

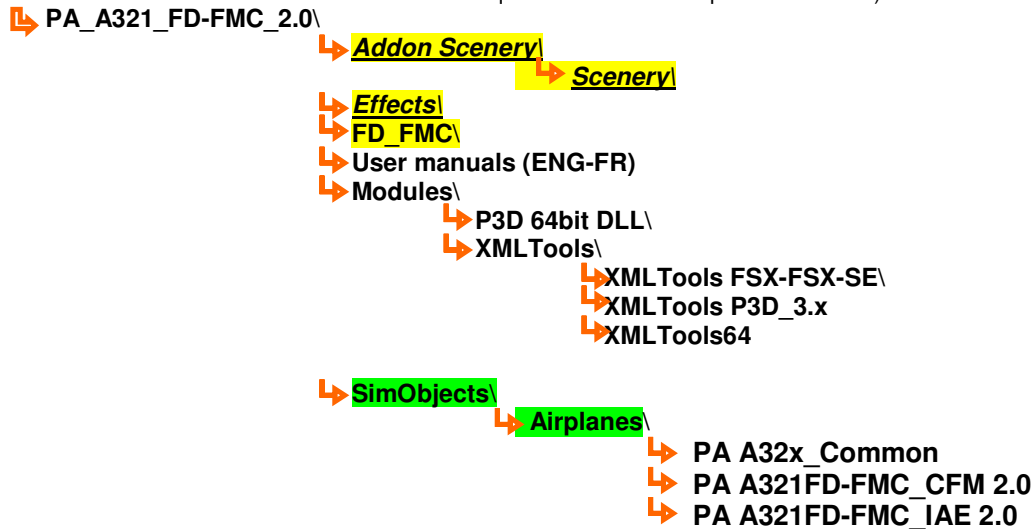
# Manuel d'installation

## Project Airbus A321 FD-FMC Version 2.0

*Veillez lire le manuel utilisateur pour connaître les droits d'auteurs sur ce projet*

### 1. Première installation d'un avion FD-FMC 2.0 (FSX & P3D):

Vous devez avoir l'arborescence suivante une fois que vous avez décompresser l'archive) :



**Dossier** : Dossier existant de FSX/P3D dans lesquels vous devez copier tout le contenu.

**Dossier** : Le contenu de ces dossiers est commun à tous les airbus A32x FD-FMC 2.0 (A318-A319-A320- A321). Les dossiers dont le nom est souligné sont existant dans FSX. Vous devez copier les fichiers uniquement pour la première installation d'un avion FD-FMC 2.0. Le dossier FD\_FMC doit être copié dans le dossier principal de FSX/P3D.

**Nota** : Le dossier **PA A32x\_Common** ne contient pas d'avion, mais il doit être placé tout de même dans le dossier **\SimObjects\Airplanes** car il contient des fichiers commun pour tous les avions FD-FMC 2.0

- Copiez les fichiers BGL inclus dans le dossier "**\Addon Scenery\Scenery**" le dossier de votre simulateur "**\Addon Scenery\Scenery**". Ces 2 fichiers permettent de mettre à jour la base de données de votre simulateur avec les balises manquantes. Ces 2 fichiers sont régulièrement mis à jour (1 fois par mois) et vous pouvez les télécharger sur le site [Freenavdbgroup](http://Freenavdbgroup.com). Attention, à chaque mis à jour, il faut supprimer les anciennes versions.
- Copiez le contenu du dossier « **\Effects** » ( des fichiers « .fx ») dans le dossier « **\Effects** » de votre simulateur. Si Windows vous demandes pour remplacer un fichier, ne répondez oui que si la version est plus récente.
- Copiez le contenu de « **\SimObjects\Airplanes** » dans le dossier « **\SimObjects\Airplanes** » de votre simulateur.
- Copiez le dossier complet « **\FD\_FMC** », dans le dossier principal de votre simulateur. Ce dossier contient la base de données des procédures d'aéroports. Allez au chapitre 4 pour savoir comment configure la base de donnée des aéroports.
- Selectionnez le sous-dossier correspondant à votre simulateur (FSX or P3D) dans le dossier « **\Modules** » et lancez l'installation du module XMLTools en cliquant sur l'EXE. Notez que cet installateur peut demander une mise à jour de la bibliothèque Microsoft vc\_redist (C++ Microsoft libraries available on Microsoft website)

