

Comment installer un objet dans une scenery

Virtual Sailor 7.xxx

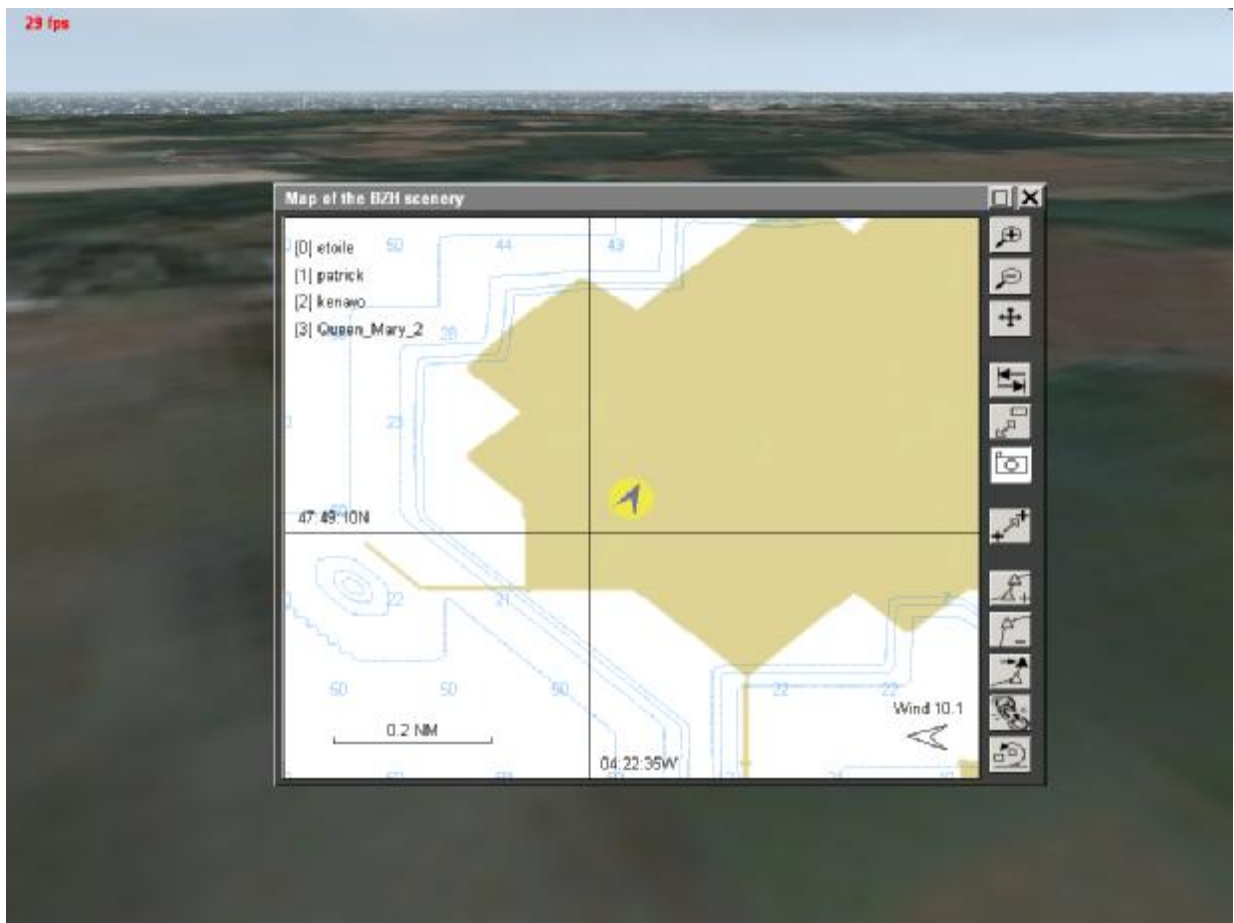
How to install a scenery object

1° Copiez le modèle 3D et sa texture dans le répertoire de la scenery. En théorie l'objet doit déjà être dans le bon répertoire si vous avez suivi les étapes de l'installation automatique de mes objets. [\(Copy the model 3D and its texture in the folder of the scenery\)](#)

2° Chargez la scenery et taper la touche M pour faire apparaître la carte.

Déplacez le curseur jusqu'à l'endroit désiré puis clic gauche de la souris. Les coordonnées du point sont copiées dans le presse papier.

