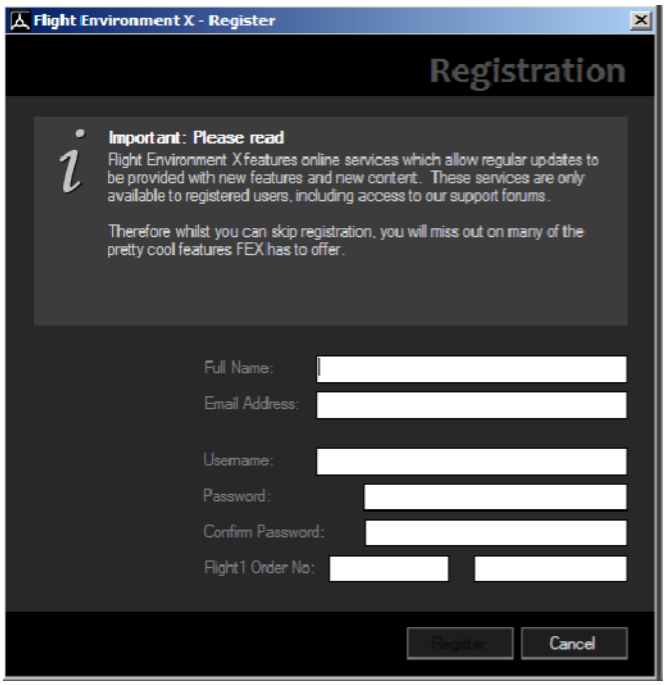
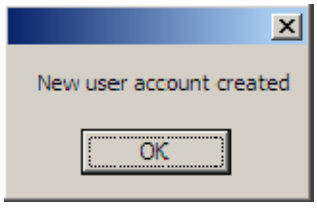
Установка

После того как вы установите FEX ,иконка дополнения будет отображаться на Вашем Рабочем столе. Щелчок по иконке FEX откроет экран регистрации и входа в систему как показано ниже. Для лучшей работы дополнения ,FEX желательно установить в папку по умолчанию, обозначенном в инсталляционном пакете . Однако, Вы можете установить FEX в любую другую папку, по Вашему усмотрению.

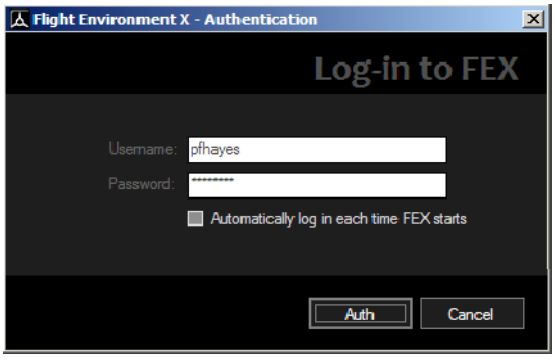


В регистрационном окне заполните все формы .Проверьте правильно ли Вы заполнили все поля. Затем нажмите на кнопку **Register .**

Если Вы всё заполнили правильно, появится вот такое окно (***новый пользовательский аккаунт создан):***



Затем появится страница Log in to FEX :

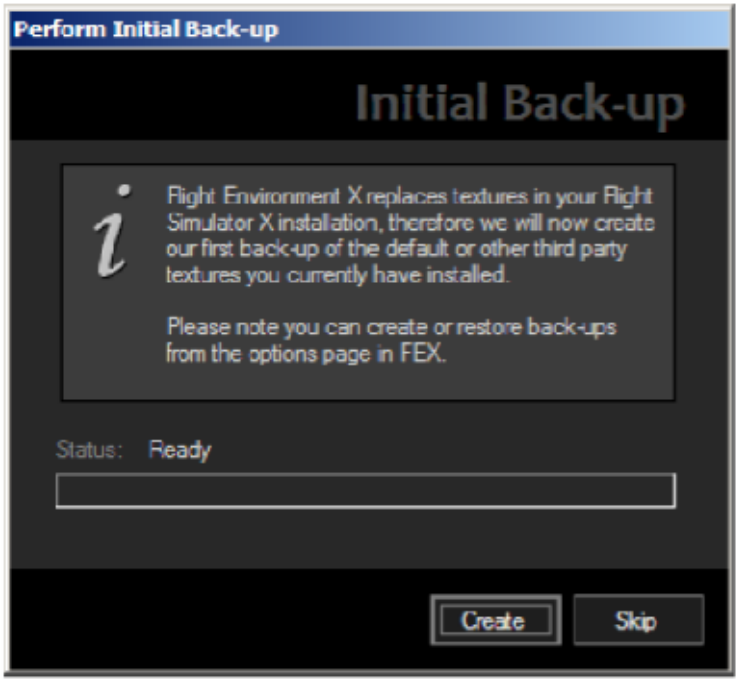


Введите своё имя и пароль . Если Вы не хотите ,что бы это окно появлялось каждый раз при запуске FEX" ,то поставьте галочку в окошке **Automatically log in each *FEX* starts**". Нажмите на **Auth ,** что бы продолжить работу.

Обратите внимание : FEX сохранит Ваши текущие настройки.

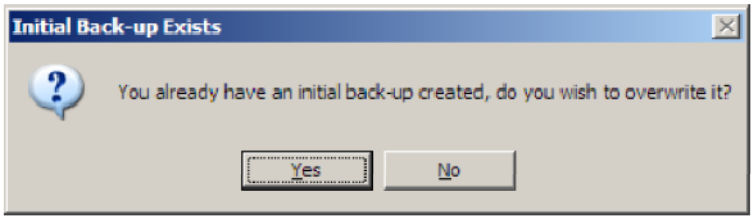
При первом запуске FEX ,конфигуратор программы автоматически сделает резервную копию Вашей текущей папки Пейзажа/Мира/структуры ФС, и заменит их специальными структурами ***FEX***. Эти файлы могут быть восстановлены в любое время при использовании встроенного резервного инструмента в ***FEX,*** используя **Options** .

На рисунке надпись : «FEX сохранит Ваши текущие настройки FSX и других установленных дополнений. Пожалуйста не закрывайте FEX ,пока идёт сохранение Ваших настроек.

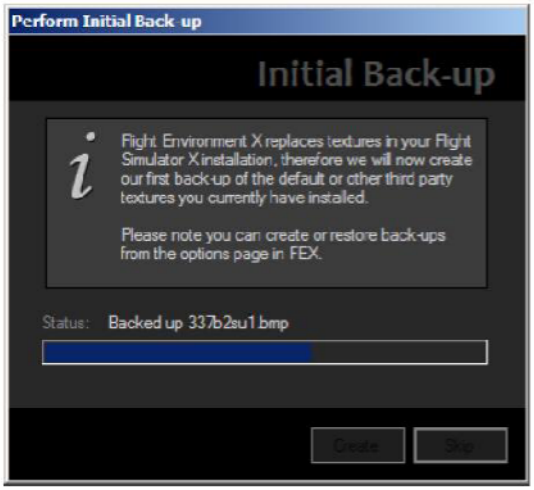


Если Вы создали резервную копию ранее, то появится такое сообщение, и не будет появлятся если Вы ещё не делали резервной копии.

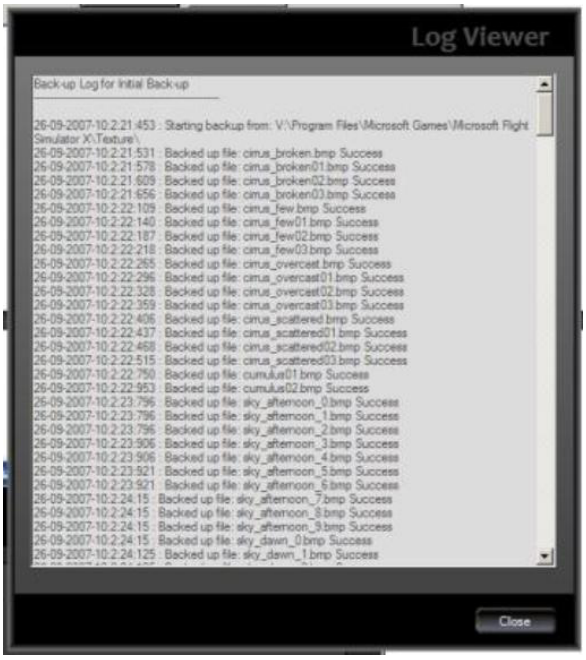
На рисунке надпись : « Ваша начальная резервная копия создана ,хотите её перезаписать?»



Идёт создание Вашей резервной копии.



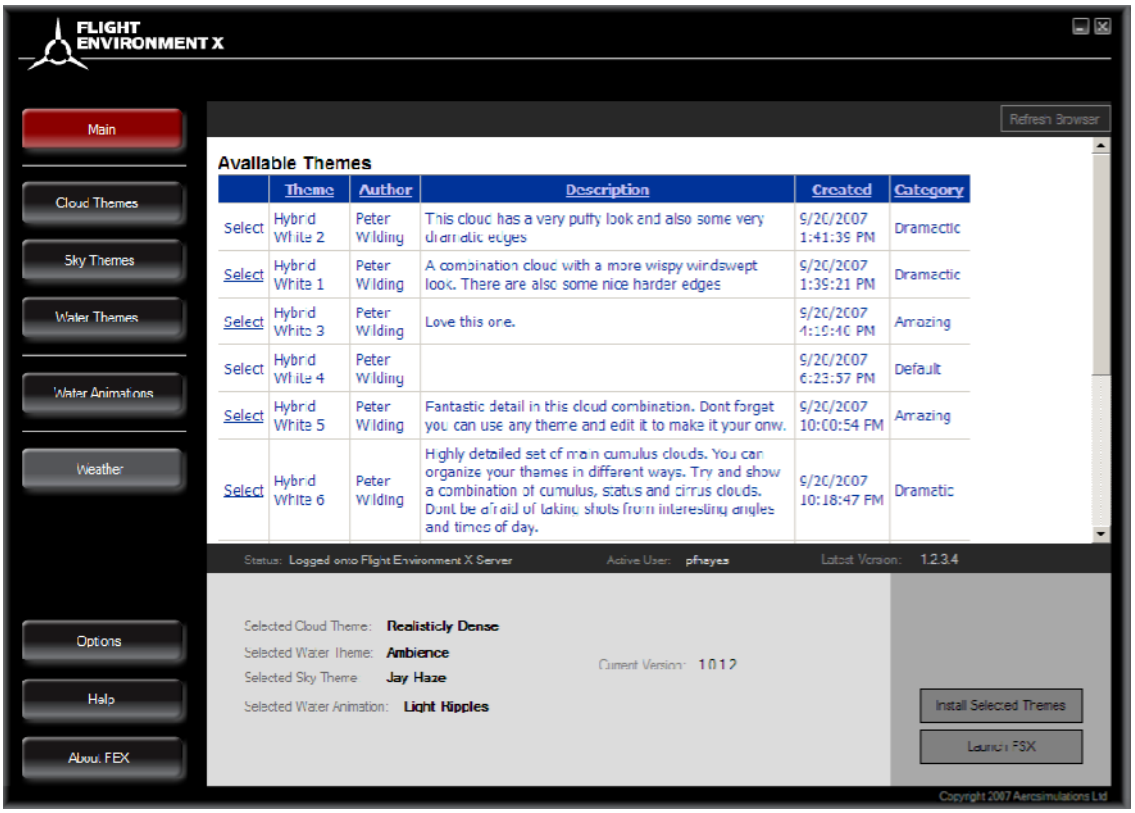
Во время резервирования ,появится окно сохраняемых файлов.



Резервная копия создана.



Далее , появится Главное окно FEX.



Вы закончили установку. Этот экран, Вы будете видеть каждый раз при запуске FEX.

Обратите внимание: Это руководство лучше всего печатать, используя цветной принтер.

Кнопки Выбора Опций

Кнопки Выбора Опций находятся в окне Главного меню FEX.

Существует 7 кнопок выбора.Эти кнопки используются для того, чтобы произвести выбор между различными окнами интерфейса FEX. Щёлкните по кнопке ,чтобы открыть окно нужного интерфейса.

Всего ,в Главном меню, 9 кнопок :



MAIN (Общее \ Главный)- Главная кнопка интерфейса открывает ,окно Главного меню. Это то окно, которое появляется по умолчанию, когда Вы запускаете FEX.



CLOUD THEMES (Темы Облаков)-Открывает окно выбора Облаков.



SKY THEMES (Темы Неба)-Открывает окно выбора Неба.



WATER THEMES (Водные темы)-Открывает окно выбора Водных тем.



WATER ANIMATIONS (Анимация водной поверхности)-Открывает окно выбора анимации для Водной поверхности.



WEATHER (Погода)-Открывает окно выбора Погоды.



OPTIONS (Опции)-Открывает окно выбора Опций.



HELP (Помощь)-Открывает окно Помощи по работе с FEX.



ABOUT FEX (Всё о FEX)

Главный Экран Интерфейса

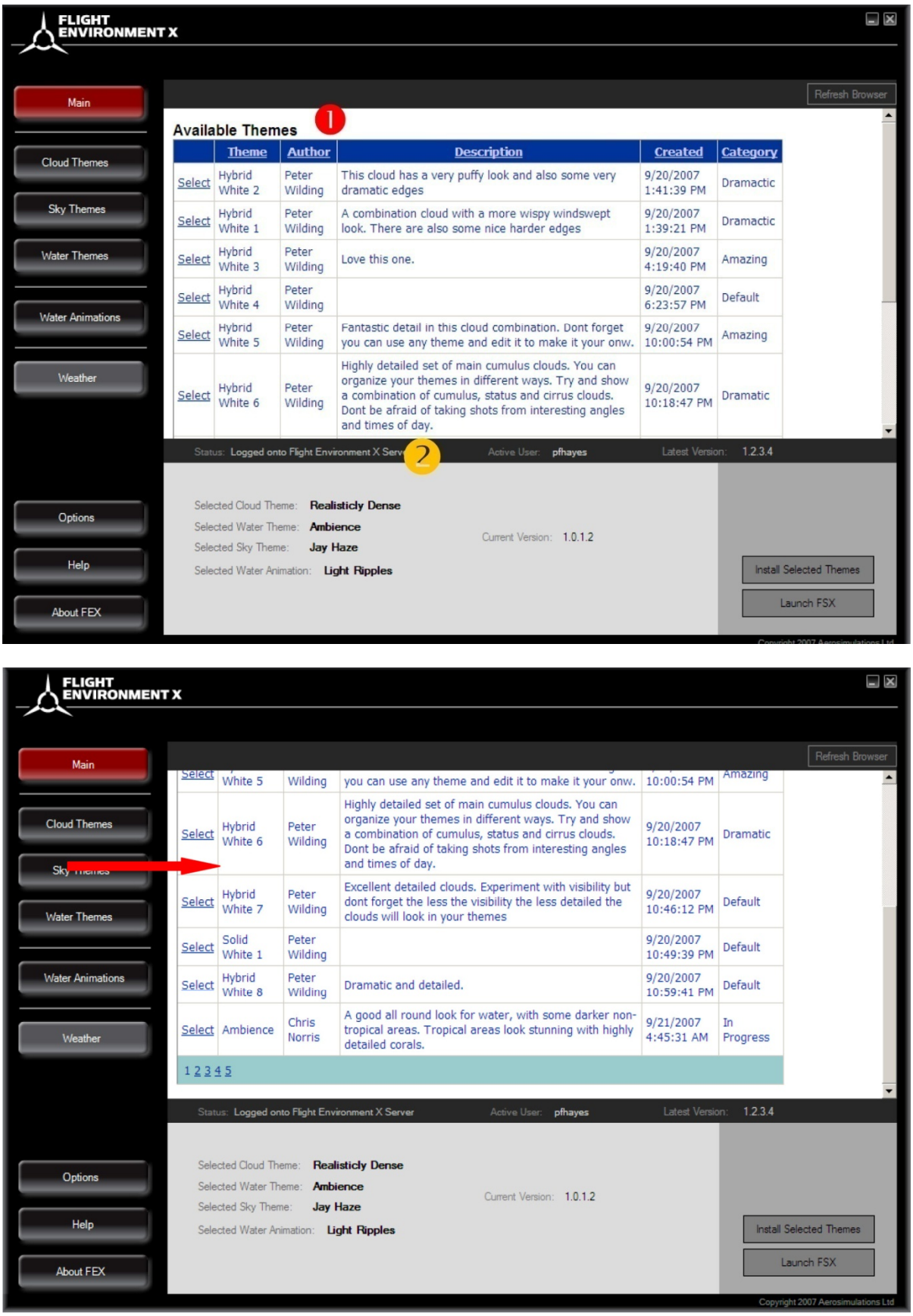
Окно 

- предоставит Вам список доступных тем **1** , которые доступны для ***FEX*** и могут использоваться, чтобы изменить окружающий мир Вашего ***FSX***.

В "Available Themes" (Доступные Темы) окне **1** - все темы, которые Вы можете загрузить с вебсайта FEX, они расположены на нескольких страницах (на рисунке ниже есть 5 страниц доступных тем, представляющих более чем 50 тем, для выбора). Темы, загруженные с вебсайта ***FEX***/***FSX***, также отображаются в этом окне. Чтобы использовать эту , у Вас должно быть активное подключение к интернету, со статусом связи и активный аккаунт **2**.

