

Installer un aéronef - un repaint ou texture

Pour installer un avion ou un hélicoptère qui n'est pas en installation automatique cela se présente sous la forme d'un dossier *zip* qu'il faut dézipper dans un répertoire de votre choix.

Téléchargez votre appareil, il se trouve dans votre dossier de destination des téléchargements.

Faire un clic droit sur ce dossier *zip*, puis : *Extraire tout...*

Votre appareil dézippé se trouve sous la forme d'un dossier classique avec plusieurs sous dossiers : *Panel*, *Texture*, *Model*, *Sound* ou *Sounds*, *Gauges*, et quelques fois un dossier *Effects*, ainsi que quelques fichiers divers : *Aircraft.cfg*, *fichier air*, voir *PDF* et *texte*.

(Tous les Aéronefs ne comportent pas tous des dossiers *Gauges*, *Effects...*, cela dépend beaucoup des caractéristiques de l'appareil, et de ce qui le compose).

Pour installer cet appareil dans Flight Simulator :

Dans FS2004 :

Installez par copier-coller ce dossier dézippé avec tout ce qu'il contient dans le répertoire : *C : \Program Files \Microsoft Games \Flight Simulator 9 \Aircraft *

Dans FSX :

Répertoire : *C : \Program Files \Microsoft Games \Microsoft Flight Simulator X \SimObjects \Airplanes * ou *\Rotorcraft *

FS2004 et FSX :

Pour le dossier *Gauges*, ouvrir ce dossier, et placer tout ce qu'il contient dans le répertoire "*Gauges*" de Flight Simulator.

Pour le dossier *Effects*, ouvrir ce dossier, et placer tout ce qu'il contient dans le répertoire "*Effects*" de Flight Simulator.

Pour les dossiers *Sound* ou *Sounds*, ouvrir ces dossiers, et placer tout ce qu'ils contiennent dans le répertoire "*Sound*" ou "*Sounds*" de Flight Simulator.



Installer un repaint (textures supplémentaires)

Téléchargez votre *repaint*, le dézipper, à l'intérieur se trouve un dossier texture avec les nouvelles textures pour votre appareil.

Ouvrir le dossier de votre avion dans le répertoire " *Aircraft* " de FS2004, ou " *Airplanes* " de FSX, faire un copier-coller du dossier texture par défaut de l'avion puis le placer dans un répertoire de votre choix, ex : le dossier : *Mes documents* de Windows, copiez dans ce nouveau dossier texture les nouvelles textures.bmp, il faut accepter le remplacement.

Renommez ce dossier par exemple en *texture.france*, puis l'installer par copier-coller dans le répertoire de votre appareil.

Ouvrir le fichier *aircraft.cfg* de l'appareil et faire la modification suivante, si celle-ci n'est pas déjà faite dans le nouveau fichier téléchargé (ceci est un exemple) :

Remplacez la croix par le chiffre.

```
[fltsim.x]----- Remplacez la croix  
title=Boeing 737-700 Air France ----- Modifiez le titre  
sim=boeing737-700  
model=  
panel=  
sound=  
texture=france-----le nom du nouveau dossier texture  
checklists=  
kb_checklists=Boeing737-700_check  
kb_reference=Boeing737-700_ref  
atc_id_enable=1  
atc_id=F-GJNX  
atc_airline= Air France  
atc_flight_number=737 Air France  
ui_manufacturer=Boeing  
ui_type=737-700 - The 737 Air France  
ui_variation=Air France  
description=The boeing Air France, Texture, Auteur,.....
```

Dans le fichier *aircraft.cfg* de votre avion, il y a déjà les lignes ci-dessus, il faut ajouter un double de ces lignes juste en-dessous des dernières lignes et remplacer la croix par le chiffre suivant, ex : [fltsim.0], [fltsim.1], [fltsim.2], etc... et ceci en fonction du nombre de repaints présents ou à installer.

Voilà, vous avez un nouvel appareil dans votre hangar ! Bon vol.