

FE9G



Manuel

Sommaire

- Qu'est-ce que FE9G ?
- Crédits & EULA
- Installation
- Réglages recommandés

Qu'est-ce que FE9G ?

FE9G (pour Full Environment 9 Global) est un pack d'amélioration pour FS9 uniquement. Il ne pourra fonctionner avec aucune autre version de Flight Simulator ou Prepar3D.

Ce pack est totalement compatible avec tout add-on tiers mais il est possible qu'il remplace certaines textures par défaut ou d'un autre add-on comme REX, ... etc. Pour éviter cela, vous pouvez installer uniquement ce que vous souhaitez installer ou simplement réinstaller vos précédentes textures par la suite.

L'utilisation de FS9 Evolution ou de FT9G avec ce pack est hautement recommandée afin de profiter d'une plus grande immersion avec FS2004.

De nouvelles versions de FE9G verront probablement le jour avec de nouvelles améliorations.

Crédits & EULA

Ce pack contient des créations de plusieurs auteurs et a été assemblé par Maxime Konareff.

Ce pack est totalement légal et gratuit, toutes les permissions ont été demandées aux auteurs des fichiers contenus. Ce pack ne peut en aucun cas être inclus dans un produit payant, il ne peut être modifié et/ou redistribué sans l'accord préalable des auteurs.

Auteurs :

- Gabriel Rodrigues : Lever et coucher du soleil, Soleil, Lumière parasite.
- Maxime Konareff : Ciel de jour et de nuit, Réflexion d'environnement, eau, vagues, réflexion d'eau, modification des fichiers de Gabriel, réglages ENB+SFX.

Un grand merci à Gabriel de me permettre d'utiliser ces fichiers.

Merci également à Lucien Bredon qui a effectué les tests.

Support : mkonareff@msn.com

Installation

Dans l'archive zip vous trouverez 6 dossiers correspondants à 5 étapes d'installation ainsi qu'à une librairie de captures d'écran. L'installation se fait manuellement pour chaque amélioration. Chaque étape est facultative et l'ordre d'installation n'a pas d'importance particulière.

Avant l'installation, il est hautement recommandé de créer une sauvegarde de ces dossiers et fichiers :

- Dossier principal FS9\Texture
- Dossier principal FS9\Scenery\World\Texture
- Dossier principal FS9\Suneffect.cfg

- Global Post Processing : Effet "Post Processing" (ENBseries + SweetFX)

Les effets de post processing améliorent les couleurs de FS2004 pour améliorer le rendu et apporter une sensation de réalisme.

Ouvrez le dossier "Global Post Processing" et choisissez votre réglage préféré parmi natural colors, Icy blue, light blue etc... Vous pouvez effectuer des tests afin de trouver votre réglage préféré. Dézippez le contenu du "ENBseries + SweetFx [...]" choisi dans le dossier principal de FS9 et remplacez tout les fichiers
N'oubliez pas de créer une sauvegarde de ces dossiers et fichiers si vous utilisez déjà Enbseries ou sweetfx !

Vous aurez également besoin de DirectX 9.0c afin de faire fonctionner SweetFX:
<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=34429>

NOTE IMPORTANTE

*Vous pouvez désactiver l'effet Lumasharpen de SweetFX si votre FS9 est trop net.
L'utilisation de cet effet n'est recommandée que si le FXAA est activé dans Nvidiainspector.
Pour désactiver l'effet Lumasharpen, ouvrez SweetFX_Settings.txt et remplacez #define
USE_LUMASHARPEN 1 par 0*



- Global Reflection : Réflexion d'environnement sur les appareils

Cette étape améliore les réflexions sur les appareils et particulièrement sur ses parties chromées.

Ouvrez le dossier Global Reflection puis dézippez son contenu dans le dossier principal de FS9 et remplacez tous les fichiers.