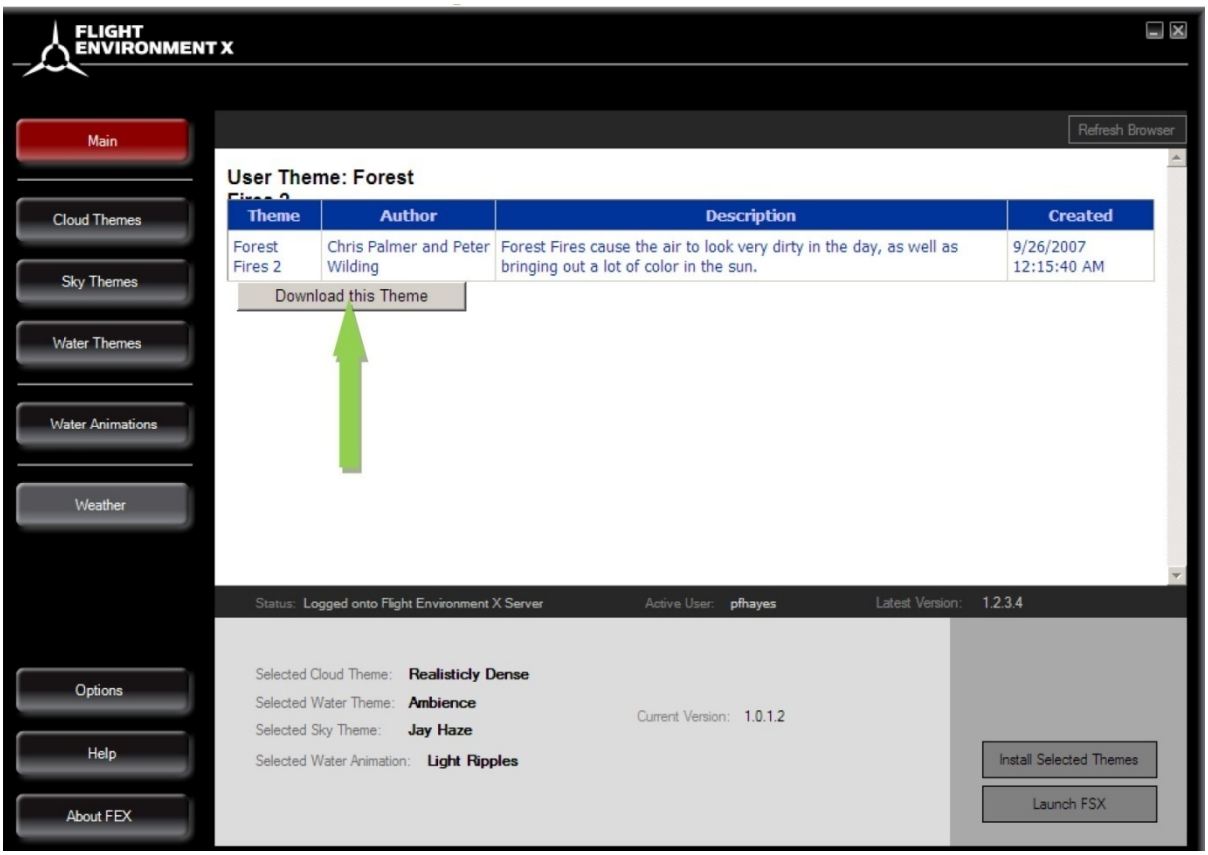
У Каждой Темы есть краткое описание, имя автора , дата и время создания и категория, которая для этого назначена.

Эти темы будут показаны типом (Вода, Облака, темы Неба) затем будут сортироватся по категориям и художником.



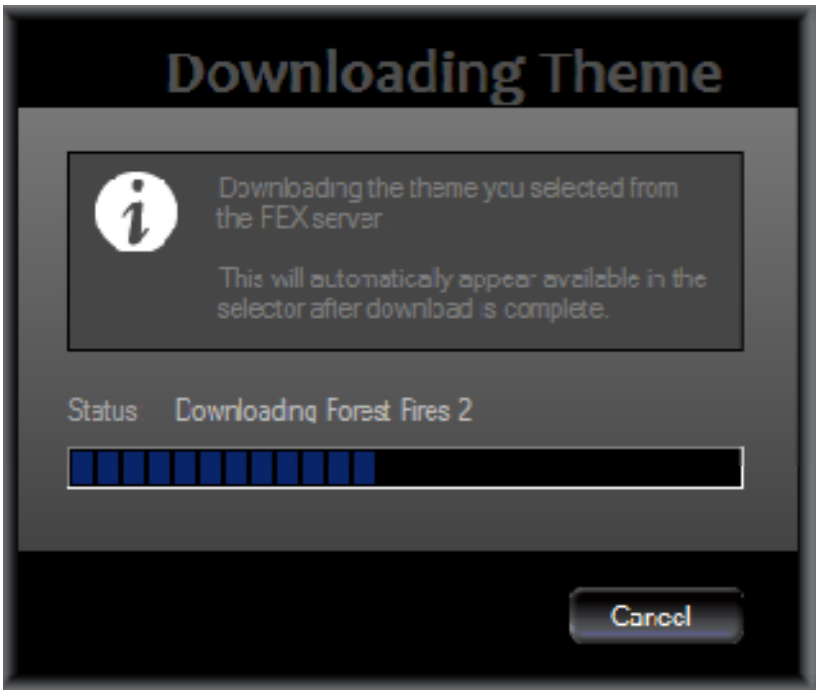
Чтобы загрузить тему, нажмите SELECT на теме, которую Вы желаете загрузить. На рисунке, в качестве примера, выбрана тема **6** .

Показан экран загрузки , выбран «FOREST FIRES 2» (Лесные пожары 2). Нажмите «DOWNLOAD THIS THEME» (Загрузка выбранной Темы).

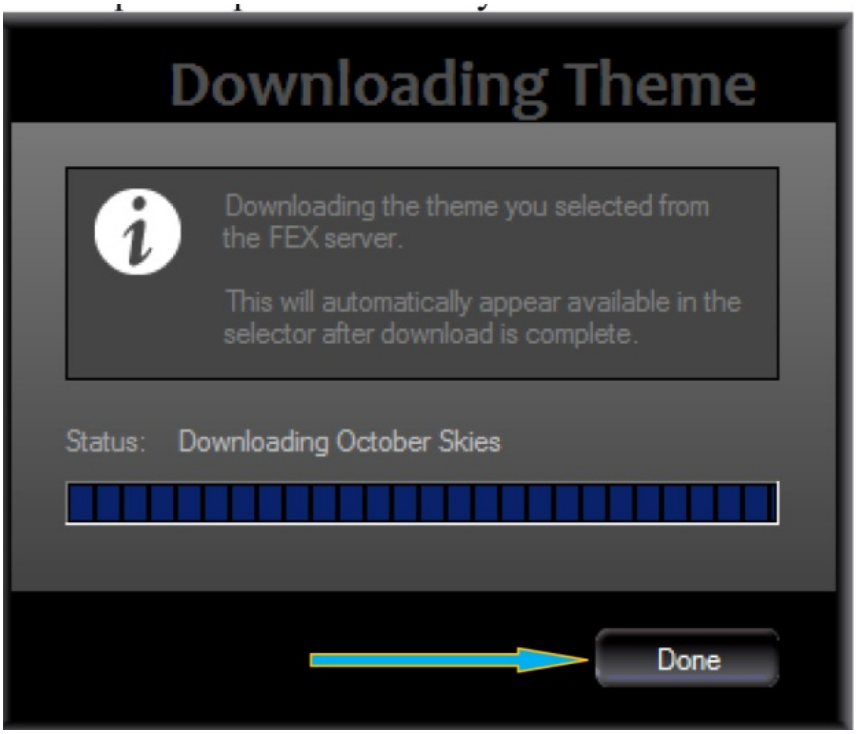


Далее начнётся загрузка выбранной темы.

На рисунке надпись : Выбранная Вами тема загружается с сервера FEX.
Загрузка будет происходить в автоматическом режиме.



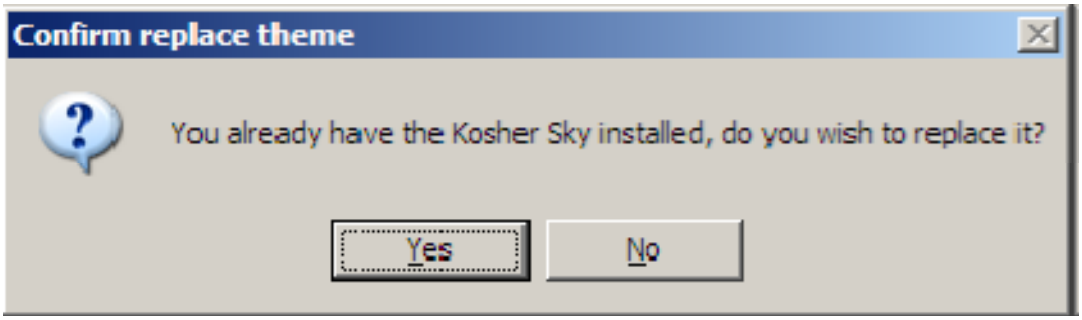
После загрузки Темы, кликните на “DONE”, чтобы вернутся в Главное окно.



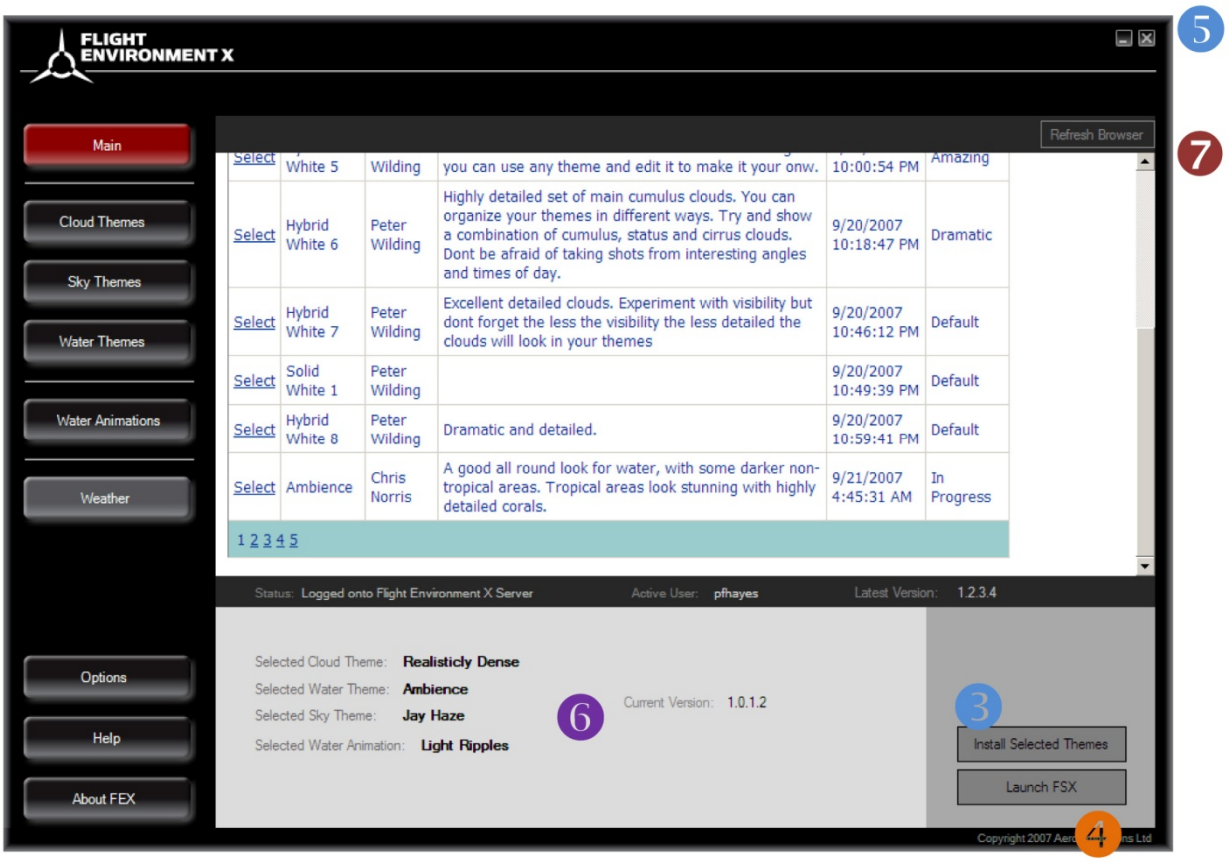
Если Вы уже загрузили специфическую тему, будет показано следующее предупреждение:

Надпись на окне:Confirm replace theme(Подтвердите замену темы).

Kosher Sky уже установлено на Вашем компьютере, хотите заменить ?



Обратите внимание на то, есть ли проблема с загрузкой, или последующим обновлением окна, если есть ,нажмите кнопку Refresh Browser 7 ,как показано на рисунке ниже.



В правом нижнем углу, окна, есть две кнопки :

1. “Install selected themes” (Установить выбранные темы) 3 Используется для установки отдельных тем Облаков, Воды и Неба ,которые Вы выбрали.

2. “Launch ***FSX***” (Запустить FSX) 4 После создания и монтажа Вашей темы FEX ,запустите FSX нажав эту кнопку.

FEX можно закрыть в любую минуту.Нажмите кнопку 5 ,в правом верхнем углу окна.

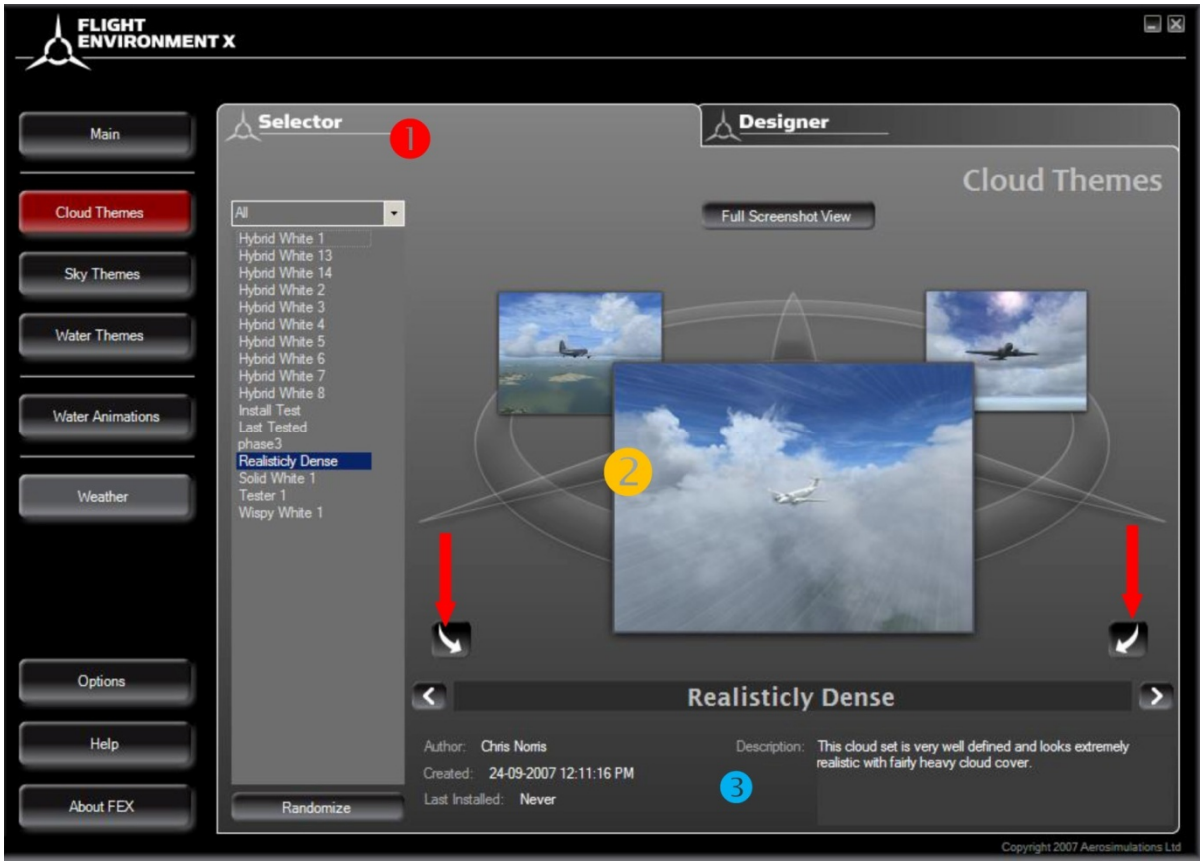
Браузер можно обновить, щёлкнув по кнопке “**Refresh browser”** 7

В нижнем поле окна 6 отображается подробности выбранных Вами тем :

1. Selected Cloud Theme (Выбранная Тема Облаков)
2. Selected Water Theme (Выбранная Тема Воды)
3. Selected Sky Theme (Выбранная Тема Неба)
4. Selected Water Animation (Выбранная Водная Анимация)

Здесь показана версия темы, название выбранных воды, неба, облаков ,это позволит загружать обновления программного обеспечения.

Clouds Theme Screen (Окно Тем Облаков)



Окно « **Clouds Theme Options (Настройки Тем Облаков)»** открывается путём нажатия на кнопку 

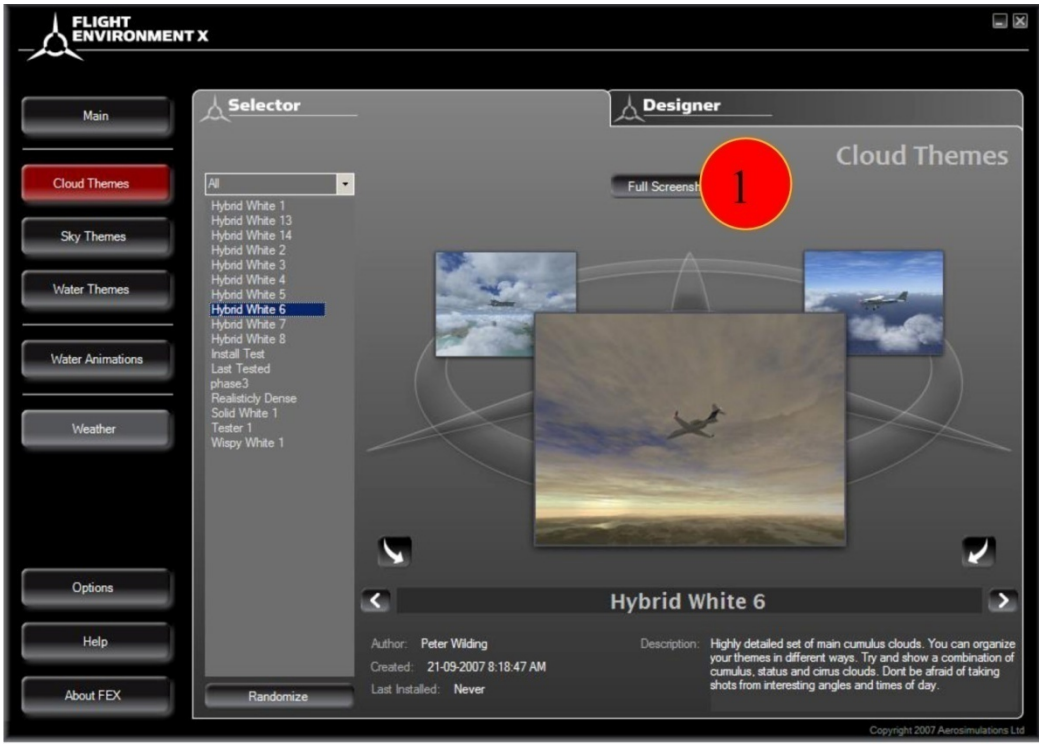
на левой стороне интерфейса .

Способ Выбора Облаков

Нажмите “**Selector**” (Выбор) 1 на верху окна, чтобы просмотреть все доступные темы, если выбрано“**All**” или “**Default**” . Выборы разделены на несколько категорий включая “**Amazing**”, “**Autosaved**”, “**Default**”, “**Dramatic**” и так далее.

