <FSX / FSX-SE / P3D> \ PMDG \ PMDG 777X

747QOTSII_Options.ini dans le dossier principal <FSX / FSX-SE / P3D> \ PMDG \ PMDG QOTS II si

ce n'est déjà fait, ajoutez les deux lignes suivantes au bas du fichier:

[SDK]

EnableDataBroadcast = 1

Si votre pilote plante,

certain

utilisateurs rencontrent des problèmes lors de l'utilisation du numéro de port IOCP par défaut 8092, en raison d'un conflit de port avec d'autres programmes exécutés sur leur PC.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'exécution de vos pilotes OC4BAv4 avec le port IOCP par défaut 8092, vous pouvez remplacer le port IOCP par 8096 ou 8096 (d'autres numéros de port peuvent également être utilisés). Vous modifiez le numéro de port du menu Config / File de OC4BAv4. Vous devez également supprimer tous les fichiers .ini "cockpit" (PMDG B737.ini, PMDG B747.ini PMDG B777.ini) dans le dossier SIOC avant de redémarrer OC4BAv4.

Vous pouvez toujours exécuter les programmes OC4BAv4 directement à partir du dossier SIOC si vous préférez cela.

Vous pouvez également démarrer les pilotes directement à partir de la fenêtre Config d'OC4BAv4 en cliquant sur le nom du cockpit actif.

En ajoutant plus de cockpits dans OC4BA.ini et en les configurant, vous pouvez configurer de nombreuses combinaisons matérielles / logicielles. Ceci est idéal pour les tests.

Les noms des postes de pilotage doivent commencer par PMDG B737, PMDG B777, PMDG 747 ou AEROSOFT AIRBUS. par exemple. PMDG B737_PP MCP, PMDG B737_MyCockpit ...

Dans la fenêtre principale d'OC4BAv4, vous ne pouvez démarrer que les cockpits par défaut PMDG B737, PMDG B777, PMDG B747 ou AEROSOFT AIRBUS.

HAPPY FLYING doc rksoftware rev 4.5