

Instant Scenery v3.0

Manuel de l'utilisateur

A propos d'Instant Scenery 3	2
Notes pour la version Instant Scenery 2 utilisateurs	3
À propos des bibliothèques de modèles.....	3
Utilisation Instant Scenery.....	5
Utilisation de la souris	6
Utilisation Instant Scenery avec Windows Vista et Windows 7	7
Ajout d'objets	8
Déplacement et suppression d'objets.....	13
Couper, copier et coller.....	15
Affichez objet Labels	16
Utilisation de la liste d'objet	16
Réglage des paramètres avancés	18
Gestion des favoris	19
Ajout des routes et des polygones de sol (FSX/Prepar3D seulement)	20
Exclusion Ajout de rectangles.....	24
Liste d'objets à partir d'autres scènes fichiers.....	25
Ajout FSDiscover! points d'intérêt.....	26
Undo / Redo	28
Utilisation des bibliothèques add-on	28
Définition des options	29
Partage de votre scène	32
Utilisation Thumbnail Maker.....	34
Utilisation Maker Bibliothèque	37
Obtention Support et mises à jour	39
Historique de la version	3

P 2

A propos D'Instant Scenery 3

Instant Scenery est un outil pour ajouter des objets 3D à Flight Simulator scène d'une manière très facile. Il vous permet d'améliorer la scène sans laisser de Flight Simulator. Ajoutez facilement, déplacer et supprimer des objets et voir les résultats de vos actions directement dans la vue Flight Simulator sans avoir à recharger les scènes à chaque fois. Cela vous permet de placer chaque objet correctement sur la première tentative.

Instant Scenery 3 permet d'ajouter des routes et des polygones de sol en plus des objets 3D dans FSX et Prepar3D. En outre, il offre une navigation améliorée de la souris et est compatible avec Prepar3D.

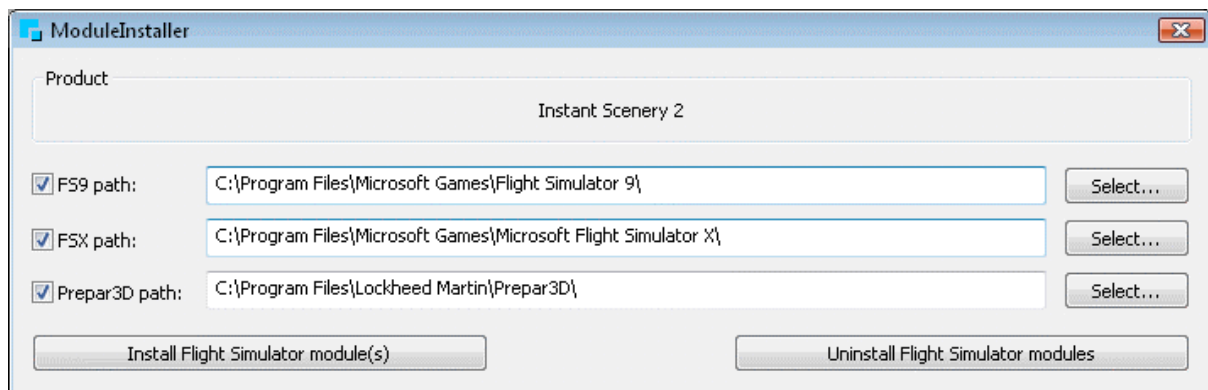
Si vous êtes familier avec Instant Scenery 2, s'il vous plaît lire les notes de section pour Instant Scenery 2 utilisateurs pour un résumé des modifications.

Installation du produit

Avant d'installer Instant Scenery, assurez-vous que Flight Simulator ne fonctionne pas.

Pour installer Instant Scenery, exécutez le fichier que vous avez téléchargé. Si vous avez téléchargé une version payante, vous serez invité à acheter le produit.

Après avoir sélectionné le dossier d'installation Instant Scenery à, les fichiers seront déballés. Après cela, vous aurez offrir une option pour installer Instant Scenery dans Flight Simulator 2004, Flight Simulator X et / ou Prepar3D.



Mise à niveau de la version de démo gratuite

Avant d'installer la version payante, s'il vous plaît désinstaller la version de démonstration gratuite. Pour ce faire, cliquez sur le menu **Démarrer** et sélectionnez

Programmes | Flight One Software | Instant Scenery 3 | Désinstaller Instant Scenery.

Vérification des mises à jour

Par défaut, Instant Scenery vérifie automatiquement les mises à jour tous les 7 jours. Dans le cas d'une mise à jour est disponible, un navigateur Web s'ouvre et affiche une page de téléchargement de la mise à jour.

Vous pouvez modifier l'intervalle mise à jour à cocher dans la boîte de dialogue **Options**, ou désactiver l'automatique update.

Pour vérifier les mises à jour manuellement, cliquez sur le menu **Démarrer** et sélectionnez

Programmes | Vol One Software | Instant Scenery 3 | Vérifier les mises à jour.

Vous pouvez également visiter la page d'accueil du produit ou le forum de support pour vérifier les mises à jour.

La version de décor instantané que vous avez installé peut être affiché en commençant Instant Scenery, cliquant sur le bouton "?" pour ouvrir la boîte de dialogue **À propos de**

Instant Scenery 3 s'appuie sur l'interface graphique de Instant Scenery 2, de sorte que vous vous retrouverez immédiatement familiariser avec la nouvelle version. Il offre une navigation améliorée de la souris, la compatibilité et Prepar3D permet d'ajouter des polygones de sol et des routes (FSX et Prepar3D seulement).

Les routes et les polygones du sol support

Instant Scenery 3 vous permet d'ajouter des routes et des polygones de sol dans FSX et Prepar3D, en plus aux objets 3D. Le SDK FSX est nécessaire pour ajouter des routes et des polygones. Si vous n'avez pas l'FSX SDK, vous pouvez télécharger et installer le SDK Prepar3D libre.

Pour ajouter des routes et des polygones, cliquez sur les polygones et les routes terrestres Modifier bouton de la barre d'outils dans la fenêtre principale d'Instant Scenery. Vous passez Instant Scenery dans les routes et les polygones Mode. Vous pouvez revenir à l'édition des objets 3D en cliquant sur le bouton de la barre d'outils correspondante.

S'il vous plaît se référer à la section de ce manuel routes et des polygones de sol pour plus de détails.

Navigation de la souris améliorée

Nouvelles fonctions suivantes de souris ont été ajoutées:

Faites glisser le sol avec la touche Ctrl Et la molette de la souris enfoncée	Modifie l'altitude de l'utilisateur (en mode cockpit seulement).
Faites glisser le sol avec la touche Maj Et la molette de la souris enfoncée	Change la direction de point de vue (mode cockpit). Le point de vue est mise en rotation autour de l'emplacement de sol sous la souris.
Tournez la molette de la souris avec La touche Maj enfoncée	rotation de l'objet. Pour une rotation fine, tourner la roue dans la direction opposée sans relâcher la touche Maj

compatibilité Prepar3D

Instant Scenery 3 est compatible avec Prepar3D par Lockheed Martin.

S'il vous plaît noter que Prepar3D comprend quelques modèles 3D qui ne sont pas disponibles dans FSX. Si vous placez-les dans votre scène et les partager avec un utilisateur FSX, ces objets ne seront pas apparaître dans FSX.

Mouvement vertical améliorée

Vous pouvez modifier une élévation d'un objet par un clic droit dessus, sélectionner Déplacement vertical dans le menu contextuel qui apparaît et le faisant glisser vers la nouvelle altitude avec la souris.

À propos des bibliothèques de modèles

Flight Simulator est livré avec 1000 de modèles qui peuvent être utilisés pour les objets de décor. Ces inclure les bâtiments, les véhicules, les points de repère, obstacles, etc. Ils sont organisés en plusieurs «bibliothèques». Une bibliothèque est un type spécial d'un fichier scènes (BGL) qui contient des modèles. Instant Scenery vous permet d'utiliser tous ces modèles dans votre scène. En outre, vous pouvez télécharger de nombreux add-on bibliothèques faites par d'autres utilisateurs de Flight Simulator et de les utiliser trop.

A titre d'exemple, voici une petite partie de la bibliothèque vehicles_land fourni avec FSX :

P 4

Fichiers Scènes place des objets dans la scène ne comprennent pas les modèles eux-mêmes, mais simplement des données de position et une référence au modèle correspondant pour chaque objet. Cette référence est stockée en interne en tant que nombre hexadécimal très longue (que l'on appelle GUID). Instant Scenery traduit GUID dans les noms de modèles conviviaux, lorsque cela est possible.



Bibliothèques par défaut.

Il existe différents ensembles de bibliothèques par défaut de FSX et FS2004, bien qu'il existe de nombreux modèles qui sont disponibles dans les deux simulateurs.

P 5

Les bibliothèques que les utilisateurs de Flight Simulator créent et partagent sont appelées add-on bibliothèques. Ceux-ci ne font pas venir avec Flight Simulator, mais vous devez télécharger et les installer.

Instant Scenery vous permet d'ajouter des objets à la fois par défaut et ajoutez-les bibliothèques que vous avez installé.

Flight Simulator a bibliothèques mondiales et locales. Bibliothèques globales contiennent des modèles qui peuvent être placés n'importe où dans le monde de la FS. Les bibliothèques locales contiennent des modèles qui ne peuvent être placés dans un domaine particulier, comme une ville spécifique.

Utilisation Instant Scenery

Instant Scenery s'exécute dans Flight Simulator. Vous devez commencer à Flight Simulator s'il n'est pas en cours d'exécution déjà. Instant Scenery ajoute son propre élément de menu au menu Flight Simulator. L'élément de menu est

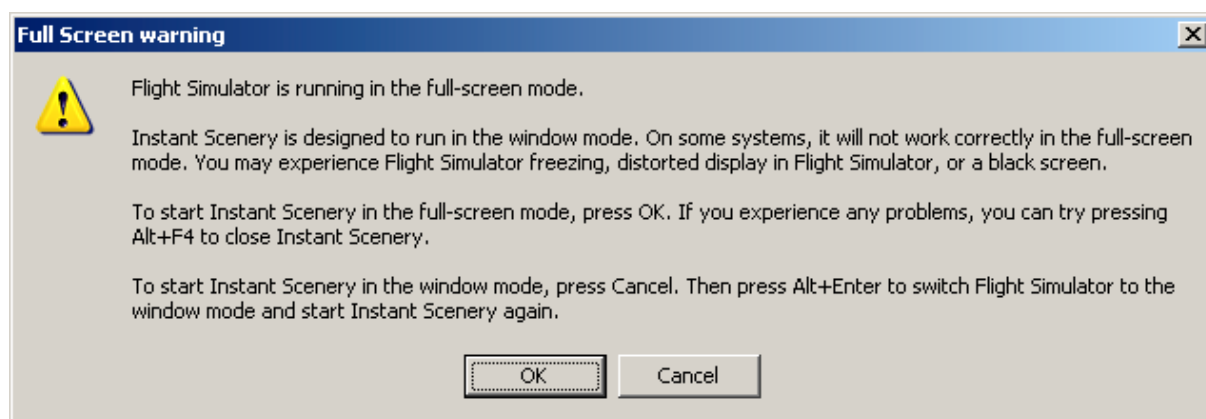
Add-ons/Instant Scenery ... dans FSX et **Flight1 | Instant scenery ...** dans FS2004. Utilisez ce menu élément pour commencer Instant Scenery.

Avant de commencer Instant Scenery, vous devez désactiver le tableau de bord afin d'avoir une bonne le champ de vision. Pour ce faire, passez en mode cockpit 2D (**Views | View mode | Cockpit | Cockpit** en FSX). Puis cacher le tableau de bord en appuyant sur **W** à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'il disparaisse.

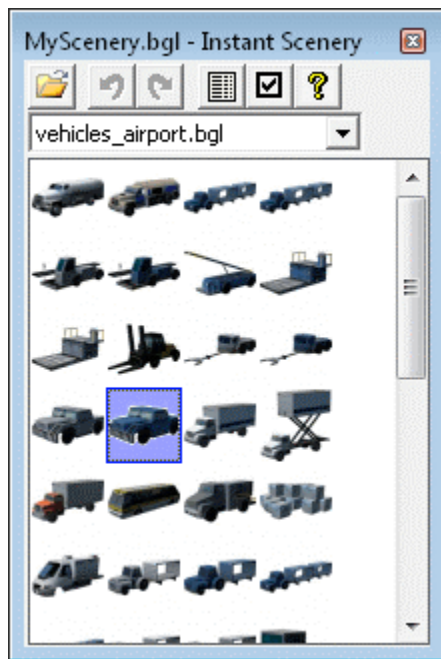
Instant Scenery passe Flight Simulator en **Slew mode**. Dans le **Slew mode**, la dynamique de vol êtes handicapé et que vous contrôlez la position et la vitesse de votre avion dans les 3 directions directement à partir du clavier ou les mouvements de la manette. Cela vous permet de planer autour et placez des objets sans se soucier de la loi de la gravité.

Flight Simulator peut fonctionner en mode fenêtre ou en mode **plein écran**. Dans le mode de fenêtre, Vol Simulateur fonctionne à l'intérieur d'une fenêtre d'habitude, et vous pouvez également voir la barre des tâches et d'autres fenêtres sur le bureau. En mode plein écran, Flight Simulator occupe tout l'écran. Pour basculer entre ces deux modes, appuyez sur **Alt + Entrée**.

Instant Scenery est conçu pour fonctionner en **mode fenêtre uniquement**. Si vous essayez de démarrer dans le mode plein écran mode, l'avertissement suivant s'affiche.



Pour basculer vers le mode fenêtre, appuyez sur **Annuler**. Ensuite, appuyez sur **Alt + Entrée** pour basculer Flight Simulator en mode fenêtre et recommencer Instant Scenery. Pour commencer Instant Scenery en mode plein écran, malgré l'avertissement, appuyez sur OK. Sur certains ordinateurs, le produit fonctionnera sans problèmes, mais vous pouvez également rencontrer des problèmes comme Flight Simulator peut bloquer complètement. Instant Scenery va scanner vos fichiers de scènes, ce qui peut prendre un certain temps si vous avez de nombreux add-on scènes installés. Lorsque vous avez terminé, Flight Simulator va passer en mode de balayage et l'instantané Fenêtre de scène apparaît sur le côté droit de la fenêtre de Flight Simulator. Le texte qui suit graphiques décrit le but des éléments individuels de la fenêtre Instant Scenery.



La liste déroulante de sélection de la bibliothèque vous permet de naviguer à travers les bibliothèques disponibles. Vous pouvez préciser dans les options les types de bibliothèques à énumérer ici. Lorsque vous sélectionnez une bibliothèque, des vignettes pour tous les modèles qu'il contient apparaissent dans la liste des vignettes ci-dessous.

Le point de vue des vignettes affiche les modèles de la bibliothèque sélectionnée. Si elle est vide, vous devriez vérifier les paramètres de compatibilité dans les options. Par exemple, si une bibliothèque est au format FSX et vous avez des modèles de demande compatibles avec FS9 uniquement, pas de modèles apparaissent.

Un clic droit dans la vue des vignettes fera apparaître un menu contextuel.

Le bouton **open scenery file** Ouvre vous permet d'ouvrir un fichier existant pour l'édition sans ajouter d'objets en premier.

Les boutons **Undo-Redo** (Annuler et Rétablir) vous permettent d'inverser l'effet de vos actions d'édition. Le nombre de niveaux d'annulation est illimité, mais vous ne pouvez appliquer Undo / Redo pour le fichier que vous êtes actuellement en train d'éditer.

Le bouton **Object list** ouvre une fenêtre distincte qui énumère tous les objets dans le fichier de scènes étant édité.

Le bouton **Options** ouvre la boîte de dialogue Options vous permettant de personnaliser Instant Scenery.

Le bouton **About** affiche une page contenant le produit et l'information de scène actuel.

Le bouton **Edit Roads and polygons** bascule dans les routes et les polygones Mode, vous permettant d'ajouter des routes, le trafic routier et les eaux souterraines et les polygones texturés. Ce bouton est disponible uniquement dans FSX et Prepar3D.

Pour fermer Instant Scenery, utiliser la touche x dans le coin supérieur droit de l'Instant Scenery fenêtre. Vous pouvez rouvrir Instant Scenery à tout moment à l'aide de sa commande.

Utilisation de la souris

Lorsque Instant Scenery est active, la souris est utilisée pour placer des objets et de la souris normale fonctions dans Flight Simulator sont désactivés. Au lieu de le menu contextuel Flight Simulator habitude,

Cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu Instant Scenery. Lorsque Scène est instantanée active, le curseur de la souris a des lettres rouges " est" sous elle et parfois une icône rouge indiquant la mode courant.

Pour accéder aux fonctions du simulateur de vol à l'aide de la souris sans fermer Instant Scenery, appuyez et maintenez la touche **Ctrl + Maj** avant de cliquer avec la souris. Le curseur de la souris se transforme en indiquant que les actions de la souris iront à Flight Simulator. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour accéder à la Menu FSX, ou de redimensionner ou détacher un point de vue. Lorsque vous relâchez **Ctrl + Maj**, Instant Scenery sera de nouveau traiter votre entrée de la souris.

Lorsque vous utilisez la souris dans la vue 3D, l'emplacement du curseur de la souris se traduit par-là Les coordonnées géographiques du point de sol sous la souris. Pour cette raison, le pointeur de la souris ne fonctionne que quand il est en dessous de la ligne d'horizon.

Le **bouton gauche** de la souris a des fonctions différentes en fonction du mode sélectionné. Dans **Add objects** mode, il sera soit faire apparaître un menu contextuel pour ajouter l'objet, ou s'en tenir temporairement l'objet de le sol ou les positions de l'avion, en fonction de paramètres dans la boîte de dialogue des options. Dans l' **Déplacer / Supprimer** mode objets, le bouton gauche de la souris commence à se déplacer l'objet.

Le **bouton droit** de la souris ouvre toujours le menu contextuel. Il existe différents menus contextuels Vue de Flight Simulator, dans la vue des vignettes et dans la fenêtre des favoris. En outre, le contexte menu dans FS varie en fonction du mode en cours.