Cloud Theme Preview Screenshots (Скриншоты предварительного просмотра Тем Облаков**)** 2 **-** Эта секция в окне ,покажет три скриншота, в настоящее время отображающая отбираемую картинку для темы. В примере выше выбрана тема “**Realisticly Dense**” (Реалестичный Плотный) . Щелчок по красным стрелкам, вращает представленные изображения. Это продемонстрировано в примере ниже. В основании окна отображается информация о авторе, дате ивремени создания, последнего обновления и описание 3.

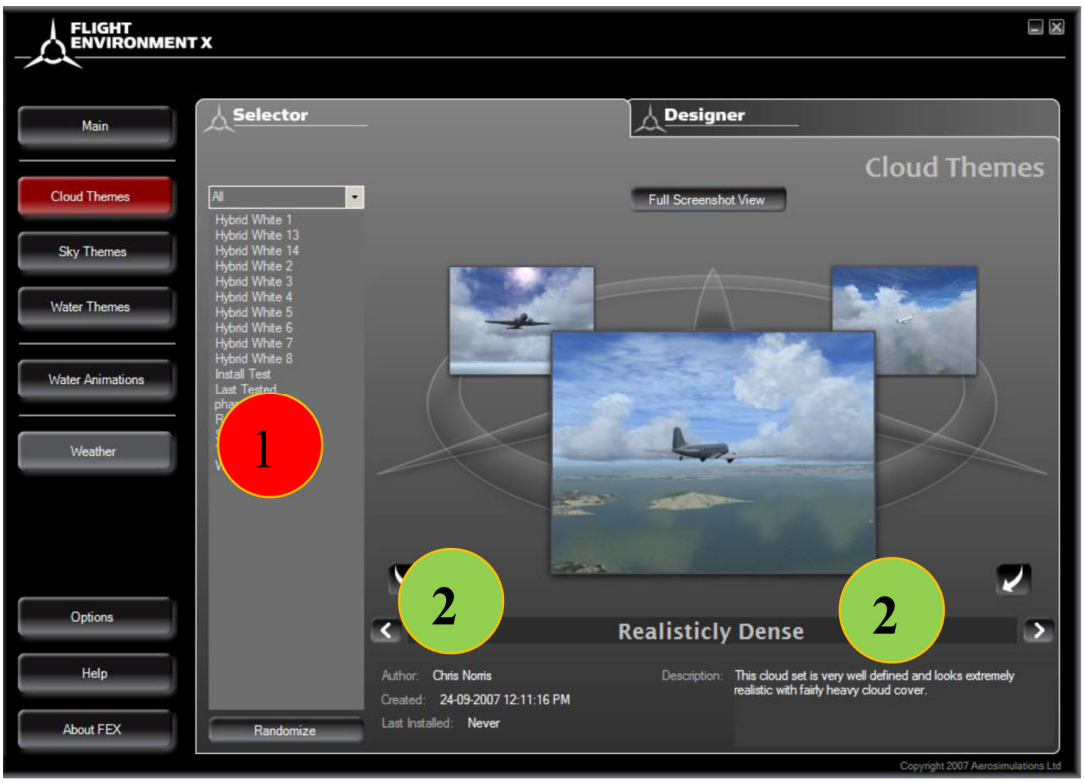
Theme Preview Rotation(Вращение Предварительного просмотра Темы)



Нажав кнопку **“Full Screenshot View”** **1** выбранная Вами картинка перейдёт в режим полноэкранного отображения.



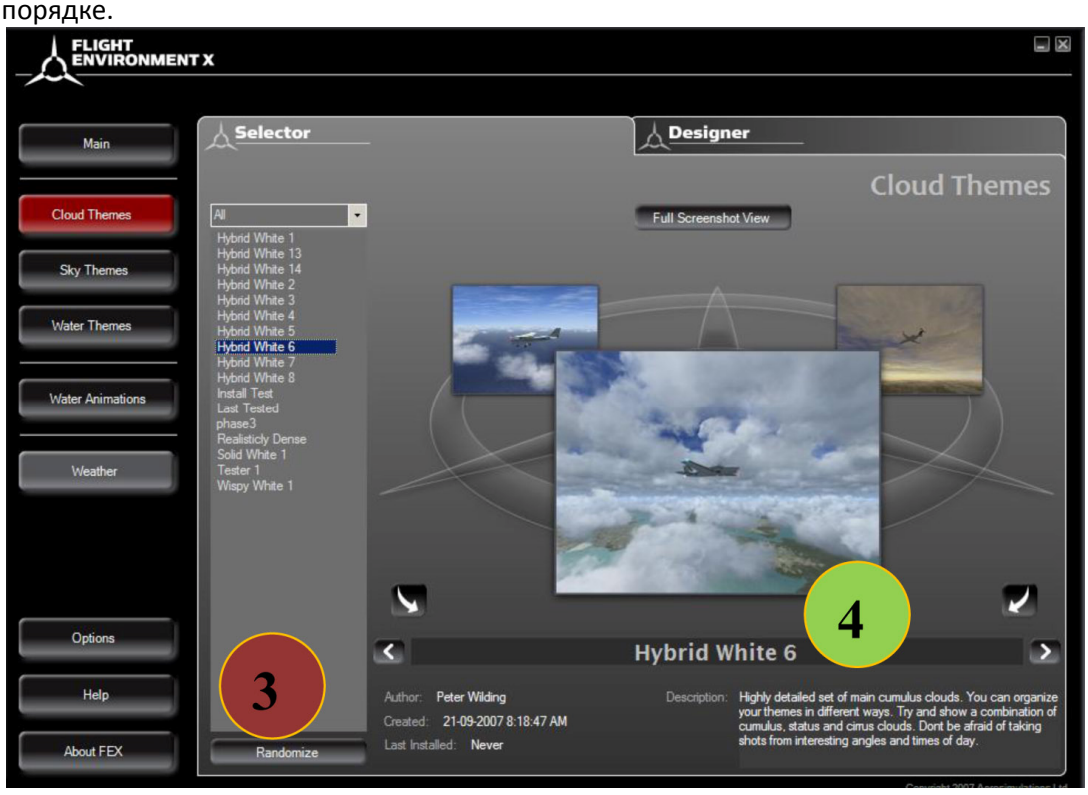
Чтобы выйти из режима, полноэкранного отображения и вернутся в окно Предварительного просмотра, нажмите «Close» **2** .



Темы можно выбирать с помощью представленных примеров в левой части окна **1** и спомощью стрелок в основании окна **2**.

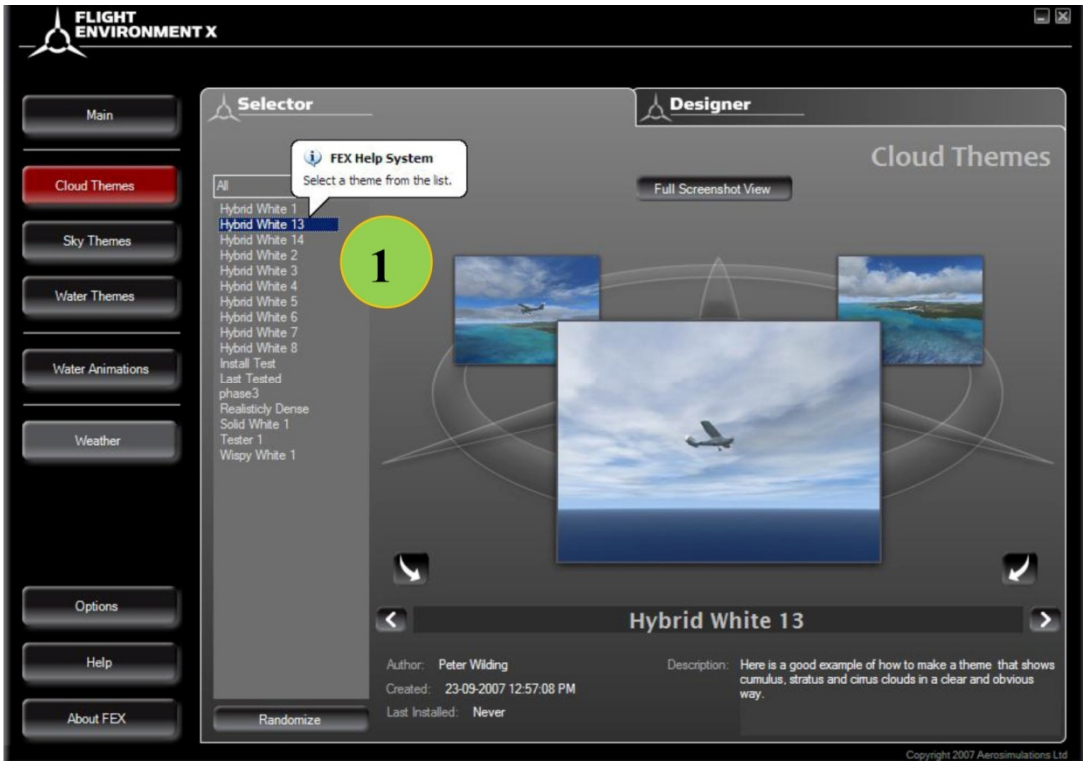
Нажмите “**Randomize**” (Рандомизировать) **3** это рандомизирует доступные темы облаков, все или только выбранные **4** .

Что значит Рандомизировать-Это отбирать или выбирать объекты, таким образом, чтобы каждое событие имело равную и зависимую вероятность быть отобранным, т.е выбор в случайном порядке.

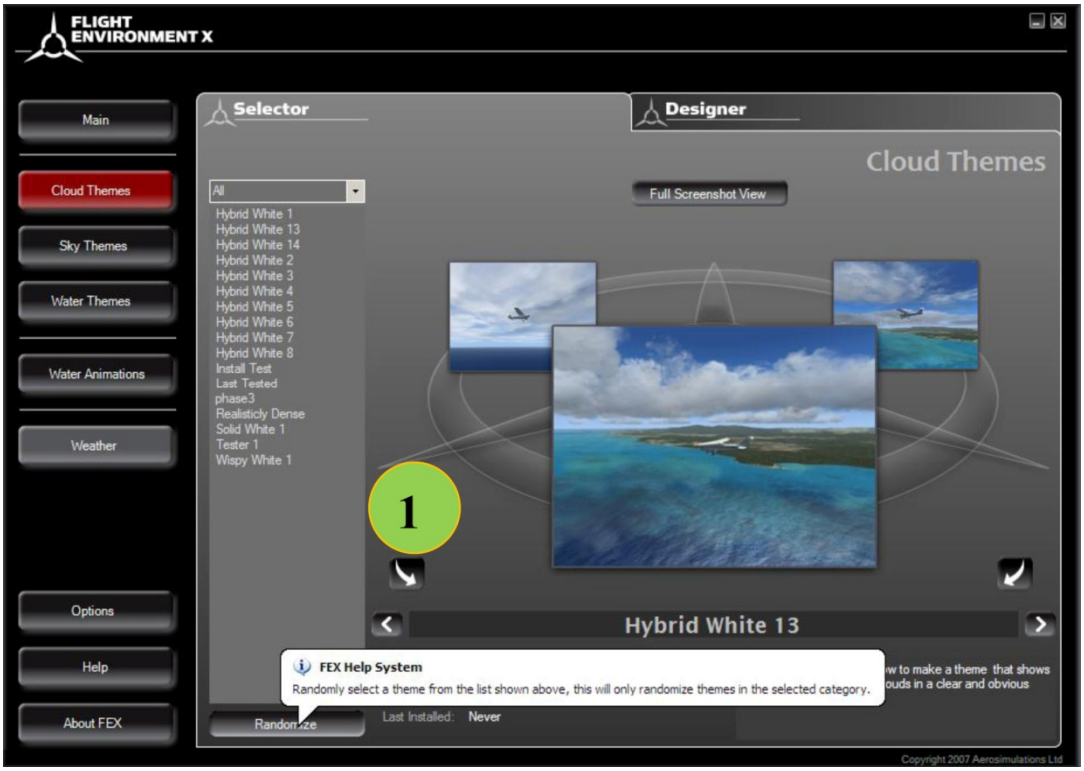


При перемещении по различным вариантам в окне выбора приводит к появлению встроенной «FEX Help System»(**системы Помощи *FEX***), которая выводит подсказки ,что нужно делать

1: Надпись в окне помощи: Select a theme from the list (Выбирите тему из списка).

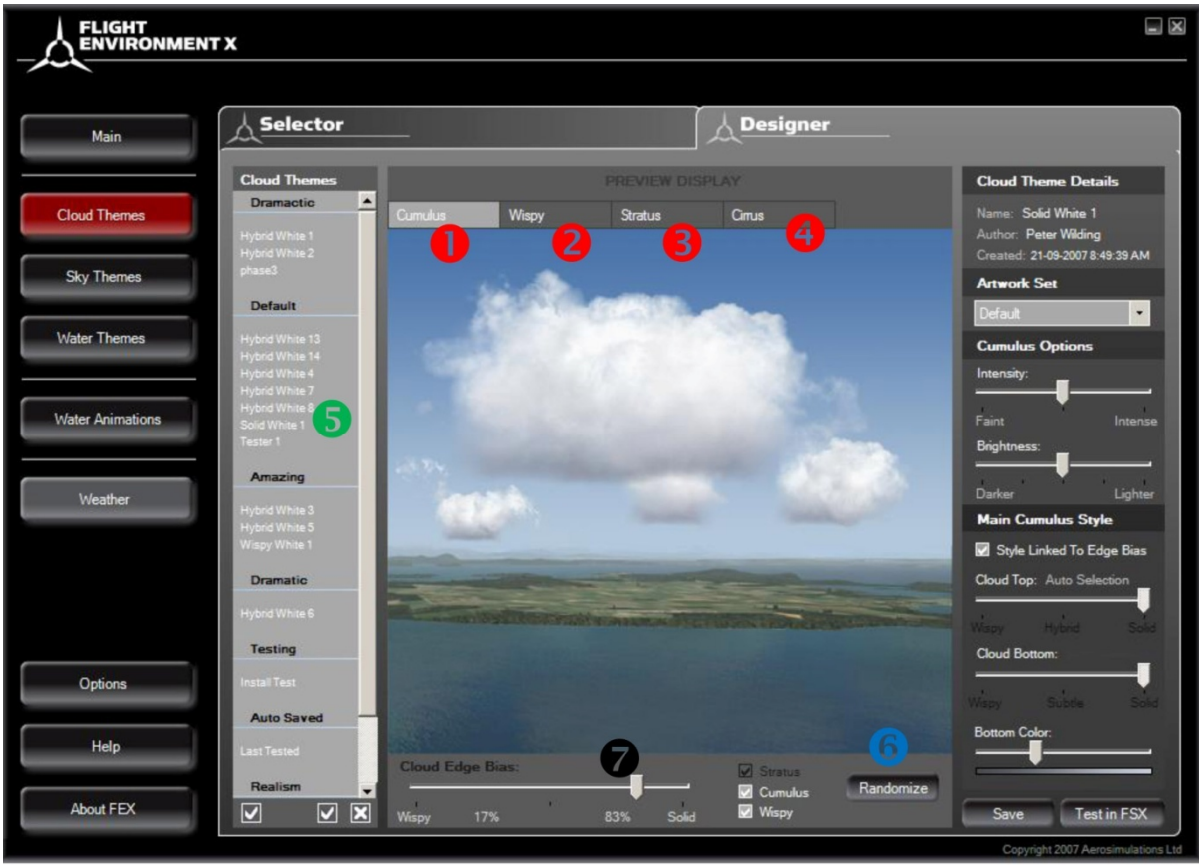


Надпись в окне помощи : Randomly select a theme from the list shown above, this will only randomize themes in the selected category .(Выбор темы из списка в случайном порядке)



Cloud Designer (Проектировщик Облаков)

Нажатие на вкладку “**Designer**”, открывает окно проектировщика облаков.



Это окно показывает многосторонность этой программы, предлагающей почти бесконечные варианты проекта облаков, которые могут быть, созданы Вами и показаны ***FEX*** в ***FSX***.

Четыре категории наверху окна отображают четыре главных типа облаков, которые могут быть отредактированы.

1. Cumulus (Кучевые облака)

2. Wispy (Тонкие облака)

3. Stratus (Слоистые облака)

4. Cirrus (Перистые облака)

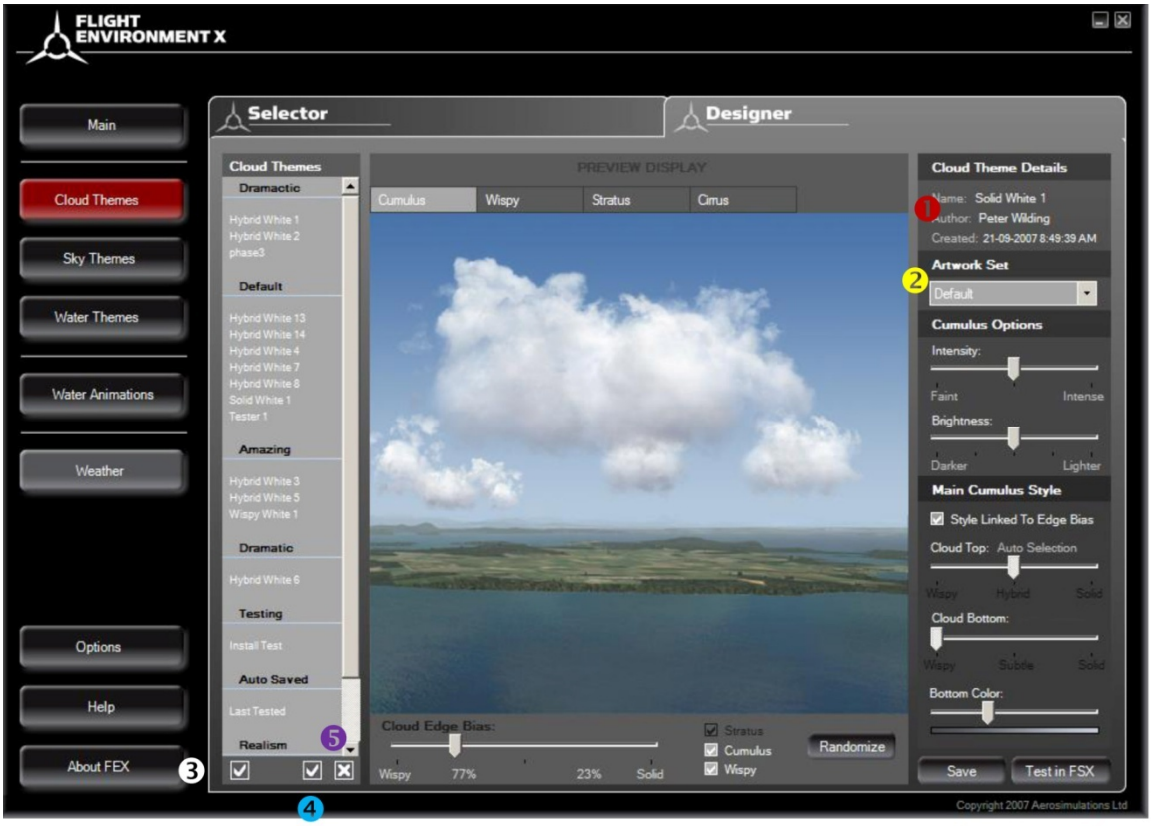
Различные виды облаков, доступные для использования FEX, показаны на левой стороне окна **5**.

