



La fois précédente, nous avons vu comment installer et lancer FlightGear et j'avais annoncé en conclusion que nous verrions, une prochaine fois, comment ajouter des avions à FlightGear ainsi que des scènes.

Cette prochaine fois est maintenant.

Comment ajouter des avions à Flightgear ?

Il est possible de télécharger individuellement des avions ou hélicoptères complémentaires pour FlightGear, il suffit de se rendre sur le site principal de FlightGear et de naviguez ensuite jusqu'à la page de téléchargements

(<http://www.flightgear.org/download/aircraft-2-10-filterable/>).

Vous y découvrirez un nombre incroyable d'avions.

Un système de filtre permet d'ajuster vos critères de choix. Descendez ensuite dans la page afin de consulter les vignettes des appareils correspondants.

Cliquez sur « Show detailed information » pour en avoir plus d'informations justement !

Si vous ne voulez pas du filtre

cliquez, sur la seconde coche verte, la liste des appareils est la plus complète alors.

Cliquez sur 1, 2 ou 3 pour le télécharger.

Une fois que les fichiers d'avions ont été téléchargés, décompressez-les sur votre ordinateur. Vous pouvez les décompresser dans un dossier temporaire et ensuite les déplacer, ou bien les extraire directement dans le dossier Aircraft de FlightGear, généralement situé à l'emplacement `$FG_ROOT/Aircraft`.

Au prochain démarrage, votre lanceur de FlightGear proposera ses ajouts.

Comment ajouter de nouvelles scènes à FlightGear ?

Deux solutions s'offrent à vous ; l'une « petits bras » (je l'ai été jusqu'à peu.) et l'autre « gros bras » (je le suis donc depuis peu !)

- Méthode « petits bras » :

Si vous ne voulez voler que sur une partie restreinte du monde, le principe est un peu le même que pour les avions.

Allez sur cette page (<http://www.flightgear.org/legacy->

[Downloads/scenery-v2.10.html](#)) et cliquez sur la zone que vous obtenez.

Image FG scenery.png

Une fois les fichiers téléchargés, décompressez les dans un dossier temporaire.

Dans FlightGear, les scènes sont divisées selon deux types de données : les objets (Objects) et le terrain (Terrain) :

- les objets correspondent aux bâtiments, aux ponts et aux pylônes radioélectriques par exemple, qui représentent des structures 3D.

- le terrain correspond au contour, à l'élévation et au type de sol que vous survolez.

Toutes les données concernant les objets sont positionnées dans un dossier "Objects" et toutes les données liées au terrain dans un dossier "Terrain". L'emplacement des scènes et des sous-dossiers associés peuvent dépendre de votre configuration.

Il ne reste plus qu'à déplacer les dossiers Objects et Terrain obtenu pour chaque scène téléchargée dans le dossier `$FG_ROOT/Scenery/Objects` et `$FG_ROOT/Scenery/Terrain`.

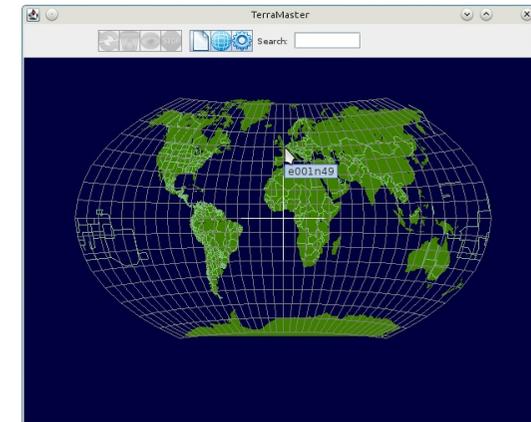
FGRUN permet également de

télécharger automatiquement des scènes.

Remarque : Il existe un autre outil, qui permet de mettre à jour et d'ajouter de nouvelles scènes à votre simulateur : Terramaster (<http://code.google.com/p/terramaster/>).

Téléchargez et décompressez le fichier.

Lancez le avec la commande « java -jar terramaster.jar ». Ne fermez pas le Terminal qui s'ouvre !



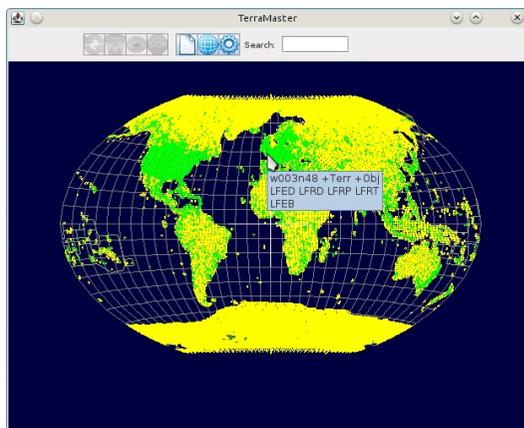
Cliquez ensuite sur la zone que vous voulez télécharger.

Avec la molette de votre souris, ajuster le niveau de zoom.

