

1) необходимо «расширить» (преобразовать) физические мониторы в один виртуальный, через настройки экрана виндовс.

Настройки экранов



Экран: 1. PHILIPS FTV

Разрешение: 1920 x 1080 (рекомендуется)

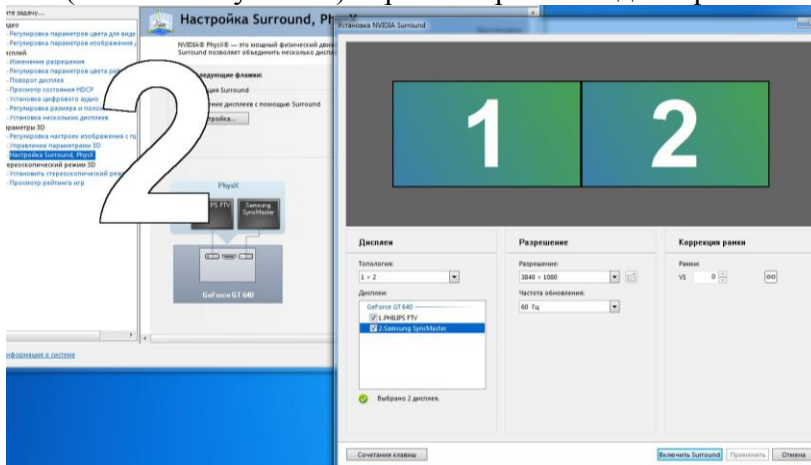
Ориентация: Альбомная

Несколько экранов: Расширить эти экраны

Сделать основным

Дублировать эти экраны
Расширить эти экраны
Отобразить рабочий стол только на 1
Отобразить рабочий стол только на 2

или (если не получается) через настройки видеокарты



В результате должен быть один большой экран !

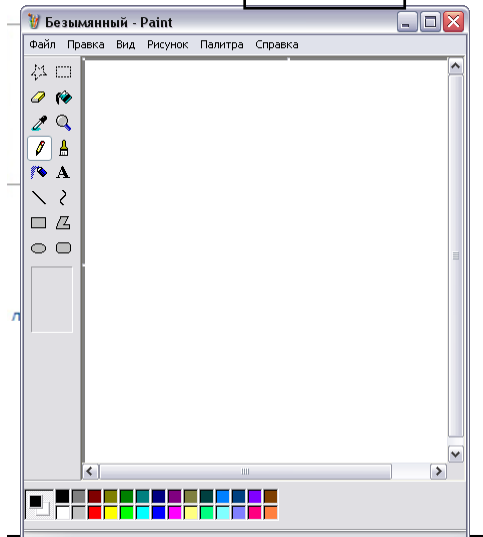
Настройки экрана



Экран: 1. NV Surround

Разрешение: 3840 x 1080 (рекомендуется)

2) жмем кнопку **Print Screen**, открываем Paint,



Вставляем скрин и рисуем на нем прямоугольники: шквала, абриса и экран самой игры, нужных вам размеров и расположения.

Затем сохраняем и можно, загрузить этот файл в качестве обоев рабочего стола для проверки правильности. Загружаем и смотрим, если не устраивает, редактируем в Paint-е и снова сохраняем и загружаем.

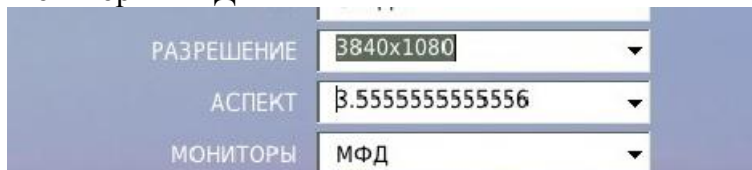
Paint не закрываем

3) Открываем настройки игры, раздел графика

Разрешение – ставим такое как в настройках получившегося расширенного монитора

Аспект – ставится автоматом

Мониторы – МДФ



Сохраняем, закрываем.

4) открываем файл ...DCS World\Config\MonitorSetup\LMFCD+Camera+RMFCD.lua (перед этим сделав его резервную копию)

Начальная
точка

Ширина
и
Высота

пропорции

```
x = screen.width / 3;  
y = 0;  
width = screen.width / 3;  
height = screen.height;  
viewDx = 0;  
viewDy = 0;  
aspect = screen.aspect / 3;
```

5) вычисляем начальную точку

начальная точка – положение верхнего левого угла **изображения** (абриса, шквала или самой игры)

X- по горизонтали, **Y**- по вертикали

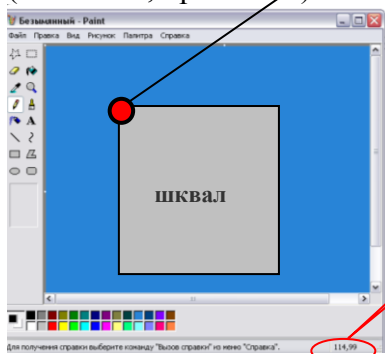
где **x = 0, y=0** – это верхний левый угол вашего виртуально расширенного монитора.



Возвращаемся в Paint,

подносим курсор к начальной точке **изображения**,

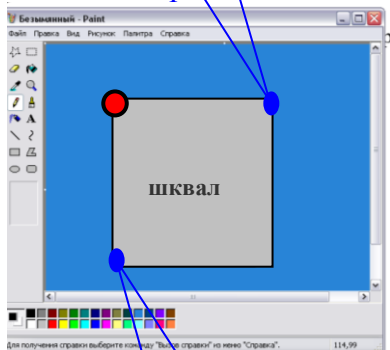
а в нижнем правом углу программы высвечиваются **координаты** курсора (левая – X, правая – Y)



Записываем их в файл LMFCDD+Camera+RMFCDD.lua в соответствующий МФД (или Center-сама игра)

6) Вычисляем **ширину и высоту** (примерно тем же методом)

$Width = X_{\text{правый}} - X_{\text{левый}}$ (он уже известен из 5 пункта)



$Height = Y_{\text{нижний}} - Y_{\text{верхний}}$ (он уже известен из 5 пункта)

Записываем результаты в файл

7) Для Center- (сама игра) надо вычислить пропорции

$aspect = Width / Height$

8) отредактировав все МФД и экран игры, сохраняем файл

```
Center =
{
  x = 0;
  y = 0;
  width = 1043;
  height = 904;
  viewDx = 0;
  viewDy = 0;
  aspect = 1,15;
}
LEFT_MFCD =
{
  x = 1055;
  y = 15;
  width = 400;
  height = 385;
}
RIGHT_MFCD =
{
  x = 1520;
  y = 375;
  width = 300;
  height = 405;
}
```

примерно так может выглядеть

- 9) запускаем игру и смотрим все ли верно. Расположение МФД и экрана игры должно быть таким же, как в Paint-е.