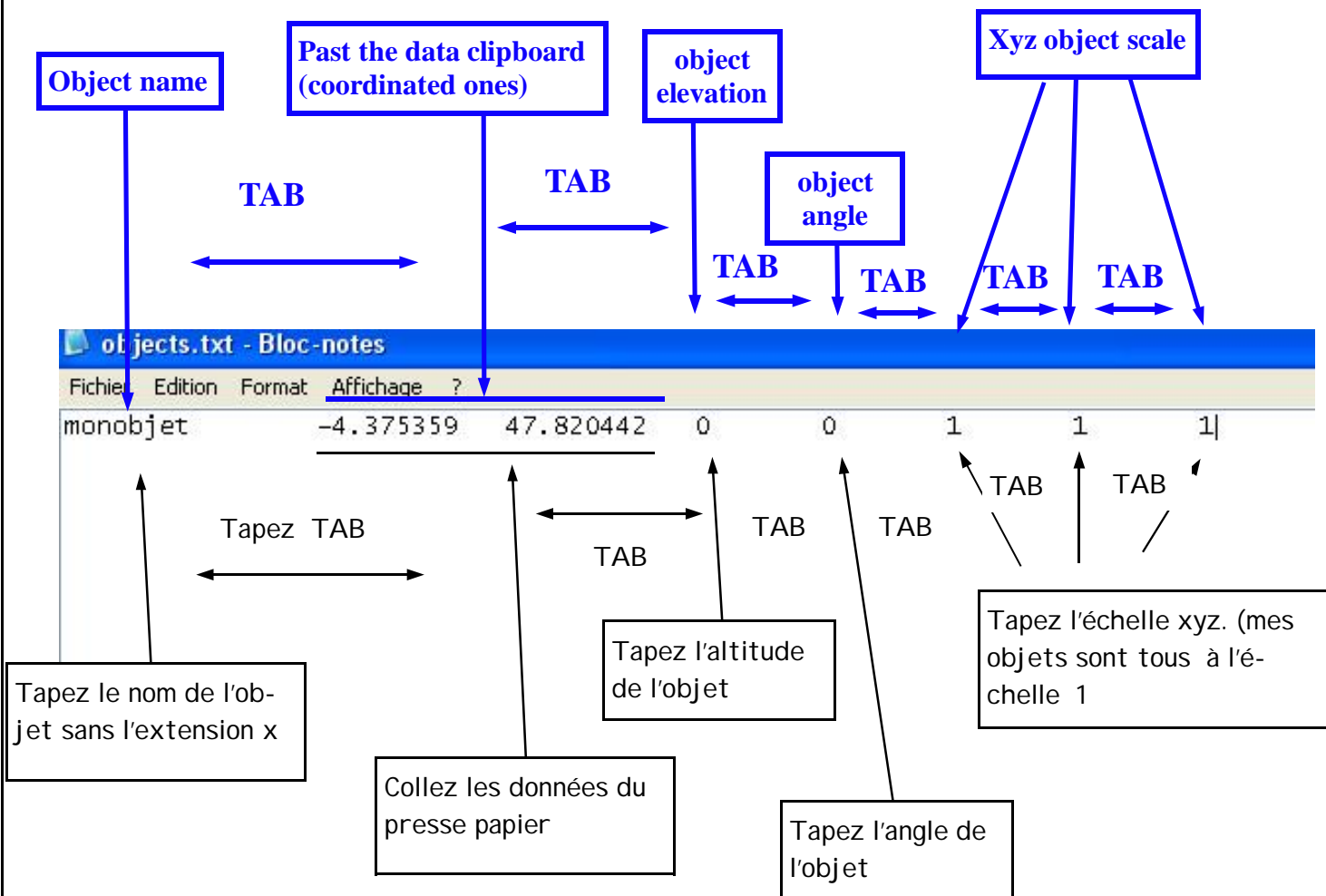
[Load the scenery and press M to do to appear the map. Move the cursor until the desired place then left click of the mouse. The coordinated ones of the point are copied in the clipboard](#)



3° Ouvrez le fichier « objects.txt » du répertoire de la scenery dans Notepad (ou créez-le si c'est une nouvelle scenery).

[Open the « objects.txt » files of the folder of the scenery in Notepad \(or create it if that is a new scenery\).](#)

3° Entrez les paramètres de l'objet:
enter the object parameters.



4° Sauvegardez le fichier objects.txt et vérifiez le résultat dans Virtual Sailor . Si l'objet semble « voler » abaissez l'altitude jusqu'à ce qu'il soit au sol

Save objects.txt and verify the result in Virtual Sailor.

If the object « fly », lower the elevation until it be at the ground

