

## L'Editeur de Profil du X45.

**Mais bien sur !! L'icône !!**



Une fois le Saitek X45 correctement installé et calibré on se retrouve avec une nouvelle icône à droite de la barre des tâches représentant un dessin du Hotas. Si cette icône n'apparaît pas, c'est que l'installation s'est mal déroulée. Normalement à chaque démarrage de Windows XP, on se retrouve avec deux nouveaux processus : SaiSmart.exe et Profiler.exe.

### The menu !

Un clic droit sur cette icône ouvre un menu contextuel bien pratique.

En haut du menu se trouve les profils déjà disponibles et il suffit de cliquer sur l'un d'eux pour l'activer immédiatement.

En bas du menu on a 3 options :

- Effacer Le Profil qui sert en fait à désactiver le profil actif
- Editeur De Profil, qui donne accès à l'éditeur (ce qui nous intéresse tout particulièrement)
- Panneau De Configuration qui sert à calibrer le X45 dans windows.

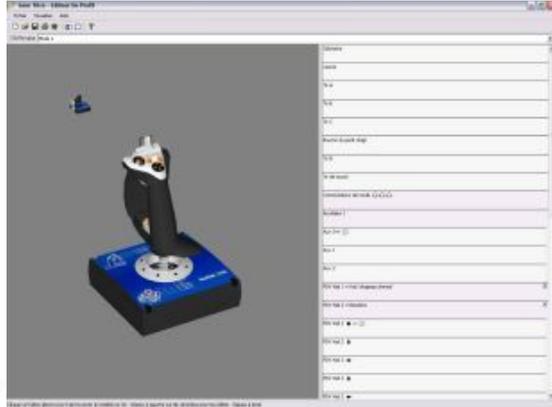


**Remarque :** Quand on active un profil, l'icône du X45 change de couleur et passe au vert comme sur cette image. Si ça n'est pas le cas, le profil n'est pas compatible ou est corrompu. L'icône devient alors rouge ou un message d'erreur apparaît.



## L'éditeur de profil :

Après avoir cliqué sur l'éditeur de profil dans le menu contextuel, une fenêtre s'ouvre offrant une vue 3D du X45, quelques icônes, un menu déroulant et à droite un menu de programmation qui s'avère très désagréable à l'usage, tant il est difficile est long d'y retrouver les commandes dont on a besoin. Je conseille donc à tous de passer à la vitesse supérieure en zappant ce style de présentation.



## Le tableau :

Cliquer sur l'icône à gauche du point d'interrogation donne une vue d'ensemble sous forme de tableau, où l'on retrouve horizontalement toutes les commandes du X45, et verticalement les 6 modes offerts par le Hotas, via le bouton de mode (celui à trois positions nommées M1, M2, M3). Notons que chaque bouton porte un nom spécifique.

Les schémas imprimés directement sur les socles du X45 sont donc très pratiques pour localiser la position des boutons, switch et rotary en cas de doute et lors des premières utilisations.

Notons aussi que la version française de l'éditeur utilise des noms différents de ceux figurant sur les schémas du X45 pour les boutons suivants :

- Gâchette pour trigger,
- Bouton du petit doigt pour pinkie switch,
- Lancer pour fire,
- Tir de souris pour mouse fire button.



## Les boutons spécifiques

### Le bouton du petit doigt ou Pinkie Switch

#### 6 Modes pour un commutateur de mode à 3 positions ?

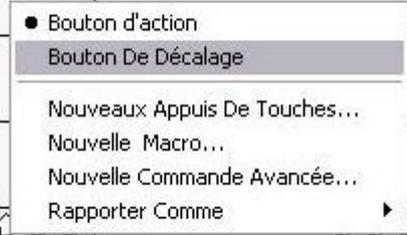
Les 3 modes supplémentaires sont activés en combinant le pinkie switch avec n'importe quel bouton d'action et pour que cela fonctionne, il faut avant tout s'assurer que le fameux bouton du petit doigt soit assigné à la fonction « Bouton De Décalage ».