Нажим кнопки “**Randomize**” **6 ,** рандомизирует нижние формы и края вершин в случайном порядке .

“Could Edge Bias” (Уклон Края Облаков) **7** может быть установлен для **Кучевых облаков, Тонких,** и **Слоистых облаков** ,в пределах от **“Wyspi”(Тонкого)** к **“Solid” (Сплошному)** .

Рассмотрим вариант работы на примере Кучевых облаков.

Clouds Theme - Designer Option - Cumulus Clouds (Тема Облаков – Опции Проектировщика – Кучевые Облака)



Справа находится инфо, “**Cloud Theme Details**”(Детали Темы Облаков) **1** показывают имя автора, название показанной темы , дату и время создания.

В разделе “Artwork set” (Художественные установки) **2** у пользователя есть выбор установок “**Gray**”(Серые), “**Default**”(Средний) или “**Soft**”(Мягкие), в зависимости от типа облаков, которые Вы хотите создать.

Gray- создаёт, своего рода тёмный, унылый эффект для пасмурных условий. **Default-** дает срединный выбор и является идеальным выбором для большинства видов облаков. **Soft-** дает мягкий эффект жаркого лета или тропического неба.

Эксперементируйте, чтобы найти лучший эффект, который удовлетворяет Вашему пониманию темы облаков FEX в FSX

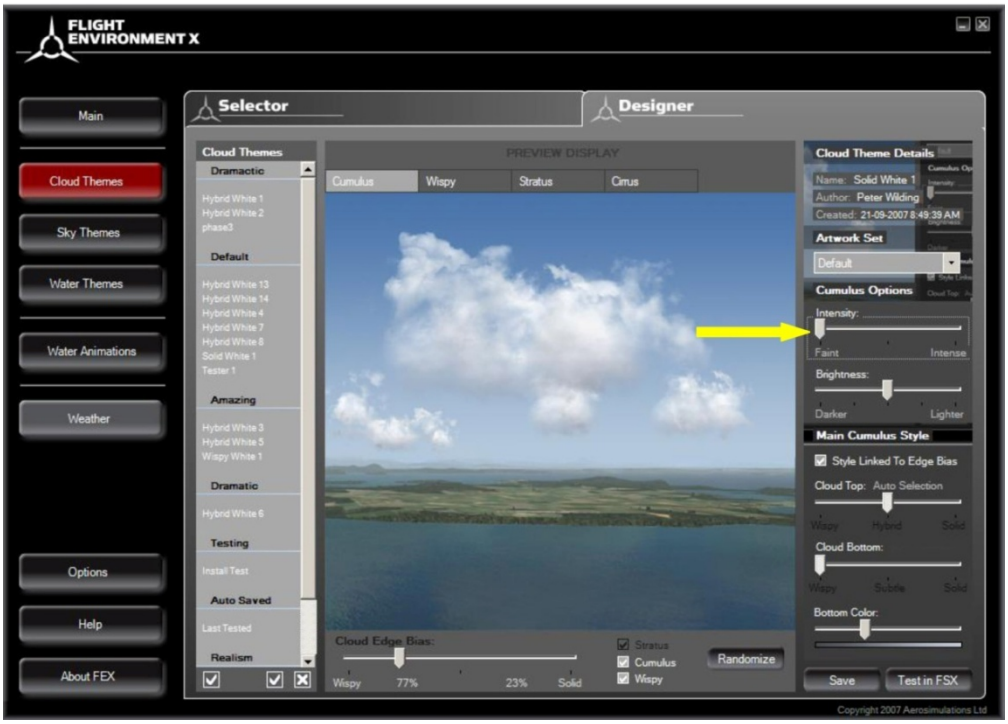
Other Options(Другие Варианты)(Относится ко всем Типам Облаков)

About FEX **3**, создает новую тему и рандомизирует облака.

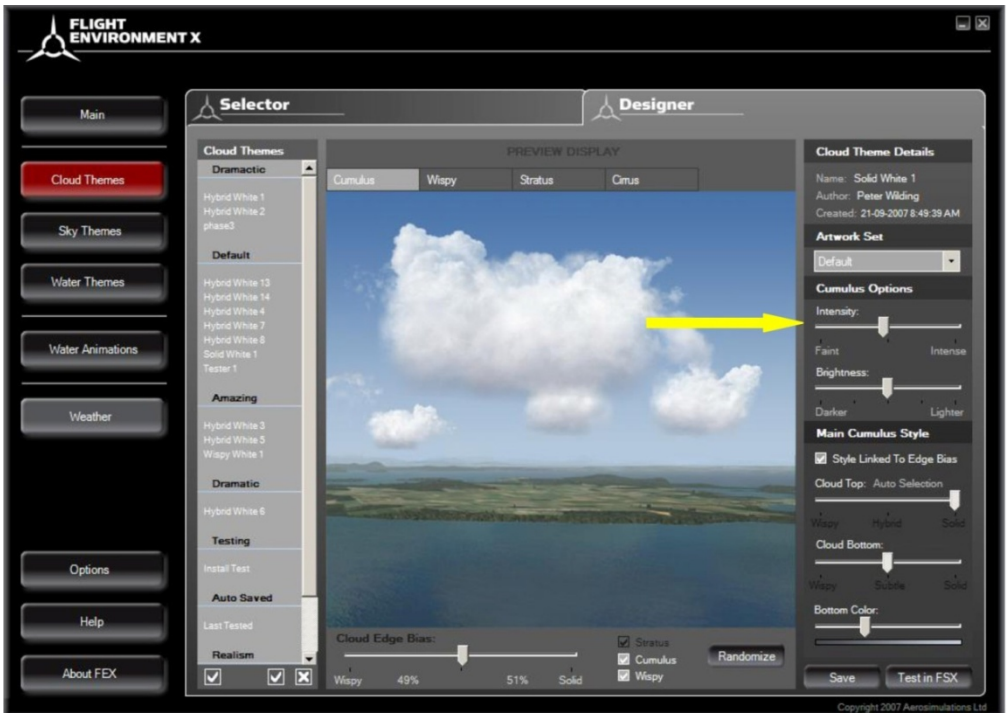
Вправо ниже **4** интерфейс,позволяющий пользователю, подключать недавно созданную/измененную тему к серверу ***FEX***. Удаление составленных тем **5.**

Выбор “**Cumulus Options**” **(Варианты Кучевых Облаков)** позволяет пользователю устанавливать интенсивность облаков, которую он хочет создать. Это показано в следующих 3-х скриншотах:

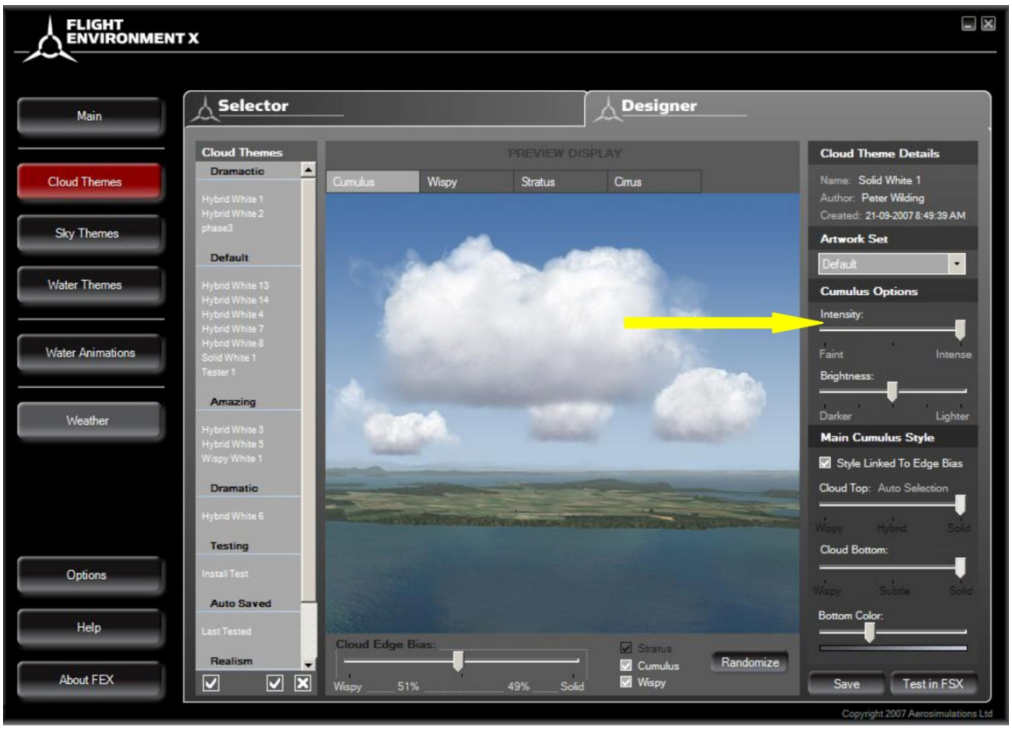
Faint (Слабый)



Default (Средний)



Intense (Интенсивный)



Main Cumulus Style (Основной Стиль Кучевых Облаков)1



В окне показаны движки установленные по умолчанию 1 .**”Cloud Top” (Верхняя граница облаков)** 2 и **“Cloud Bottom”(Основание Облака)** 3**. “Cloud edge bias”** 4 выбран для специфического типа облаков. Уберите флажок из **“Style Linked To Edge Bias”**5 , это даст Вам возможность настроить эти тонкие эффекты согласно вкусу и/или соответствующим погодным условиям.

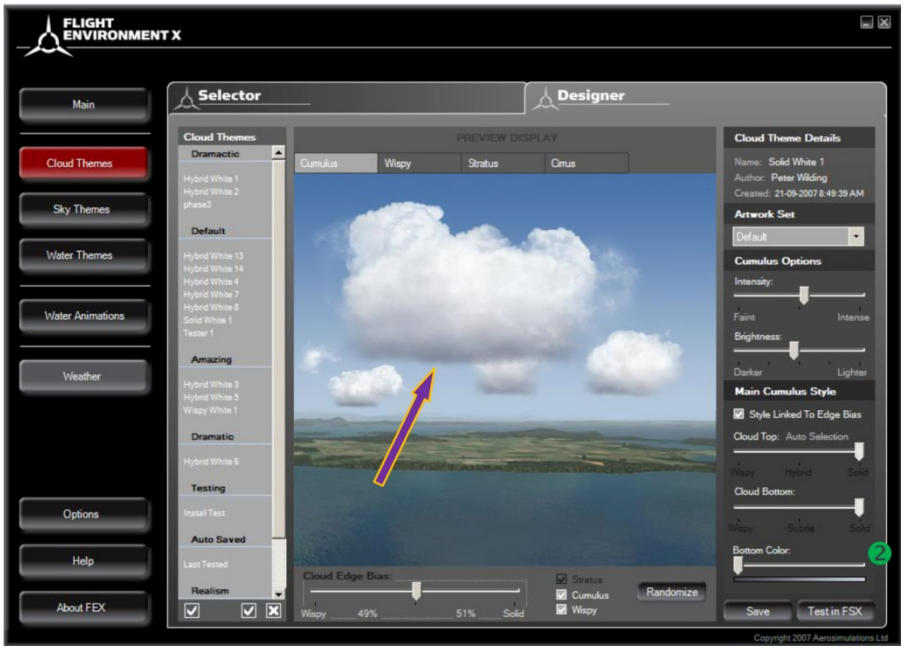
Brightness (Яркость)



Данный движок **1** используется для настройки оттенка облаков ,как показано на скриншоте выше.На скриншоте выбран оттенок **“Darker”(Более темный)** вместе с Тёмным “ **Bottom Color” (Нижний слой) .**

Bottom Color (Цвет Нижнего Слоя)

Этот движок **2** позволяет пользователю настраивать нижний край облаков ,выбирая более темный цвет для дождя, снега, и т.д. Скриншот показывает темный край облака. Красивый тонкий эффект, помогающий настраивать темы облаков ***FEX*** для всех типов погодных условий.



Cloud Edge Bias (Уклон Краёв Облака)

Этот движок 1 используется, чтобы тонко и точно настроить способ, которым облако появляется в симуляторе. По умолчанию выбрана средний параметр ,что дает оптимальный эффект для широкого диапазона формирований облаков. Любые изменения вступят в силу, только после того как Вы всё урегулируете и затем нажмёте кнопку 2 “Randomize”.

Отмеченные окошки, 3 позволяют выбирать три варианта облаков, которые Вы можете рандомизировать. Снимите флажки , если у Вас есть специфический тип облаков, которые Вы не желаете повторно рандомизировать.

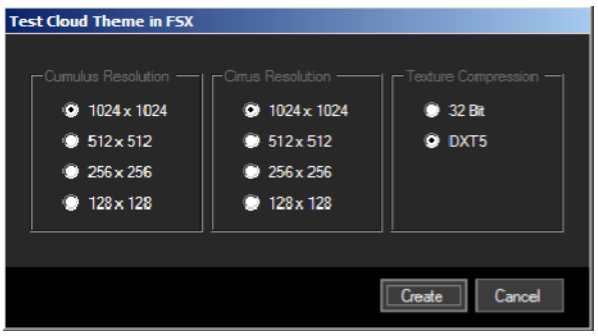


Повторите процедуру, по мере необходимости ,для каждого типа облаков и наконец сохраните свою новую тему, используя кнопку Save 4 . Тема теперь готова к употреблению в ***FSX***. Смежная кнопка ***“Test in FSX”*** 5 позволяет пользователю анонсировать тему в ***FSX,*** для использования Вашей Темы Облаков, другими пользователями сообщества ***FSX.***



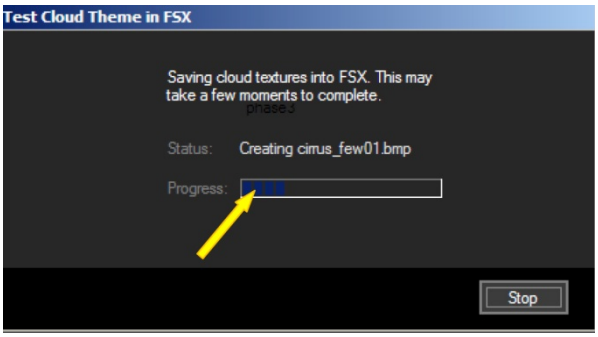
Test in FSX

Нажатие на кнопку **"Test in FSX"** выводит следующий экран:



Если Ваша система, потдерживает настройки указанные выше, на рисунке, то нажмите "**Create**"для продолжения, если Вы не желаете продолжать дальше или Ваша система не потдерживает данных настроек ,нажмите "**Cancel**" .

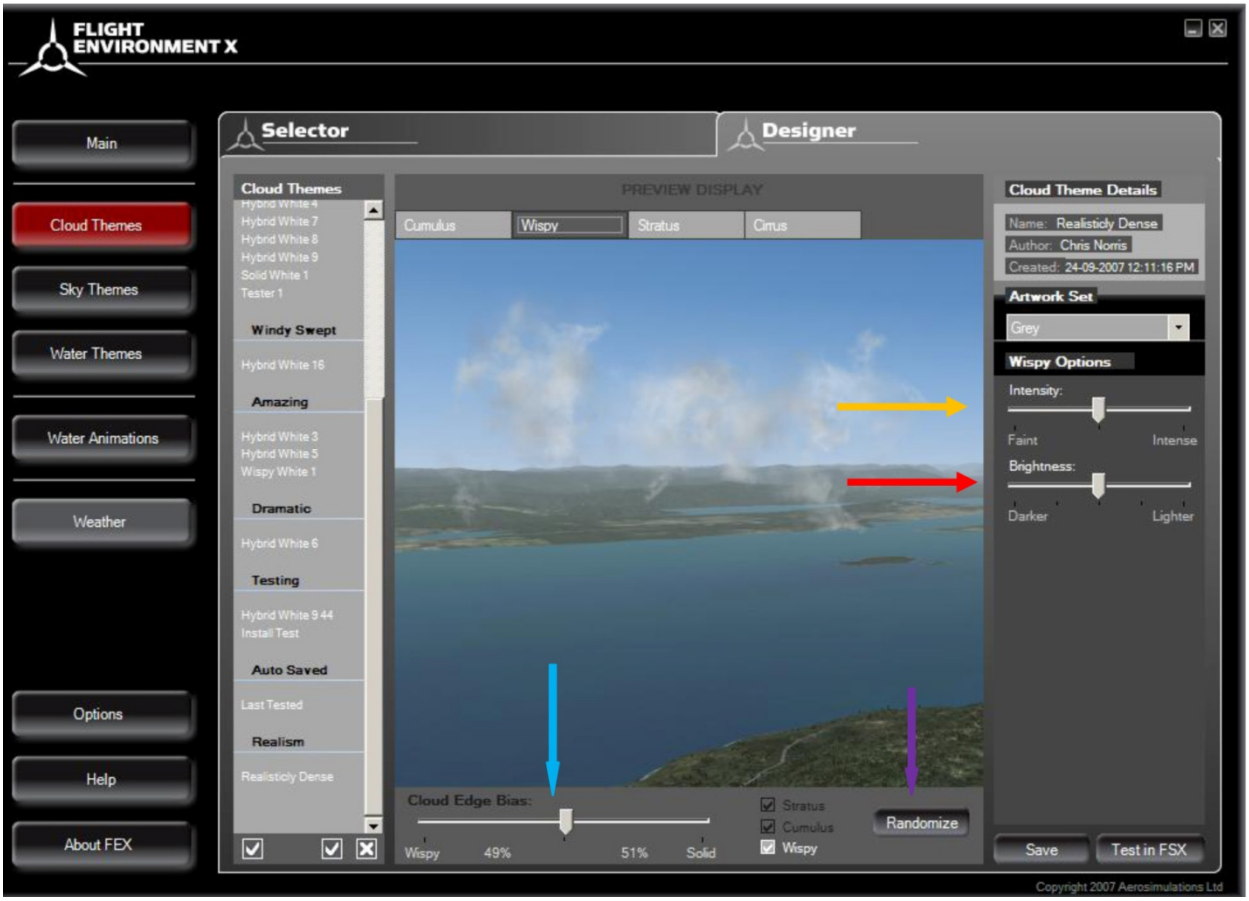
Следующий экран отображает Вашу загрузку Темы Облака, в FSX



В запущенном **FSX** нажмите,три раза "V, чтобы захватить Ваши, три скриншота облаков. Выйдите из полета **FSX**, Вы увидите следующее окно. Нажмите, "**Publish Theme**" (Создать Тему) и затем "Done" (Создать), чтобы возвратиться к странице темы облаков. Это может занять несколько минут - бытьте терпеливы.