La molette de la souris vous permet de changer la position de l'objet lors de l'ajout ou le déplacement d'un objet. La rotation de la molette de la souris change rapidement le cap en incréments de 10 degrés. Rotation de l' roue avec la **touche Maj enfoncée** permet des ajustements de cap plus fin. **Ne pas appuyer sur la souris roue quand tourner.**

Dans la boîte de dialogue **Options**, vous pouvez modifier la fonction de molette de la souris pour déplacer votre avion encore plus proche ou plus loin du point sous la souris à la place. Avec ce réglage actif, utilisez Maj + souris roue à faire tourner des objets.

Pour déplacer votre avion autour, pointer quelque part sur le sol, appuyez et maintenez enfoncé le molette de la souris, puis déplacez la souris. Décor instantanée de l'aéronef se déplace de sorte que le même point sur le sol reste sous la souris lorsque vous le déplacez. Par exemple, pour passer rapidement à un bâtiment dans la distance, pointez sur avec la souris, puis faites-le glisser " vers " vous avec la souris roue enfoncée. Veillez à ne pas déplacer la souris près de l'horizon, car cela peut entraîner des mouvements très longs et imprévisibles. Si cela se produit, déplacez le bouton de la souris sur le vol Fenêtre du simulateur avant de relâcher la molette de la souris - ce sera annuler le mouvement.

Pour déplacer votre avion dans le sens vertical, maintenez la touche Ctrl enfoncée, puis faites glisser le la terre avec la molette de la souris enfoncée. Cela ne fonctionne que bien dans le cockpit virtuel (ou 2D cockpit) vue.

Vous pouvez bien sûr utiliser également des contrôles réguliers de l' tua pour se déplacer.

Pour **faire pivoter la vue autour d'un lieu** au sol, point à la position au sol, maintenez la touche Maj touche, puis faites glisser le sol avec la molette de la souris enfoncée. L'avion se déplace autour de cette emplacement, vous permettant ainsi de regarder sous différents angles. Cela ne fonctionne que bien dans le monde virtuel cockpit (ou 2D cockpit) vue.

Utilisation Instant Scenery avec Windows Vista et Windows 7

Windows Vista et Windows 7 restreignent la capacité des applications à écrire dans le dossier Program Files dossier. Cela empêche Scène immédiate de l'écriture dans le dossier Addon Scenery of Flight Simulateur, qui est destiné à décor créé par l'utilisateur.

Pour résoudre ce problème, vous pouvez soit créer une nouvelle zone de scène en dehors des fichiers programme dossier et y ajouter à la bibliothèque de scène, ou donnez-vous écrire des autorisations pour la scène addon dossier.

Pour vous donner des autorisations d'écriture, effectuez les étapes suivantes:

Ouvrez l'Explorateur Windows et accédez au dossier Flight Simulator dans Program Files.

- Faites un clic droit sur le sous-dossier Addon Scenery et sélectionnez Propriétés dans le menu contextuel.
- Cliquez sur l'onglet Sécurité dans la boîte de dialogue des propriétés qui s'affiche.
- Cliquez sur le bouton Edit ... bouton. Si la boîte de confirmation de Contrôle de compte d'utilisateur s'affiche, cliquez sur Continuer.
- Dans la zone de liste Groupe ou noms d'utilisateur, sélectionnez le groupe Utilisateurs.
- Dans la zone de liste Autorisations, activez l'autorisation d'écriture (cocher la case dans le Autoriser colonne)
- Cliquez sur OK pour appliquer les nouvelles autorisations et fermer la boîte de dialogue Propriétés.

Ajout d'objets

Pour commencer à ajouter de nouveaux objets de décors, cliquez sur Ajouter des objets onglet dans la fenêtre Instant Scenery.

Dans notre exemple, nous allons ajouter quelques objets à proximité d'un grand aéroport européen dans FSX.

Réglage de la position du plan

Vous devrez positionner votre avion à côté de l'emplacement souhaité de l'objet. Si vous êtes loin de cette zone, vous pouvez utiliser **World | Aller à l'aéroport ...** commande de menu dans Flight Simulator pour passer à un aéroport à proximité de cette zone, ou le **World | map** commande ... menu permet de saisir la nouvelle coordonne directement. Vous pouvez régler la position du plan soit avant ou après le début Instant Scenery.

Pour déplacer l'avion autour de la zone, utilisez la commande standard pour le mode de balayage. Si vous n'avez pas affectations de touches changées, utilisez les commandes suivantes :

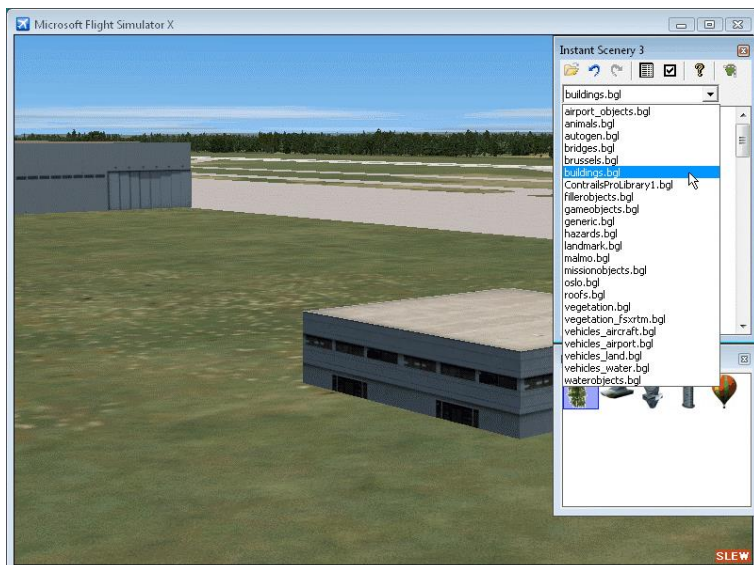
Clavier	Joystick	Fonction
Y -		Activer / désactiver le mode de balayage. En mode de balayage, la SLEW indicateur clignote dans le coin inférieur droit de la fenêtre de vue 3D. Lorsque vous démarrez Instant Scenery, FS commute automatiquement sur le mode slew
Up/Down	avant / arrière	Déplacer le plan vers l'avant ou vers l'arrière. Lorsque vous utilisez le clavier, toutes les augmentations de frappe ou diminue la vitesse de l'avion. Ne tenez pas les touches enfoncées.
left /right	left /right	Déplacer le plan à gauche ou à droite sans changer la position. clavier fonctionnement est similaire à haut / bas.
End / PgDn	Twist handle	Mettez le plan à gauche ou à droite.
F4/F1 -		Augmentation / diminution altitude.
F5/F8 - Num5 -		Augmentation / diminution de hauteur. Arrêtez tout mouvement.

Vous pouvez en savoir plus sur le mode de balayage dans la documentation Flight Simulator.

Sélection de la bibliothèque

Tout d'abord, nous devons sélectionner la bibliothèque contenant l'objet que nous allons ajouter à la scène. En cliquant sur la liste déroulante de sélection de la bibliothèque ouvre une liste des bibliothèques disponibles. Sélectionnez le désiré bibliothèque avec la souris. Si vous n'êtes pas sûr de la bibliothèque contient des objets dont vous avez besoin, sélectionnez les bibliothèques un à la fois et de regarder les vignettes pour vérifier leur contenu, jusqu'à ce que vous avez trouvé la bonne. Vous pouvez utiliser des objets de plusieurs bibliothèques dans un seul fichier de scène.

Dans notre exemple, nous sélectionnons "buildings.bgl" pour ajouter quelques bâtiments (FS2004: utiliser "generic.bgl").

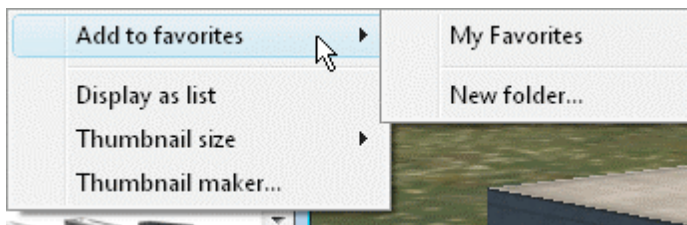


Après avoir sélectionné une bibliothèque, la vignette juste en dessous de la zone de liste déroulante de sélection de la bibliothèque sera remplie de modèles à partir de cette bibliothèque.

Sélection du modèle

Pour sélectionner le modèle de placement, vous devez cliquer sur la vignette correspondante dans la vue miniature. Lorsque le pointeur de la souris est à l'intérieur de la vue des vignettes, le modèle sous la souris sera affiché en face de votre avion, vous permettant de voir rapidement tous les modèles. Pour définir l'endroit où le modèle apparaît, cliquez simplement sur le point correspondant dans la vue 3D.

Vous pouvez faire défiler dans la vue des miniatures en utilisant la molette de la souris. Un clic droit dans la vue des vignettes fait apparaître un menu contextuel :



Ajouter aux favoris ajoute le modèle sous la souris dans la fenêtre des favoris pour un accès facile.

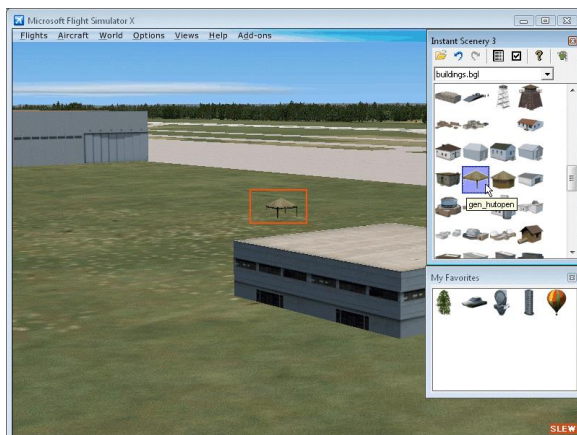
Afficher sous forme de liste de basculer entre les vignettes et une liste alphabétique des modèles.

Taille de la miniature vous permet de sélectionner une nouvelle taille des vignettes pour l'affichage. En interne, toutes les vignettes sont 96x96 pixels et les grandes seront réduites à la taille spécifiée.

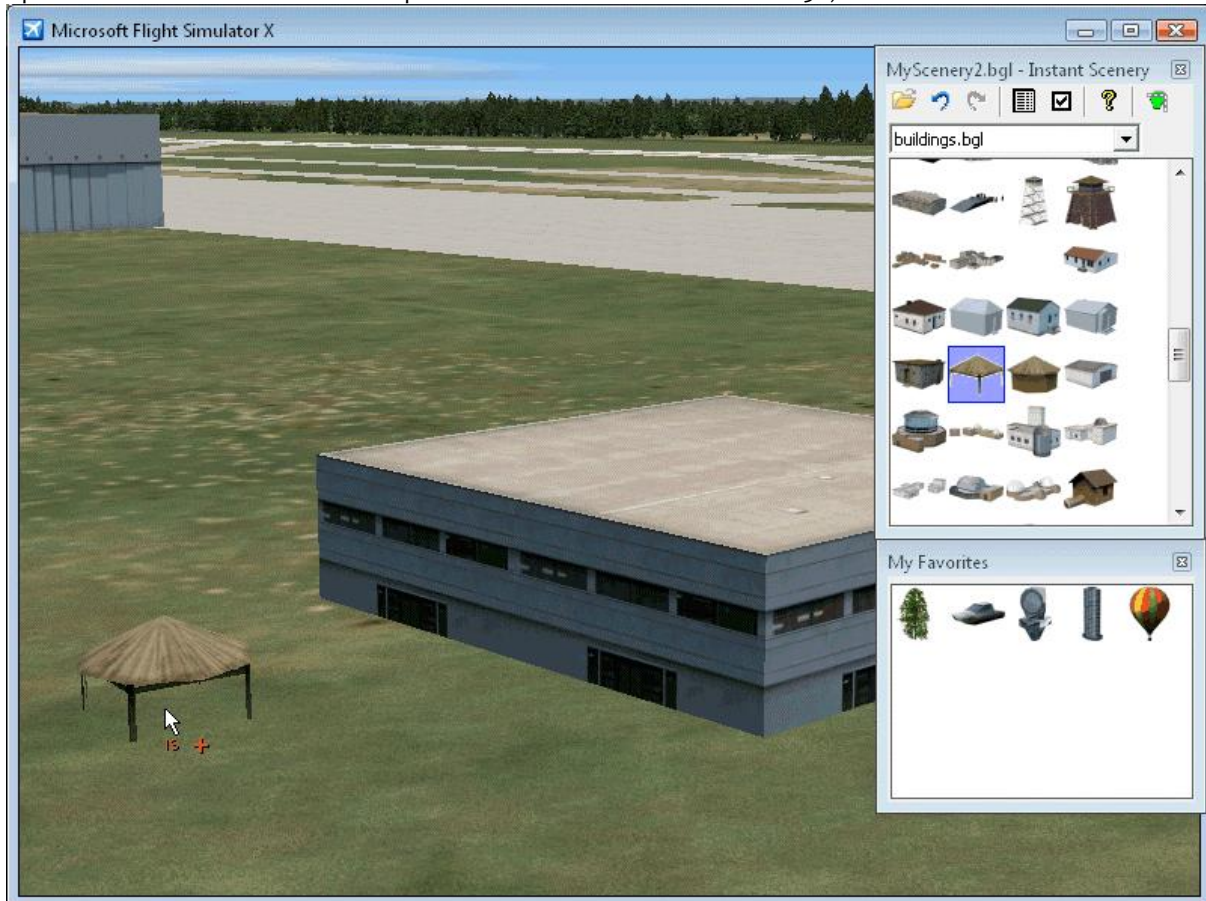
Vignettes fabricant lance le fabricant de miniatures, ce qui vous permet de créer de nouvelles vignettes.

Lorsque vous cliquez sur une vignette, il apparaît sur un fond bleu indiquant qu'il est sélectionné pour placement. Après avoir cliqué sur une vignette, vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier pour naviguer grâce à des modèles aussi longtemps que le pointeur de la souris reste dans la vue des vignettes. Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris de nouveau dans la vue 3D, Flight Simulator obtient automatiquement le focus clavier, permettant de vous déplacer dans le mode de balayage à l'aide du clavier.

Dans notre exemple, nous allons sélectionner le modèle "gen_hutopen". Remarque l'aperçu du modèle que apparaît dans la vue 3D lorsque vous déplacez la souris sur la vignette (marqué par un rectangle rouge dans la capture d'écran).



Après avoir sélectionné le modèle et déplacez la souris de nouveau dans la vue 3D, le modèle commencé suit la souris:



La position du curseur de la souris détermine le point de l'objet de référence. Le point de référence est l'emplacement géographique qui obtient réellement écrit dans le fichier de scène. La plupart des modèles sont conçus

à apparaître au-dessus avec le point au milieu (comme l'exemple) de référence. Cependant, il n'y a quelques modèles qui sont conçus pour apparaître à un certain décalage par rapport à la référence horizontale signalé, ou même complètement enterré dans le sol.

Si vous ne voyez pas le modèle immédiatement, essayez de le déplacer avec la souris près de chez vous (dans le cas où il est trop petit pour être vu au départ), ou plus loin de vous (au cas où il est si grand que votre point de vue a pris fin à l'intérieur de l'objet).

Réglage de la position de l'objet

Après avoir sélectionné une bibliothèque et un modèle, un objet correspondant apparaît dans le vol Scène Simulator et suit le curseur de la souris.

Pour déplacer l'objet autour, il suffit de déplacer la souris.

Si vous voulez changer votre point de vue sans déplacement de l'objet, vous pouvez programmer la gauche de la souris bouton pour **coller / décoller l'objet à la terre** dans la boîte de dialogue Options. Avec cette option sélectionnée, cliquez sur le bouton gauche de la souris se fige la position de l'objet de sorte que vous pouvez déplacer le souris ou votre avion sans l'objet suivant. Cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris reprendre déplacement de l'objet.

Si vous souhaitez déplacer l'objet en déplaçant votre avion autour (comme dans la version de Instant Scenery 1) au lieu d'utiliser la souris, vous pouvez programmer le bouton gauche de la souris pour **coller / décoller l'objet à la position de l'avion**. Avec cette option sélectionnée, cliquez sur le bouton gauche de la souris va geler la objet par rapport à la position de l'appareil de l'utilisateur, très semblable à la pièce coulissante à **distance** dans la version 1.

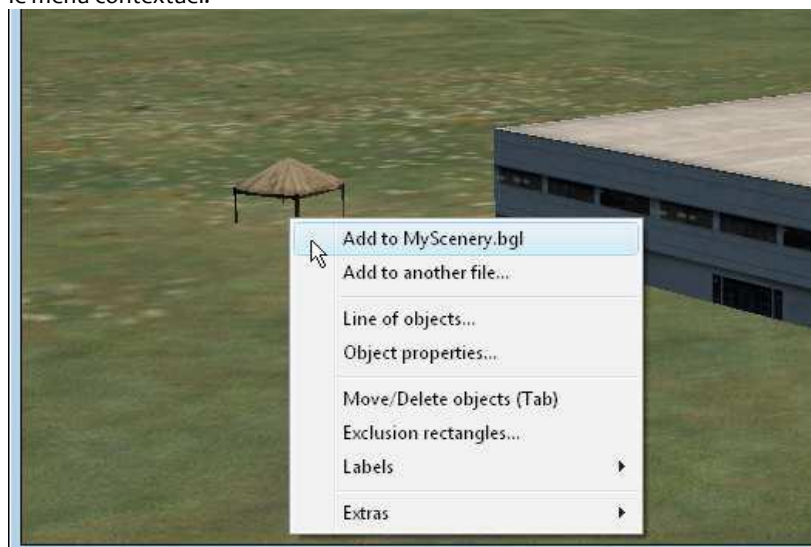
Pour changer la position de l'objet, tourner la molette de la souris sans appuyer sur elle. Pour une plus fine mouvement, maintenez la **touche Maj** enfoncée tout en faisant tourner la roue. Si vous n'avez pas de molette de la souris, utiliser la boîte de dialogue Propriétés de l'objet.

Pour modifier l'élévation, l'échelle, la hauteur / banque et de la complexité de scènes, faites un clic droit avec la souris et sélectionnez **Propriétés de l'objet** dans le menu contextuel qui apparaît. Définissez les propriétés de l'objet désiré dans la boîte de dialogue qui s'affiche avant d'ajouter l'objet à la scène.

