

# **Manuel utilisateur pour RCCrewChief**

## **Bienvenue dans le monde de RC Crew Chief V4**

Bienvenue dans le monde de RC Crew Chief. Ce programme vous permet de simuler les performances des voitures RC et l'impact des changements que le setup aura sur la maniabilité et l'accélération. En comparant les résultats de vos programmes d'essai sur la piste, vous pourrez améliorer votre configuration et vos capacités à adapter votre setup aux conditions de piste.

Commençons.

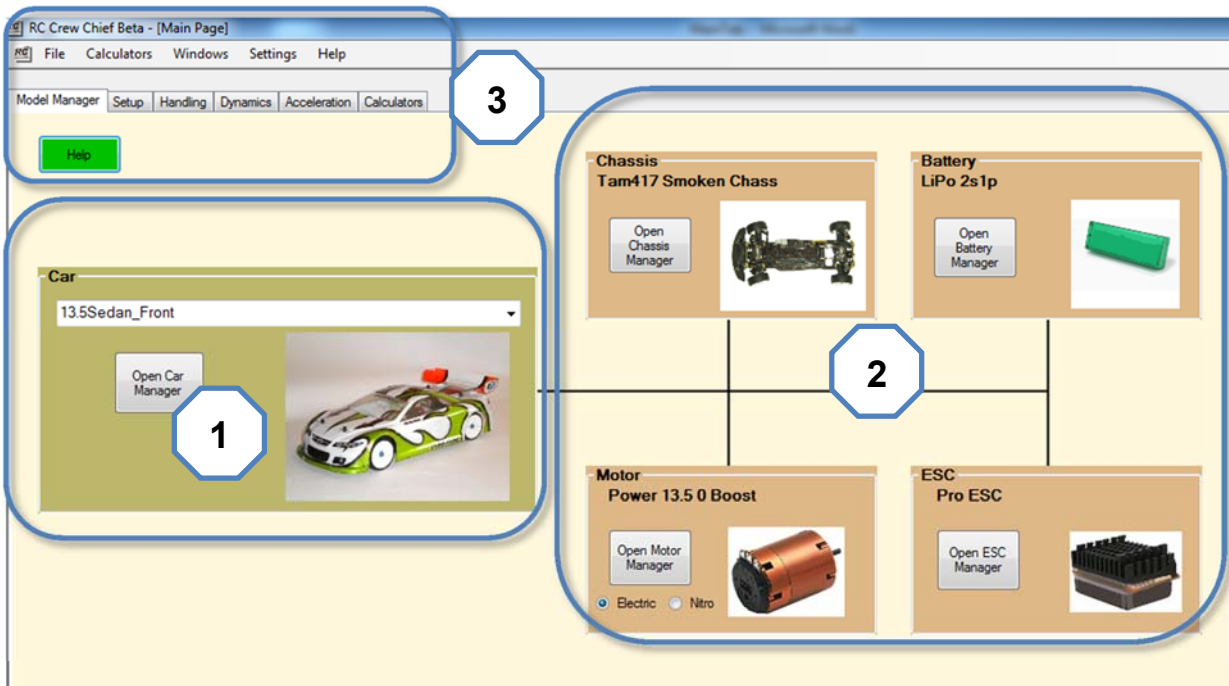
## **Page Principale - Main Page**

La page principale est la page centrale qui donne accès à des gestionnaires de modèle, aux simulations et aux calculatrices. Si jamais vous êtes perdu, ouvrez la page principale pour revenir au démarrage. Il y a six onglets en haut de la page qui donne accès aux différentes fonctions. Nous allons examiner chaque onglet dans l'ordre d'apparition.

## **Model Manager Tab**

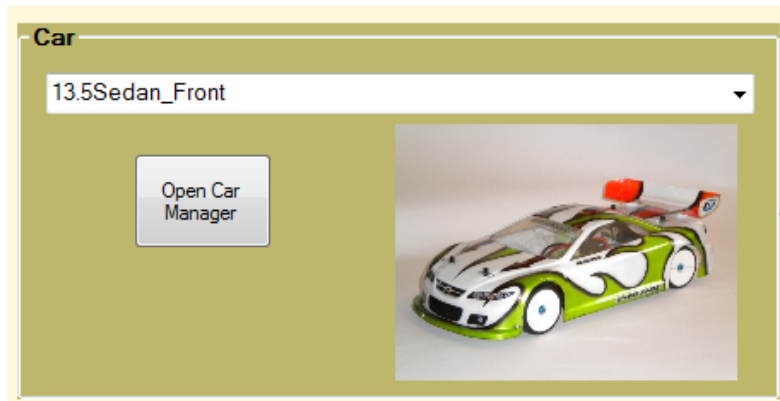
Ci-dessous, vous pouvez voir l'onglet de la page construction de voitures (Build Car tab) qui apparaît lorsque vous démarrez le programme. Cette page donne accès aux outils pour enregistrer et analyser le setup de votre voiture.

