

FS2004 + FSX

Assistant BGLComp

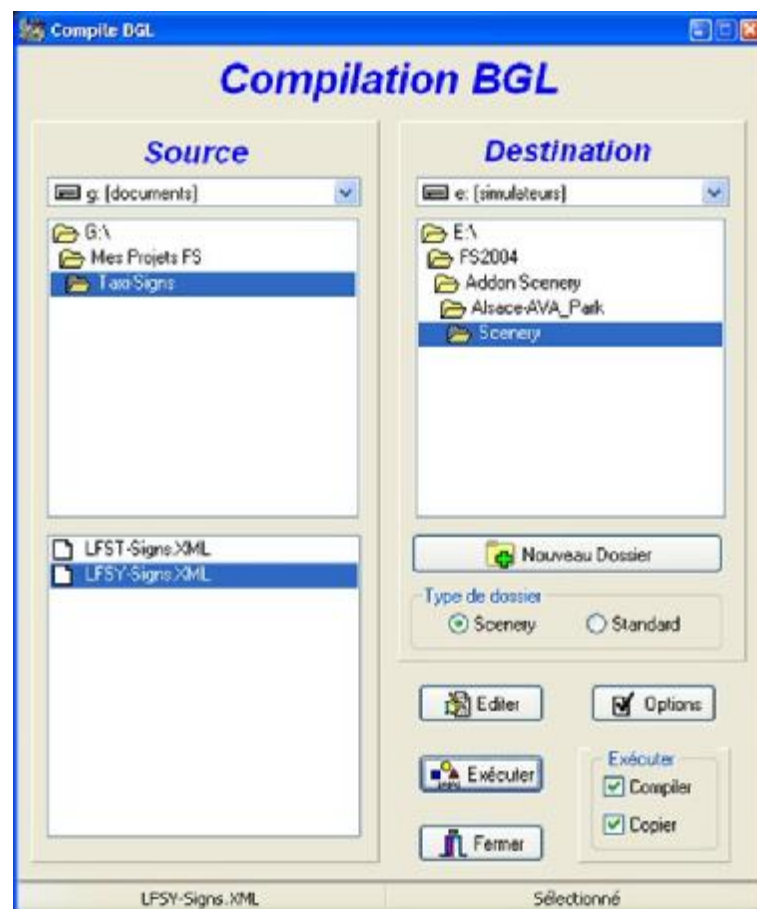


Table des matières

1. Généralités	3
1.1. But de l'application	3
1.2. Conventions d'écriture dans cette notice.....	3
1.3. Installation	3
1.4. Environnement logiciel	3
2. Utilisation du logiciel.....	4
2.1. Présentation	4
2.2. Première utilisation.....	4
2.3. Compilation	5
2.3.1. Dans la zone source	5
2.3.2. Dans la zone destination.....	5
2.3.3. Dans la zone commande	5
2.4. Compléments pour l'utilisation avec FS-X.....	6
2.4.1. Première utilisation	6
2.4.2. Dans la zone source	6
2.4.3. Dans la zone destination.....	6
2.4.4. Dans la zone commande	6
2.5. Fermeture de l'application	6
3. Notes.....	7

1. Généralités

1.1. But de l'application

Cette application est une interface qui permet de générer des fichiers de scène pour FS 2004 (*.bgl) à partir des fichiers exportés depuis Gmax (*.mdl' et '*.xml') en utilisant les modules 'bglcomp.exe' et 'bglcomp.xsd' fournis dans le SDK pour FS 2004.

Cette application est à considérer comme un outil et ne comporte que peu de protection contre les erreurs, en particulier les erreurs de syntaxe dans les fichiers '*.xml'.

Il convient donc aux utilisateurs de bien vérifier le contenu des fichiers '*.xml' avant de tenter la compilation.

1.2. Conventions d'écriture dans cette notice

Les accolades '{xxx}' indiquent un clic sur un menu ou sur un bouton dans une fenêtre.

Exemple : Cliquez {Enregistrer}

Les crochets '[xxx]' indiquent une action sur une touche du clavier.

Exemple : Appuyez [Entrée]

Les actions simultanées sur plusieurs touches sont symbolisées par le signe '+'.
Exemple : Appuyez [Ctrl]+[Z]

- Ø La puce en flèche demande une action de la part de l'utilisateur de ce tutorial.
- La puce en point donne une information.

1.3. Installation

Cette application est totalement autonome, se place dans n'importe quel dossier créé ou non spécialement pour elle et ne nécessite aucune librairie supplémentaire (*.dll).

Le raccourci est à créer par l'utilisateur par la méthode de son choix.

