

Documentation

DOCUMENTATION

INSTALLER UNE TEXTURE [FSX / P3D]

Dernière révision : 08/04/2017

CHG : NIL

La mise en place d'une texture sur votre simulateur est rapide et identique pour tous les appareils de votre simulateur.

I. TELECHARGEMENT D'UNE TEXTURE

Rendez-vous sur le site de la KKW Compagnie, onglet **La Compagnie** et sous-onglet **Les Textures**.

Sélectionner le type d'appareil dans le tableau puis téléchargez la texture en cliquant sur le bouton **Télécharger** (*un compte pilote valide et actif est requis*). **Pensez à vérifier la version de l'appareil et du simulateur.**

Votre texture est placée dans votre dossier de téléchargement habituel (C:\Users\{**VotreNom**}\Downloads).

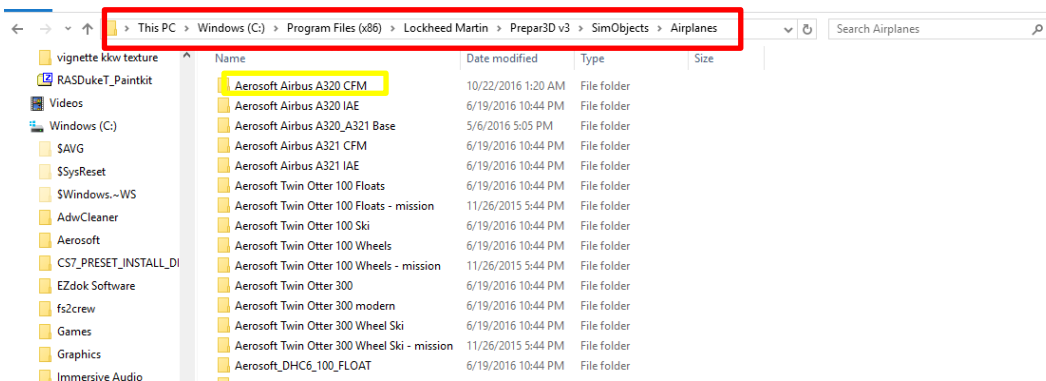
II. INSTALLATION D'UNE TEXTURE

Téléchargez le logiciel WinRAR disponible sur le web (<http://www.win-rar.com>)

Dans votre dossier téléchargement, **cliquez droit** sur le fichier .zip ou .rar de votre texture et faire l'action **WinRAR > Extraire les fichiers**

- Sélectionner le répertoire de votre simulateur > Dossier **SimObjects** (C:\Program Files (x86)\Lockheed Martin\Prepar3D v3\SimObjects) pour P3D par exemple > choisissez **Airplanes (avion)** ou **Rotorcraft (hélicoptère)**.
- Choisissez ensuite le dossier avion correspondant (exemples :
 - *Airplanes > Aerosoft A320 CFM*

- *Airplanes > PMDG 747-400*
- *Rotorcraft > UH-60).*
- Cliquez sur **OK**



III. DECLARER D'UNE TEXTURE

Ouvrez votre explorateur de fichier sélectionner le répertoire de votre simulateur > Dossier **SimObjects** (C:\Program Files (x86)\Lockheed Martin\Prepar3D v3\SimObjects) pour P3D par exemple > choisissez **Airplanes (avion)** ou **Rotorcraft (hélicoptère)** puis le dossier où vous avez déposé la texture précédemment.

Ouvrez le fichier **aircraft.cfg** avec le bloc-notes **Windows**

- Vous trouverez des blocs de texte débutant par **[FLTSIM.X]** où X est un chiffre et se terminant par une **ligne blanche** (saut de ligne).
- Recherchez le **dernier** bloc [FLTSIM.X] et le **copier**
- **Sauter une ligne** à la suite de ce dernier bloc et **coller (en maintenant un espace avec le bloc suivant)**.
- **Modifier le numéro** suivant le FLTSIM en **incrémentant de 1** par rapport au précédent
- Modifier les champs suivants :
 - **Title** : Simplement mettre un nom représentatif pour vous et ajouter KKW à la fin
 - **/!\ Texture** : vous devez indiquer le nom du fichier texture que vous avez extrait précédemment. Pour cela il suffit de copier tous les caractères qui suivent le Texture. . Par exemple un fichier se nommant "Texture.KKW69DYN", vous devrez indiquer **KKW69DYN** après le signe égal (exemple : **Texture=KKW69DYN**)
 - **ui_variation** : remplacer par **KKW ou Dynamik selon la texture téléchargée**.

```
[fltsim.0]
title=PMDG 777F PMDG House
sim=B777-200F
model=
panel=
sound=
texture=PMDG
atc_airline=PMDG
atc_id=N777F
atc_flight_number=772
atc_model=777F
atc_heavy=1
atc_parking_types=RAMP,CARGO,MIL_CARGO
atc_type=BOEING
ui_createdby=PMDG
ui_manufacturer=Boeing
ui_type=777FX
ui_typerole=777FX
ui_variation=PMDG House
airline_name=PMDG Flight Test
description=Boeing 777F powered by GE90 engines v 1.0\nPMDG Simulations\nwww.
visual_damage=0
```

```
[fltsim.1]
title=PMDG 777F Dynamik
sim=B777-200F
model=
panel=
sound=
texture=KKW69DYN
atc_airline=PMDG
atc_id=N777F
atc_flight_number=772
atc_model=777F
atc_heavy=1
atc_parking_types=RAMP,CARGO,MIL_CARGO
atc_type=BOEING
ui_createdby=PMDG
ui_manufacturer=Boeing
ui_type=777FX
ui_typerole=777FX
ui_variation=Dynamik
airline_name=PMDG Flight Test
description=Boeing 777F powered by GE90 engines v 1.0\nPMDG Simulations\nwww.
visual_damage=0
```

- **Enregistrez et fermez** le document.

Vous pouvez démarrer votre simulateur et voler avec nos textures !

Enjoy your flight ;) !