### 2. Si vous avez déjà installé un avion de la famille FD FMC 2.0

- Copiez le dossier « **\SimObjects\Airplanes\ PA\_321\_FD-FMC\_CFM 2.0** » et « **\SimObjects\Airplanes\ PA\_321\_FD-FMC\_IAE 2.0** » dans le dossier **\SimObjects\Airplanes** de FSX
- Copiez « **\SimObjects\Airplanes\PA A32x\_Common\A321\_Gauges** » dans le dossier qui doit être existant « **\SimObjects\Airplanes\PA A32x\_Common** ».
- Copiez « **\SimObjects\Airplanes\PA A32x\_Common\sound.CFM\_A\_Murphy** » et **sound.IAE\_A\_Murphy** » dans le dossier « **\SimObjects\Airplanes\PA A32x\_Common** » si vous ne les avez pas déjà.

### 3. Installation P3D v4.x 64bit:

Même procédure qu'au chapitre 1 ou 2, mais après l'installation, il faudra remplacer les 2 fichiers suivants qui sont dans le dossier de votre simulateur “\SimObjects\Airplanes\PA\_A32x\_Common” :

- A32x\_Sounds.gau
- A32x\_XML\_Config.gau

Par les 2 fichiers ayant le même nom et qui sont situés dans le dossier “\Modules\P3D 64bit DLL\” du pack.

### 4. FD FMC configuration

Quand le dossier « \FD\_FMC\ » est installé dans le dossier principal de votre FSX/P3D, ouvrez le et vous devriez trouver une liste de dossier ayant pour nom le code ICAO des aéroports ainsi que 2 fichiers .INI .

Le premier fichier .ini s'appelle « **FMC\_Path.ini** » .

Ouvrez le avec un éditeur de texte comme NOTEPAD; Vous verrez une seule ligne avec un chemin d'indiqué : Ce chemin doit décrire le chemin du dossier où FSX/P3D enregistre ses plans de vol: Mais la ligne actuelle est le chemin sur mon ordinateur ; vous devez la changer pour indiquer votre chemin personnel (juste mon nom à remplacer par le votre à priori) ; Sans cela, FD-FMC ne pourra pas enregistrer ses plans de vol ni sauvegarder un vol en cours.

Ce chemin est généralement:

« C:\Documents and Settings\Your User name\My documents\Flight Simulator X Files\»

**Vous noterez que chaque caractère « \ » doit être doublé !! et vous devez finir la ligne par un double « \ », sans espace ni au début ni à la fin de la ligne !**

Une fois votre ligne éditée, sauvegardez « **FMC\_Path.ini** » en le laissant à la racine du dossier « \FD\_FMC\ ».

Le second fichier « **Config\_A32xFD-FMC.ini** » permet de régler les quelques paramètres par défaut des avions FD\_FMC. Voir le fichier texte qui porte le même nom pour plus d'information.

#### **Installation de certains aéroports:**

FD-FMC peut utiliser les données d'aéroports uniquement si les fichiers \*.csv sont placés dans un dossier dont le nom est composé uniquement des 4 caractères du code ICAO de l'aéroport. Donc tous les dossiers d'aéroports fournis qui répondent à ce critère sont donc compatibles avec les aéroports par défaut de FSX/P3D.

Quand le nom du dossier n'est pas composé uniquement des lettres 4 ICAO, cela veut dire que cet aéroport est fait pour un Scenery spécifique, ou nécessite un AFCAD mis à jour (ce dernier peut être fourni dans certain cas). Un AFCAD mis à jour concerne souvent des ILS ou pistes oubliées où dont les désignateurs ont changés. Dans tous ces cas, lisez les instructions incluses dans le fichier readme qui se trouvent dans ces dossiers d'aéroports spécifiques, et au final, vous aurez à renommer le dossier uniquement avec ces 4 lettres ICAO et les fichiers \*.CSV devront être directement accessibles dans ce dossier.