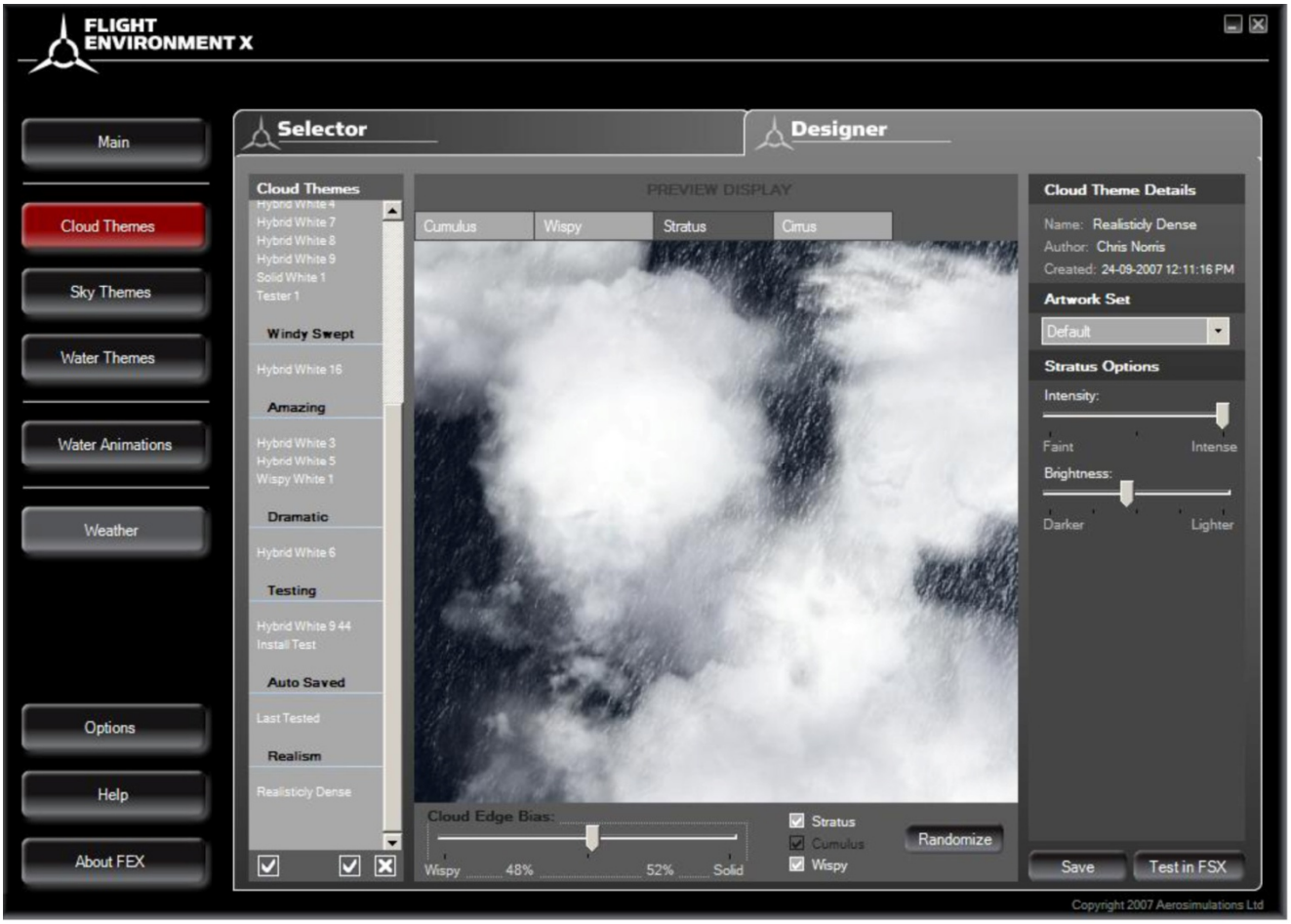
Cloud Themes – Wispy (Тема Облаков-Тонкие)



Варианты настройки,” Тонких облаков”, показаны на правой стороне окна “**Intensity**”(Интенсивность) и “**Brightness**”(Яркость), эти ползунки могут быть установлены по пользовательскому вкусу и погодному сценарию, который Вы пытаетесь создать. Скриншот показывает положения по умолчанию, которые удовлетворят большинству пользователей.

Cloud Edge Bias (Уклон Края Облаков) настроенный Вами, данный параметр, и любой другой параметр, вступит в силу только после того, как Вы нажмете кнопку “**Randomize**”

Cloud Themes Stratus (Тема Облаков – Слоистые)

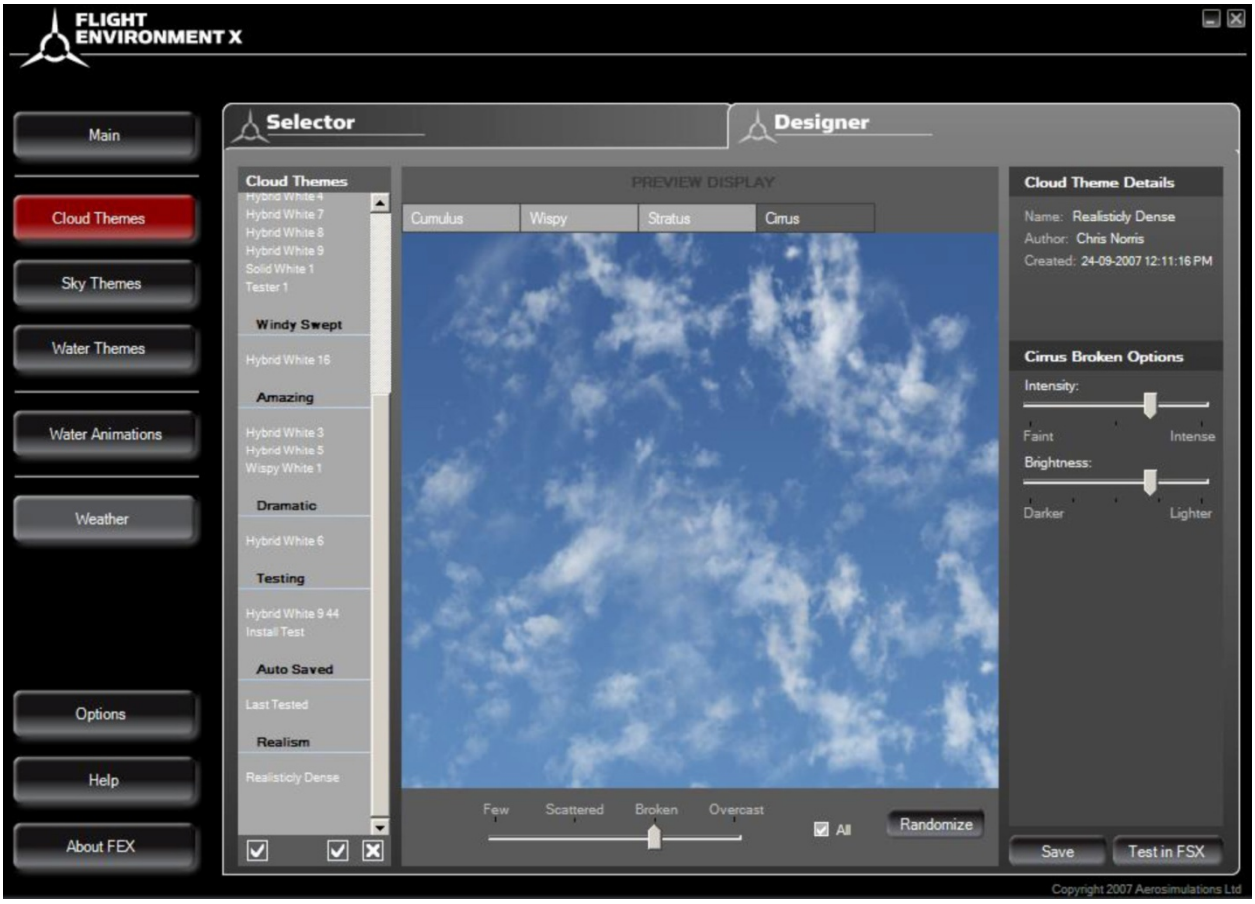


Окно настройки “ Слоистых Облаков” точно такое же, как и окно настройки “Тонких Облаков”

Помните, что:

Cloud Edge Bias (Уклон Края Облаков) настроенный Вами, данный параметр, и любой другой параметр, вступит в силу только после того, как Вы нажмете кнопку “**Randomize**”

Cloud Themes – Cirrus (Тема Облаков – Перистые)



Окно настройки “ Перистых Облаков” точно такое же, как и окно настройки “Тонких Облаков” и “ Слоистых Облаков”, единственное отличие в том , что **Cloud Edge Bias** ,движок в нижней части окна, заменен на четыре варианта интенсивности:

1 Few(Малочисленные)

2 Scattered (Рассеянные)

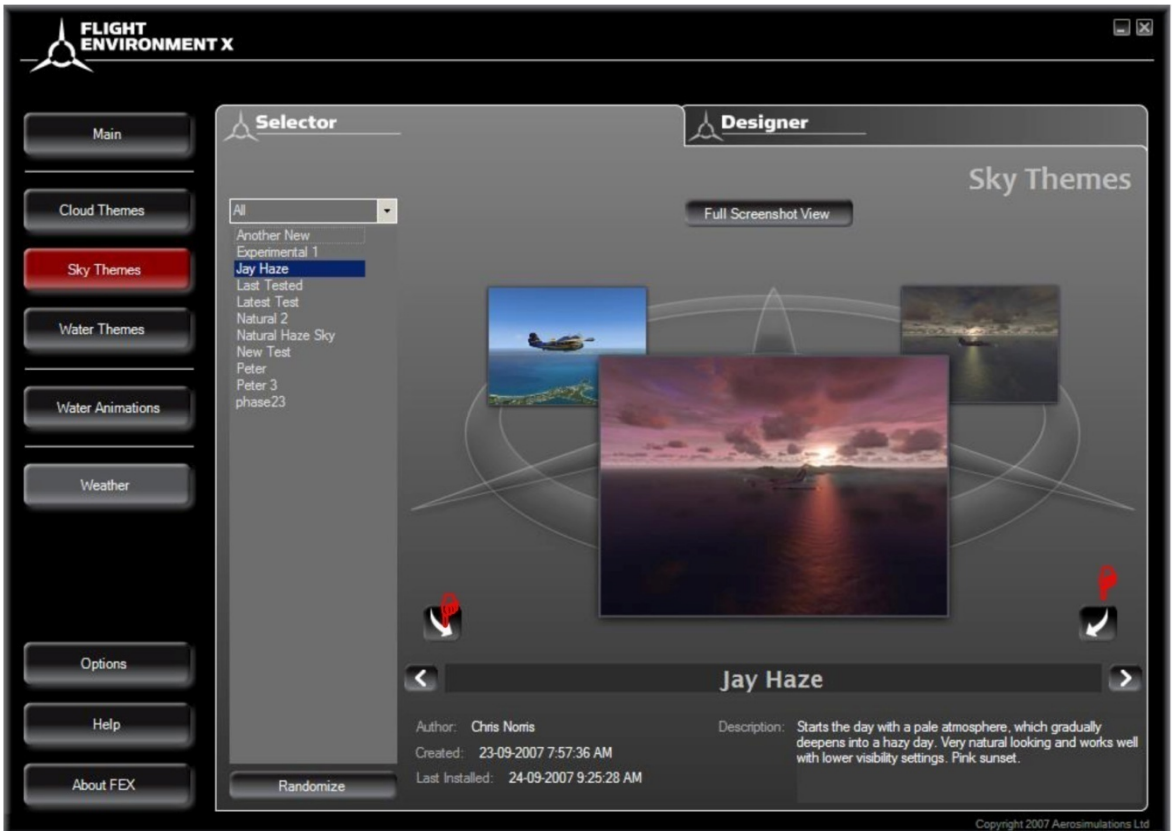
3 Broken (Разбросанные)

4 Overcast (Пасмурные)

Помните, что:

Можно выбрать все типы облаков для рандомизации или только Перистые, но помните, что Вы сможете увидеть видеть эффекты , ***только после того, как*** нажмете кнопку “**Randomize**”.

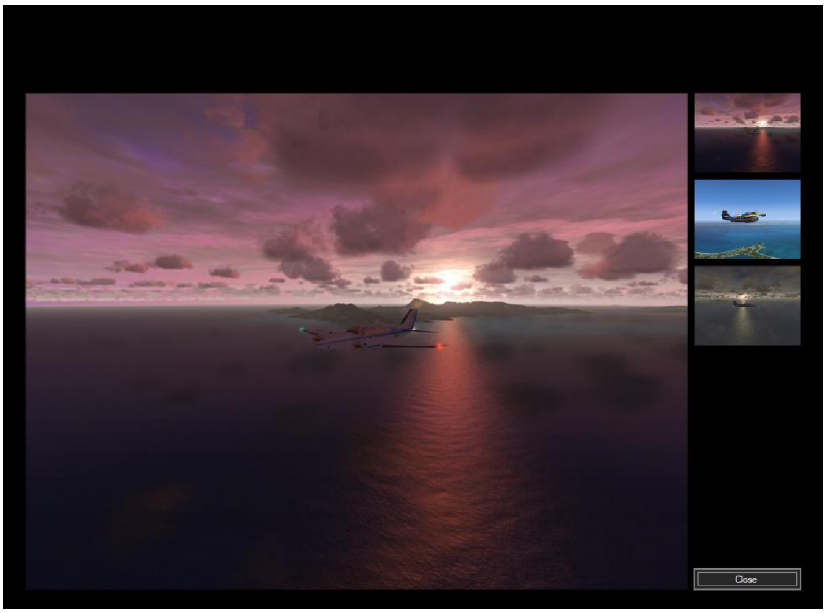
Sky Themes (Темы Неба)



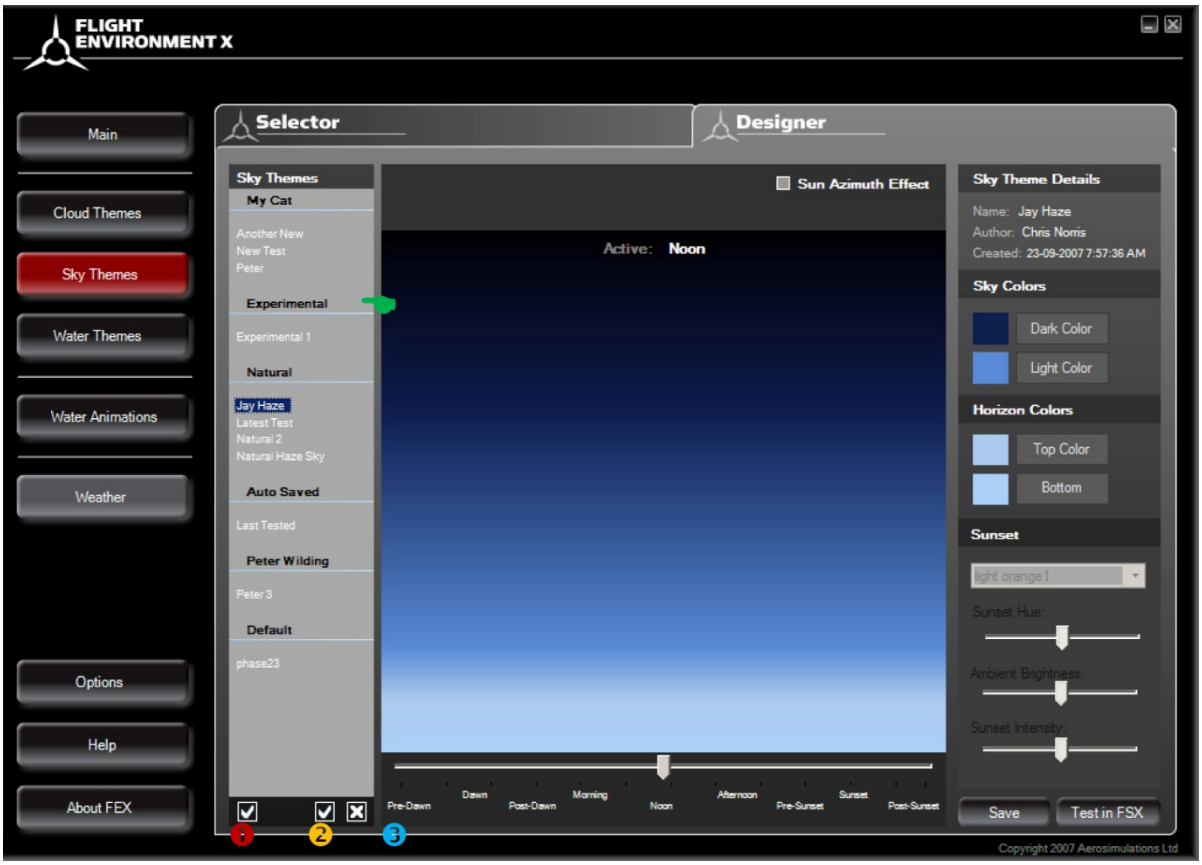
Чтобы получить доступ к "Темам Неба"нажмите кнопку 

. Окно Тем Неба выглядит так же, как и окно Тем Облаков. Кликните на стрелки предварительного просмотра трёх скриншотов для обзора Тем Неба.Можете перейти в окно настроек” **Designer” ,**Вы так же можете пользоватся ***системой помощи FEX***. Кликните “Full Screen View” ,для полноэкранного просмотра выбранной Темы Неба.

Полноэкранное отображение скриншота :



Designer - Sky Themes (Проектировщик Тем Неба)



Здсь Вы ,так же как и в" Темы Облаков", можете загружать различные темы с вебсайта сообщества ***FEX***. В дизайнерской области пользователь может создать собственные Темы и выбрать или изменить любую из Тем Неба, с ***FEX***. Щёлкните, два раза ,на" Sky Themes" в левой части окна для выбора Тем и модификаций. Темы Неба сортированы в различные категории.