Dans le tableau de l'éditeur, cherchez la ligne « Bouton du petit doigt », puis faites un clic droit dessus. Un menu contextuel apparaît :

**BRAVO !! Vous venez de faire connaissance avec la seule et unique interface de programmation du X45, j'ai nommé le menu contextuel !!!**

Et oui, tout passe par ce menu anodin, qui comme son nom l'indique propose des fonctions, qui sont fonctions de l'endroit ou on fait appel à lui. Suis-je bien clair...

Tir B	Tir B	Tir B
Tir C	Tir C	Tir C
Bouton du petit doigt	Bouton du petit doigt	Bouton du petit doigt
Tir D	Tir D	Tir D
Tir de souris	Tir de souris	Tir de souris
Commutateur de mode	Commutateur de mode	Commutateur de mode
Auxiliaire 1	Auxiliaire 1	Auxiliaire 1



Le menu propose pour le bouton du petit doigt, deux fonctions différentes : **Bouton d'action** sert à utiliser le Pinkie Switch comme n'importe quel bouton, et **Bouton de Décalage** permet d'avoir accès à 3 modes supplémentaires dont il est question ici et qui sont représentés par les 3 dernières colonnes du tableau. Choisissez donc de préférence cette fonction qui permet de doubler le nombre de commandes assignable à chaque touche c'est à dire 6 fonctions différentes possibles par touche. En mode bouton d'action, les 3 dernières colonnes du tableau ne servent à rien.

### Le « Mode switch » ou « Commutateur de mode »

Le fameux bouton M1 M2 M3 n'est pas programmable. Sa seule fonction est de pointer un mode particulier. Notez qu'une lumière s'allume sur le socle pour indiquer visuellement lequel est actuellement sélectionné. Par exemple si je suis en mode 1, toute la programmation de la première colonne du tableau sera active ainsi que celle de la quatrième colonne chaque fois que l'on combinera le bouton du petit doigt avec une autre touche (seulement si le mode décalage est actif pour le bouton du petit doigt).

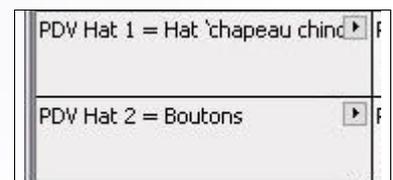
### L'Auxiliary 1 ou bouton auxiliaire.

Le bouton auxiliaire ressemble au bouton de mode. Il a donc trois positions programmables, mais comme il agit de la même manière qu'un bouton simple, il est dangereux de le programmer sans savoir ce qu'on fait, puisque sur ce bouton, la commande agit comme si elle était constamment enfoncée. En fait ce bouton doit être programmé via les commandes avancées que nous verrons plus tard, afin d'éviter les soucis que beaucoup de personnes rencontrent en revenant au bureau Windows après avoir programmé l'auxiliaire.

### Les boutons HAT

Ils sont au nombre de 4 :

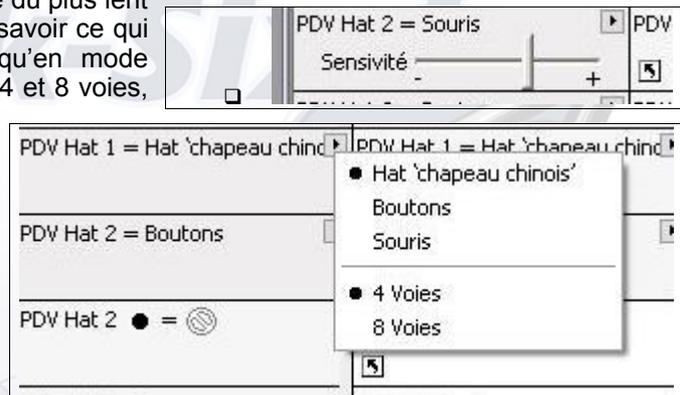
Sur le Stick se trouve les Hat Button 1 et Hat Button 2 dénommés PDV Hat 1 et PDV Hat 2 dans l'éditeur. Le Hat 1 par défaut est configuré comme chapeau chinois. C'est le seul bouton pouvant recevoir ce paramètre. Il signifie que sans programmation particulière, il utilisera les fonctions par défaut programmées par votre simulateur de vol. Dans Forgotten Battles il sert par défaut à bouger les vues.



Sur le Throttle se trouve deux autres Hats dénommés Hat Button 3 et mouse Cursor control (le tic tac orange), correspondant au PDV Hat 3 et curseur de souris dans l'éditeur.