Remarque: FSX SP2 et Acceleration Pack ignorent le terrain et les paramètres de la banque pour les objets du décor. Bien Scène Instant afficher ces objets correctement, ils apparaîtront avec un pas de zéro et la banque après le redémarrage de FSX. Donc pour tout décor qui est susceptible d'être utilisé avec ceux-ci FSX versions, il est recommandé de laisser tangage et du roulis à zéro degré.

Ajout de l'objet à scène

Après avoir déplacé l'objet à l'endroit désiré, cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu contextuel.



P12

Le premier point de menu vous permet d'ajouter l'objet au dernier fichier que vous avez modifié avec Instant Scenery (en ce cas, **MyScenery.bgl**) . Il n'apparaît pas la première fois que vous ajoutez un objet, car il n'y a pas de fichier scènes précédente encore.

Ajouter un autre fichier ... vous permet d'ajouter un objet à un autre fichier. Si vous sélectionnez cette option de menu, une boîte de dialogue de sélection de fichier apparaît. Si vous sélectionnez un nouveau fichier de scène, il sera créé. Si vous sélectionnez un fichier de scène existant, il ne sera pas remplacé, mais l'objet sera simplement ajouté. Remarque que vous ne pouvez ajouter des objets à des fichiers de décors créés avec Instant Scenery, ou quelques autres programmes de conception de scène compatibles.

Si vous essayez d'enregistrer le fichier dans un dossier qui n'est pas activé dans la bibliothèque de scène, vous serez montré un avertissement. Si vous continuez malgré l'avertissement, le fichier de scène sera enregistré comme vous le souhaitez, mais vos objets n'apparaîtront pas de nouveau après le redémarrage de Flight Simulator sauf si vous ajoutez le dossier à la bibliothèque de scène, ou déplacez le fichier de scène dans un dossier actif. Reportez-vous à la Flight Simulator documentation pour plus d'informations comment la bibliothèque de scènes fonctionnent.

Après avoir ajouté l'objet à la scène, il reste à son poste, indépendamment de tous les mouvements de votre avion. Lorsque vous déplacez la souris, vous verrez à nouveau un objet suivant le curseur - il est l'objet suivant que vous allez ajouter.

Le nom du fichier de scènes que vous avez enregistré apparaît dans la barre de titre de la fenêtre Instant Scenery. C'est **le fichier en cours**. Déplacer / supprimer des objets et undo / redo opérations n'affectent que le courant déposé. Lors de l'ajout d'un objet dans un nouveau fichier, les modifications de fichiers actuels et donc il n'est plus possible d'annuler les opérations effectuées précédemment édition. Tous les objets que vous ajoutez sont **immédiatement enregistrés dans le fichier scènes**, il n'y a pas de commande séparée "Enregistrer".

Lorsque vous ajoutez un objet dans un fichier existant, Instant Scenery fera FS recharger la scène dans l'ordre de prendre l'affichage des objets à partir de ce fichier sous son propre contrôle. Rechargement de scènes peut prendre plusieurs minutes, selon la quantité de add-on installé des scènes.

Ajout de plusieurs objets

Pour ajouter d'autres objets en utilisant le même modèle, il suffit de déplacer le modèle pour les emplacements souhaités à l'aide de la souris et utiliser le menu contextuel pour créer des objets supplémentaires.

Pour ajouter différents objets, sélectionnez un modèle et / ou de la bibliothèque comme décrit précédemment différent.

Il n'y a aucune limite sur le nombre d'objets que vous pouvez ajouter à un fichier de scène. Toutefois, l'ajout de trop d'objets dans la même zone peut provoquer le taux de trame à tomber, car chaque objet dessin requiert une certaine quantité de temps de traitement.

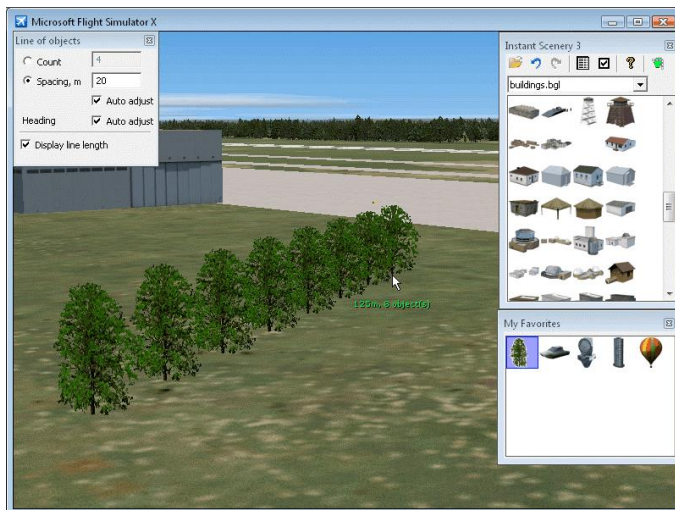
Création de lignes d'objets

Instant Scenery vous permet de créer des lignes d'objets régulièrement espacées.

Pour créer une ligne d'objets, d'abord sélectionner le modèle à utiliser. Si nécessaire, utilisez l'objet **Boîte de dialogue Propriétés** pour définir l'élévation, facteur d'échelle, la complexité des scènes et d'autres paramètres.

Déplacez le pointeur de la souris au début de la ligne, cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Line of objects** dans le menu contextuel qui apparaît. Lorsque vous déplacez la souris maintenant, une ligne d'objets s'étendra de point de départ à la position actuelle du curseur de la souris.

Une nouvelle boîte de dialogue **Line of objects** apparaît sur l'écran, vous permettant de définir la ligne paramètres.



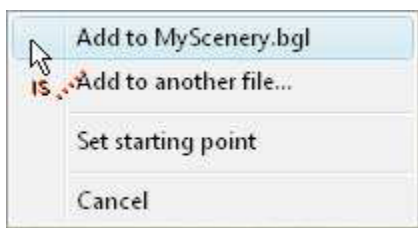
Vous pouvez choisir entre une ligne contenant un nombre fixe d'objets régulièrement espacées, et une ligne contenant des objets avec un espacement spécifié. Utilisez les boutons radio dans la **line of objects** de dialogue objets boîte de basculer entre ces deux modes.

Auto adjust spacing, lorsqu'il est activé, ajuste légèrement l'espacement de sorte que le dernier objet dans la ligne apparaît exactement à l'emplacement du curseur de la souris.

Auto ajust heading le titre de tous les objets de la ligne en fonction de la direction de la ligne.

Display line length affiche la longueur de la ligne actuelle et le nombre d'objets à proximité de la souris pointeur.

Un clic droit fait apparaître un menu contextuel.



Pour ajouter la ligne des objets de la scène, utilisez le **Add to ...** et **Add to another scenery file** commandes de menu.

Pour définir le nouveau point de la ligne de l'origine, sélectionnez **set starting point**.

Pour arrêter la création de lignes d'objets et revenir à la régulière **Add objects** mode, cliquez sur **Annuler**.

Déplacement et suppression des objets

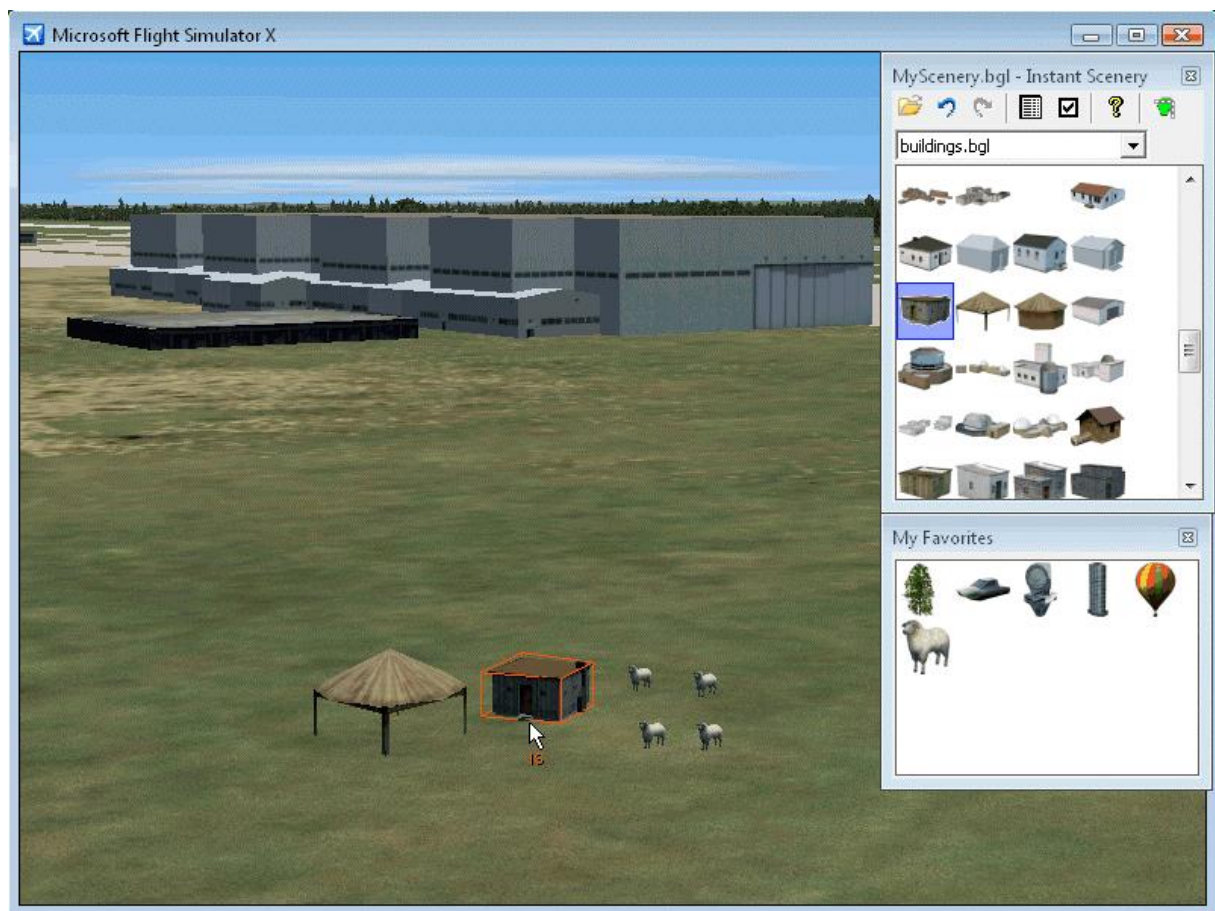
Vous ne pouvez déplacer et supprimer des objets que vous avez précédemment ajoutés avec Instant Scenery. à déplacer ou supprimer des objets, vous devez passer à la **Move/Delete objects** mode objets. Vous pouvez le faire par sélectionnant **Move/Delete objects** des objets dans le menu contextuel, ou tout simplement en appuyant sur la touche **Tab** lorsque le curseur de souris est à l'intérieur de la fenêtre de vol Simulator. Pour revenir au mode **Add objects** appuyez sur la **Touche Tab** ou cliquez à nouveau sur une vignette dans la fenêtre des miniatures.

Ouverture d'un fichier de scene (si nécessaire)

Vous ne pouvez déplacer les objets qui font partie du dossier de scène actuel que vous modifiez. Pour voir qui objets appartiennent à ce fichier, appuyez sur, appuyez sur et relâchez les deux touches de **Control** à plusieurs reprises. objets appartenant à ce fichier clignote.

Si vous avez besoin de déplacer des objets qui sont stockés dans un fichier de scènes différents, utilisez le **Open scenery** bouton. Sélectionnez le nom du fichier de scène désiré et appuyez sur OK. Instant Scenery peut entraîner FS pour recharger scène, ce qui peut prendre plusieurs minutes en fonction de la quantité de add-on scènes installés.

Sélection de l'objet à déplacer / supprimer



Dans le mode **Move/Delete objects**, vous sélectionnez les objets en pointant avec la souris. A boîte de fil de fer s'affiche autour de l'objet le plus proche du curseur de la souris. Il s'agit de la objet sélectionné

Déplacement d'un objet

Pour commencer à déplacer l'objet sélectionné, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Le curseur de la souris accrochez-vous le point de référence de l'objet (sauf si désactivé dans les options), et l'objet sera de commencer à suivre la souris.

Pour se déplacer en permanence l'objet à la nouvelle position, faites un clic droit avec la souris et sélectionnez **Déplacer** dans le menu contextuel qui apparaît. La nouvelle position sera immédiatement enregistrée dans le fichier de scène.

Pour revenir à l'objet de son ancien poste, faites un clic droit avec la souris et sélectionnez **cancel** dans le contexte menu.

Si vous reprogrammé le bouton gauche de la souris pour coller l'objet sur le sol ou l'avion, vous pouvez utiliser ces fonctions lorsque vous déplacez un objet trop.

Suppression d'un objet

Pour supprimer l'objet sélectionné, cliquez-droit dessus et sélectionnez **delete** dans le menu contextuel qui apparaît. L'objet sera immédiatement supprimé du fichier de scène.

Si vous supprimez tous les objets à partir d'un fichier de scène, Instant Scenery efface lorsque vous quittez un vol Simulator.

Si vous avez accidentellement déplacé ou effacé un objet, vous pouvez utiliser boutons **Undo et Rédo** pour inverser l'effet de vos actions d'édition. Notez que vous ne pouvez annuler les modifications dans le fichier de scène actuel.

Suppression d'un groupe d'objets

Vous pouvez supprimer tous les objets à l'intérieur d'une zone rectangulaire. Pour utiliser cette fonction, assurez-vous que vous êtes dans **Move/Delete objects** mode objets. Pointez sur un angle du rectangle désiré, cliquez sur le droit bouton de la souris et sélectionnez **Group | delete ...** dans le menu contextuel.

Maintenant, déplacez la souris à l'autre coin du rectangle désiré. Le rectangle sera aligné le long de la position de l'avion. Lorsque vous déplacez la souris, vous verrez le contour du rectangle, et objets à l'intérieur, il va disparaître.

Pour terminer l'opération, cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Supprimer ... objet (s)**. Il est important de comprendre la différence entre cette fonction et la création d'une exclusion rectangle :

- Groupe supprimer supprime les objets à partir du fichier de scènes que vous modifiez.
- Un rectangle d'exclusion dit Flight Simulator pour supprimer des objets à partir d'autres fichiers de scènes à l'intérieur le rectangle

Couper, Copier et Coller

Vous pouvez couper, copier et coller des groupes d'objets.

Pour copier un groupe d'objets au presse-papiers, vous devez les sélectionner en dessinant un rectangle entourant le groupe. Assurez-vous que vous êtes en **Move/Delete objects** mode objets. Pointer vers un coin du rectangle désiré, cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Group | Copy ...** dans le contexte menu.

Maintenant, déplacez la souris à l'autre coin du rectangle désiré. Le rectangle sera aligné le long de la position de l'avion. Objets à l'intérieur du rectangle seront marqués par des boîtes filaires les entourant. Pour terminer l'opération, cliquez à nouveau sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Copy ... object (s) to clipboard**

Pour couper un groupe d'objets au presse-papiers, utilisez le **Group | Cut ...** menu dans un proche mode. Les objets sélectionnés seront placés sur le presse-papiers et retirés du scène déposé.

Pour coller un groupe d'objets actuellement sur le presse-papiers, sélectionnez **Group| Past ...** sur le contexte menu. Le groupe d'objets sur le presse-papiers s'affiche près du pointeur de la souris tout en maintenant leur position par rapport à l'autre. Vous pouvez affiner leur position en déplaçant la souris. Vous peut également faire pivoter le groupe entier en utilisant la molette de la souris (pour une rotation plus fine, maintenez la touche Maj enfoncée). Pour terminer l'opération, cliquez à nouveau sur le bouton droit de la souris et choisissez Coller les objets ... dans le menu contextuel qui apparaît.

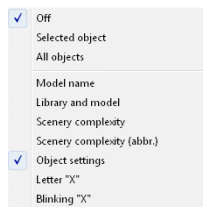
Pour annuler une couper, copier ou coller l'action, cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Cancel** sur l' menu contextuel qui apparaît.

Le presse-papiers ne peut contenir un groupe d'objets à la fois. **Undo / Redo** commandes ne restaurent pas le contenu du presse-papiers précédents.

Affichage des Labels d'objets

Vous pouvez avoir instantanée Labels d'objets d'affichage Scène dans la vue Flight Simulator 3D. Labels apparaît sur des objets à partir du fichier de scènes en cours d'édition.

Pour contrôler l'affichage des Labels, faites un clic droit avec la souris soit dans **Add object** ou dans le **Move/Delete objects mode objets** et sélectionnez **Labels** dans le menu contextuel. Un sous-menu apparaît.



La première partie du menu vous permet d'activer et de désactiver l'affichage des Labels. Pour afficher les Labels pour tous les objets dans le fichier de scène actuel, sélectionnez **All objects**. Pour afficher l'étiquette juste pour le objet sélectionné, sélectionnez **Selected object**

La deuxième partie du menu vous permet de déterminer les informations à afficher sur les Labels.