- [GlobalSky : Textures de ciel améliorées](#)

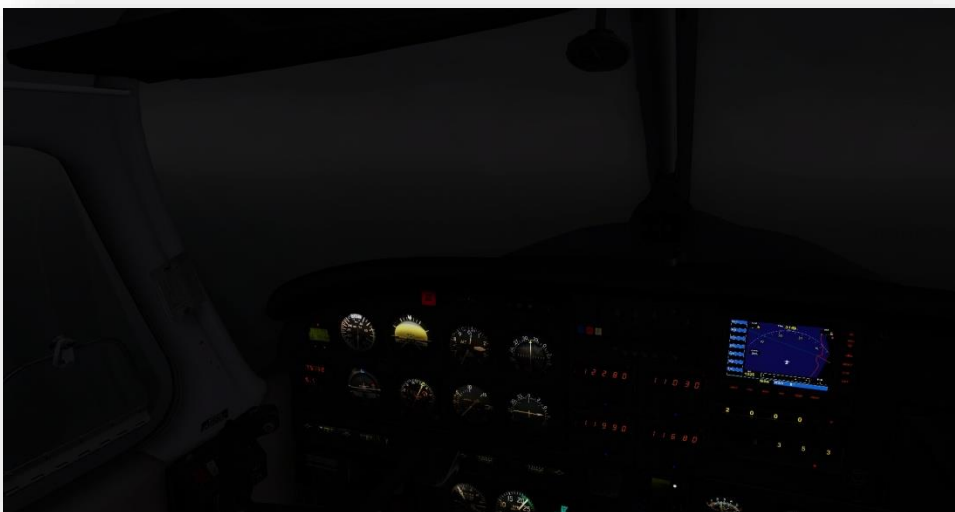
Cette étape améliore grandement les textures de ciel durant la journée, le lever, le coucher du soleil et la nuit. L'horizon est maintenant plus "doux" que le ciel par défaut de FS2004 ou même REX. Si vous pilotez virtuellement Concorde, vous remarquerez également que le ciel est beaucoup plus sombre au dessus du FL500 sans pour autant rendre le ciel trop sombre aux altitudes habituelles. Les textures de ciel ont été créées et longuement testées afin d'obtenir un résultat réaliste au fil de la journée. Vous pouvez effectuer une installation complète pour une période de 24h ou installer simplement le lever, le coucher, la journée, ou la nuit uniquement si vous souhaitez garder vos textures actuelles. Les textures de jours sont disponibles en deux variantes. Si vous pensez que la version "normale" est trop sombre, vous pouvez utiliser la version qui contient des ombres moins intenses, néanmoins il est recommandé d'essayer le thème normal en premier (Soft Horizon).

Pour installer une période du jour, ouvrez le dossier correspondant et dézippez son contenu dans le dossier principal de FS9 et remplacez tous les fichiers. Répétez l'opération pour chaque période de la journée que vous souhaitez installer.

Exemple d'un après midi avec FS9 Evolution installé



Comme pour les ombres, la couleur du brouillard a également été retravaillée



- [Global Sun : New sun texture with custom lens flare effect](#)

Cette étape améliore le rendu du soleil, particulièrement durant le lever et le coucher du soleil.

Vous avez le choix entre deux variantes. Ouvrez le dossier de la variantes choisie puis dézippez son contenu dans le dossier principal de FS9 et remplacez tous les fichiers.

La variante Sun & Dirty Lens Flare est ma préférée



- [Global Water : Nouvelles textures d'eau, réflexion et vagues](#)

Cette étape améliore grandement le rendu de l'eau, pour une installation facile, tout est installé en une unique étape mais si vous souhaitez garder certaines de vos textures actuelles comme celle de l'eau tropicale, sauvegardez les puis réinstallez après l'installation de cette amélioration.

Ouvrez le dossier Global water puis dézippez son contenu dans le dossier principal de FS9 et remplacez tous les fichiers.

Note : 049b2wa1.bmp et 055b2wa1.bmp sont les fichiers responsables de l'eau tropicale .