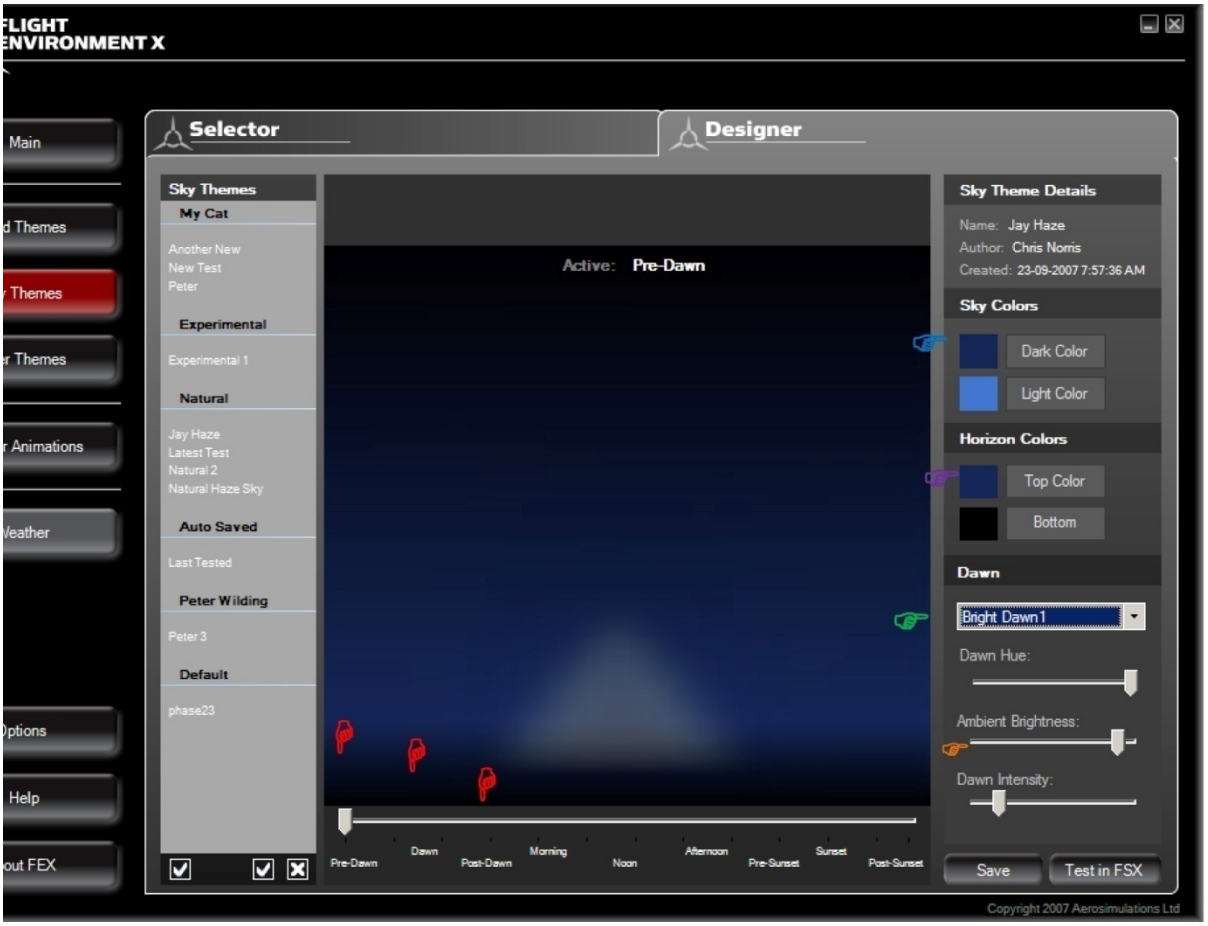
В Интерфейсе ,в левой части окна, выбрана тема **Jay Haze(Тумана в Полдень)**. Как и в "Темы Облаков" мы можем очистить существующие параметры настройки и произвести новую тему **1** , загрузить тему в редактор **2** и/или удалить **3** в настоящее время отбираемую тему **Неба**.

Sky Theme details (Детали Тем Неба): Название, автор, дата и время создания.

Sky Colors (Цвет Неба): Используется для выбора оттенков из целого спектра цветов палитры, включенной в пакет, и даже создавать новые цвета, которые могут быть сохранены в палитре.

Pre-Dawn, Dawn and Post dawn Selection (Предрассветное, Рассвет и Послерассветное Небо)

Следующее экно - то же самое,что и выше, но с "предрассветнымы" настройками:



Здесь представлены настройки “Предрассветного Неба”, такие же варианты настроек имеют интерфейсы “Рассвета” и “Послерассветного Неба”.

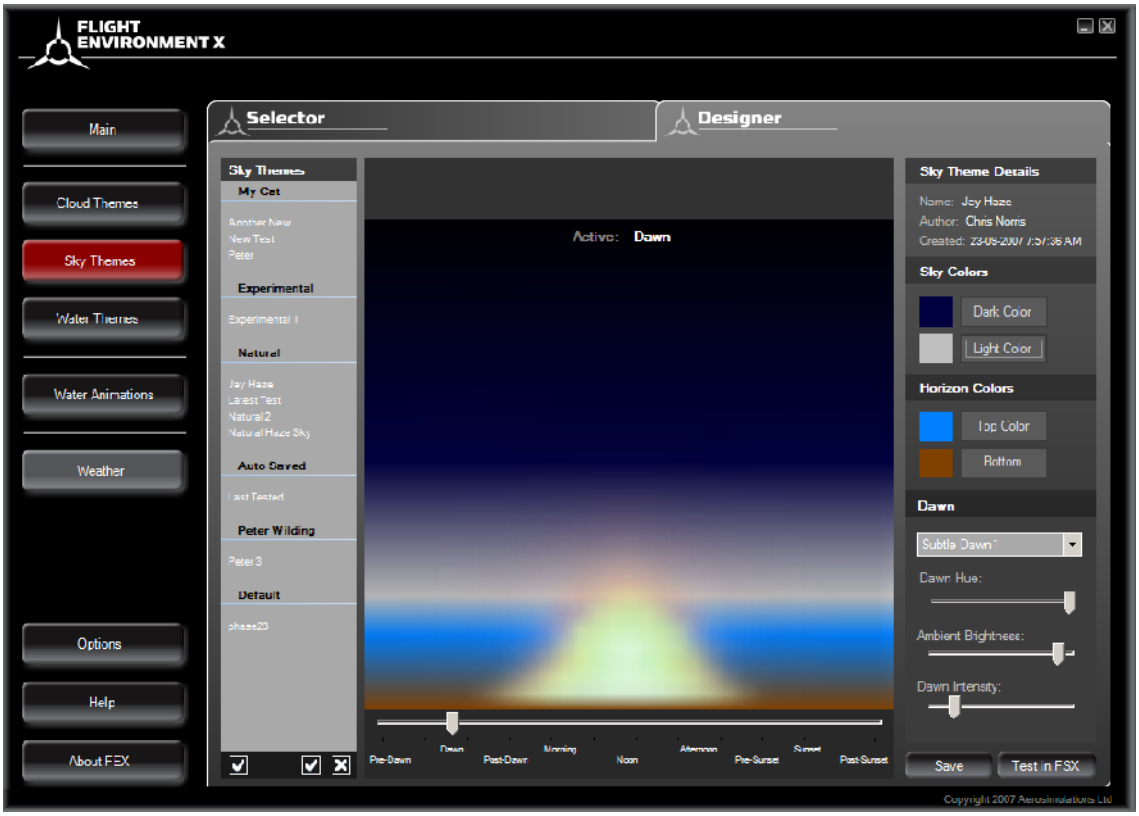
В окне справа находятся настройки для вариантов **“Pre-Dawn” (Предрассвет)**, “**Dawn” (Рассвета)** и “**Post-dawn”(Послерассвет)** **которые можно выбрать в категории “DAWN”**. На скриншоте показан **“Subtle Dawn 1” (Тонкий рассвет1),** интенсивность рассвета можно выбрать, используя **“Dawn Intensity” (Интенсивность рассвета).**

Пользователь может также изменить “**Sky Colors “(Цвет Неба)** , выбирая “**dark**”(темный) цвет и/или “**light**” (светлый) цвет, от встроенной цветовой палитры или даже проектировать свои собственные цвета, которые могут быть сохранены в палитре .

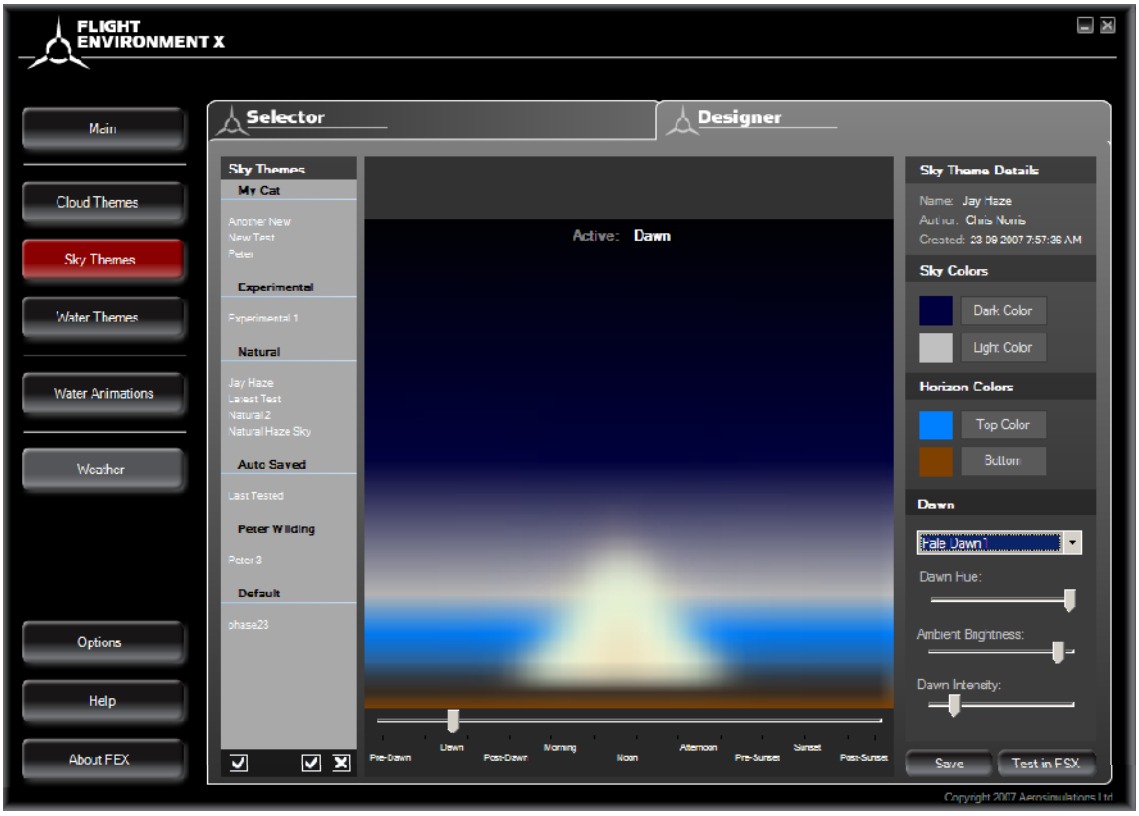
Так же можно изменить “**Horizont Colors**”(Цвет горизонта) , выбирая “**Top Color**” (**Верхний Цвет**) и “**Bottom Color**” (**Нижний Цвет).**

Несколько примеров показано на скриншотах ниже :

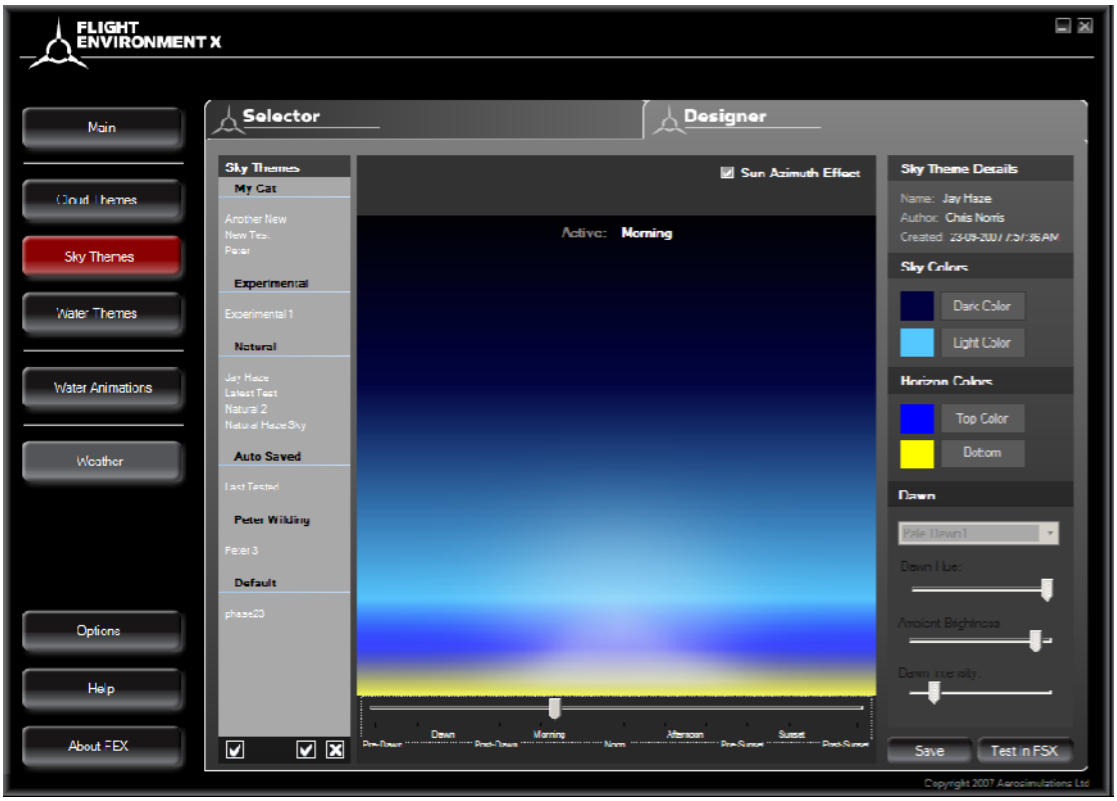
Скриншот показывает диапазон цветовых вариантов для неба и горизонта, рассвет окрашен с использованием опции “subtle dawn 1“ (тонкий рассвет 1).



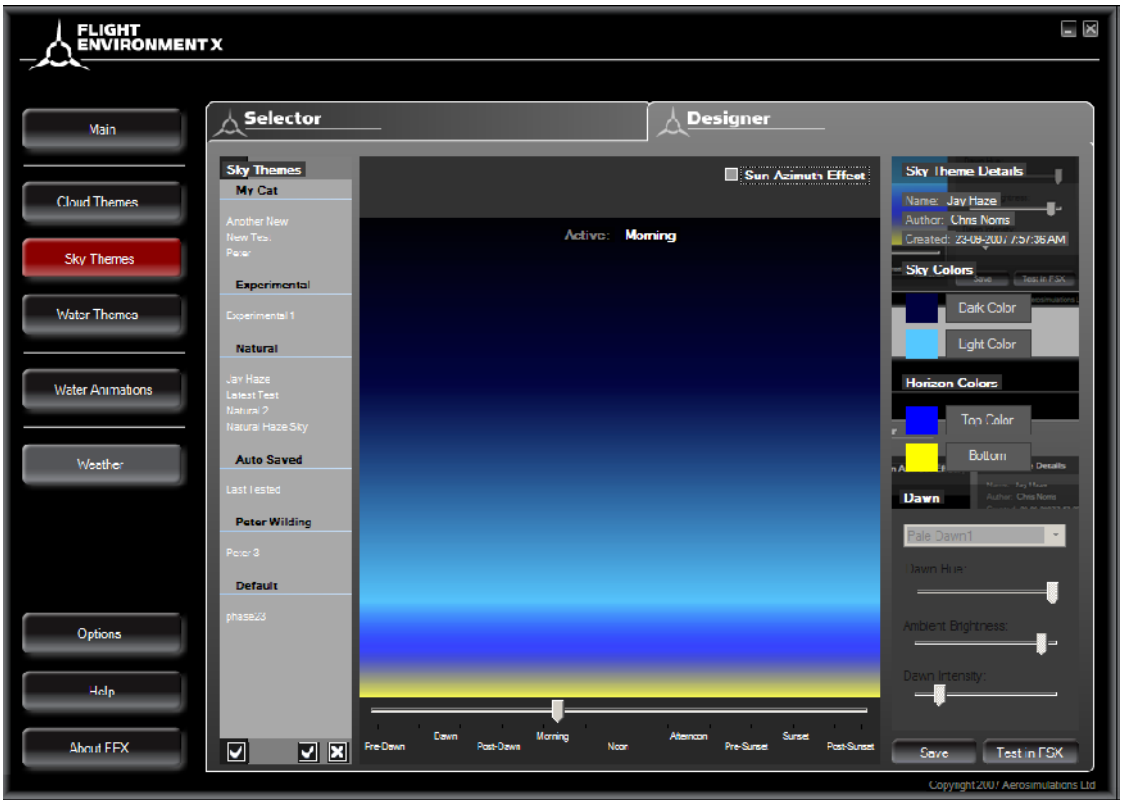
Выбран “Pale Dawn” (Бледный Рассвет).