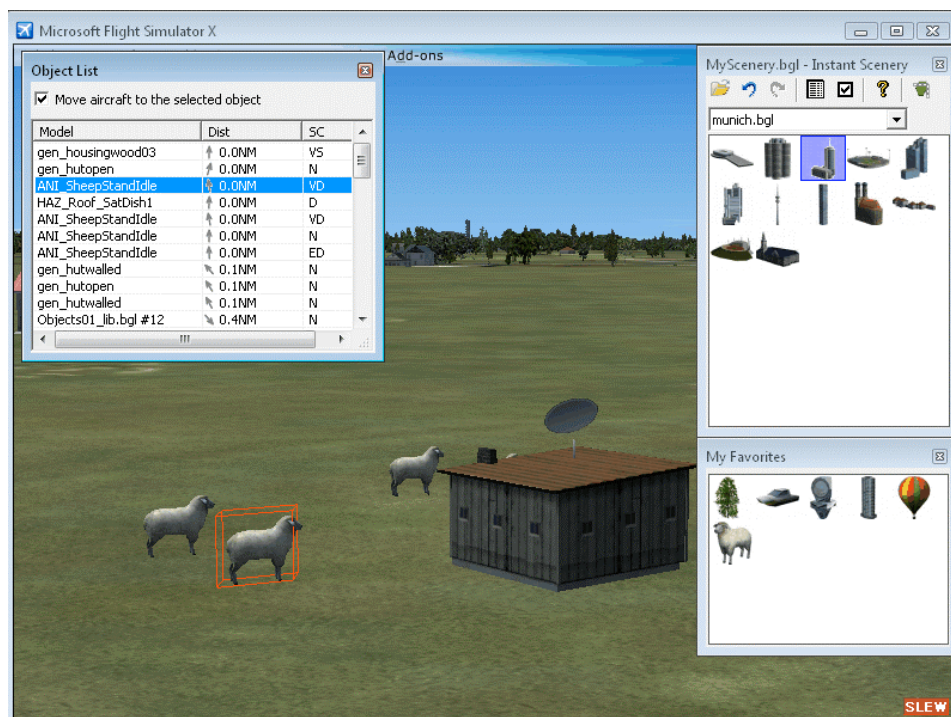
Object settings affiche le titre de l'objet et des paramètres non appliqués par défaut à l'objet (échelle différent de 1, hauteur différente de 0, scènes complexité différente de la normale).

Letter "X" et Blinking "X" juste une lettre "X". Utilisez cette option pour localiser rapidement les objets dans votre fichier de scène dans la vue de haut en bas sans obstruer.

Utilisation de la liste des objets

Vous pouvez afficher une liste de tous les objets dans le fichier de scène actuel en cliquant sur le bouton Liste d'objets dans la fenêtre Instant Scenery principale.

Une nouvelle boîte de dialogue **object list** s'affiche, énumérant tous les objets et qui vous permet de naviguer vers chaque d'entre eux.



Pour chaque objet, le nom du modèle, le cap et la distance de l'avion de l'utilisateur et le scène réglage de la complexité est affiché. A noter que le titre est affiché comme une flèche et est relatif à l'orientation de l'avion de l'utilisateur, même si vous utilisez une vue orientée nord - top-down.

Lorsque vous sélectionnez un objet dans la liste, une boîte de fil de fer est affichée autour de cet objet.

Si vous activez **move aircraft to the selected object**, l'appareil de l'utilisateur sera déplacé de telle sorte que la objet apparaît dans le champ de vision. Pour définir exactement où l'objet apparaît, cliquez simplement sur l'intérieur de la fenêtre de vue 3D et annuler le menu contextuel qui apparaît. La prochaine fois que vous sélectionnez un objet dans la liste, votre appareil sera placé de sorte que l'objet apparaît au dernier clic emplacement.

Vous pouvez cliquer sur en-têtes de colonne pour trier la liste par nom de modèle, la distance de l'avion de l'utilisateur ou le réglage de la complexité du scène. Notez que si vous triez la liste par la distance, il ne sera pas automatiquement re-triées lorsque vous déplacez votre appareil.

Après avoir cliqué dans la liste d'objets, vous pouvez faire défiler à l'aide des touches fléchées du clavier tant que le pointeur de souris reste à l'intérieur de la liste. En déplaçant le pointeur de la souris en dehors de la liste sera de retour le focus clavier à la fenêtre principale de Flight Simulator.

Si la boîte de **Object Properties** est ouvert, il affiche les paramètres de l'objet actuellement sélectionné dans la liste.

Si le fichier de scène actuel contient des rectangles d'exclusion, ils apparaîtront dans la liste des objets trop. Notez que les contours de rectangles d'exclusion ne seront affichés dans la scène quand une exclusion rectangle est sélectionné dans la liste d'objets (ou Instant Scenery est en mode de rectangles d'exclusion).

Abréviations de complexité de scène abrégée affichées dans la colonne de SC ont la signification suivante :

VS	Très dépouillée
S	dépouillée
N	normale
D	dense
VD	Très Dense
ED	Extrêmement dense

Les paramètres disponibles

Par défaut, Instant Scenery met des objets sur le niveau du sol en position verticale, avec le taille par défaut et montrant à la " normale " réglage de la complexité de la scène et au-dessus.

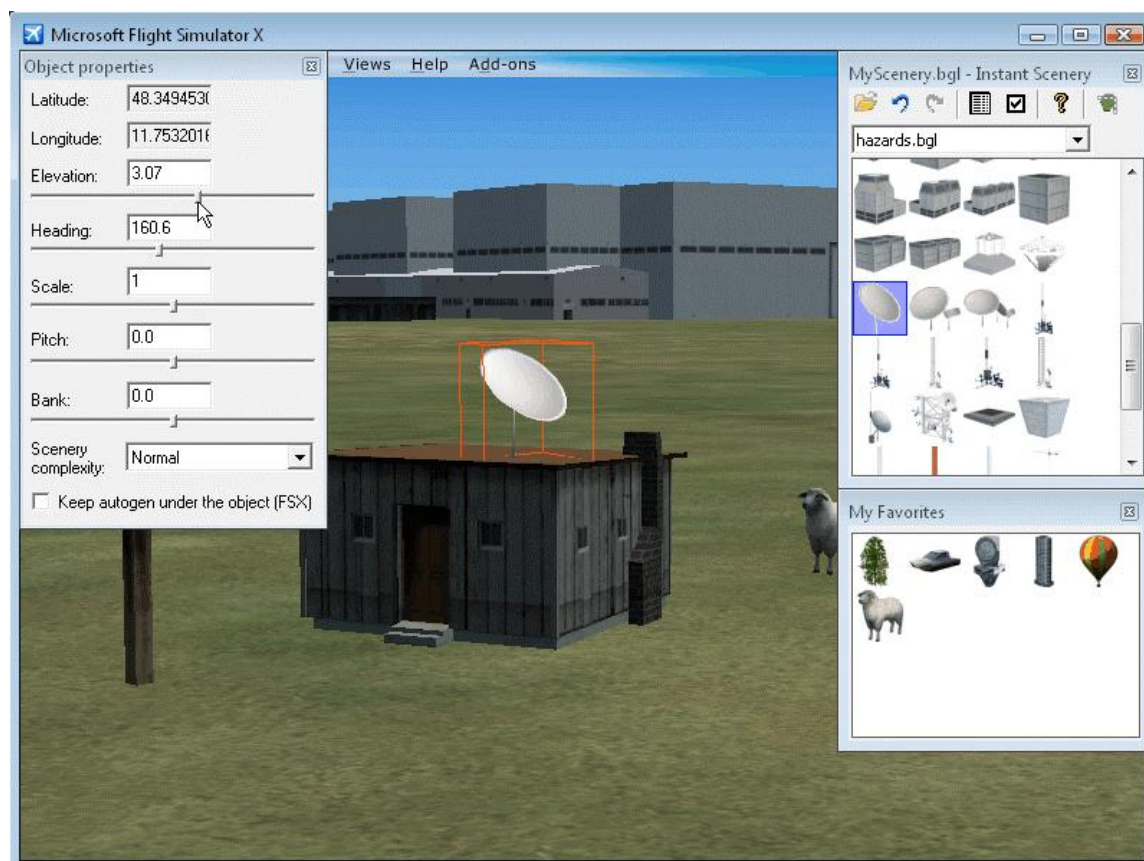
Instant Scenery vous permet de modifier l'élévation, le facteur d'échelle et angles terrain / bancaires de objets, et de modifier le niveau de complexité de scènes où chaque objet individuel apparaît.

Ouverture de la boîte de dialogue Object Properties dialog box

Pour modifier ces valeurs lors de l'ajout ou le déplacement d'objets, clic droit avec la souris et sélectionnez Propriétés de l'objet dans le menu contextuel qui apparaît. La boîte de **dialogue Propriétés de l'objet** apparaîtra.

La boîte de dialogue **Propriétés de l'objet** fonctionne comme suit dans les différents modes :

- Dans le mode **Add objects**, ou lors de l'ajout d'une ligne d'objets, les paramètres de l'objet Boîte de dialogue Propriétés sont appliqués aux nouveaux objets que vous créez.
- Dans le **Move/Delete objects** mode objets, la boîte de dialogue Propriétés de l'objet reflète les réglages pour l'objet sélectionné.
- Lorsque vous commencez à déplacer un objet dans le mode objets **Move/Delete objects**, vous pouvez modifier le les paramètres de l'objet dans la boîte de dialogue Propriétés de l'objet ainsi. Les modifications seront appliquées avec vous finalisez le mouvement en utilisant la commande **Move** dans le menu contextuel.
- Si vous cliquez avec le bouton droit sur un objet en **Move/Delete objects** mode objets et sélectionnez **object properties** dans le menu contextuel, vous serez en mesure de modifier les paramètres de l'objet sans déplacement de l'objet avec la souris. Toutes les modifications apportées dans ce mode seront appliquées immédiatement.



Dans la boîte de dialogue, les valeurs de **latitude** et **longitude** affichent la position actuelle de l'objet. Ils ne peuvent pas être modifiés.

La valeur **Elevation** contrôle l'altitude du point de référence au-dessus du niveau du sol. Pour la plupart des objets, le point de référence correspond au point de l'objet le plus bas, donc l'élévation définit également l'élévation de l'objet lui-même. Le curseur permet de modifier la hauteur de -100 à 100 mètres. Si cette plage n'est pas suffisante, vous pouvez taper la valeur dans la zone de texte.

La **scale value** définit un facteur d'échelle de l'objet. L'échelle de 1 représente la taille standard définie dans la bibliothèque de modèles. Le curseur vous permet de modifier l'échelle de 0,01 à 100, ce qui rend l'objet plus ou moins grand qu'il n'y paraît normalement. Si cette plage n'est pas suffisante, tapez le valeur d'échelle dans la zone de texte.

Valeurs de **Pitch** et **Bank** vous permettent d'incliner l'objet le long de deux axes horizontaux. Notez que la hauteur et valeurs bank n'ont pas d'effet dans FSX SP2 et Acceleration Pack.

La zone de liste déroulante de la **scenery complexity** vous permet de définir la complexité de scènes minimum réglage à laquelle l'objet apparaît. Vous pouvez appliquer tous ces paramètres lors de l'ajout de nouveaux objets, ou le déplacement existants.

Lorsque vous fermez la boîte de dialogue **Object Properties**, ces paramètres seront réinitialisés valeurs par défaut. Paramètres avancés déjà appliqués aux objets de décors ne seront pas affectés.

Dans la capture d'écran ci-dessus, l'élévation d'un objet plat par satellite est en cours de modification afin de mettre au-dessus de la maison.

Modification des paramètres de complexité de scène

Vous pouvez afficher le réglage de la complexité de la scène pour tous les objets dans le fichier de scène actuel comme Labels superposé au-dessus des objets. Pour ce faire, utilisez le sous-menu **Labels** du contexte d'Instant Scenery menu. Pour activer les Labels de tous les objets, sélectionnez **Labels > All objects**. Pour afficher la scène complexité que des Labels, sélectionnez **Labels > Scenery complexity** ou **Labels > Scenery complexity (en abrégé)** pour les Labels abrégées.

Pour changer la complexité de décor pour un objet individuel, assurez-vous que vous êtes dans le **Move/Delete objects** Mode objets. Faites un clic droit sur l'objet et utiliser le sous-menu **Set scenery complexity** d'appliquer le réglage désiré.

Vous pouvez également utiliser la boîte de dialogue des **Object properties** à changer la complexité de scène.

Garder autogen scenery (FSX uniquement)

Normalement, autogen scène n'apparaît pas à l'intérieur ou près de l'objet. Cet effet ne peut pas être considéré tout en modifiant un fichier de scène avec Instant Scenery, mais seulement après le redémarrage de Flight Simulator par la suite.

Dans certains cas (notamment, oiseaux d'animation des bibliothèques FSX), il est souhaitable de maintenir l'autogen scène.

Pour permettre la scène autogen à apparaître à l'intérieur d'un certain objet, cliquez-droit dessus dans la **Move/Delete objects** mode objets, sélectionnez **Object Properties** de l'objet et de permettre garder **Keep autogen** t case à cocher.

gestion des favoris

Vous pouvez désigner modèles préférés pour un accès facile pour eux. Favoris sont affichés dans une distincte fenêtre qui apparaît avec le titre **My favorites** lorsque vous commencez Instant Scenery. Vous pouvez organiser les favoris dans plusieurs dossiers, et **My favorites** est le nom du dossier par défaut.

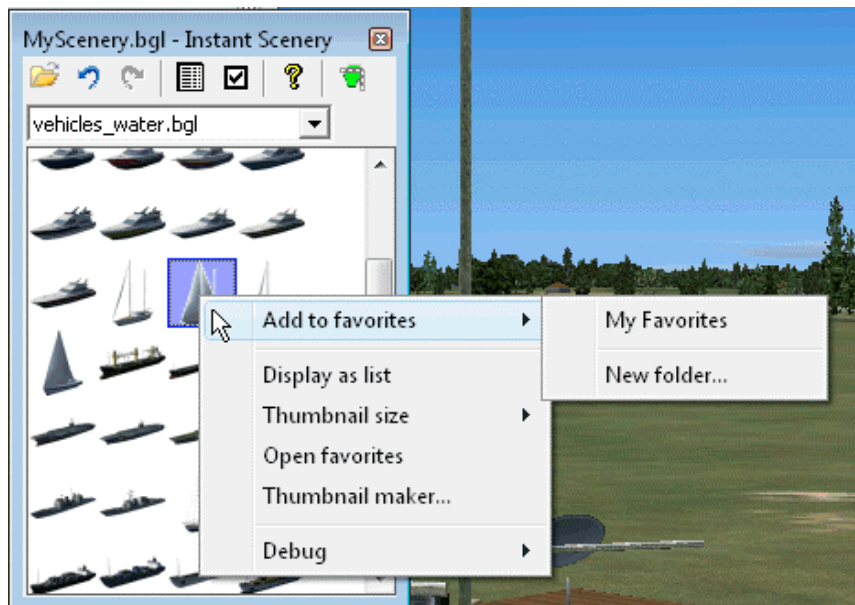
Lorsque vous ajoutez un modèle de favoris, vous ne copiez pas, mais simplement d'ajouter une référence. Donc, le modèle sera encore provenir d'une bibliothèque de modèles. Si vous supprimez la bibliothèque de modèle contenant, il sera

Disparaître de favoris aussi. Vous pouvez facilement sélectionner des modèles de favoris en cliquant sur leur vignettes dans la fenêtre de favoris.

Vous pouvez fermer la fenêtre des favoris en appuyant sur le bouton de fermeture sur sa barre de titre. Pour la rouvrir, faites un clic droit dans la vue des miniatures de la fenêtre Instant Scenery principal et sélectionnez **Open favorites**.

Notez que cette option de menu n'apparaît pas si la fenêtre de favoris est déjà ouverte.

Pour ajouter un modèle à vos favoris, cliquez droit sur sa vignette dans la fenêtre Instant Scenery principal et sélectionnez **Add to favorites** dans le menu contextuel qui apparaît



Pour ajouter le modèle à un dossier existant des favoris, sélectionnez son nom dans le sous-menu apparaît. Sur la capture d'écran, il ya un seul dossier appelé **My favorites**.

Pour créer un nouveau dossier et ajouter le modèle à, sélectionnez **New folder ...** et entrez le nouveau nom de dossier

Pour sélectionner le dossier des favoris à afficher, cliquez droit dans la fenêtre des favoris et sélectionnez l' le nom du dossier dans le menu contextuel qui apparaît.

Pour supprimer un modèle de favoris, cliquez-droit dessus dans la fenêtre des favoris et sélectionnez **delete favorite** dans le menu contextuel qui apparaît.

Pour supprimer un dossier entier des favoris, cliquez-droit sur une vignette dans et sélectionnez **Delete whole folder dossier** dans le menu contextuel.

Ajout des routes et des polygones de sol (FSX/Prepar3D seulement)

Instant Scenery 3 vous permet d'ajouter des routes et des polygones de sol pour la scène FSX/Prepar3D, dans Outre les objets 3D. Flight Simulator peint routes et des polygones de sol sur la texture du sol, et ajoute le déplacement du trafic sur les routes (si spécifié dans Instant Scenery).

Lors de l'édition, Instant Scenery affiche les routes et les polygones légèrement surélevées au-dessus du terrain, car les peindre sur la texture du sol après chaque changement serait trop lent lors de l'édition.

En terrain accidenté, les routes et les polygones seront affichées comme des formes en 3D élevées. Cette élévation est seulement utilisée pour accélérer leur élaboration lors de l'édition. Après avoir terminé l'édition et de recharger la scène, vos routes et des polygones apparaissent à l'élévation du sol normale.

Vous ne pouvez pas mélanger les polygones routes / sol avec des objets 3D dans le même fichier de BGL, de sorte que vous aurez à créer un fichier BGL séparé pour les routes / polygones. Lorsque vous ajoutez des polygones de sol, Instant Scenery 3 va enregistrer un fichier de données source correspondant (. SRC) avec votre fichier BGL. Ce fichier de données est nécessaire pour une édition ultérieure avec scène immédiate, car les fichiers BGL contenant des routes et des polygones sont cryptées par le SDK FSX et ne peut pas être lu directement par Décor instantanée.

Lors du partage de votre fichier BGL avec d'autres, vous n'avez pas besoin de partager le fichier SRC. Des routes et polygones, sauf si vous voulez que les utilisateurs puissent continuer à modifier votre travail.

Installation du FSX/Prepar3D SDK

Instant Scenery doit le compilateur de terrain (**shp2vec**) inclus avec le SDK FSX ou Prepar3D dans pour compiler des fichiers BGL avec des routes et des polygones de sol.

Si vous avez l'édition Deluxe FSX, il comprend déjà le SDK, qui est automatiquement installé lors de vous installez FSX.