1.4. Environnement logiciel

Les fichiers exportés depuis Gmax sont stockés dans un dossier spécifique 'Export' créé au besoin par l'utilisateur et déclaré comme tel dans Gmax (Customize / Configure Paths...). Ce dossier reçoit donc les fichiers *.mdl et *.xml qui doivent rester ensemble.

Les modules 'bglcomp.exe' et 'bglcomp.xsd' sont placés dans n'importe quel dossier mais doivent également être ensemble.

Le programme 'notepad.exe' de Windows utilisé lors de l'édition du fichier '*.xml' doit être placé dans un dossier accessible dans le path standard de Windows (ce qui est généralement le cas pour toute installation par défaut de Windows)

Les fichiers compilés (*.bgl) par l'application sont placés dans le dossier 'Export' et une option permet à l'application de copier ce fichier vers son emplacement d'utilisation par FS 2004 ('D:\FS9\Addon Scenery\Gmax\Scenery' par exemple).

A la fermeture de l'application, les choix effectués dans les différentes zones sont sauvegardés dans un fichier 'ScenComp.ini' placé dans le dossier Windows. Aucune modification de la base de registre ou d'un fichier système de Windows n'est effectuée.

Attention : Les textures utilisées ne sont pas copiées automatiquement et doivent donc être placées par l'utilisateur dans leur dossier 'Texture'.

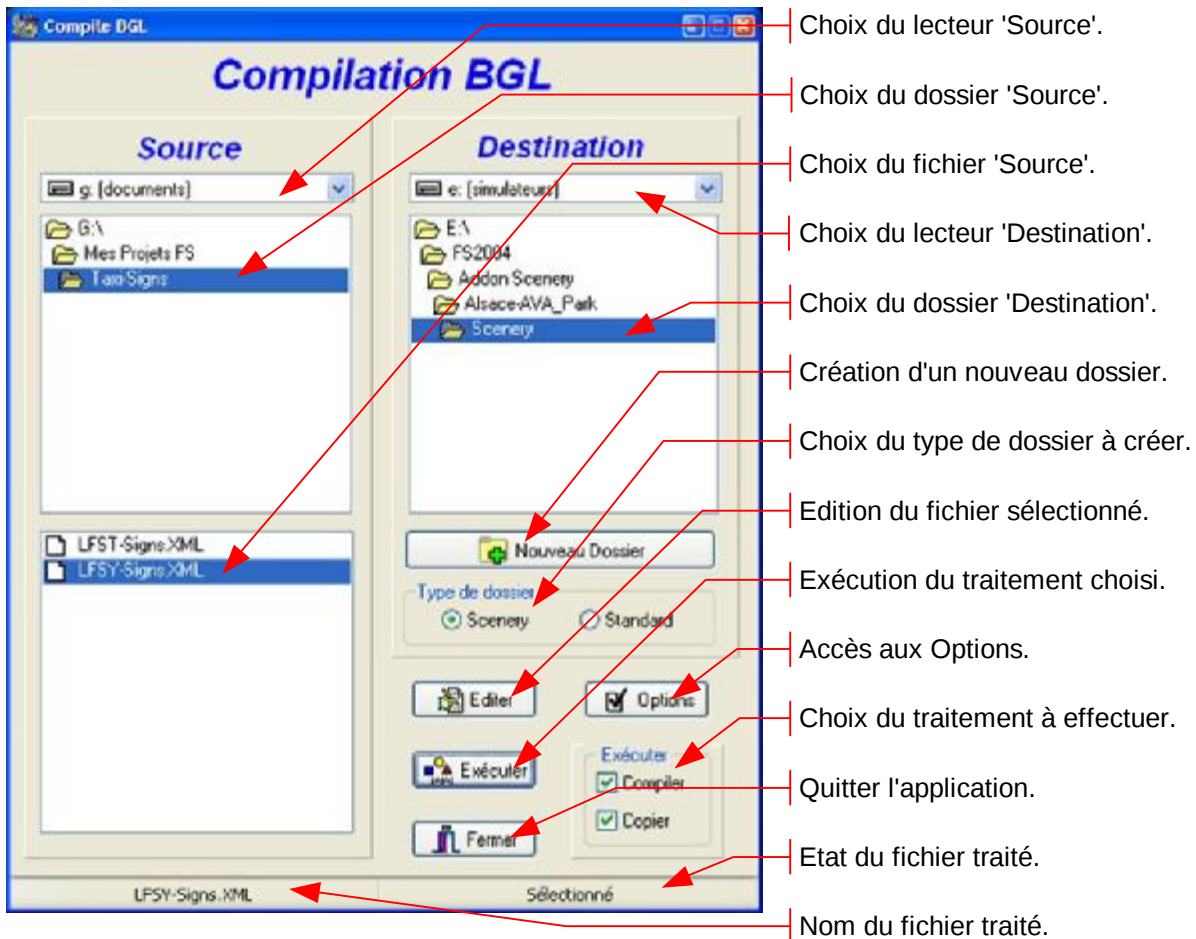
La scène doit, au besoin, être déclarée manuellement par l'utilisateur dans FS 2004.