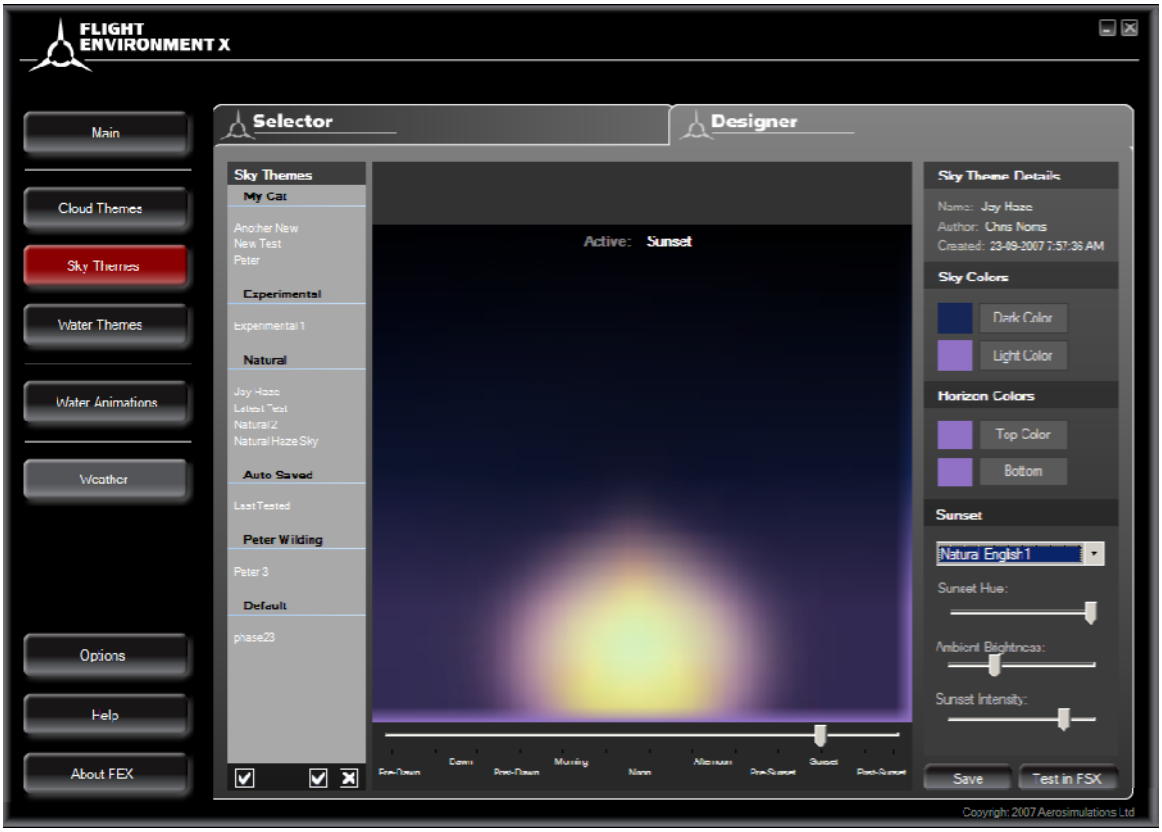
Окно настроек “**Morning**” (Утро), “**Noon**”(Полдень), “**Afternoon**” (День). Выбор можно производить движком ,расположенным, в нижней части окна.
Это и следующее окно показывают выбранный и не выбранный эффект “**Sun Azimuth Effect**” **Эффект Азимута Солнца**.



Без “Эффект Азимута Солнца”



Sunset (Закат)



Это окно появляется, когда выбраны варианты:

“**Pre-Sunset**”(Предварительный закат), “**Sunset**”(Закат),или\и “**Post Sunset**”(После заката).

Этот скриншот показывает, что выбран вариант заката “**Natural English 1**”(Естественный английский 1), ниже настройки выбранного заката. При выборе заката, **Sky Colors** и **Horizon Colors,** устанавливаются автоматически, однака Вы можете их изменить по своему желанию, а так же включить или отключить опцию **Sun Azimuth Effect**.

“Sunset Hue”(Оттенок Заката) изменяет окраску оттенка, который Вы видите на закате, от красноватого до желтоватого оттенка, примерно то, что мы видим в реальном мире в зависимости от местоположения и сезона.

“Ambient brightness” (Окружающая яркость) изменяет интенсивность потемнения окружения, т.е. насколько быстро всё вокруг будет темнеть или , если это рассвет, то рассветать.

“ Sunset Intensity” (Инт енсивность заката) увеличивает или уменьшает эффект блеска солнца.

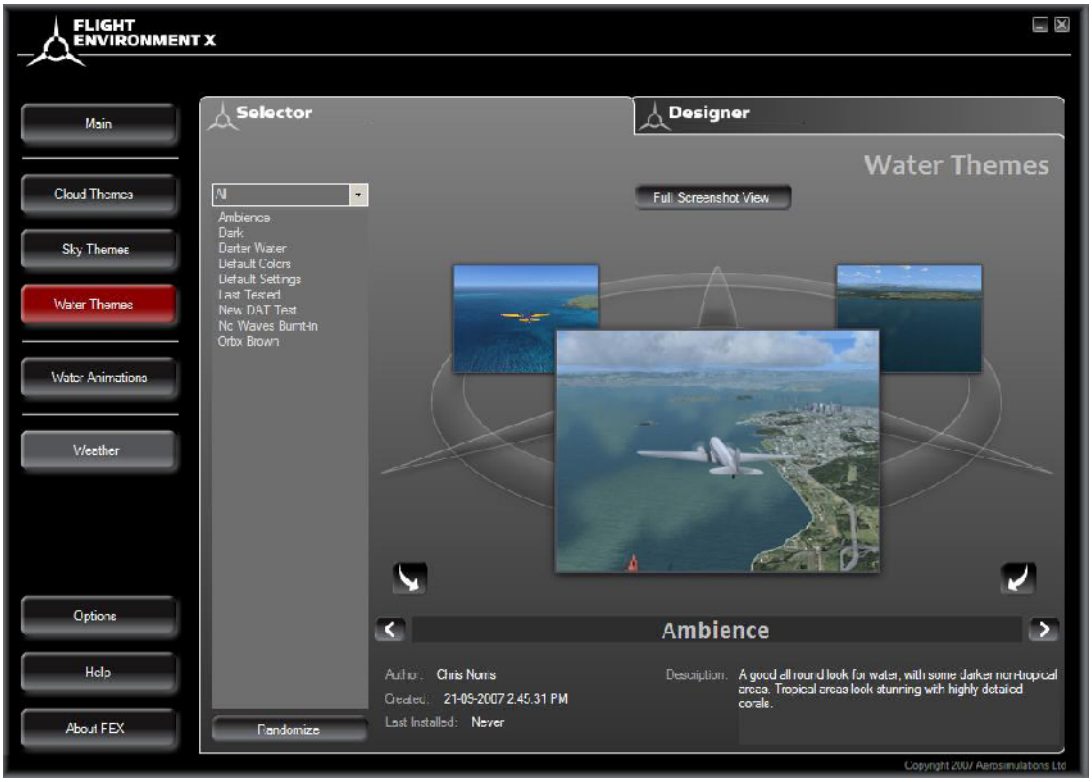
Сохраните свои настройки Рассвета\Заката и пошлите на FSX ,точно так же ,как это указано для облаков.

Немного терпения и творческого потенциала и Вы сможете создавать сцены ,как на скриншоте ниже.



Следующее обсуждение, это- “ **ТЕМЫ ВОДЫ** ”

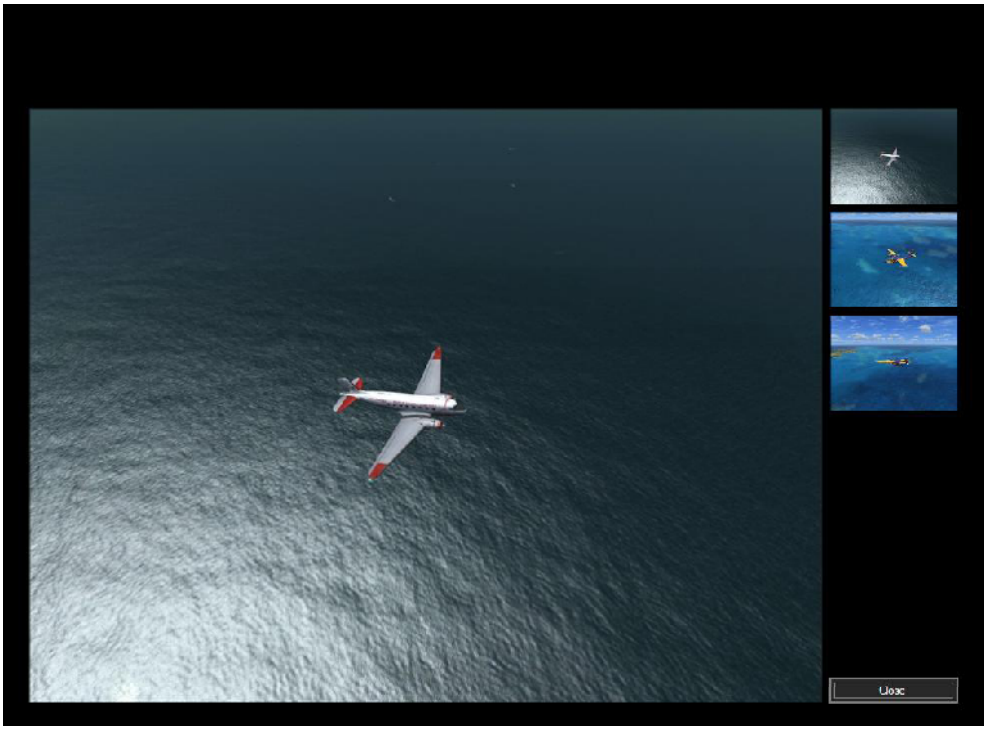
Water Themes (Темы Воды)



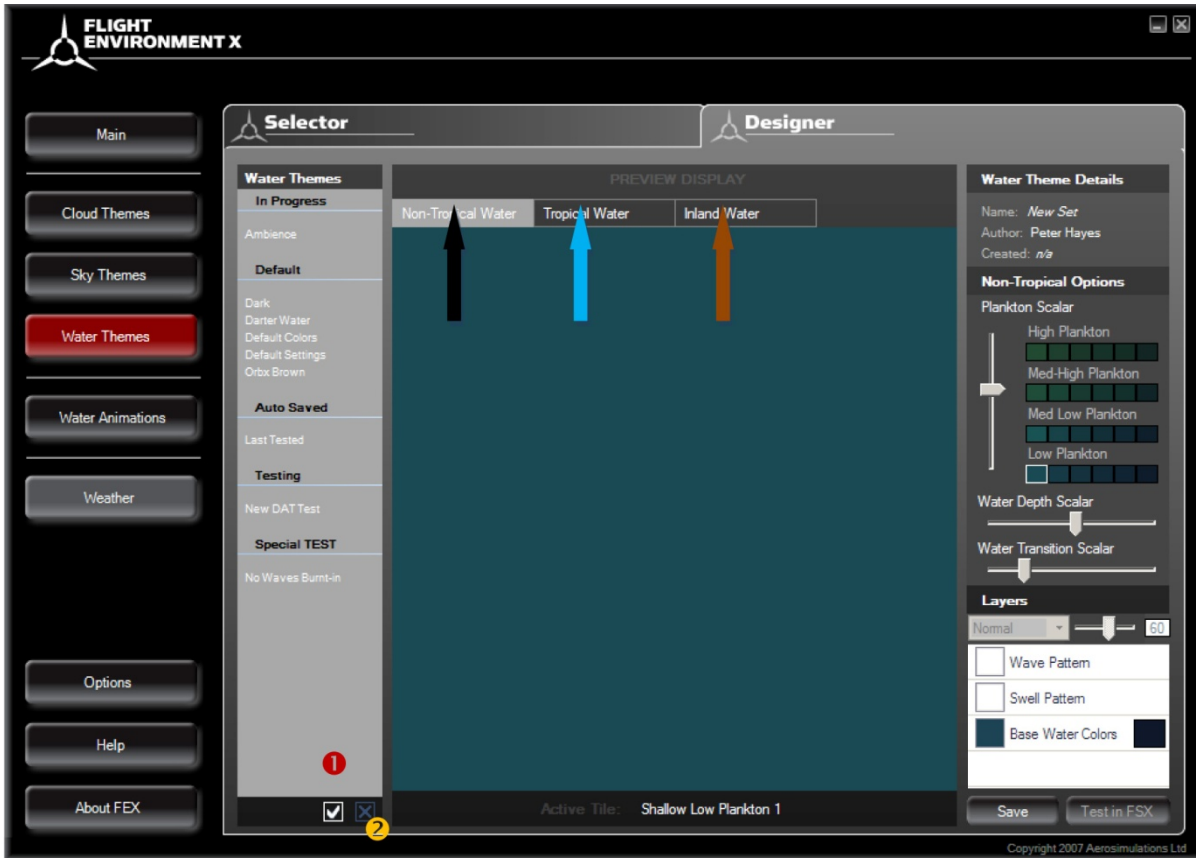
Нажмите кнопку 

, чтобы перейти к “ Темам Воды”. Окно подобно окнам,” Тем Неба” и “Тем Облаков” подобное”, со стрелкам предварительного просмотра, полноэкранного просмотра скриншота , кнопкой **“Designer”** и ***системой помощи FEX***.

Чтобы просмотреть тему в полноэкранном режиме, нажмите **Full Screenshot View.**



Designer - Water Themes (Проектировщик - Водных Тем)



И снова , этот экран подобен экрану "облаков", с разнообразными настройками воды.

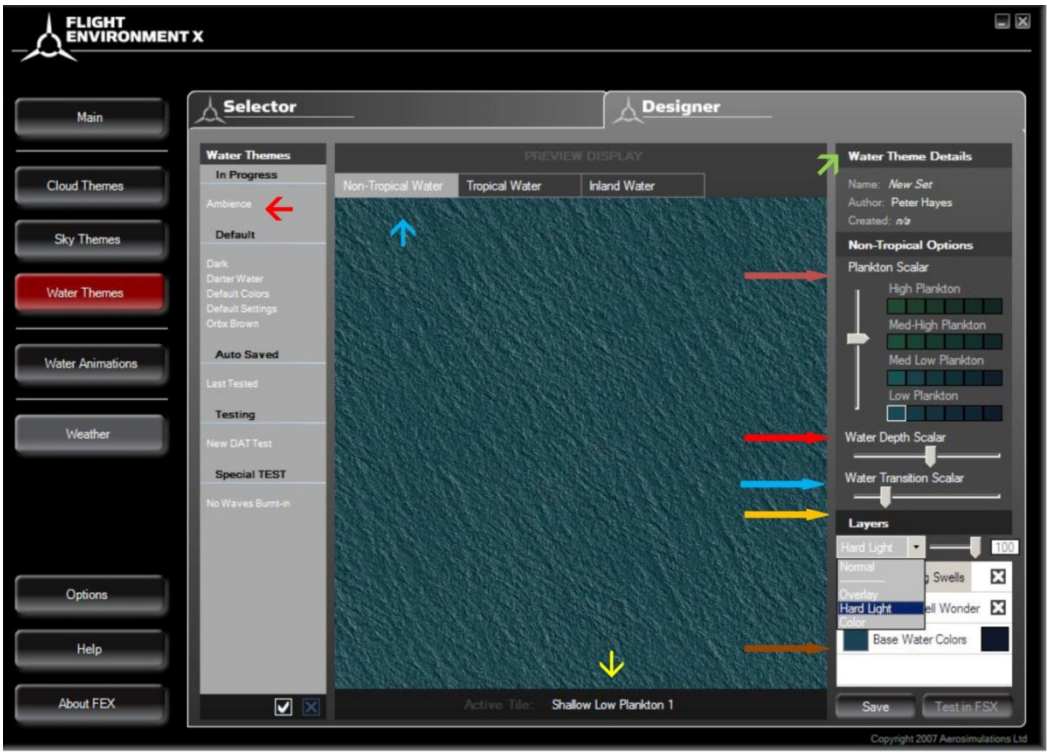
В верхней части окна, есть 3 главных **Водных** варианта, которые Вы можете изменить:
“Non-Tropical Water” (Нетропическая Вода) ↑, например, Северная Америка, Канада, Европа, Россия, Япония, Китай, и т.д
“Tropical water “ (Тропическая вода) ↑, например, Бали, Багамы, Барбадос, Острова Самоа, Куба, Фиджи, и т.д.
“Inland water”(Внутренняя вода) ↑ ,любая другая водная поверхность, не являющаяся океаном, т.е. реки и озёра.

Вышеперечисленные категории воды, могут быть изменены с помощью настроек, с права от центрального окна.

Снова, как и в "Облаках": Загрузите отобранную тему на сервер FEX 1 и/или удалите в настоящее время выбранную тему. 2

Теперь рассиотрим все эти варианты подробно :

Non-Tropical water – Ambience (Нетропическая вода – Окружение)



Это показывает тему ,меню слева,**"Ambience"** (Окружение) ,Выбран **"Shallow low plankton 1"** (Мелкий низкий планктон 1) , внизу окна.

"Water Theme Details"(Детали Темы Воды) ,Название, Автор и Дата создания темы.

"Non-Tropical Options"(Нетропические опции) классификация воды.

На правой стороне окна, есть следующие варианты:

Water Theme details (Детали Темы Воды)- Название Темы, автор и дата.

Non-Tropical Options (Нетропические опции)

Plankton Scalar and Plankton (Уровни Скаляра Планктона)-Здесь Вы можете регулировать плотность слоя планктона, а так же интенсивность уровня планктона. Есть 4 уровня плотности Планктона, и у каждого из них есть 6 подразделов позволяющих настроить 30 уровней интенсивности планктона. Уровни :

1. Low Plankton (Низкий Планктон)

2. Medium Low Plankton (Средний Низкий Планктон)

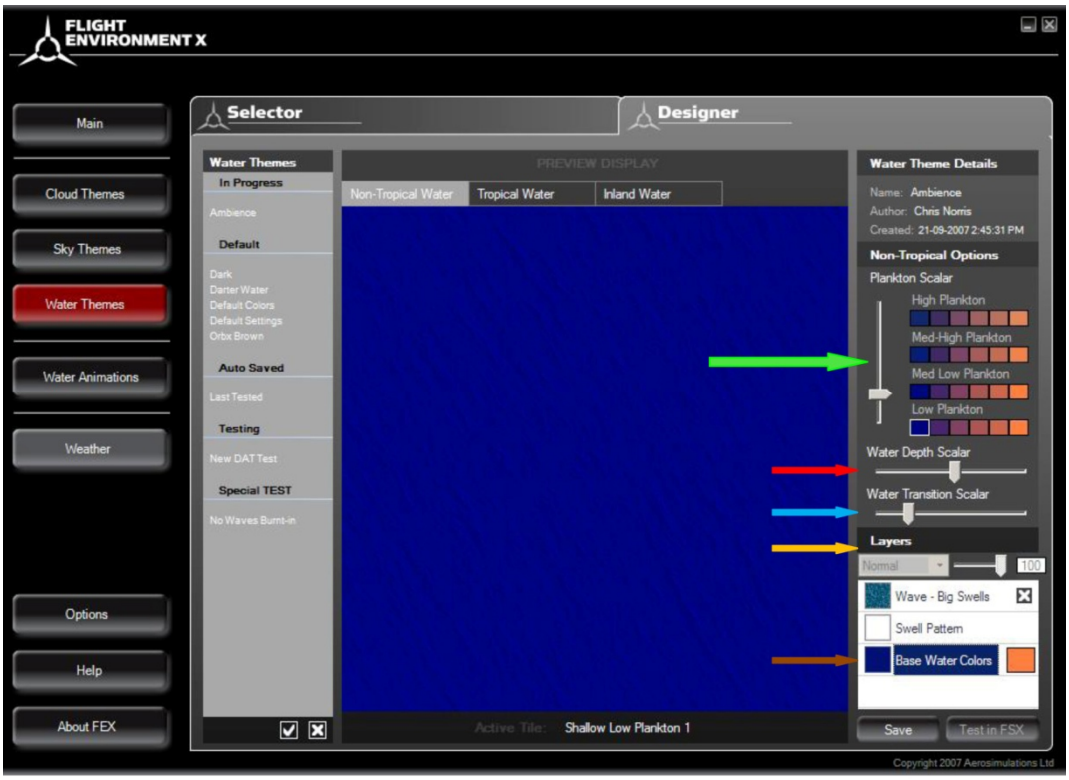
3. Medium High Plankton (Средний Высокий Планктон)

4. High Plankton (Высокий Планктон)

Скаляр Планктона, регулирует цвет плотности Планктона, согласно основным выбранным водным цветам. В примере выше, вода имеет темный зеленоватый цвет, отображены два ,выбранных, основных тёмных цвета Планктона. В следующем скриншоте выбран основным,

светло-голубой цвет и песчаный цвет дополнительный., Пользователь может видеть эффект скаляра планктона и уровни планктона.