Pour paramétrer un chapeau, il suffit de faire un clic droit sur la case correspondante dans l'éditeur puis de choisir dans le menu contextuel le type de paramétrage désiré. Chaque Hat peut être paramétré soit comme bouton à 4 ou 8 positions, soit comme une souris. Un seul Hat par mode peut recevoir le paramètre souris.

- ❑ En mode bouton à 4 voies, le Chapeau peut recevoir une programmation sur les positions Haut, Bas Droite et Gauche.
- ❑ En mode bouton 8 voies, le Chapeau peut recevoir en plus une programmation Haut-Gauche, Haut-droite, Bas-gauche et Bas-droite.
- ❑ En mode souris un curseur de sensibilité apparaît qui détermine la vitesse de réaction de la commande, allant de gauche à droite du plus lent au plus rapide. Faites des tests pour savoir ce qui vous convient le mieux. Notez qu'en mode souris, on peut encore choisir entre 4 et 8 voies, ce dernier paramètre étant le mieux adapté.

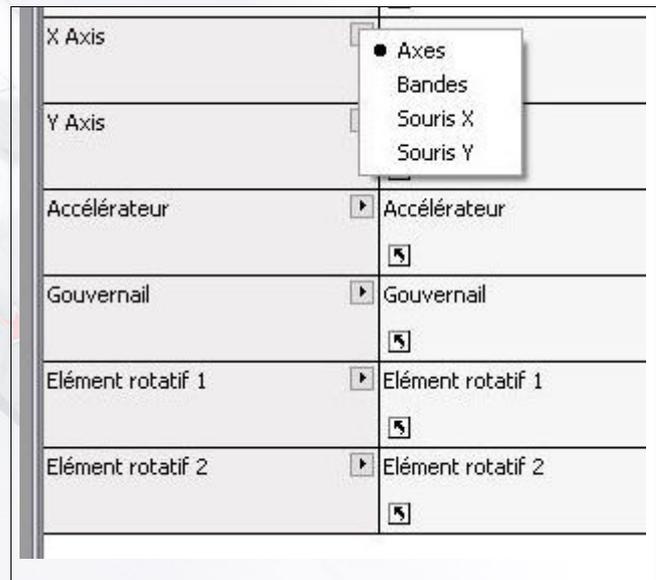


## Les Rotarys

Les deux fameuses molettes de la manette des gaz sont en fait tout simplement des axes supplémentaires au même titre que l'axe X et Y du joystick. De ce fait tous les axes du X45 peuvent être programmés de la même manière soit comme axe ou comme bande.

Un clic droit sur le rotary ou l'axe désiré fait apparaître un menu contextuel nous offrant 4 choix.

- Axe : déclare le rotary en tant qu'axe, permettant ainsi de laisser la main au simulateur de vol lui-même. La programmation du rotary se fera alors directement dans le jeu.
- Bande : permet de découper le débattement du rotary ou de l'axe en plage qui agiront chacune comme un bouton. C'est ici que SAITEK aurait pu mieux faire car on va très vite s'apercevoir que chaque plage ne peut être programmée que dans un sens, ôtant ainsi l'intérêt principale de ce type de paramétrage.
- Souris X n'est disponible que si aucun Hat ni aucun axe n'a reçu le paramètre souris. Le rotary hérite alors de l'axe horizontale du curseur de la souris.
- Souris Y idem que si dessus pour l'axe verticale du curseur de la souris.



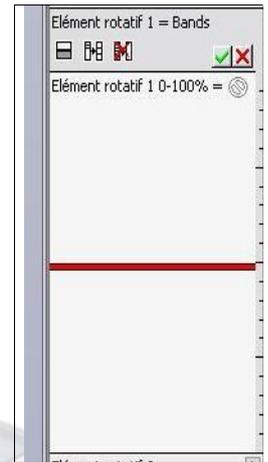
## Oui mais les bandes quand même !!

Prenons un exemple simple : Disons que j'ai décidé dans mon profil lock-on d'assigner la vue zoom au rotary 1 en passant par une programmation par bande, puisque la programmation par axe dans ce jeu est boguée (en version 1.01 en tout cas). Tout d'abord j'ai besoin de connaître quelle touche dans lock-on sont assignées au Zoom pour le jeu au clavier. Un rapide coup d'œil à la notice du jeu et je note que les boutons [/] et [\*] du pavé numérique servent à dézoomer / zoomer dans le jeu.