FD-FMC ne peut lire les données que si le dossier porte le nom ICAO à 4 lettres et que si les fichiers CSV sont directement dans ce dossier.

Exemple, EDDF – Frankfurt (Germany) existe en 2 versions :

- Le premier dossier s'appelle « **EDDF** »
- Le second « **EDDF Aerosoft Mega airport 1.05** »

Le premier est utilisable sans modification car il est conçu pour l'aéroport par défaut de FSX/P3D alors que le second est conçu exclusivement pour fonctionner avec le Scenery d'Aerosoft (car il a de nouvelles pistes, et que les existantes ont changés de nom par rapport à celles de FSX/P3D. Cette version des données "Aerosoft", peut aussi fonctionner avec des AFCAD freeware qui ont bénéficiés des mêmes mises à jour d'information.

Effacez les dossiers EDDF que vous n'utiliserez pas. Si vous avez le Scenery « Aerosoft » ou un AFCAD à jour, effacez EDDF et renommez le dossier « **EDDF Aerosoft Mega airport 1.05** » en « **EDDF** » tout court.

D'autres dossiers ont leurs ainsi : « ICAO – Read Install file » ; Lisez alors les instructions incluses dans le fichier texte fournis pour savoir ce qu'il y a à faire; Il faudra toujours terminer en renommant le dossier avec uniquement les 4 lettres ICAO.

Cette base de données est totalement freeware, et si vous souhaitez la mettre à jour ou trouver de nouveaux aéroports, allez sur le site FreenavDBgroup

<http://freenavdbgroup.com/>

## 5. XMLTools manual installation

Dans le cas où l'installateur d'XMLTools ne fonctionne pas, vous pouvez l'installer manuellement. Copiez la bonne dll selon la version de votre simulateur dans le dossier principal FSX/P3D.

### [XMLTools.dll on FSDeveloper website](#)

Maintenant, vous devez déclarer cette « DLL » dans un fichier de configuration de FSX/P3D appelé : « **dll.xml** ».

Note : Le dossier contenant dd.xml peut être caché, dans ce cas, activez dans votre Explorateur la fonction pour voir les fichiers/dossiers cachés et système.

Pour **Windows Vista** or **Seven** , **dll.xml** se trouve dans le dossier :

- **C:\Users\Your User Name\AppData\Roaming\Microsoft\FSX\**

**Avant de faire tout changement dans ce fichier, faites une copie de sauvegarde de ce dernier !**

Ouvrez le fichier avec un éditeur de texte comme Notepad ou Notepad++ !

Le fichier, après un entête, est une liste de sections, dont chacune commence par le tag:

`<Launch.Addon>`

.....  
.....

Et se fini par le tag

`</Launch.Addon>`

**Une section doit rester entière**, donc ne jamais insérer de texte dans une section existante.

Ajoutez une section, en la plaçant toujours juste après le tag `</Launch.Addon>` .  
L'ordre des sections n'a aucune importance ni priorité.

Pour déclarer **XMLTools.dll**, Copiez et collez le bloc suivant :

```
<Launch.Addon>
  <Name>XMLTools</Name>
  <Disabled>False</Disabled>
  <ManualLoad>False</ManualLoad>
  <Path>XMLTools.dll</Path> **
  <DIIStartName>module_init</DIIStartName>
  <DIIStopName>module_deinit</DIIStopName>
</Launch.Addon>
```

**\*\*** (*XMLTools3D.dll si vous utilisez P3D 3.x* ou *XMLTools64.dll si vous utilisez P3D 4.x*)

Sauvegardez « **DLL.xml** »

Lancez FSX/P3D ; et répondez par oui à la boîte de message à propos de la nouvelle DLL.

Je remercie énormément **Tom Aguilo** et **Robbie McElrath** qui m'ont donné l'autorisation d'utiliser leurs modules dans ce projet; Sans eux, pas de FD-FMC.

**Vous pouvez poser vos questions à propos du projet sur les forums suivants:**

En français :

<http://www.pilote-virtuel.com/viewtopic.php?id=39706&p=201>

En anglais :

<http://talk.pafs.wf/viewtopic.php?f=23&t=2823&start=3200>