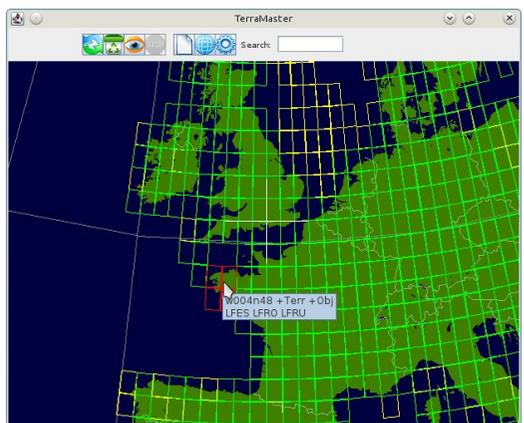
Cliquer ensuite sur la roue crantée afin de définir le répertoire où sont enregistrées vos scènes actuelles. Terminer l'opération par Ouvrir.

TUTORIEL - LE SIMULATEUR FLIGHTGEAR : P. 2

Le monde se couvre alors de cases avec des bordures verte et jaune ? C'est normal !

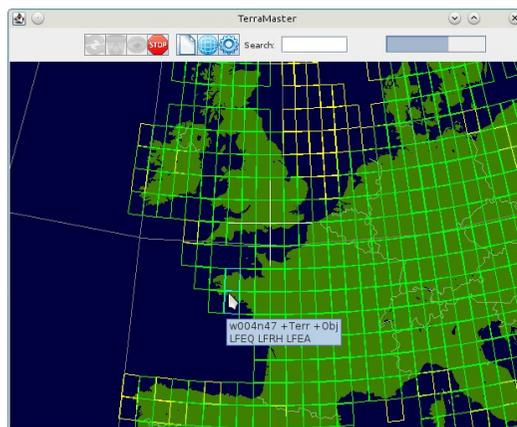
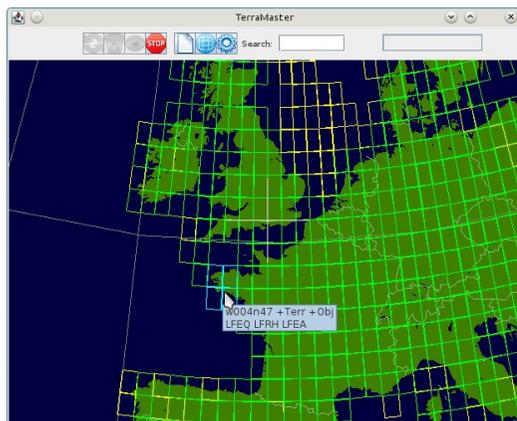


Les nouvelles zones apparaissent avec des bordures en rouge.



Cliquez sur l'icône avec les flèches vert et bleu pour lancer la mise à jour... et patienter le temps nécessaire à cela. Notez la barre de progression en haut à droite !

Les bordures deviennent bleu et passent au vert quand les données ont à jour.



- Méthode « gros joueur »

Toujours dans cette même page, il existe un lien Bittorrent, suivez le, si vous avez le client adéquat, et offrez-vous le monde entier (et ses 12 Gio!) en 9h00 (chez moi) de téléchargement.

Vous obtenez ainsi l'ensemble des scènes en 500 fichiers, qu'il vous faudra ensuite décompresser au bon endroit, comme précédemment.

Mais avant de souhaiter de vivre de bons vols, enfin de tenter de vivre de bons vols, il y a encore une chose

que je me devais de vous dire.

Comment suivre ses vols en ligne ?

Flightgear possède un mode multijoueurs. Il est donc possible via une connexion à Internet de suivre ses évolutions mais aussi celles d'autres pilotes du monde entier. Il est même possible de communiquer avec eux.

Pour cela, une fois Flightgear de lancer, il faut aller dans le menu Multijoueurs > Paramètres.

Renseigner votre identifiant (Callsign) et choisissez le serveur le proche de chez vous pour limiter les temps de latence. Le n°13 est situé en France et est bien moins fréquenté que d'autres.



Lancez ensuite votre navigateur Internet et rejoignez cette adresse : mpmap02.flightgear.org/?follow=votre ID

Vous y voyez, une fois la page chargée, votre avion en rouge et l'aéroport d'où vous avez souhaité décoller.

En ajustant le zoom sur la carte,

vous finirez bien par découvrir d'autres avions et même des tours de contrôle... mais c'est une autre histoire.



Pour communiquer avec les autres, il existe un bel outil de clavardage. Il est disponible toujours dans le menu Multijoueurs > Fenêtre de clavardage.

Pour obtenir la liste des pilotes, il suffit de cliquer dans le menu Multijoueurs > Liste des pilotes.

Comme annoncé, vous avez désormais un simulateur configuré avec vos avions préférés et vos scènes désirées, vous savez aussi vous suivre en ligne et communiquer de manière basique avec les autres.



Ekel est le pseudonyme de quelqu'un qui ne veut pas être davantage connu que cela. Longtemps il s'est investi dans le monde propriétaire avant de basculer dans celui du Libre.