Si vous avez édition Prepar3D ou FSX Standard, vous devez télécharger et installer le logiciel gratuit

Prepar3D SDK: <http://www.prepar3d.com/support/sdk/>

Instant Scenery détecte automatiquement le chemin du compilateur de terrain. Si cela ne fonctionne pas pour certains raison, vous devrez spécifier le chemin d'accès dans la boîte de dialogue Options. Le chemin du compilateur de terrain devrait être général

<SDKinstallation folder> \ **SDK** \ **Environment Kit** \ **Terrain SDK** \ **Shp2Vec.exe**

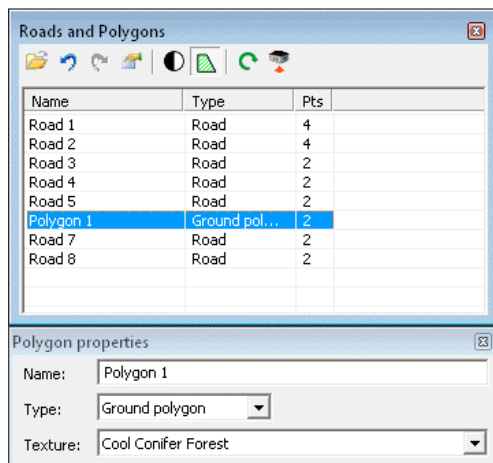
Les types supportés de polygones

Avec Instant Scenery 3, vous pouvez ajouter ce qui suit:

Routes	texturé routes qui apparaissent dans votre scène. Vous pouvez ajouter des routes à la fois avec et sans déplacement du trafic.
Autoroutes (trafic)	" Autoroutes " dans le jargon Flight Simulator ne sont que des lignes de déplacement trafic routier sans une route réelle représentée. Utilisez-les pour ajouter déplacement de véhicules routiers n'importe où dans votre scène. Notez que sur routes, Décor instantanée ajoute automatiquement le déplacement du trafic si vous cochez la case correspondante.
Chemins de fer	Chemins de fer texture qui apparaissent dans votre scène. Notez que FSX/Prepar3D ne peut pas afficher le déplacement du trafic ferroviaire.
Lignes électriques	Lignes électriques qui apparaissent dans votre scène. La zone est surrondung effacés, et les mâts électriques apparaissent à intervalles réguliers (avec autogen activé).
Polygones de sol	Polygones sur le terrain avec une texture spécifique. La texture doit être choisi parmi prédéfinis textures de terrain FSX. la autogen scène sur un polygone de sol reflète la texture sélectionnée
Polygones eau	polygones d'eau utilisées pour les lacs, etc Notez que les polygones d'eau toujours préséance sur les polygones du sol, de sorte que vous ne pouvez pas par exemple ajouter une île à l'aide d'un polygone de sol.

La commutation entre les objets 3D et des polygones de sol

Scène instant 3 a des modes distincts pour l'édition des objets 3D et des polygones de sol. Utilisez la barre d'outils boutons pour basculer entre ces deux modes. Lors de l'édition des polygones de sol, toutes Instant Scenery fenêtres liées à des objets 3D vont disparaître et les routes et la fenêtre de polygones apparaissent à la place



Utilisation de la barre d'outils

La barre d'outils en haut de la fenêtre des routes et des polygones a des boutons ci-dessous.

Open BGL - Ouvre un fichier existant scène avec des routes et des polygones de sol. Notez que vous pouvez seulement ouvrir les fichiers créés avec Instant Scenery, et avec le correspondant. Fichier SRC présente.

Undo - Annule l'effet de la dernière opération d'édition. Notez que Undo / Redo pour les polygones du sol n'affecte pas les objets en 3D et vice versa, en raison des polygones de base et des objets en 3D sont stockés dans séparer les fichiers BGL.

Redo - Annule la dernière commande Annuler.

Properties - ouvre ou ferme la fenêtre Propriétés, qui vous permet de définir la texture et d'autres propriétés de routes et des polygones de sol.

Texture brightness - de modifier la luminosité de textures utilisées pour afficher des routes et des polygones lors de l'édition. Cela n'affecte pas la scène que vous éditez et est juste une aide visuelle pour distinguer les routes et les polygones en cours d'édition de celles affichées par FSX dans le cadre de la scène.

Show filled polygons - Lorsque désactivé, seules les frontières des polygones de sol sont affichés. Utilisez cette régle à modifier les routes et les polygones masqués par d'autres polygones de sol.

Reload scènery - Forces Flight Simulator pour recharger la scène, appliquer les modifications apportées des routes et des polygones de sol.

Return to editing objects - Laisse la mode et le rendement des routes et des polygones pour placer 3D objets. Notez que l'aperçu des routes et des polygones dans la fenêtre 3D disparaît après revenir à l'édition des objets 3D. Pour voir les modifications apportées à la terre polygones tout en plaçant 3D objets, vous avez besoin de recharger la scène.

Ajout de routes

Lorsque vous passez d'abord Instant Scenery en mode routes et de polygones, il est mis à ajouter des routes. à ajouter d'autres fonctionnalités de base, vous devez sélectionner un type de caractéristique différente dans la boîte de dialogue Propriétés. Pour démarrer une route, cliquez sur son point de départ désiré dans le scène. Un menu contextuel s'affiche vous offrant d'ajouter la route à un fichier BGL. Sélectionnez le fichier BGL souhaité (ou entrer un nouveau nom de fichier) et cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui apparaît.

Dans la vue 3D, un segment de route apparaît, suivre le pointeur de la souris. Pour ajouter plus de route segments de cette route, cliquez sur les sites terrestres souhaités.

. Pour terminer l'ajout de la route, vous pouvez cliquer sur le bouton droit de la souris et utiliser le menu contextuel, ou il suffit de double cliquer sur le bouton gauche de la souris, vous pouvez également utiliser la touche Echap du clavier. Lors de l'ajout d'une route, vous pouvez sélectionner la texture de la route et les options de la circulation dans la boîte de dialogue Propriétés boîte. Notez que ces paramètres influent sur toute la route que vous ajoutez, et pas seulement individuelle sur routesegments. Pour corriger les erreurs, tout en ajoutant une route, vous pouvez utiliser le bouton de la barre d'outils Annuler. Il va supprimer le dernier segment de route vous avez ajouté.

Routes apparaissent à la fois dans la scène (en avant-première) et dans la liste à l'intérieur des **Roads and Polygons** fenêtre d'instant Scenery.

Ajout de polygones du sol et de l'eau

Ajout de polygones est similaire à l'ajout de routes.

Avant d'ajouter un polygone, vous devez modifier le type de forme à **ground polygon** (resp. **Hydro polygon**) dans la fenêtre des propriétés. Vous pouvez également sélectionner la texture souhaitée dans les propriétés fenêtre (ou le faire après l'ajout du polygone).

Pour démarrer un polygone, cliquez sur son point de départ désiré dans la scène. Un menu contextuel s'affiche offrant à ajouter un polygone dans un fichier BGL, similaire à l'ajout d'une route. Après cela, cliquez sur le terrain pour ajouter des sommets du polygone. Le polygone devient visible après vous ajoutez deux sommets et déplacez la souris.

Pour terminer le polygone, vous pouvez cliquer sur le bouton droit de la souris et utiliser le menu contextuel, ou tout simplement double-cliquez sur le bouton gauche de la souris, vous pouvez également utiliser la touche Echap du clavier. **Modification et suppression des routes et des polygones**
Pour les routes et des polygones existants, vous pouvez ajouter, supprimer et déplacer des sommets individuels ou tous polygones, et modifier les propriétés.

Pour ajouter un nouveau sommet (**vertex**), un point sur le bord route / polygone n'importe où entre deux sommets, appuyez le bouton gauche de la souris et faites glisser le nouveau sommet à l'endroit désiré. Pour les routes, vous pouvez aussi pointer sur la ligne centrale à la place d'un bord.

Pour déplacer un sommet, un point existant au dessus avec la souris et faites-le glisser vers le nouvel emplacement du gauche bouton de la souris enfoncé. Lorsque vous pointez avec la souris sur un sommet, un petit rectangle vert apparaît à son emplacement.

Pour déplacer toute une route ou d'un polygone, un clic droit sur son bord avec la souris et sélectionnez Déplacer tout route (ou Déplacer polygone entier) dans le menu contextuel qui apparaît. Après cela, déplacez la souris pour le nouvel emplacement, cliquez sur le bouton gauche de la souris et sélectionnez Terminer dans le menu contextuel qui apparaît.

Pour supprimer un sommet, un point au dessus avec la souris, faites un clic droit et sélectionnez **delete Vertex** du contexte menu qui s'affiche.

Pour supprimer l'ensemble d'une route ou d'un polygone, un clic droit sur son bord et sélectionnez **Move whole road ou polygon** dans le menu contextuel. Vous pouvez également cliquer droit dans la liste des routes et des polygones au lieu de la vue 3D.

Pour modifier les propriétés (par exemple, texture), cliquez à droite sur le bord et sélectionnez **Properties** dans le contexte menu.

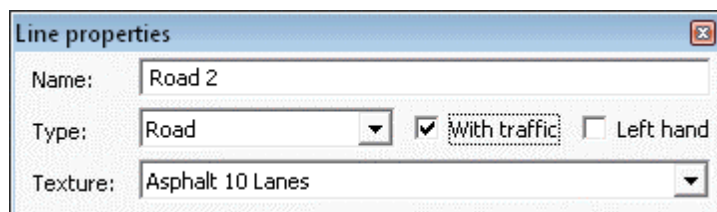
Définition des propriétés

La fenêtre Propriétés est utilisé à la fois pour la spécification des propriétés de nouvelles routes / polygones que vous créez, ainsi que de modifier ceux existants. Ceci est reflété par le titre de la fenêtre.

Lorsque le titre de la fenêtre indique propriétés **New line / polygon**, les choix que vous faites ne fera que affecter de nouvelles routes et des polygones que vous créez. Le champ Nom est grisé, parce que les noms de de nouvelles routes et des polygones sont attribués automatiquement.

Lorsque le titre de la fenêtre indique les propriétés de **line properties of polygons properties**, les modifications que vous apportez influer sur la route ou polygone sélectionné.

Pour modifier les propriétés d'une route ou d'un polygone, cliquez droit sur elle, soit dans la vue 3D ou dans la liste des des routes et des polygones, et sélectionnez **Properties** dans le menu contextuel qui apparaît. Si les propriétés fenêtre est déjà ouverte, vous pouvez aussi tout simplement un clic gauche sur les routes et des polygones dans la liste. Pour revenir aux nouvelles propriétés de ligne / polygone, cliquez n'importe où sur le terrain dans la vue 3D.



Propriétés suivantes peuvent être définies:

Type	Type de la forme de la terre: Road - Road, avec ou sans trafic Freeway - Tout déplacement du trafic (pas de texture affiché) Ground Polygon , - Texture sol polygone Water - polygone de l'eau (par exemple un lac)
Name	Nom de la route ou d'un polygone qui apparaît dans la liste. C'est pour votre référence seulement.
Texture	Texture à utiliser. Pour les routes, la texture détermine également la route largeur. Pour les autoroutes, indiquez le nombre de voies place.
With Traffic	Routes uniquement: Si cochée, ajoute le trafic de la route. Cela se fait en ajoutant automatiquement les autoroutes le long de la route lors de l'enregistrement de la BGL déposer.
Left Hand	Routes seulement: Si elle est cochée, le trafic se déplace sur le côté gauche. Dans le cas contraire, le trafic se déplace sur la droite.
Shoreline	Polygones d'eau uniquement: Si cochée, un rivage apparaîtra surrounding l' polygone. La texture des rives varie selon le polygone de l'eau Type (lac / mer, etc)

Ajout de rectangles d'exclusion

Instant Scenery permet de placer des rectangles d'exclusion en plus des objets. Un rectangle d'exclusion dit Flight Simulator pour enlever des objets d'autres scènes à l'intérieur du rectangle. Seuls les objets définis dans les zones de scène moins prioritaires seront touchés. Pour voir une liste des zones de décor et de leur priorités, utilisent la boîte de dialogue de la bibliothèque de scène dans Flight Simulator. Rectangles d'exclusion définis dans Instant Scenery seront exclure des objets de la bibliothèque, des bâtiments et des génériques scènes éventuellement AutoGen.

Pour modifier rectangles d'exclusion, sélectionnez **Exclusion rectangles ...** dans le contexte de Instant Scenery menu. Instant scenery passer en mode **Exclusion rectangles**, indiqué par une changé curseur souris. Tous les rectangles d'exclusion définis dans le fichier de scène actuel seront visibles.

Pour ajouter une **Exclusion rectangle**, pointez sur l'un de ses coins, faites un clic droit avec la souris et sélectionnez **Add Exclusion rectangle** dans le menu contextuel. Ensuite, déplacer le curseur de la souris à l' coin opposé, et utiliser le menu contextuel pour ajouter le rectangle d'exclusion dans le fichier de scène. Notez que les rectangles d'exclusion sont toujours alignés dans le sens nord-sud et il n'est pas possible de les faire pivoter à un angle arbitraire. Rectangles d'exclusion ne prendront effet après redémarrage Flight Simulator.

Pour supprimer une exclusion rectangle, pointez dessus, cliquez le bouton droit de la souris et sélectionnez **Delete Exclusion rectangle**.

Pour définir le type d'objets exclus par le rectangle, cliquez-droit dessus avec la souris et utiliser le **Set Type** sous-menu. Notez que Instant Scenery ne permet pas de définir tous les types d'exclusion définis dans le simulateur de vol SDK.

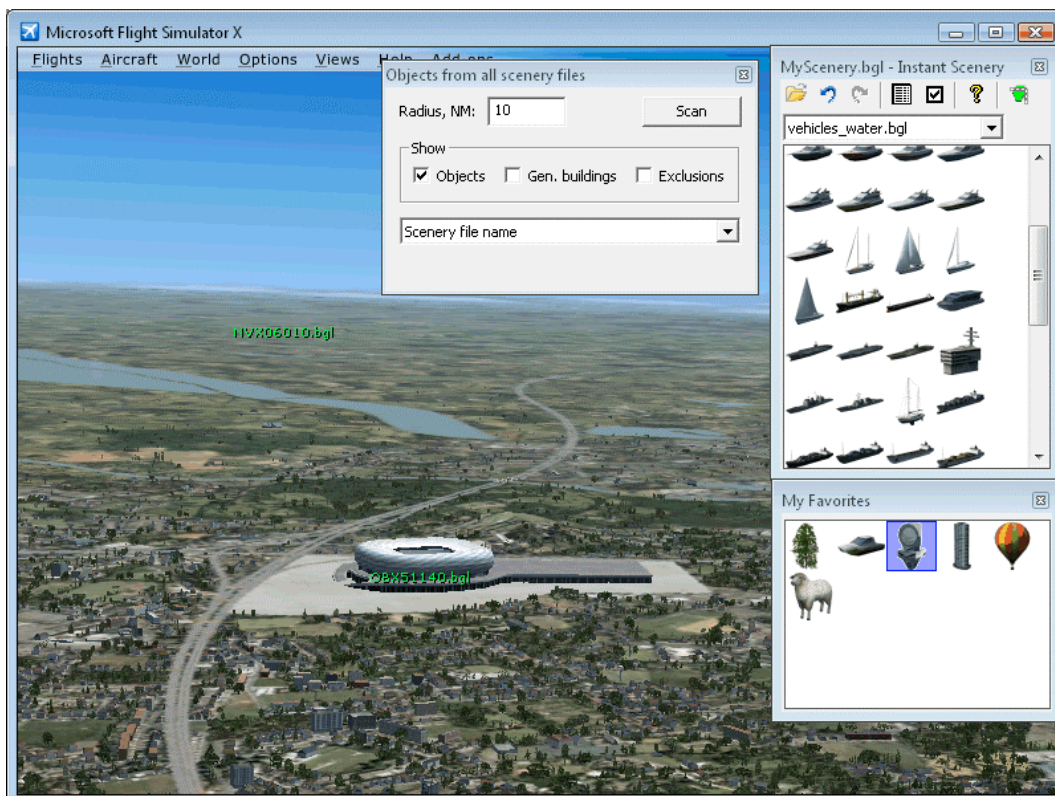
Pour déplacer ou redimensionner un rectangle d'exclusion, il suffit de supprimer l'ancien et créer un nouveau rectangle à l'emplacement souhaité.

Pour quitter le mode d'Exclusion **rectangle**, sélectionnez **Cancel** dans le menu contextuel. Si rectangles d'exclusion sont présents dans le fichier de scène actuel, ils apparaîtront dans la liste des objets en même temps que les objets.

Liste d'objets à partir d'autres fichiers de scènes

Instant Scenery peut afficher les Labels de tous les objets de décor près de l'appareil indépendamment de la fichier de scènes qui les contient. Cette fonction est utile lorsque vous avez besoin de trouver le fichier de scène contenant une objet spécifique.

Pour accéder à cette fonction, sélectionnez **Extras > Show objects from all BGLs** dans le menu contextuel. Dans l' boîte de dialogue qui apparaît, entrez le rayon de la recherche souhaitée et cliquez sur le bouton Scan. Instant Scenery va rechercher tous les fichiers de scène dans Flight Simulator pour les objets dans le rayon spécifié de la position de l'avion. Cela peut prendre plusieurs minutes, selon la quantité de scènes installé.



Vous pouvez choisir d'afficher les Labels pour les objets de la bibliothèque, des bâtiments génériques et des rectangles d'exclusion.

Notez qu'en dehors de cette fonction, Instant Scenery ne prend pas en charge les bâtiments génériques. Pour sélectionner les informations affichées sur les Labels, utiliser la liste déroulante correspondante.

Labels pour les objets proches de l'horizon ont tendance à se chevaucher. Pour réduire cet effet, vous voudrez peut-être à la bank votre avion.

Si vous déplacez votre appareil à l'autre zone ou modifiez le paramètre de rayon, les Labels ne seront pas mise à jour automatiquement. Utilisez le bouton **Scan** pour numériser des fichiers scène nouveau.

Pour restaurer les Labels régulières Instant Scenery d'objets (le cas échéant), fermer **Objects from all scenery files** dans la boîte de dialogue.

Ajout FSDiscover ! points d'intérêt

Vous avez créé certains endroits intéressants dans votre décor, mais vous autres utilisateurs en les trouver ?

Instant Scenery vous permet d'ajouter FSDiscover ! points d'intérêt à votre décor. Ceci permet FSDiscover ! aux utilisateurs de trouver facilement tous les points forts de votre scène et de planifier des vols touristiques au-dessus de il .