2. Utilisation du logiciel

2.1. Présentation

L'application se présente sous la forme d'une fiche comportant :

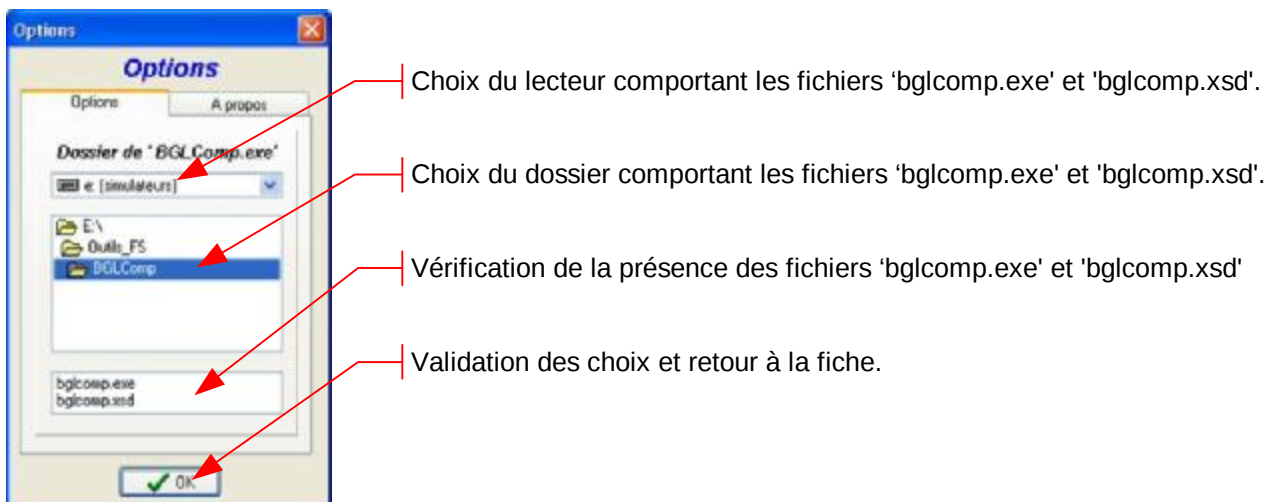
- o Une zone de sélection du fichier source à traiter
- o Une zone de sélection du dossier de destination
- o Une zone où sont regroupées les commandes



2.2. Première utilisation

Accéder aux options :

- Ø Cliquez sur le bouton {Options}



- Ø Désignez le dossier où se trouvent les modules 'bglcomp.exe' et 'bglcomp.xsd'.
- Ø Vérifiez leur présence dans la fenêtre du bas.
- Ø Cliquez sur le bouton {OK} pour valider les choix et retourner à l'application.

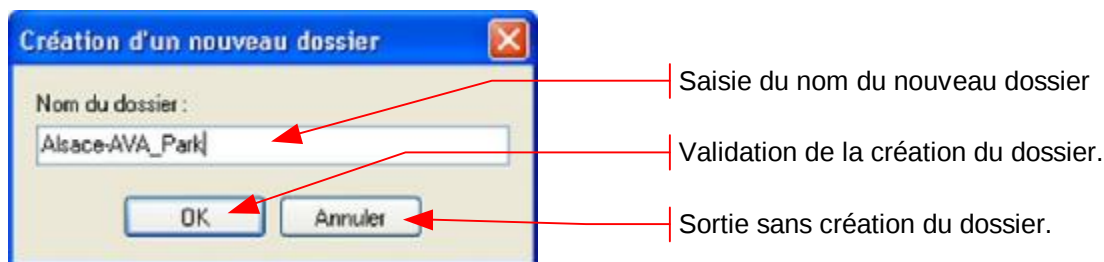
2.3. Compilation

2.3.1. Dans la zone source

- Ø Désignez le dossier où se trouve le fichier '*.xml' exporté depuis Gmax.
 - Dans la fenêtre d'affichage des fichiers ne figurent que des fichiers '*.xml'.
- Ø Sélectionnez le fichier à traiter

2.3.2. Dans la zone destination

- Ø Désignez le dossier de destination du fichier compilé '*.bgl'.
 - Si ce dossier n'existe pas encore :
 - Ø Créez-le à l'endroit voulu (Généralement 'D:\FS9\Addon Scenery\') en cliquant sur le bouton {Nouveau Dossier}.