Trois domaines principaux sont encadrés ci-dessous :



## **Zone 1 - Gestionnaire de voitures - Car Manager**

Vous construisez vos voitures comme vous le faites de vraies voitures RC, par l'assemblage du châssis, du moteur, de la batterie et du variateur. Nous allons jeter un coup d'œil de plus près à la façon de faire dans la section d'aide du Gestionnaire de voitures.

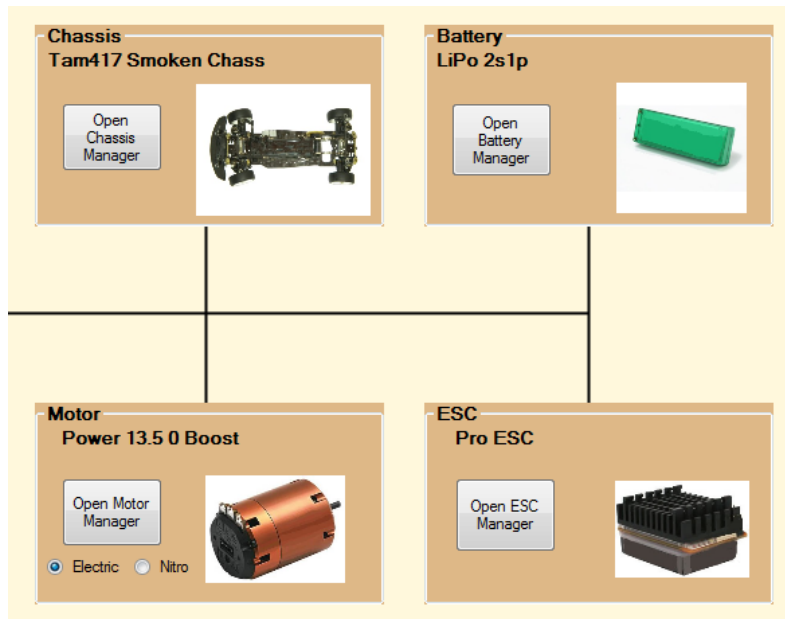


Pour l'instant, nous supposons que la voiture avec laquelle nous prévoyons de travailler figure dans la liste déroulante. Alors, il suffit de la sélectionner et pas besoin de faire quelque chose de plus sur cette page. Il suffit juste de passer à l'étape 2.

Si vous avez besoin de monter une nouvelle voiture ou de modifier une voiture alors cliquez sur le bouton du gestionnaire de voiture (Open Car Manager) pour ouvrir la page du gestionnaire de voitures (Car Manager). Voir l'Aide du Gestionnaire de voiture pour plus d'information (Help).

## **Zone 2 – Gestionnaires de composants - Component Managers**

Chacun des graphiques de composants de voiture affiche le nom du châssis, du moteur, du variateur ou du modèle de batterie qui compose la voiture sélectionnée. Nous allons examiner les détails de chaque gestionnaire plus tard.



Si aucun nom n'est affiché alors ce composant n'a pas été attribué à la voiture et il a besoin d'être sélectionné. Pour changer ou sélectionner un composant. Pour changer ou sélectionner un composant qui est attribué à la voiture actuelle, vous aurez besoin d'ouvrir le gestionnaire de voitures (Open Car Manager) et d'y faire les changements nécessaires.

Si la voiture sélectionnée est alimentée au Nitro, les gestionnaires de batterie et de variateur ne seront pas affichés.

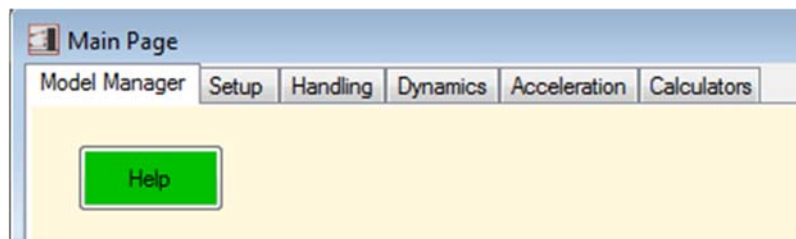
Sélectionner le bouton radio Nitro ou électrique dans la section moteur permettra au gestionnaire sélectionné d'être affiché.

Pour apporter des modifications à la géométrie ou aux propriétés de l'un des composants, cliquez sur le bouton " Manager " approprié (Open ... Manager).

Consultez la section Aide (Help) fournie dans chaque gestionnaire pour les spécifiques.

## **Zone 3 – Onglets de sélection de pages - Page Selection Tabs**

Il y a 6 onglets de sélection affichés en haut de la page. L'onglet "Model Manager" s'ouvre lorsque le programme démarre. Cliquer sur l'un des autres onglets vous permettra de créer une configuration de châssis, d'analyser l'effet des changements de setup sur la maniabilité,



d'étudier la dynamique des suspensions et d'examiner l'accélération en ligne droite. Les calculatrices intégrées peuvent également être consultés à partir d'ici.

Chaque onglet est décrit en détail dans le fichier d'aide fourni sur chaque page.