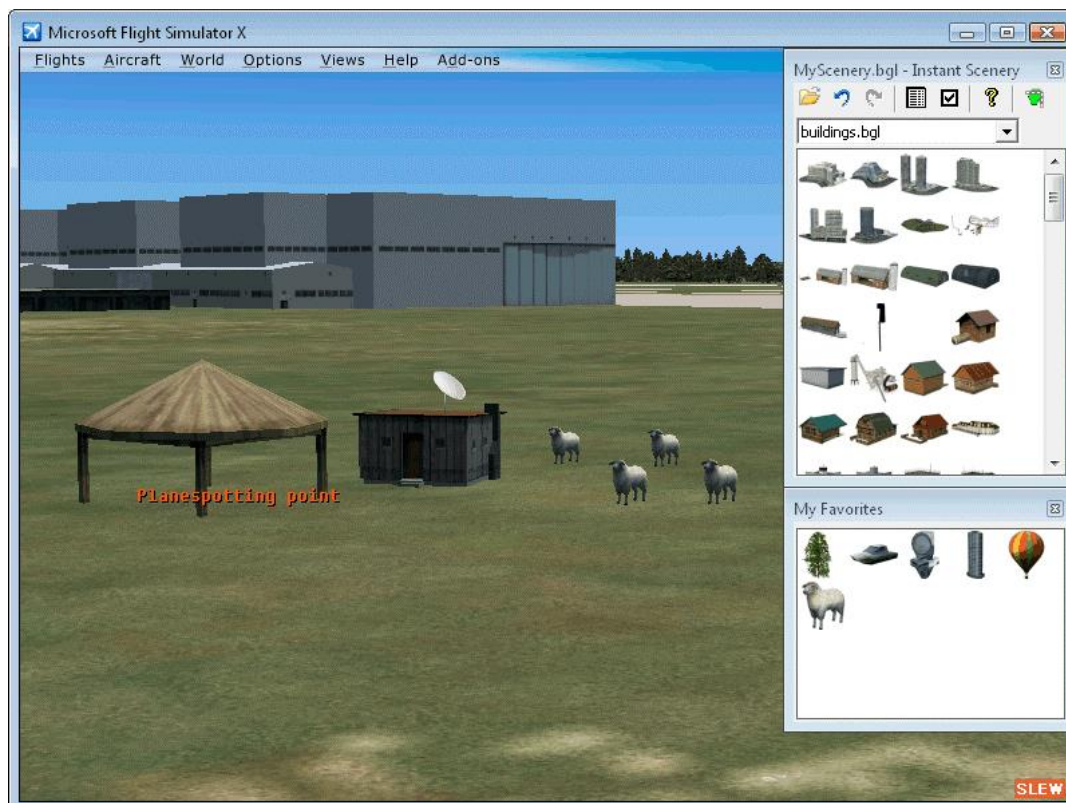
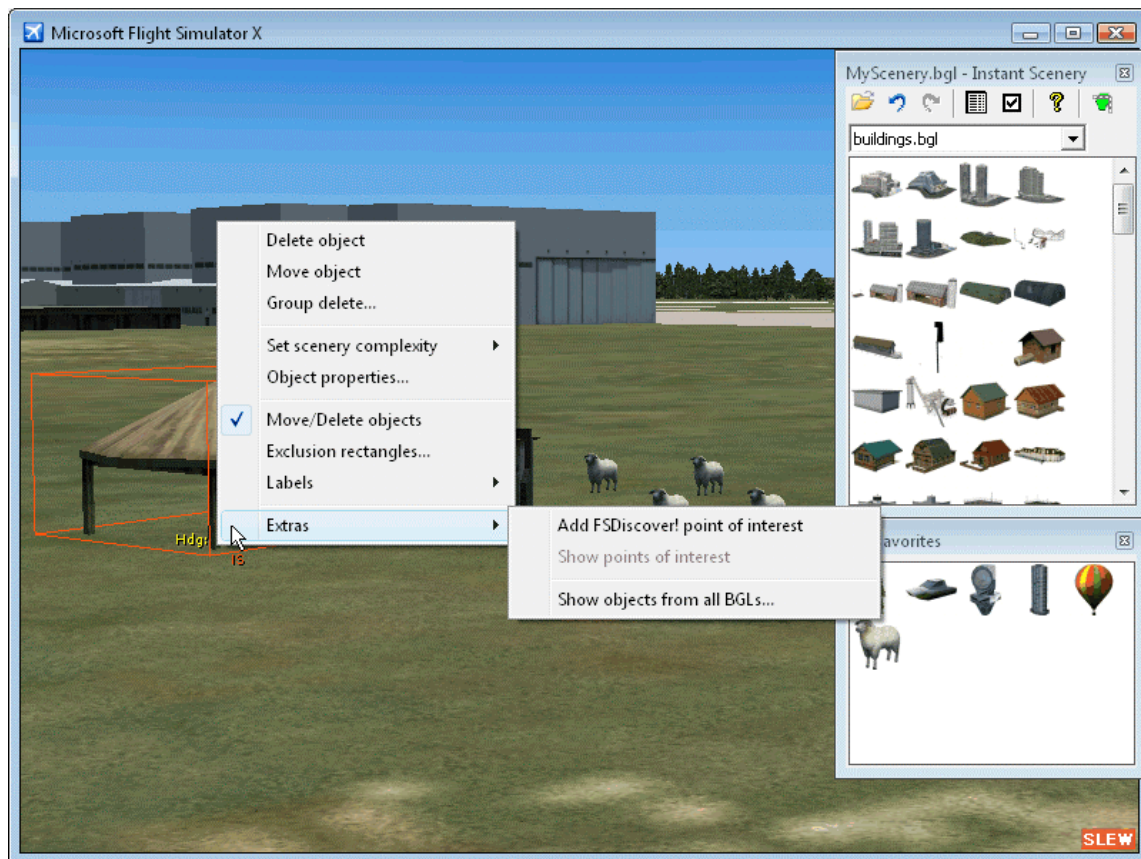
FSDiscover ! est un produit commercial différent des Flight1. Une version de démonstration est disponible gratuitement.

Les utilisateurs de votre scène qui ne possèdent pas FSDiscover ! Ne sera pas en mesure d'utiliser les points d'intérêt, mais seront toujours en mesure de profiter de toutes les autres caractéristiques de votre scène. Pour ajouter des points d'intérêt avec Instant scenery, vous n'avez pas à posséder FSDiscover ! vous-même.

Ajout de points d'intérêt

Vous ne pouvez ajouter des points d'intérêt à un fichier de scènes qui existe déjà. Soit créer un nouveau fichier descenery , ou utiliser le bouton **Open Scener** pour ouvrir un fichier de scène existant avant d'ajouter points d'intérêt.

Pour ajouter un point d'intérêt, cliquez-droit sur l'emplacement souhaité dans la scène et sélectionnez **Extras> Add FSDiscover ! point of d'intérêt** dans le menu contextuel. Entrez le nom POI dans la fenêtre qui s'ouvre et cliquez **OK**



Répétez ces étapes pour tous les points d'intérêt supplémentaires.

Si vous possédez FSDiscover!, Les nouveaux points d'intérêt que vous ajoutez seront immédiatement disponibles dans FSDiscover! sans redémarrer Flight Simulator.

Si vous ne possédez pas FSDiscover !, Vous pouvez voir les points d'intérêts que vous avez ajoutés lorsque Instant Scenery est actif. Pour passer de l'affichage des points d'intérêt sur et en dehors, vous pouvez utiliser la **Extras> Show points of intérêt** sur le menu contextuel.

Suppression des points d'intérêt

Pour supprimer un point d'intérêt, déplacer le curseur de la souris à côté de lui. Cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Extras > Delete POI**.

Pour renommer un point d'intérêt ou le déplacer vers un nouvel emplacement, il suffit de supprimer l'ancienne et ensuite créer un nouveau point d'intérêt avec le nouveau nom désiré.

Partage des points d'intérêt avec votre décor

Les points d'intérêt sont enregistrés pas au fichier BGL contenant vos objets de décor, mais à un fichier séparé avec l'extension. **fsdiscover**. Par exemple, si votre fichier de scène est appelé **InstantScenery.bgl**, le fichier correspondant avec les points d'intérêt sera appelé **InstantScenery.fsdiscover** et sera situé dans le même dossier que le fichier de scène lui-même. Lors du partage de votre scène contenant des points d'intérêt avec d'autres utilisateurs, n'oubliez pas d'inclure la **. fsdiscover** déposer ainsi. Remarque: Le fichier **fsdiscover** ne sera créé que si vous définissez les points d'intérêt pour la scène.

Undo / Redo

Instant Scenery a une capacité undo / redo illimité.

Vous pouvez annuler l'édition actions **aussi longtemps que vous continuez à travailler sur le même fichier de scènes et ne fermez pas Flight Simulator**. Après avoir ouvert un fichier de scènes différents, par exemple en sélectionnant une fichier différent lors de l'ajout d'un objet, vous ne serez plus en mesure d'annuler toute modification que vous avez fait dans le l'image précédente, même si vous l'ouvrez à nouveau.

Pour inverser l'effet de la dernière action d'édition, cliquez sur le bouton **Undo**. Remarque que l'avion pas être déplacé à l'endroit où il était lors de la dernière action d'édition. Cela signifie que vous peut-être pas remarqué d'effet de Undo si l'objet (ou POI) affecté n'est plus dans votre domaine d' vue.

Pour inverser l'effet de l'action de l'édition multiple, cliquez sur le bouton **Undo** à plusieurs reprises.

Pour répéter une action d'édition renversée par annulation, cliquez sur le bouton **Redo**. **Redo** n'est disponible que si vous n'ont pas apporté de modification à la scène après la dernière action Undo.

Pour répéter plusieurs actions d'édition, cliquez sur le bouton **Redo** à plusieurs reprises.

Opérations similaires pour toutes les actions d'édition de Instant Scenery, undo / redo à jour immédiatement le fichier de scène sur le disque. Il n'existe aucune commande spéciale "Enregistrer".

Utilisation des bibliothèques add-on

Téléchargement et installation de add-on bibliothèques

Beaucoup d'utilisateurs de Flight Simulator ont créé leurs propres bibliothèques. Vous pouvez trouver et télécharger un grand nombre ces bibliothèques à partir de différents sites Web offrant des fichiers de Flight Simulator.

Une bibliothèque de modèle se compose d'un fichier BGL définissant la forme et les propriétés des modèles, et (généralement) un ensemble de fichiers de texture nécessaires pour l'afficher. La plupart des bibliothèques comprennent également un fichier TXT contenant les noms des modèles conviviaux.

Installation d'une bibliothèque de modèle est similaire à l'installation d'une scène. Vous pouvez l'installer dans un existant couche de scène, comme **Addon Scenery**, ou créer une nouvelle couche de décor pour vos bibliothèques.

Le fichier (s) de BGL et TXT fourni avec la bibliothèque doit être copié dans le sous-dossier de scènes (par exemple **Addon Scenery \ scénery**) et les textures au sous-dossier de **texture**. La plupart des bibliothèques déjà venir avec des dossiers de **scénery** et de **texture**.

Si la bibliothèque comprend les vignettes pour utilisation dans Instant Scenery, ils doivent être copiés dans le **My Documents \ Instant Scenery Files \ thumbnails**. Il est recommandé (bien que non requis) pour créer un sous-dossier distinct pour les vignettes appartenant à chaque bibliothèque.

Il est important d'installer BGL et fichiers de texture appartenant à la même bibliothèque dans le même décor dossier. Sinon, les textures peuvent ne pas s'afficher correctement.

Si vous avez installé de nouveaux add-on des bibliothèques avec Flight Simulator en cours d'exécution (par exemple par l'ajout d'un scène couche avec eux dans la bibliothèque de scène), vous devrez redémarrer Flight Simulator afin instantanée Scène de les reconnaître.

Utilisation add-on dans les bibliothèques Instant Scenery

Avec les réglages par défaut, Instant Scenery ne montre bibliothèques par défaut dans la liste déroulante **Library**. Pour ajouter des objets de décor de complément sur les bibliothèques que vous avez, cliquez sur le bouton **Options** pour ouvrir la Boîte de dialogue **Options**. Activer **Add-on global libraries** et **Add-on local libraries**.

Instant Scenery permet maintenant sélectionner les deux par défaut et ajouter - sur les bibliothèques.

Pour visualiser la liste des bibliothèques supplémentaires sont disponibles, désactivez les bibliothèques par défaut dans la boîte de dialogue Options.

Les bibliothèques restantes dans la liste déroulante Bibliothèque (le cas échéant) sont add-on des bibliothèques.

Lire le **Sharing your scenery** de ce manuel pour des informations importantes sur le partage scènes qui utilisent add-on des bibliothèques.

Créer des images miniatures

Vous pouvez créer des images miniatures pour complément sur les bibliothèques qui n'ont pas les inclure. vous pouvez faire avec l'outil Maker Thumbnail inclus dans Instant Scenery (décrit plus loin dans ce manuel), ou par la main.

Les vignettes doivent avoir la taille de 96x96 pixels et être au format JPG ou PNG. Il est recommandé de créer des images miniatures sur fond blanc. Il devrait y avoir une image par modèle.

Les vignettes doivent être placées dans le dossier **My documents \ Instant scenery Files \ Thumbnails** dossier ou un sous-dossier de celui-ci. Il est recommandé de créer un sous-dossier distinct pour chaque bibliothèque. Instant Scenery scanne tous les sous-dossiers pour les images miniatures.

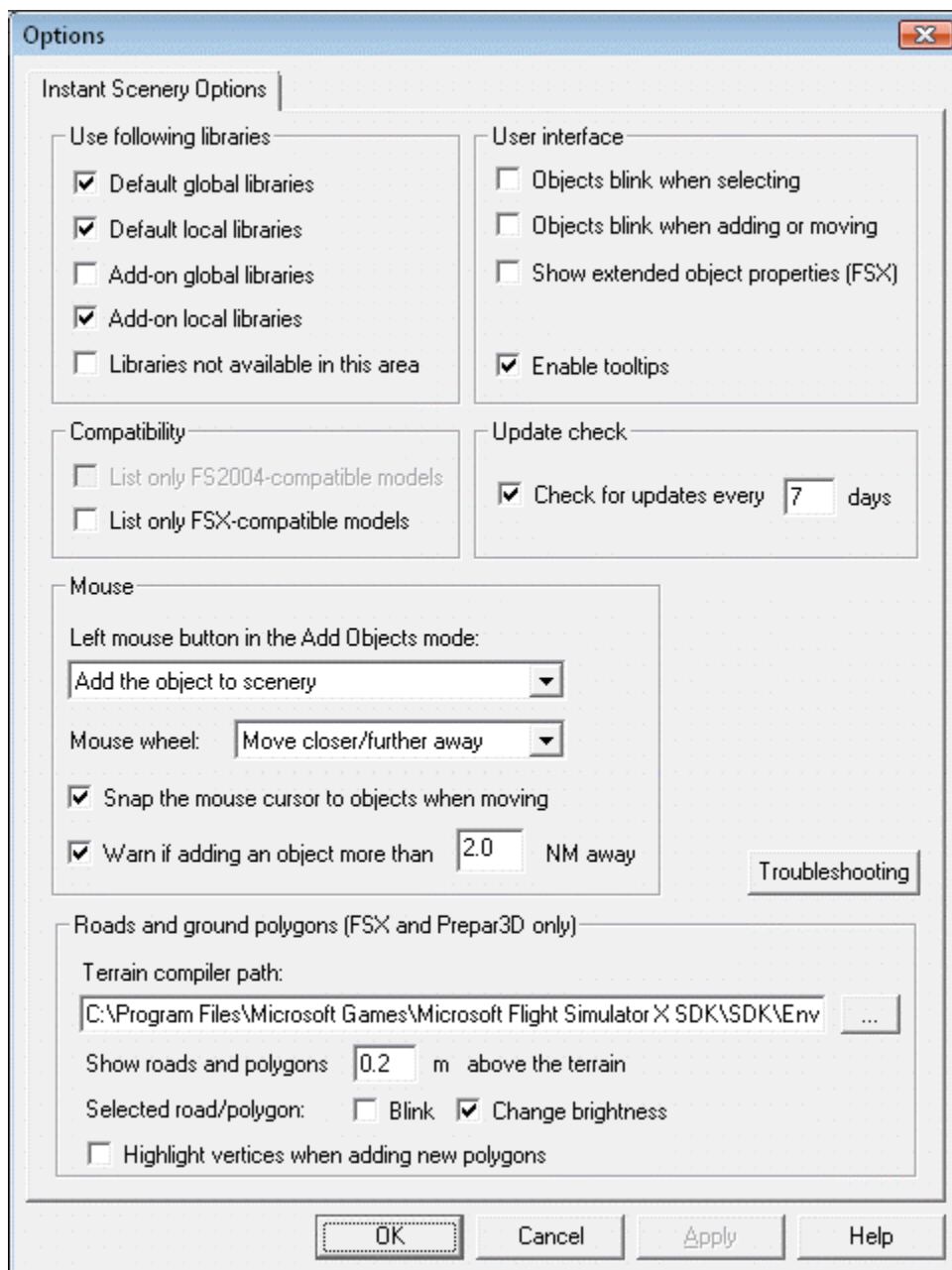
Les fichiers doivent contenir le GUID dans le nom de fichier, entouré par des accolades { }. Par exemple, un miniature du fichier peut être appelée { **d8fe79f4 - 2e84 -4410 - AA20 - d42726bf148a** } . **jpg** . Pour votre propre commodité, vous pouvez ajouter le nom du modèle pour le nom de fichier, comme { **d8fe79f4 - 2e84 -4410 - aa20 - d42726bf148a** } **_VEH_Land_car_midsizel_red.jpg**

Pour Instant scenery, seule la partie à l'intérieur des symboles {} est important.

Pour obtenir GUID pour les modèles, créer une scène qui les utilise et utiliser la boîte de dialogue **About ...** à afficher la liste de tous les modèles utilisés (y compris leur GUID). Vous pouvez copier GUID individuels sur en utilisant le presse-papiers.

Définition des options

Pour définir les options du programme, cliquez sur le bouton Options. La boîte de dialogue Options apparaît.



Sélection des bibliothèques à afficher

Utilisez les cases à cocher sous **Use following libraries** pour sélectionner les bibliothèques à afficher.