- Ø Saisissez le nom du nouveau dossier.
- Ø Choisissez le type de dossier à créer :
 - o Scenery : crée le dossier 'Nom du dossier' ainsi que les dossiers 'Scenery' et 'Texture' associés.
 - o Standard : crée un unique dossier 'Nom du dossier'
- Ø Validez par le bouton {OK} : les dossiers désignés sont créés et la sélection se place automatiquement sur le nouveau dossier créé.

2.3.3. Dans la zone commande

- Ø Editez si besoin le fichier '*.xml' (les coordonnées par défaut éditées par Gmax ne correspondent pas à notre région) en cliquant sur le bouton {Editer}.
L'édition se passe dans le Bloc-Notes standard de Windows, toutes les commandes natives sont actives. **Attention aux erreurs possibles !**
- Ø Après l'édition, enregistrez le fichier et quittez le Bloc-Notes.
- Ø Choisissez le traitement à effectuer sur le fichier choisi en cochant les cases voulues du cadre 'Exécuter'.

Remarques

- Au moins une des cases doit être cochée (C'est évident)
- 'Compiler' seul place le fichier '*.bgl' dans le dossier source, c'est le fonctionnement par défaut des modules 'bglcomp'.
- 'Compiler' + 'Copier' place le fichier '*.bgl' dans le dossier source et le copie vers le dossier destination.
- 'Copier' seul ne fait que copier le fichier source choisi (*.xml' uniquement) vers le dossier destination. Cette option peut être pratique, par exemple, pour créer une copie de sauvegarde du fichier source dans un dossier réservé à cet usage.
- Ø Exécutez les tâches choisies en cliquant sur le bouton {Exécuter}. La barre d'état indique le nom du fichier en traitement et son état actuel.

2.4. Compléments pour l'utilisation avec FS-X

Cette application est utilisable également pour produire des fichiers '*.bgl' au nouveau format spécifique de FS-X, à quelques détails près :

2.4.1. Première utilisation

Les modules 'bglcomp.exe' et 'bglcomp.xsd' à rechercher doivent être bien entendu ceux livrés avec le SDK de FS-X. Leur dossier par défaut est :

//SDK\Environment Kit\BGL Compiler SDK

2.4.2. Dans la zone source

- Ø Désignez le dossier où se trouve le fichier '*_placement.xml' compilé par 'XtoMdl.exe' avec l'option 'XmlSample'.
 - Dans la fenêtre d'affichage des fichiers ne figurent que des fichiers '*.xml'.
 - Attention à bien prendre le bon fichier de placement et non pas le fichier intermédiaire '*.xml' s'il existe.
- Ø Sélectionnez le fichier à traiter

2.4.3. Dans la zone destination

Le dossier destiné aux fichiers compilés '*.bgl' sera placé dans '//FS-X\Addon Scenery' où il sera plus à l'aise que dans FS9.

2.4.4. Dans la zone commande

{Editer} : Vous pouvez éditer tous les fichiers '*.xml' de ce dossier, attention à bien choisir celui que vous voulez modifier. **Attention aux erreurs possibles !**. Cette application ne vérifie pas la validité du fichier '*.xml' avant la compilation.

Remarque :

- Chaque fichier '*.mdl' créé dispose de son fichier '*_placement.xml' qui sert au placement de l'objet dans le monde de FSX. Le fichier '*.bgl' prendra le nom de ce fichier de placement. Si une scène comporte plusieurs objets, il est peut-être judicieux de ne créer qu'un seul fichier '*.xml' comportant tous les objets traités, et nommé d'une manière explicite.
Réviser à ce sujet le document 'TutoGmax (AVA).pdf' au chapitre 7, toujours disponible là : http://avalsace.free.fr/page_technique.htm.

2.5. Fermeture de l'application

- Ø Après la fin des traitements voulus, fermez l'application en cliquant sur {Fermer}.

Ø **N'oubliez pas :**

- Ø Copiez les textures nécessaires dans leur dossier.
- Ø Déclarez la nouvelle scène dans FS avant d'aller constater de visu les résultats.

3. Notes

Cette application, comme sa notice d'utilisation ne sont pas figées, elles restent ouvertes à toute participation.

Toute critique est également bienvenue surtout si elle est constructive.

Patrick RENAUDIN (AVA)

patrickrenaudin2@wanadoo.fr

Le site AVA :

<http://avalsace.free.fr/>