Dans l'éditeur de profil, je fais donc un clic droit dans la case Élément rotatif 1, Mode 1 et je choisis bande. La case de programmation se présente alors comme sur ce dessin. 5 icônes sont disposées en haut et en dessous, une seule plage échelonnée de 0-100% avec un trait horizontal rouge indiquant la position actuelle du rotary.



La première icône sert à découper la plage à l'endroit exact où se situe le trait rouge. La deuxième icône sert à redimensionner à parts égales les plages existantes. La troisième icône sert à supprimer les plages. La coche verte sert à valider les changements, la croix rouge sert à annuler les changements.



Dans mon exemple, j'ai besoin de créer trois plages. La première servira à Zoomer, la deuxième servira à stopper l'action du zoom et la troisième à dézoomer.

<p>1. Pour créer une plage il suffit de faire un clic gauche à l'endroit où l'on veut couper la bande. Pour redimensionner les plages, il suffit de se placer sur la limite entre deux plages et en maintenant le bouton gauche enfoncé de monter ou de descendre le trait de séparation.</p>	<p>2. Pour assigner une fonction à une plage, il suffit de faire un clic gauche dessus puis d'appuyer sur la touche clavier qu'on veut assigner puis de valider en cliquant sur la coche verte.</p>	<p>3. N'oubliez pas de nommer les fonctions que vous programmez sinon vous allez très vite être complètement perdu. (Voir programmation simple pour plus de détail).</p>

Une fois mon profil activé et lock-on lancé, puis une fois dans le cockpit ou en vue extérieur F2 par exemple quand je pousse le rotary 1, le zoom se met en marche, s'arrête quand je reviens en positions centrale et dézoomer quand je le pousse en arrière. La programmation

## La programmation simple

Un clic gauche sur n'importe quelle case du tableau donne accès à la programmation simple. Ce moyen d'assigner des fonctions est suffisant dans 99 % des cas. En gros je cherche dans le tableau la case qui correspond à la commande et au mode que je veux programmer, je fais un clic gauche dessus, j'entre la combinaison de touches que je veux assigner, puis je valide en cliquant la petite coche verte ou j'annule ma combinaison avec la croix rouge et je recommence. Notez que le point rouge enfoncé sert à activer/désactiver la possibilité de programmer les boutons de la souris. Une fois la combinaison de touche validée **vous devez nommer votre commande**. Si vous ne le faites pas, votre profil fonctionnera quand même, mais il vous sera difficile

Tir A = EOS & É O	Tir A = EOS 5
	Tir B 5
Tir C	Tir C



de vous y retrouver dans quelques mois quand vous aurez décidé d'améliorer cet excellent profil que vous n'avez pas utilisé depuis des

semaines. Faites simplement un clic gauche à droite du signe égale qui suit le nom de la commande puis entrez le nom de la commande correspondante ici train d'atterrissage.

## Les Macros

Les macros permettent de programmer des combinaisons de touches plus complexes et plus abouties qu'en mode simple puisque le temps d'appuie des touches est ici pris en compte.

Je n'ai cependant encore jamais utilisé cette méthode de programmation et donc je ne m'étalerais pas dessus. En fait, la méthode de la commande avancée est bien plus évoluée et c'est de cette dernière que je me sers beaucoup.

## Les commandes avancées

Voilà un sujet qu'il est intéressant. Prenons donc un exemple concret de programmation nécessitant son utilisation.

Je suis un fan du I16 dans Forgotten Battles. Malheureusement pour moi, le train d'atterrissage de cet appareil n'est pas automatique et il faut donc le rentrer et le sortir manuellement.

Commençons donc par lancer Forgotten Battles, afin de noter dans le panneau de commande quelles sont les touches utilisées pour rentrer et sortir manuellement le train.