Défaut global libraries sont les bibliothèques par défaut avec des objets que vous pouvez placer n'importe où dans la FSmonde.

Default local libraries sont les bibliothèques par défaut avec des objets qui ne peuvent être placés dans une zone spécifique. Par exemple, **Chicago.bgl** contient certains objets qui ne peuvent être placés dans la région de Chicago. Lorsque vous activez cette option, seules les bibliothèques locales qui sont disponibles à l'emplacement du plan seront énumérées.

Add-on global libraries sont add-on des bibliothèques avec des objets que vous pouvez placer n'importe où dans la FS monde.

Add-on local libraries sont add-on de bibliothèques qui sont limités à certaines régions géographiques. Un exemple serait une bibliothèque d'objets conçus pour un décor spécifique.

Libraries not available in this area sont à la fois par défaut et ajouter - sur les bibliothèques locales qui ne peuvent être utilisés à l'emplacement du plan. Cette option n'existe que pour satisfaire votre curiosité, parce que vous ne pouvez pas utiliser les modèles d'eux à votre emplacement.

Définition des options de compatibilité

Vous pouvez demander Instant Scenery aux modèles montrant seulement qui fonctionnent à la fois avec FSX et FS2004, ainsi vous permettant de faire des scènes qui travaillent avec les deux versions de Flight Simulator. Lorsque cette option est activée, elle cache les modèles suivants :

- Modèles de bibliothèques par défaut qui n'existent pas dans l'autre version de Flight Simulator.
- Modèles de module sur les bibliothèques que vous avez qui ne sont pas compatibles avec l'autre Flight Simulator Version.

Pour activer le mode de compatibilité, activez la **Liste que les modèles FS2004 compatibles** case lors de l'exécution sous FSX, et la liste ne **FSX modèles compatibles** case lors de l'exécution sous FS2004.

L'autre case est toujours activée, car Instant Scenery ne peut montrer des modèles qui sont compatibles avec la version de Flight Simulator, il est exécuté.

Pour vérifier si votre scène fait avec cette option désactivée est compatible, ouvrez la boîte de dialogue À propos de ... boîte de la fenêtre Instant Scenery et cliquez sur l'onglet du fichier de Scène.

Définition des options de l'interface utilisateur

Les objets (blink : clignotent) **Objects blink when selecting option** , lorsqu'elle est activée, fait l'objet actuellement sélectionné dans **Move / Delete** des objets en mode clignotement en plus d'être entouré par une sélection de fil de fer boîte . Utilisez-le pour sélectionner des objets qui ont une zone de délimitation incorrecte définie dans la bibliothèque.

Les objets **Objects blink when adding or moving option** (activée par défaut) fait l'objet pas encore ajoutée à la scène (dans le mode **ADD objects**) ou l'objet dans le processus d'être déplacé clignoter. Désactivez-le si clignotant vous dérange.

L'option **Show extended object properties**, lorsqu'il est activé étendu, ajoute plusieurs rarement utilisé des cases à cocher dans la boîte de dialogue **object properties**, y compris le **No crash** et **No shadow**. Ces paramètres ne concernent que FSX. S'il vous plaît se référer à la SDK FSX pour plus d'informations sur ces paramètres.

Les options de souris

Le réglage du **bouton gauche** de la souris vous permet de définir la fonction de la souris à gauche du bouton :

- **Affichage menu contextuel** - Affiche un menu contextuel (tout comme le bouton droit de la souris).
- **Stick / Unstick l'objet au sol** - Cliquer sur le bouton gauche de la souris se fige l'objet poste, vous permettant de déplacer votre avion autour et changez le point de vue. En cliquant sur le nouveau sur le bouton gauche de la souris va reprendre le mouvement de l'objet. Utilisez le bouton droit de la souris accéder au menu contextuel.
- **Stick / Unstick l'objet à la position de l'avion** - Cliquer sur le bouton gauche de la souris se fige la position de l'objet. Si vous déplacez votre avion ou les changer sa position, l'objet sera déplacer à garder la même distance et le cap par rapport à votre avion. Ceci est similaire à la manière dont Version Instant Scenery 1 exploité. Cliquer à nouveau sur le bouton gauche de la souris va reprendre la déplacement de l'objet avec la souris. Utilisez le bouton droit de la souris pour ouvrir le menu contextuel.

Snap the mouse cursor... Enclenchez le curseur de la souris à des objets lors du déplacement - lorsqu'elle est activée, le curseur de la souris déplace automatiquement vers le point de référence de l'objet lorsque vous commencez à déplacer un objet. Si l'point de référence n'est pas dans votre champ de vision, le curseur de la souris ne sera pas déplacé jusqu'à ce que la référence le point apparaît dans le champ de vue.

M'avertir lors de l'ajout d'objets de plus de ... NM away- lorsqu'elle est activée, vous serez invité à confirmation si vous essayez d'ajouter ou de déplacer un objet à une plus grande distance de l'appareil de l'utilisateur spécifié. Utilisez cette option pour éviter de placer des objets éloignés par erreur.

Définition des options pour la vérification de mise à jour

Instant Scenery peut vérifier automatiquement les mises à jour de produits. La vérification de la mise à jour se produit lorsque vous sortez de Flight Simulator. S'il y a une mise à jour disponible, une fenêtre de navigateur Web contenant la mise à jour instructions s'afficheront.

Check for updates à cocher mises à jour active ou désactive la vérification de mise à jour automatique. Il est activé par défaut.

The days Text Le champ de texte de jours vous permet de spécifier le nombre de jours entre les vérifications de mise à jour consécutives. Réglez à 0 pour les mises à jour chaque fois que vous fermez Flight Simulator.

La vérification de la mise à jour automatique vous avertit lorsque des mises à jour sont disponibles, mais ne télécharge pas et installe tous les fichiers.

Dépannage

En cliquant sur le bouton **Troubleshooting** fera apparaître la boîte de dialogue de dépannage, vous permettant de définir les options de journalisation et d'afficher le fichier journal.

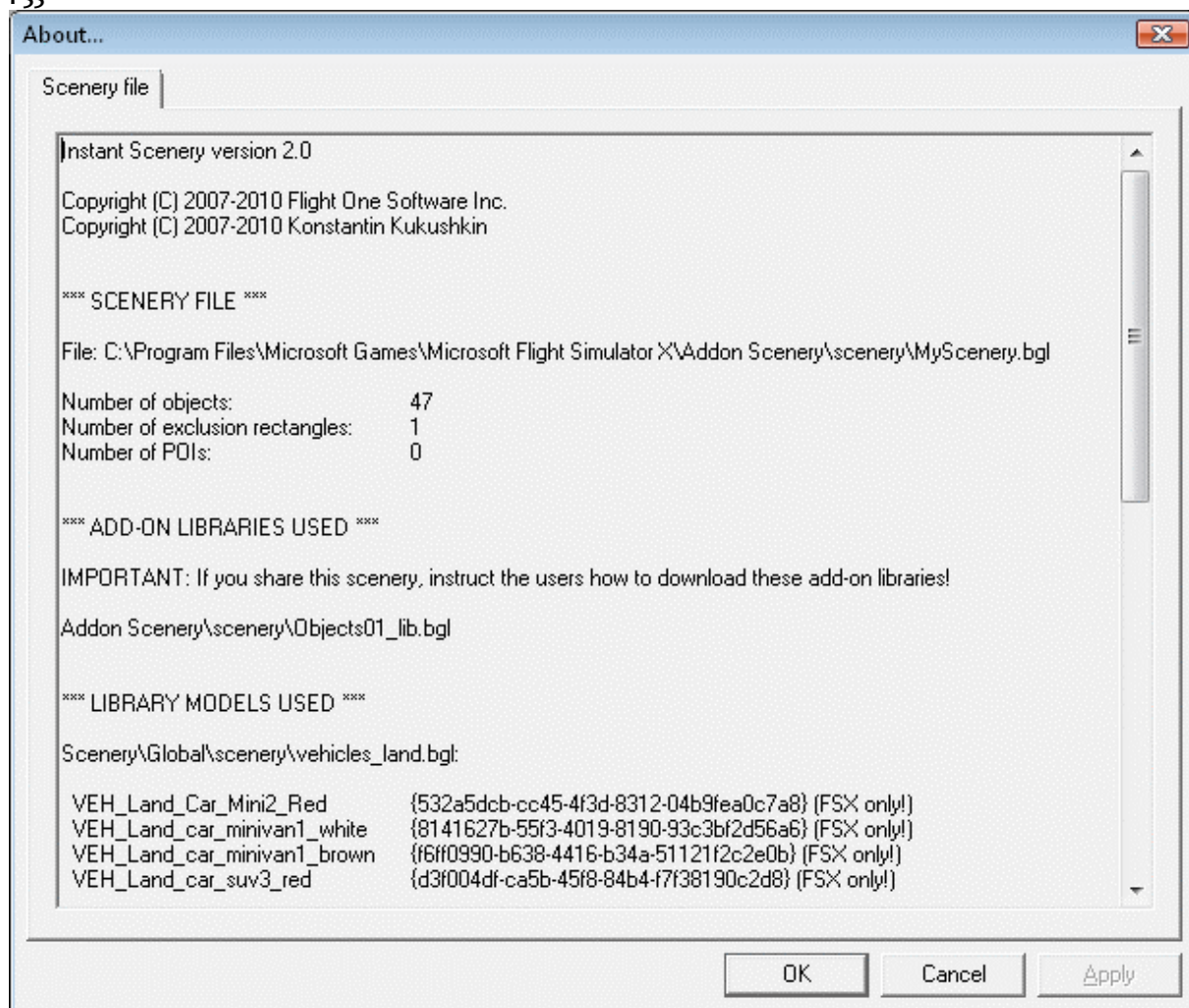
Partage de votre scène

Après avoir créé une scène, pourquoi ne pas le télécharger sur un site de simulation de vol pour les autres à profiter ? Cette section contient des conseils importants pour s'assurer que les autres utilisateurs puissent profiter de votre décor sans quelque chose qui manque.

Tout en faisant des scènes, vous devez garder une trace des fichiers de scènes que vous créez, car sinon vous ne saurez pas les fichiers que vous devez télécharger.

Affichage des informations de scènes

Pour afficher des informations sur un fichier de scènes que vous avez créé, ouvrez-le dans un Instant Scenery, cliquez sur le "?" bouton pour afficher la boîte de dialogue **About**.



L'information est divisée en trois sections.

La section **SCÈNERY FILE** affiche des informations générales sur le fichier de scène.

La section **ADD- ON LIBRARIES USED** montre tout add-on les bibliothèques requises par ce fichier de scène.

Vous aurez besoin d'instruire les utilisateurs de votre scène à télécharger tous ces bibliothèques, sinon ils ne vont pas voir les objets de leur part.

Les **LIBRARY MODELS USED** section répertorie tous les modèles à la fois de défaut et ajouter - sur les bibliothèques utilisé par la scène. Pour chaque modèle, il affiche son nom (si disponible), le GUID et si elle est incompatible avec soit FSX ou FS2004.

Quelles bibliothèques la scène a besoin?

Votre scène peut contenir des objets de défaut ou ajouter - sur les bibliothèques. Parce que les bibliothèques par défaut sont avec chaque copie de Flight Simulator, objets d'eux travailleront pour chaque utilisateur (en supposant qu'ils existent dans sa version de Flight Simulator).

Pour voir des objets de module sur les bibliothèques, les utilisateurs de votre scène devront télécharger et installer tout add-on libraries qu'elle exige.

Vous devez passer par la liste des **ADD-ON LIBRARIES USED** et instruire les utilisateurs de votre scène où et comment télécharger tous dans votre documentation.

Ça va fonctionner avec FS2004, FSX ou deux simulateurs de vol ?

Certains modèles ne sont compatibles qu'avec une seule version de Flight Simulator.

FSX contient beaucoup plus de modèles dans ses bibliothèques par défaut que FS2004 (par exemple, la végétation, les animaux, plusieurs bâtiments et objets autogen). Si vous utilisez ces objets dans votre scène, elles ne s'afficheront pas pour les utilisateurs de FS2004. Il y a aussi quelques modèles de FS2004 qui n'existent plus dans FSX.

Add-on bibliothèques conçues pour FS2004 travaillent généralement dans FSX.

Add-on pour FSX bibliothèques conçues à l'aide du SDK FSX ne fonctionnent pas avec FS2004. Si vous ajoutez objets à partir de ces bibliothèques, ils ne seront pas visibles pour les utilisateurs de FS2004 même s'ils téléchargent et installent ces bibliothèques.

Pour voir lequel des modèles que vous utilisez sont compatibles uniquement avec une version particulière Flight Simulator, parcourir la liste de **LIBRARY MODELS USED**. Modèles qui ne fonctionnent que dans une version particulière FS aura (FSX uniquement) ou (FS2004 seulement) à côté de leur GUID.

Vous pouvez également activer l'option de compatibilité dans la boîte de dialogue **Options** pour restreindre votre choix de modèles à ceux qui travaillent à la fois dans la version de FS. Cependant, cette option n'affecte pas incompatible modèles vous avez déjà ajouté.

Quels fichiers à télécharger ?

Vous devez télécharger scène (BGL) des fichiers que vous avez créés avec Instant Scenery. Si vous avez ajouté FSDiscover ! points d'intérêt à votre scène, vous devez également télécharger. **fsdiscover** correspondant fichiers.

Vous **ne devez pas** télécharger add-on des bibliothèques que vous avez utilisé dans votre scène qui sont disponibles pour le téléchargement.

Au lieu de cela, demandez aux utilisateurs comment les télécharger eux-mêmes. Avoir plusieurs copies de la même bibliothèque peut causer des problèmes dans Flight Simulator, et notamment add-on des bibliothèques avec des scènes augmente considérablement ce risque.

Utilisation Thumbnail Maker

Instant Scenery comprend Thumbnail Maker, un outil pour faire des images miniatures automatiquement. Avec Thumbnail Maker, vous définissez la scène et sélectionnez un ou plusieurs bibliothèques de modèles. Vignette Maker crée des images miniatures pour tous les modèles de ces bibliothèques. Pour chaque modèle, il sélectionne le facteur d'échelle appropriée, affiche le modèle dans la vue Flight Simulator, fait une capture d'écran et convertit une image miniature compatible avec Instant Scenery.

Thumbnail Maker peut ne pas fonctionner correctement sur certaines cartes graphiques.

Mise en place de Flight Simulator view

Le fabricant de miniature fonctionne en faisant des captures d'écran de la fenêtre de Flight Simulator. Vous aurez besoin pour configurer la vue Flight Simulator en conséquence. Avant de commencer Thumbnail Maker, suivez ces étapes :

- Démarrez Flight Simulator si elle ne fonctionne pas et entrer dans le mode de vol libre
- Si FS est en cours d'exécution en mode plein écran, appuyez sur **Alt + Entrée** pour basculer sur le mode de la fenêtre.
- Maximiser la fenêtre Flight Simulator.
- Assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres fenêtres sur le devant de la fenêtre de Flight Simulator.

- Réglez le temps pour effacer ciel :

World-Weather-Weather themes-clear skies

- Appuyez sur **Y** pour entrer dans le mode slew
 - Réglez l'altitude de 2000 pieds à environ plan -dessus du sol .
 - diriger l'avion vers le nord.
- FS2004 : Appuyez sur la **barre d'espace**. FSX **Ctrl+barre espace**

P35

- Modification de l'affichage en mode cockpit 2D

FS2004: **Views-View Mode-Cockpit**

FSX: **Views-view mode-cockpit- cockpit**

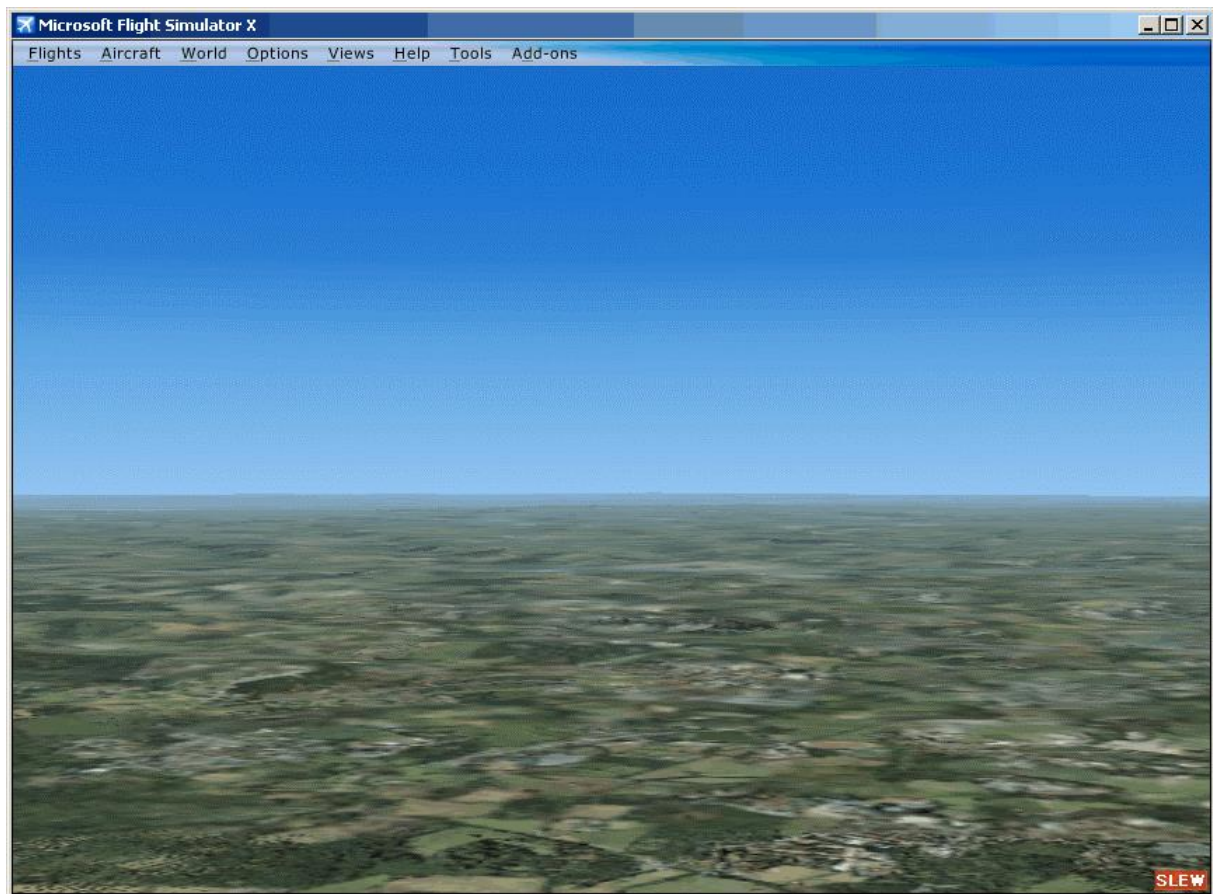
- Appuyez sur **W** plusieurs fois jusqu'à ce que le tableau de bord disparaît entièrement.
- S'il y a des autres fenêtres de vue FS (par exemple une vue de carte séparée), fermez-les.
- Assurez-vous que l'indicateur de l'axe est désactivé

FS2004: **Views-View Options** puis définissez **Axis indicator to Off**.