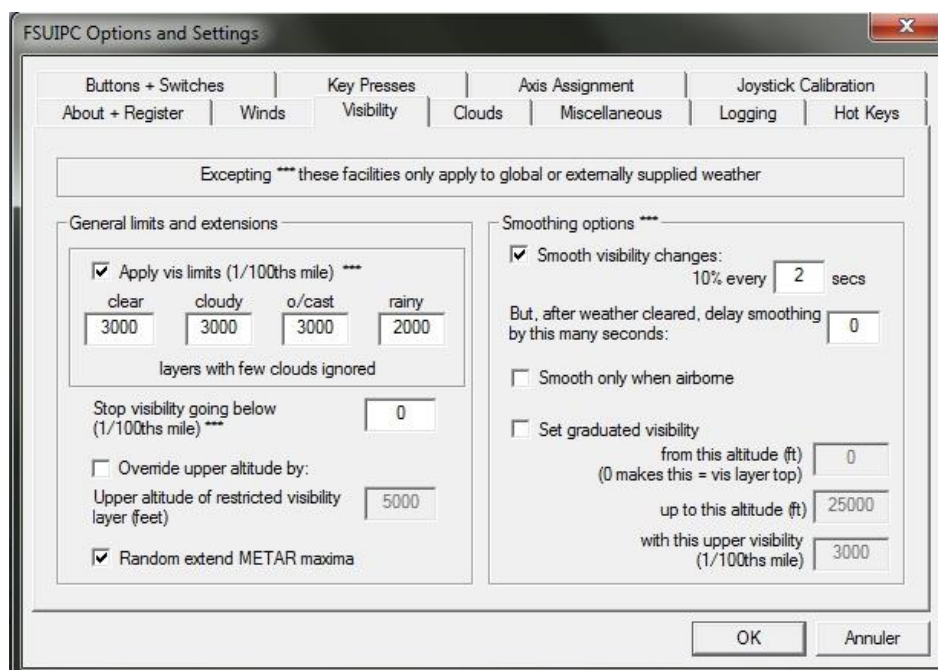


Réglages recommandés

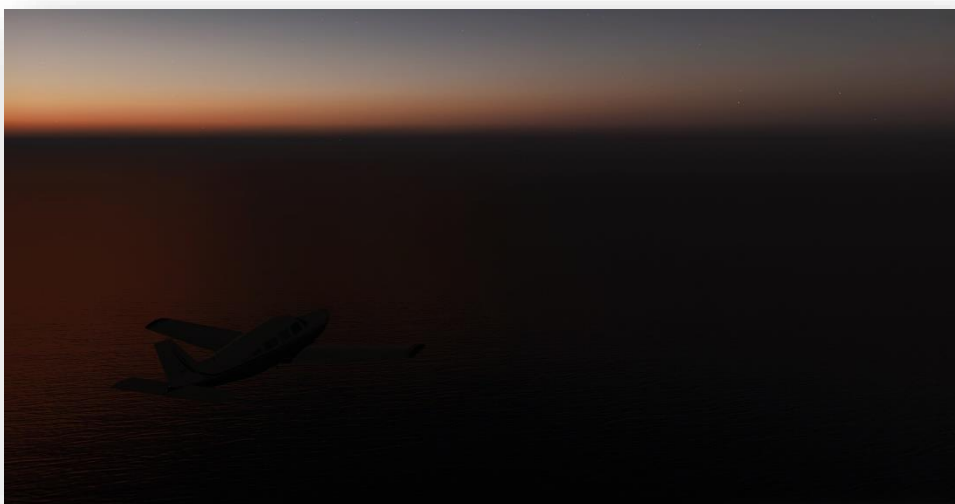
- Réglages de visibilité de FSUIPC

Si vous souhaitez obtenir un horizon le plus réaliste possible, il est recommandé d'effectuer les réglages de visibilité dans FSUIPC comme ci-dessous

Note : Pour cela il est nécessaire de disposer d'une version enregistrée de FSUIPC.



L'horizon est doux tout au long du jour et vous ne verrez plus jamais d'horizon "coupé" même au crépuscule



- Optimisation FS9

FS9 fonctionne probablement très bien sur votre ordinateur car il est dépassé comparé à la technologie informatique actuelle. Cependant, FS9 peut se montrer récalcitrant et saccadé lorsqu'il est chargé en add-on. Pour corriger un peu ce problème, voici quelques conseils qui pourraient vous être utiles.