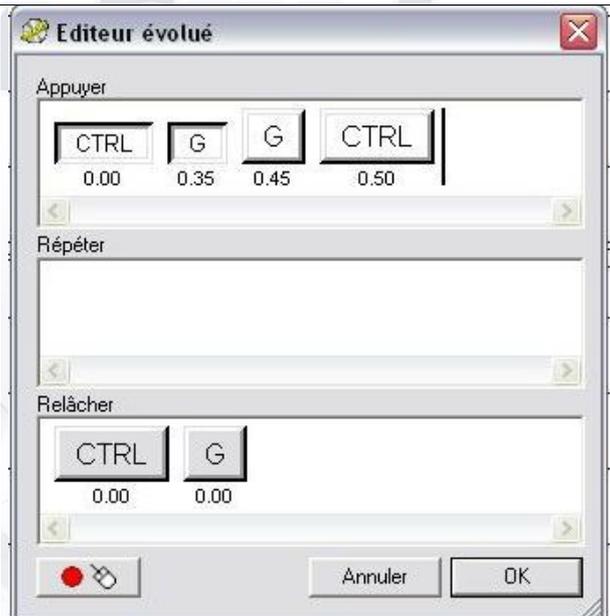
Rétracter le train manuellement	
Abaisser le train manuellement	
Volets de capot ou de blindage	R
Par défaut, aucune commande n'est affecté dans le jeu. Je décide donc que la commande Alt G servira à rétracter le train et Ctrl G servira à le sortir.	
Rétracter le train manuellement	Alt G
Abaisser le train manuellement	Ctrl G
Volets de capot ou de blindage	R

J'affecte donc les deux touches dans le panneau de commande du jeu puis je clique sur appliquer. Après un rapide essai je m'aperçois que rentrer et sortir manuellement le train d'atterrissage du I16 nécessite d'appuyer 50 fois sur le bouton, ce qui est tout sauf pratique et en plus ça use la matériel inutilement ;-).

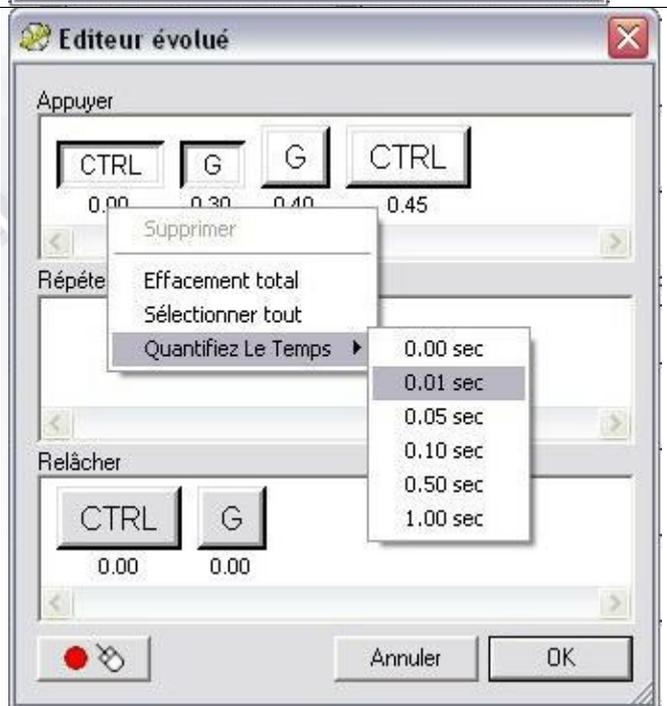
Je reviens ensuite dans l'éditeur de profil et je décide d'affecter la rentrée du train au bouton B et la sortie au bouton A. Je fais un clic droit sur la case du bouton Tir B en mode 1 et je sélectionne dans le menu contextuel « nouvelle Commande avancée ». Une fenêtre d'éditeur évolué s'ouvre alors, proposant une boîte « appuyer », une boîte « répéter » et une autre « relâcher ».



Le Bouton Tir B doit recevoir la commande Ctrl G. J'effectue donc un clic gauche dans la case « Appuyer » puis j'entre ma combinaison de touche en appuyant sur Ctrl G. Notez que j'ai mis une demi seconde pour effectuer ma combinaison de touche puisque le chiffre en dessous de la dernière entrée indique 0.50. En commande avancée comme en macro le temps d'appui de chaque touche est mesuré. Notez également que la case « relâcher » s'est automatiquement remplie.