FSX: **Views-Axis Indicator- Off**

- Faire l'indicateur coordonnées / frame rate dans le coin supérieur gauche de la fenêtre d'affichage disparaît en appuyant sur **Maj + Z** plusieurs fois.

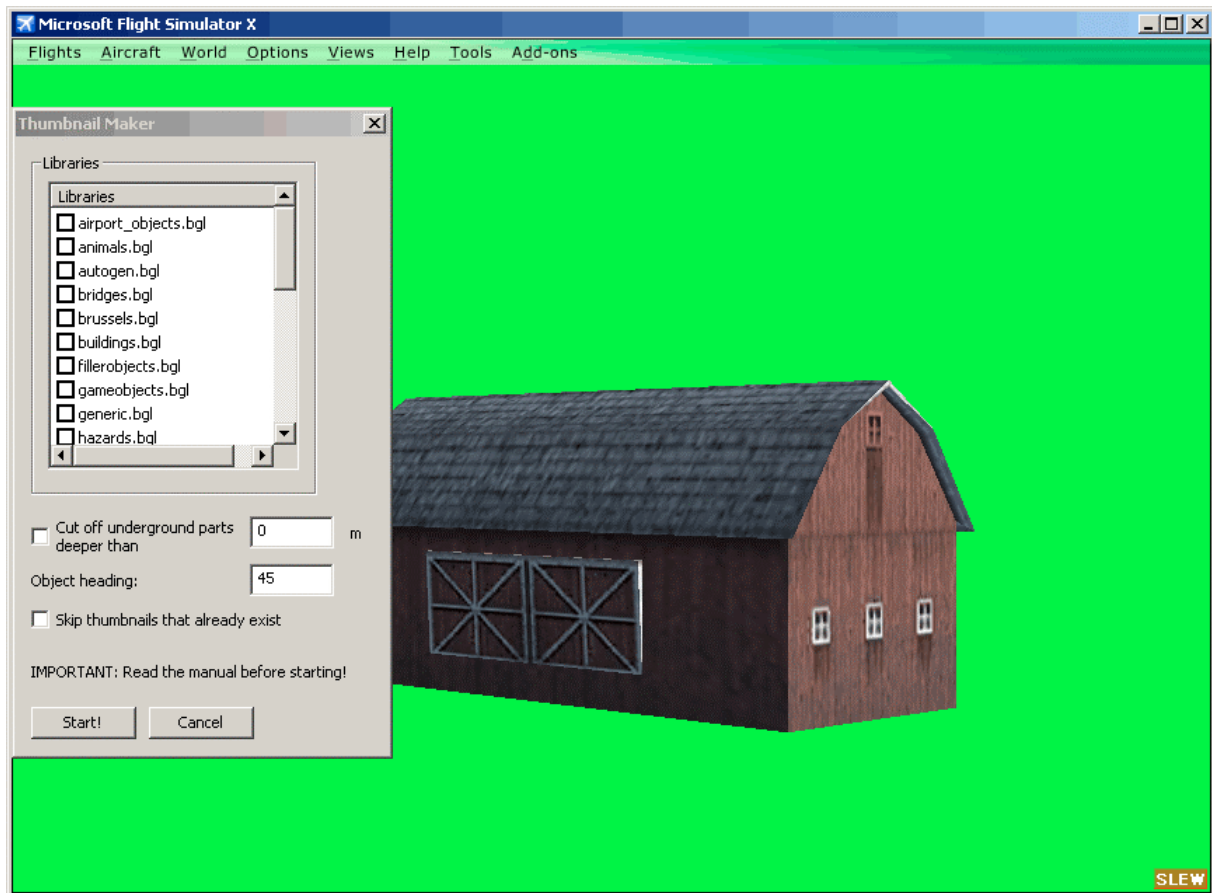
Après ces étapes, la fenêtre Flight Simulator devrait occuper tout l'écran et ressembler à ceci:



A partir Thumbnail Maker

Lancer Instant Scenery, cliquez droit dans la fenêtre des vignettes et sélectionnez **Thumbnail Maker** dans la menu contextuel.

La vue en face de l'avion se met au vert lumineux et un objet exemple apparaît (il est toujours l'objet de **ag_barn**). En outre, la boîte de dialogue **Thumbnail Maker** apparaît.



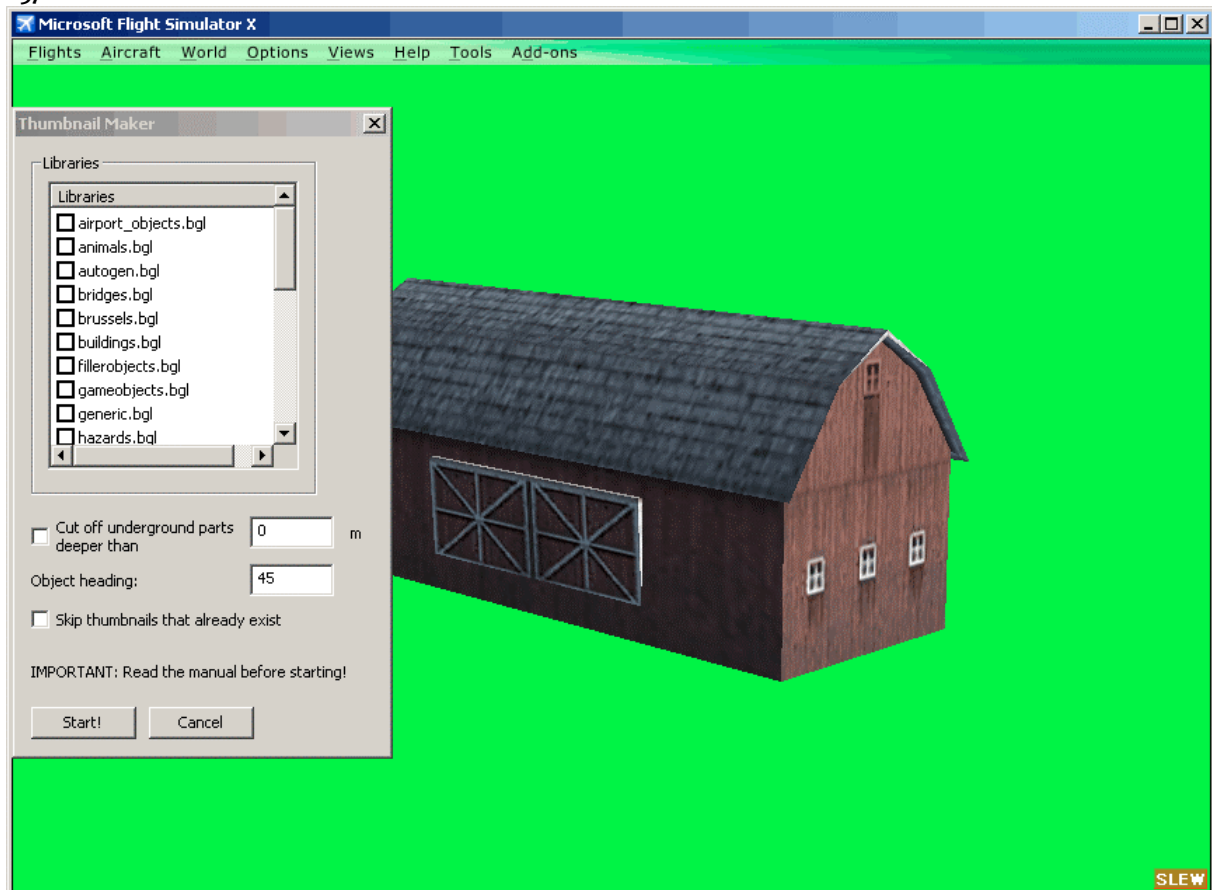
Réglage de la position de la caméra et les paramètres

Lors de captures d'écran, Vignette Maker positionner les objets au même endroit que le exemple objet. Pour régler leur apparence, vous devez régler l'apparence de l'exemple objet.

Cliquez dans la fenêtre de Flight Simulator pour amener le focus clavier revenir. Utilisez les touches tua à ajuster la position du plan et de l'orientation par rapport à l'objet d'exemple. Il est recommandé d' positionner l'avion légèrement au-dessus. L'objet exemple devrait occuper plus de la vue fenêtre, mais il doit aussi tenir entièrement à l'intérieur.

Utilisez **World – Time and settings** de menu pour ajuster l'heure locale (réglant ainsi la lumière conditions). Pour la plupart des objets, il est préférable de régler l'heure de fin de la matinée, de sorte que l'ombrage distinctif apparaîtrait.

Pour changer la position de l'objet, par exemple, entrer une nouvelle valeur dans le champ **Object heading** la boîte de dialogue.



Faire des miniatures

Dans la zone de liste **Libraries**, cochez pour les bibliothèques que vous souhaitez créer des vignettes pour. Puis cliquez sur **Start**.

Après quelques essais, Vignette Maker affiche les modèles de bibliothèques que vous avez sélectionnée et prendre leurs captures d'écran. Le facteur d'échelle sera ajusté automatiquement à la fenêtre.

Tout en faisant des vignettes, ne pas ouvrir ou de passer à d'autres applications, ouvert le menu Flight Simulator articles ou faire toute autre action qui pourrait afficher quelque chose sur l'écran. Dans le cas contraire, une certaine captures d'écran seront corrompus.

Pour vérifier la progression, regardez le titre de la fenêtre de Flight Simulator. Il permet d'afficher le nombre de vignettes faire et le temps restant estimé.

Lorsque vous avez terminé, Vignette Maker affiche une boîte de message vous informant d'un succès achèvement.

Pour interrompre la procédure, appuyez et maintenez enfoncées les deux touches de commande pour quelques secondes.

Les vignettes résultant seront enregistrés dans le dossier suivant (s) :

My Documents \ Instant Scenery Files \ Thumbnails ThumbnailMaker output \ <library.bgl>

Les vignettes seront immédiatement disponibles dans Instant Scenery .

Utilisation Library Maker

Bibliothèque Maker est un outil simple inclus dans Instant Scenery pour faire des bibliothèques de modèles à l'aide fichiers MDL scènes. Il s'agit d'une application autonome qui s'exécute en dehors de Flight Simulator.

Maker bibliothèque n'est pas un outil pour fabriquer des objets 3D. Vous aurez besoin d'utiliser un outil de modélisation 3D

capable de créer des fichiers MDL de scène tels que GMax ou SFDD. Après avoir créé des scènes MDL

fichiers, bibliothèque Maker vous permet de combiner une ou plusieurs d'entre eux dans une bibliothèque de modèle que vous pouvez utiliser pour la conception de scène.

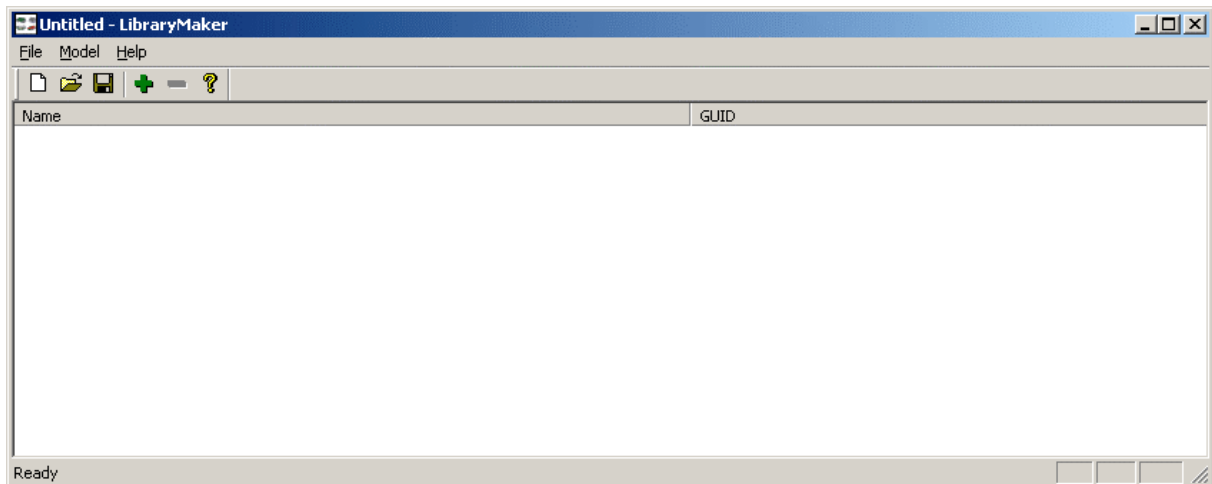
p38

Starting Library Maker

Assurez-vous que Flight Simulator ne fonctionne pas.

Pour utiliser Maker Bibliothèque, ouvrez le menu Démarrer et sélectionnez **Programs - Flight One Software -Instant Scenery 3 - Library Maker**.

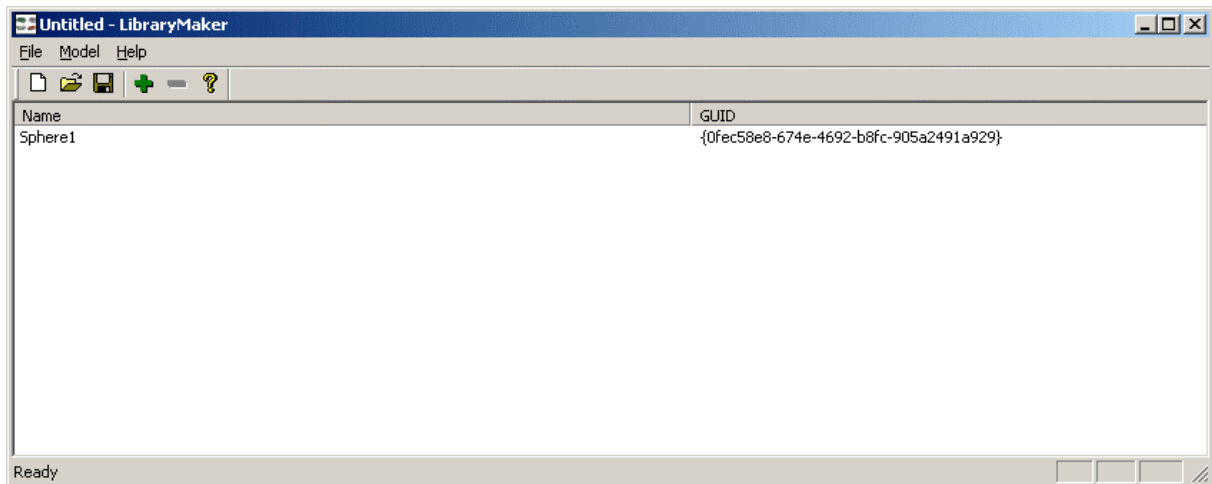
The Library Maker window will appear, containing an empty library.



Ajout de modèles à la bibliothèque

Pour ajouter des modèles à la bibliothèque, cliquez sur le bouton + sur la barre d'outils et sélectionnez le fichier contenant MDL

le modèle dans la boîte de dialogue qui apparaît. Le modèle apparaîtra dans la fenêtre Bibliothèque Maker, avec un nouveau GUID assigné par Maker Bibliothèque.



Répétez ces étapes pour d'autres modèles que vous souhaitez ajouter.

Pour enregistrer la bibliothèque, cliquez sur le bouton **Save** de la barre d'outils. N'oubliez pas d'enregistrer la bibliothèque à un actif dossier de scène, sinon il n'apparaîtra pas dans Flight Simulator. Vous devez également copier les textures appartenant au modèle **de la couche de décor où réside la bibliothèque**.

Maker bibliothèque enregistré deux fichiers. Le file *library.bgl* contient la bibliothèque elle-même. Le *library.txt* de fichier contient les descriptions des modèles utilisés par les Instant Scenery.

Modification d'une bibliothèque existante

Vous pouvez utiliser le bouton Ouvrir de la barre d'outils pour ouvrir une bibliothèque existante. Après cela, vous pouvez ajouter d'autres modèles à elle.

Vous pouvez également supprimer des modèles utilisant le bouton «->» de la barre d'outils. Notez que si vous supprimez un modèle à partir d'une bibliothèque, toute la scène qui utilise ce modèle ne sera plus affichée correctement.

Partage des bibliothèques avec d'autres utilisateurs

Vous pouvez télécharger les bibliothèques que vous créez pour les sites de simulateur de vol pour les autres utilisateurs puissent en profiter.

Assurez-vous de télécharger les fichiers suivants :

- *Library.bgl* - contient des modèles eux-mêmes
- *Library.txt* - contient des définitions de modèle pour les Instant Scenery
- Toutes les textures requises par les modèles dans cette bibliothèque.
- Les images miniatures de cette bibliothèque, le cas échéant.

Obtenir le soutien et les mises à jour

Pour vérifier les mises à jour et de vous informer sur d'autres produits Flight1 à offrir, visitez le Page d'accueil Flight1 à <http://www.flight1.com/>

La vérification de la mise à jour automatique (lorsqu'il est activé) vous informe lorsque des mises à jour pour les Instant Scenery deviennent disponibles.

Pour discuter Instant Scenery avec d'autres utilisateurs du produit et d'obtenir le soutien, visitez le instantanée Forum de Scène à <http://www.simforums.com/>

Historique des versions

Version 3.00
Instant Scenery 3 version originale.