- Optimisation du trafic et des scènes :

Ces optimisations sont issues de mon expérience personnelle, avec ces modifications j'ai réduit énormément la quantité de saccades et micro-saccades liées au trafic AI et aux scènes dans FS9.

- ✓ *Pour le trafic :*

FS9 ne se soucie pas du nom des dossiers de vos appareils AI, il ne les reconnaît que par la section "title = ..." d'un aircraft.cfg

Pour cela, FS9 recherche chaque appareil dans tous les aircraft.cfg qu'il trouve dossier par dossier dans l'ordre alphabétique en commençant par A.

Si vos appareils AI sont situés dans un dossier commençant par Z, alors FS9 ouvrira tous les dossiers précédant avant de les trouver, cela prendra donc du temps et créera dans FS des micro-saccades voire des saccades.

Pour empêcher cela, je vous suggère de renommer tous les dossiers de vos avions AI en leur ajoutant un préfixe comme : AAI_[NOM DU DOSSIER]

Ainsi votre FS9 trouvera plus facilement vos avions AI et sera beaucoup plus fluide !

- ✓ *Pour les scènes :*

Ne laissez actifs que les scènes que vous utilisez souvent ou que vous utilisez dans le secteur de votre vol, FS9 devrait être plus fluide si vous avez déclaré beaucoup de scènes dans votre bibliothèque. Pour faire ça simplement, je vous recommande l'utilisation de FS scenery manager.

- Optimisation Scenery.CFG:

Le fichier scenery.cfg se trouve dans le dossier principal de FS9. Vous pouvez ouvrir ce fichier grâce au Bloc note windows.

Vérifiez de temps en temps que les sections AREA.XXX correspondent au layer=XXX pour chaque scène déclarée dans la bibliothèque.

(Il est recommandé d'utiliser un programme pour cela comme JAB04 par exemple)

- Optimisation et améliorations FS9.CFG:

Pour les utilisateurs de Vista et Windows 7, FS9.cfg se trouve:

VOTRE NOM D'UTILISATEUR/Appdata/Roaming/Microsoft/FS9/FS9.cfg

Vous pouvez ouvrir ce fichier grâce au Bloc note windows.

Cherchez les lignes correspondantes et remplacez les valeurs comme ci-dessous:

[Weather]

MinGustTime=5

MaxGustTime=1000

MinGustRampSpeed=2

MaxGustRampSpeed=100

MinVarTime=2

MaxVarTime=500

13

MinVarRampSpeed=10

MaxVarRampSpeed=75

TurbulenceScale=1.500000 //(vous pouvez diminuer cette valeur pour diminuer l'intensité des turbulences)

[DISPLAY]

UPPER_FRAMERATE_LIMIT=30

TEXTURE_BANDWIDTH_MULT=200 //(vous pouvez diminuer cette valeur mais ne l'augmentez pas au risque de voir apparaître des saccades)

TextureMaxLoad=9

RUNWAY_LIGHTS_SURFACE_SCALAR=1.2

RUNWAY_LIGHTS_VASI_SCALAR=1.0

RUNWAY_LIGHTS_APPROACH_SCALAR=1.0

RUNWAY_LIGHTS_STROBE_SCALAR=1.5

[TERRAIN]

TERRAIN_ERROR_FACTOR=100.000000

TERRAIN_MIN_DEM_AREA=10.000000

TERRAIN_MAX_DEM_AREA=100.000000

TERRAIN_MAX_VERTEX_LEVEL=21 //(meilleur résultat global mais certaines scènes demandent une valeur différente)

TERRAIN_TEXTURE_SIZE_EXP=8

TERRAIN_AUTOGEN_DENSITY=5

TERRAIN_USE_GRADIENT_MAP=1

TERRAIN_EXTENDED_TEXTURES=1

TERRAIN_DEFAULT_RADIUS=9.500000

TERRAIN_EXTENDED_RADIUS=4.500000 //(vous pouvez essayer 9.0)

TERRAIN_EXTENDED_LEVELS=4