Je décide de modifier le temps que je met à effectuer ma combinaison de touche car je suis trop lent. Je fais donc un clic droit à l'endroit où se situe la première indication du temps (juste en dessous du Ctrl dans mon exemple), puis je choisis quantifier le temps et enfin je sélectionne 0.01 seconde.



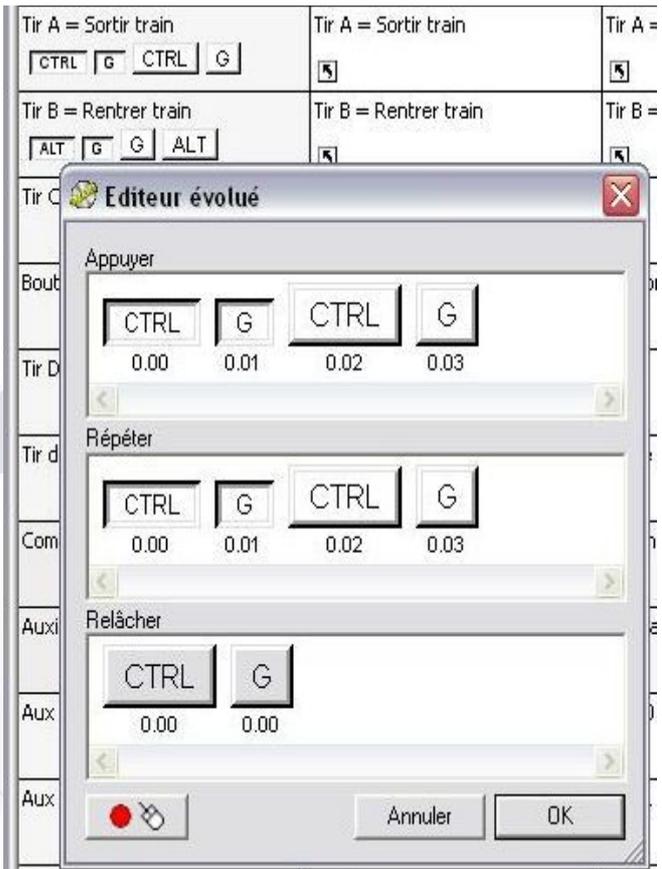
Comme rentrer ou sortir le train nécessite d'appuyer 50 fois sur le bouton, dans la case « répéter » je répète exactement la même programmation que j'ai fait dans la case « Appuyer » et je modifie également le temps de la séquence de la même façon, de manière à obtenir un temps total de 0.03 secondes ce qui est suffisant pour mon exemple.

Voilà ce que j'obtiens une fois le travail terminé. Il me reste juste à cliquer sur Ok, à répéter la même opération pour le bouton de tir A et la commande Alt G, et enfin de nommer mes deux nouvelles commandes, Sortir le train et rentrer le train.

Ensuite je sauvegarde mon profil puis je l'active afin de le tester dans FB.

Résultat obtenu en vol :

Temps que je reste appuyé sur le bouton de tir A, le train sort, et dès que je relâche la pression, le train arrête son mouvement. J'obtiens la même chose avec le bouton B sauf que cette fois le train rentre ce qui est infiniment plus pratique et rapide que de devoir appuyer 50 fois sur le même bouton.



Pour ceux donc qui cherche à programmer le bouton Aux, il suffit de passer par l'éditeur évolué et de laisser la boîte « répéter » vide. C'est aussi simple que ça ;-)

En espérant que ce tutorial aura aidé la plupart de ceux qui rencontrent des difficultés à réaliser leur propre profils, bonne lecture à tous.

#### Procédure pour réaliser un profil rapidement.

1. repérer dans le simulateur toutes les commandes que l'on veut affecter et faire une liste des touches de fonctions et des commandes associées.
2. Dans certains cas, affecter des touches aux commandes qui par défaut n'en ont pas. C'est le cas de FB qui comme nous l'avons constaté dans ce tutorial propose beaucoup de fonctions non assignées par défaut.
3. concevoir le profil en décidant quels boutons vont avoir quelles fonctions.
4. Programmer dans l'éditeur les fonctions de la manière appropriée.
5. Faire souvent des test en cours de programmation pour vérifier que l'on a fait les bons choix.
6. S'amuser.

Tutorial écrit par PROV.