Настройка оттенков воды, глубина и мелководье , по уровню планктона.



Отметьте синий цвет к оранжевому оттенку уровня планктона.

Water Depth Scalar (Водный Скаляр Глубины)- эта настройка создаёт впечатление глубины водных вариантов, выбор здесь будет зависеть от пользовательского предпочтения. Изменения являются очень тонкими , настройки создаются, так как Вы хотели бы , видеть в реальном мире. Передвижение движка в крайнее левое положение, создаёт более светлый оттенок воды (для мелководий и береговых линий), передвижение движка в крайнее правое положение создаёт оттенок более тёмной воды (для глубины) .

Water transition Scalar (Водный Скаляр перехода) С помощью этого движка, пользователь может осуществлять контроль над транзитными водными цветами.

Уровни: Их 4 ,с подвыборами для настроек Волны и Выпуклости (см. ниже):

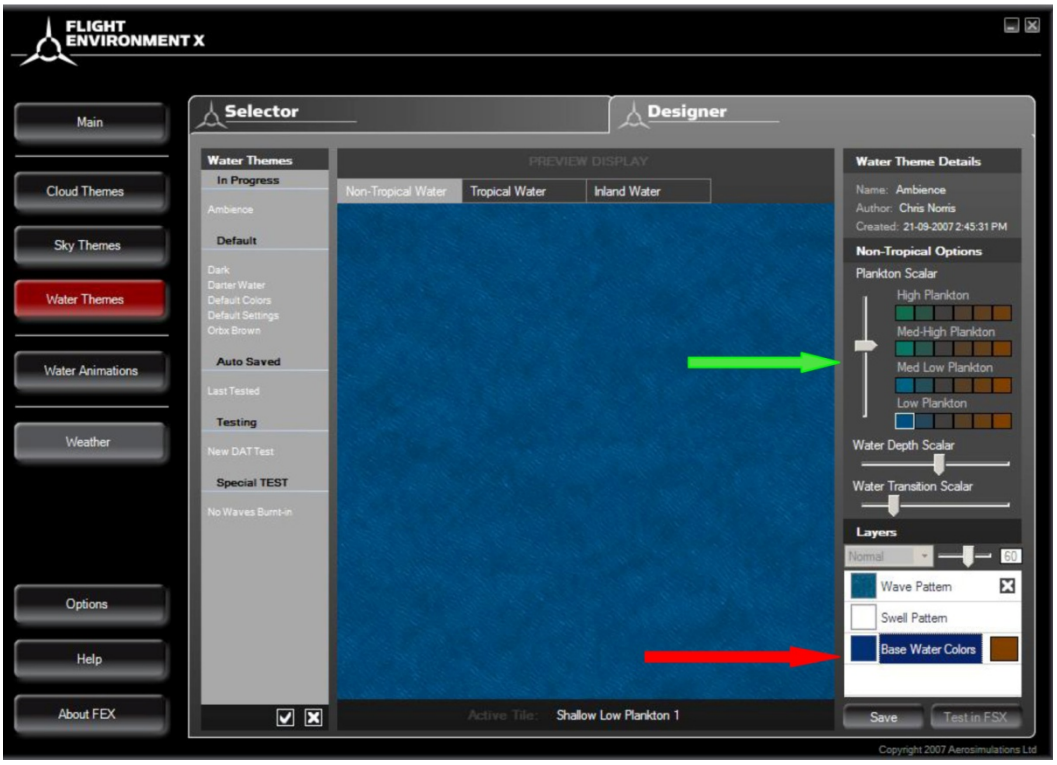
1. Overlay(Оверлей)

2.Normal (Нормальный)

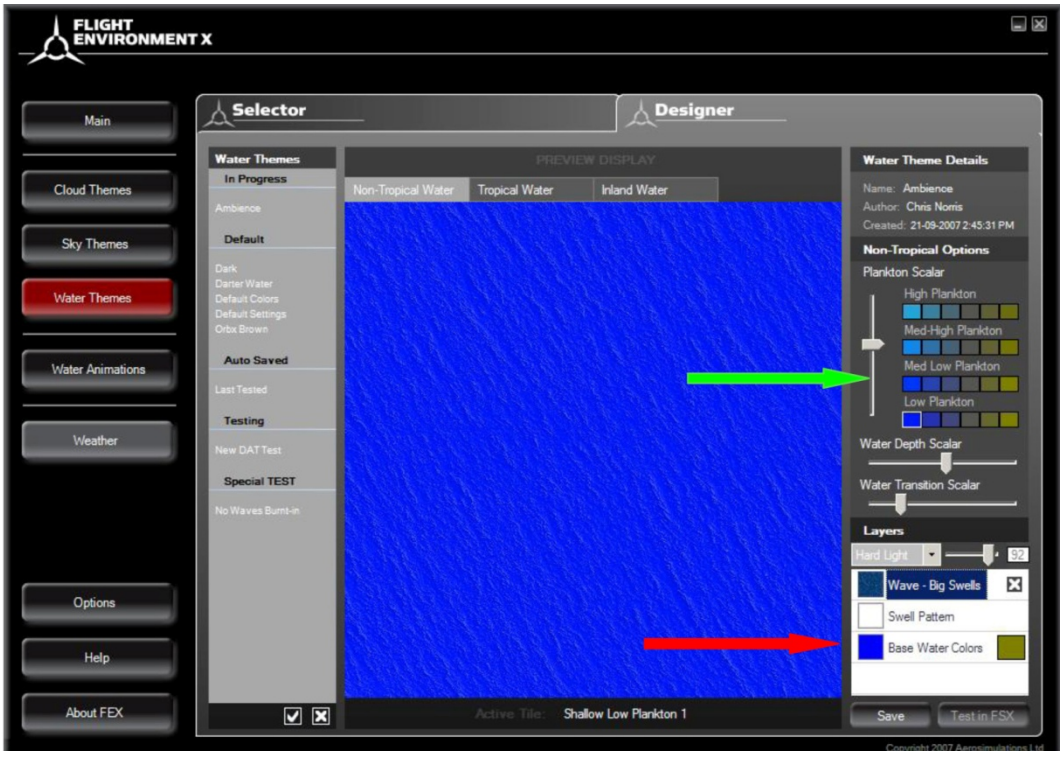
3.Hard Light (Грубый оттенок)

4.Color (Цвет)

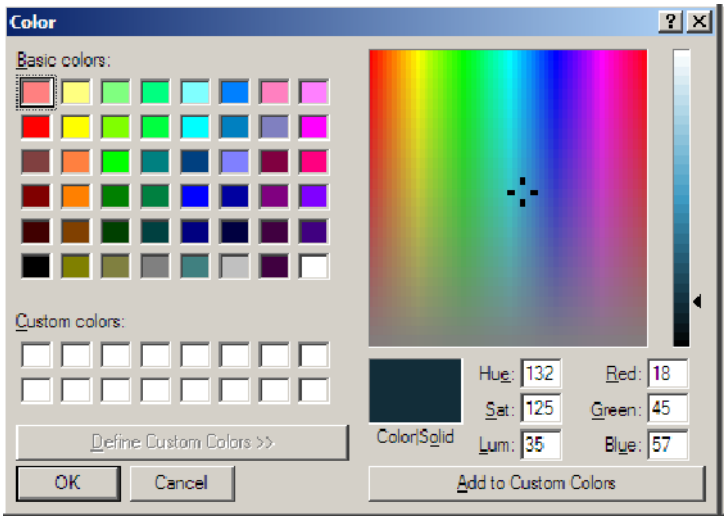
Base water Color (Основной цвет воды) Сначала нужно выбрать основной оттенок воды. Изменить оттенок можно с помощью встроенных цветов, или настроить свой цвет и добавить его в палитру. Вот пример изменения основных водных цветов . **Ambience (Окружение)**: Изменение основного цвета изменяет цвета планктона.



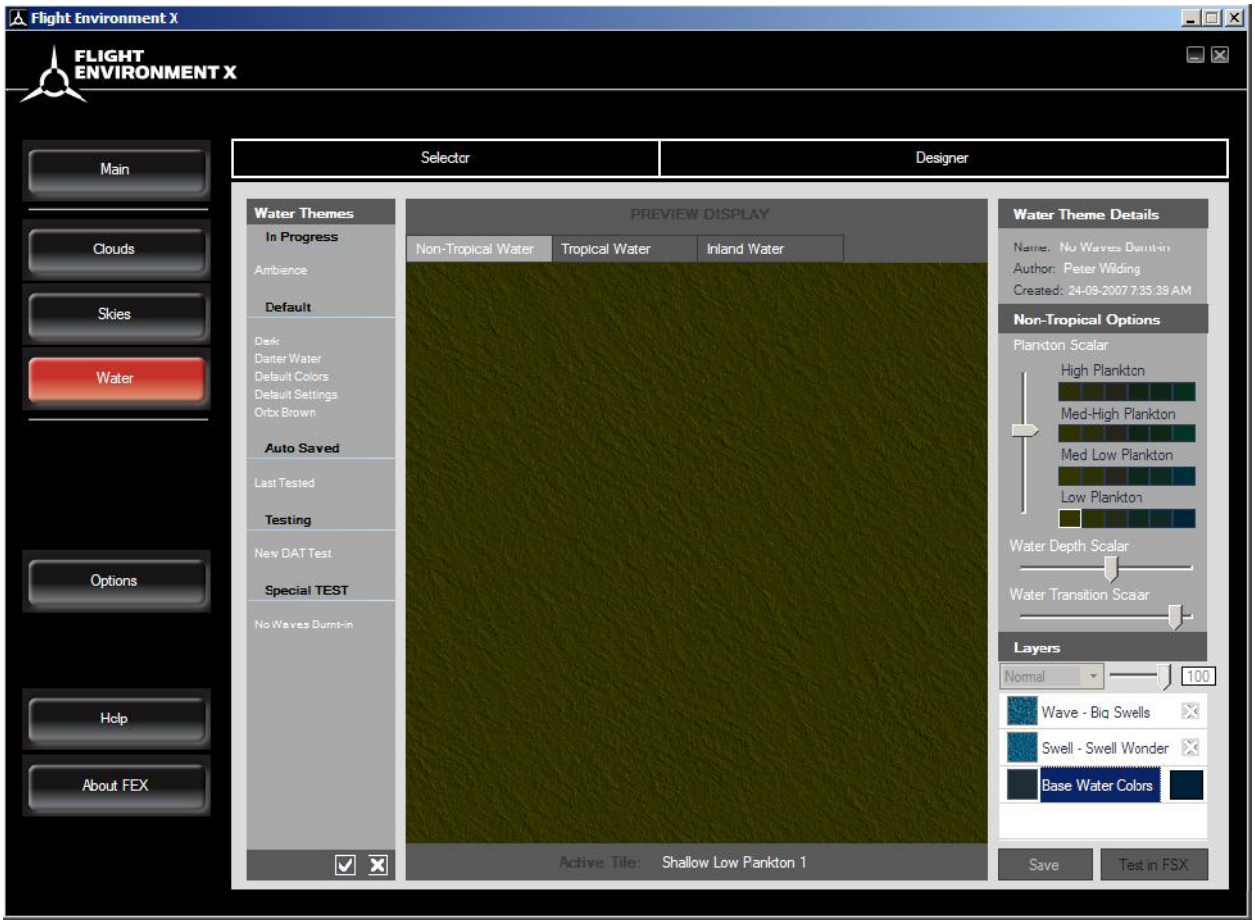
Другой пример основных водных цветов и эффекта планктона



Выбрав ,***Base Water Colors (Основные Водные Цвета)*** ,Вы сможете выбрать цвета Тем Воды из существующих цветов или создать и внести в палитру, свои цвета.

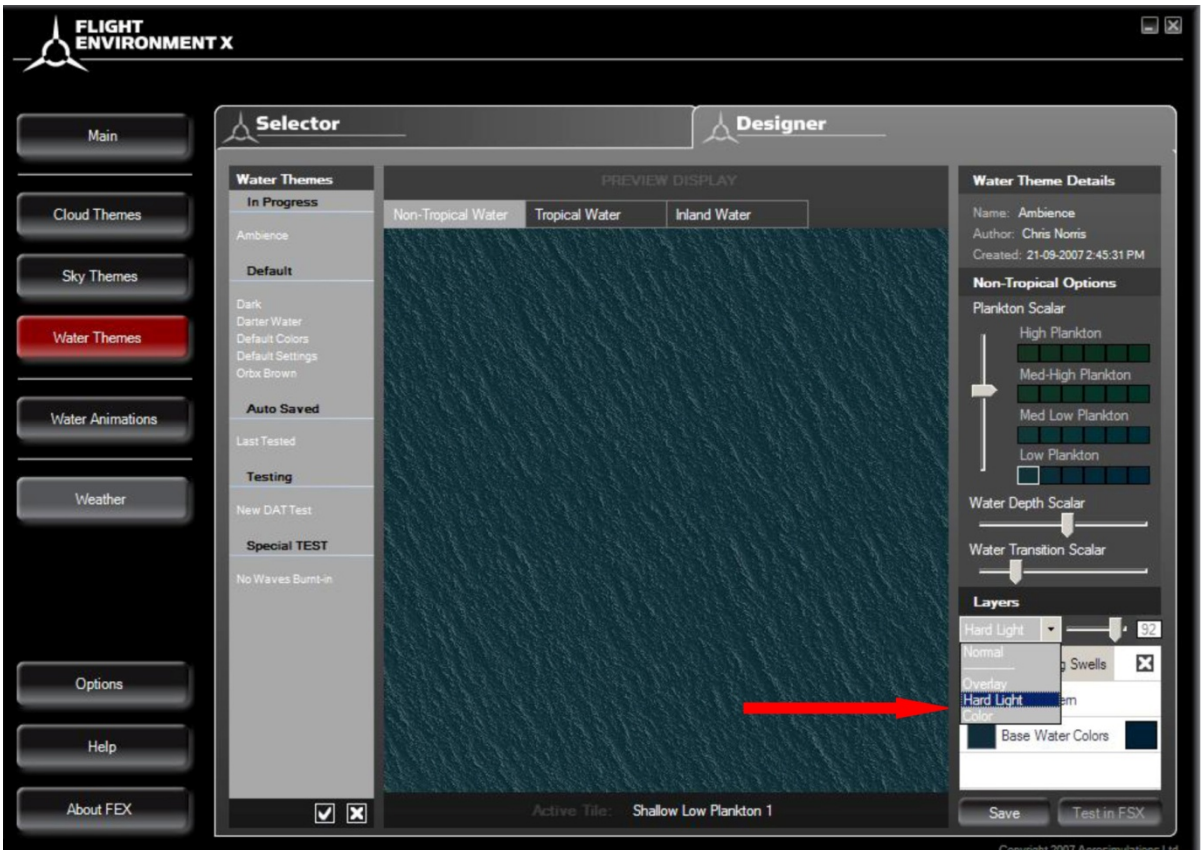


Пример ниже показывает "грязный" эффект, с тёмным планктоном.



Пользователь ,может создать, легко и быстро, практически любой Водный Цвет.

Layers (Слои, Уровни)



Как только основные цвета будут отобраны, Вы сможете теперь, добавить слои к воде, чтобы добится эффекта, которого мы пытаемся достигнуть.

Используйте секцию слоёв ,чтобы выбрать волну и настроить интенсивность образцов, в масштабе от 0 до 100. Чтобы установить один из этих 4 слоев, Вы сначала должны выбрать образцы “**Wave**” (Волны) и/или “**Swell**” (Выпуклости).
Существует 4 слоя измеряемые в масштабе от 0 до 100 :

1. Normal (Нормальный)

2. Overlay (Оверлей)

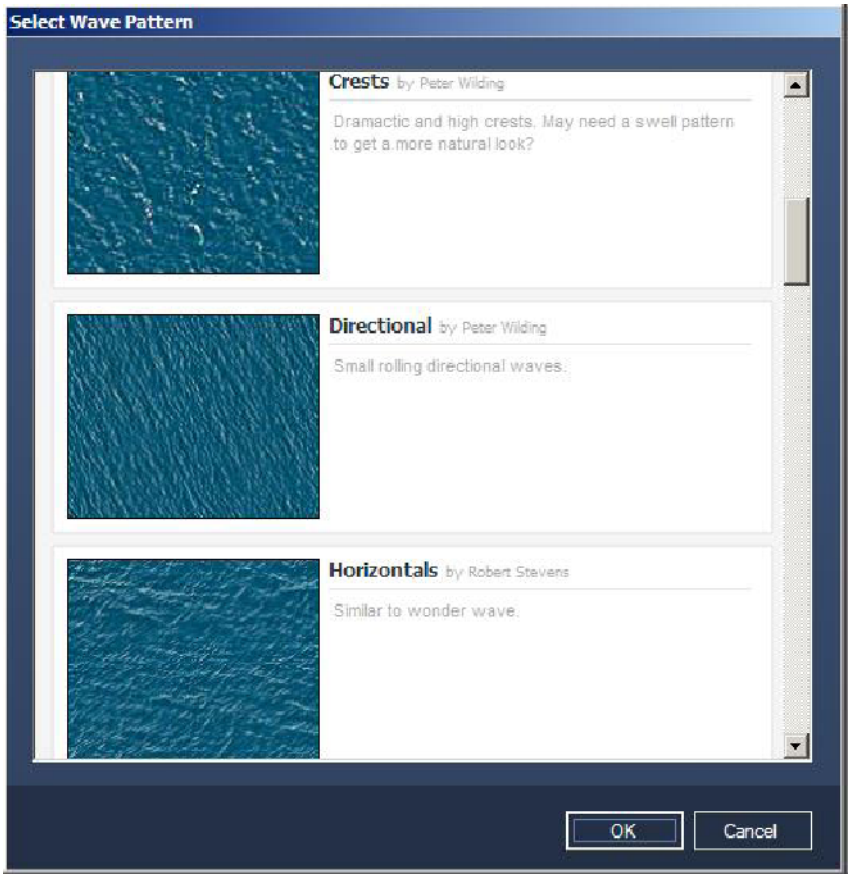
3. Hard Light (Грубый оттенок)

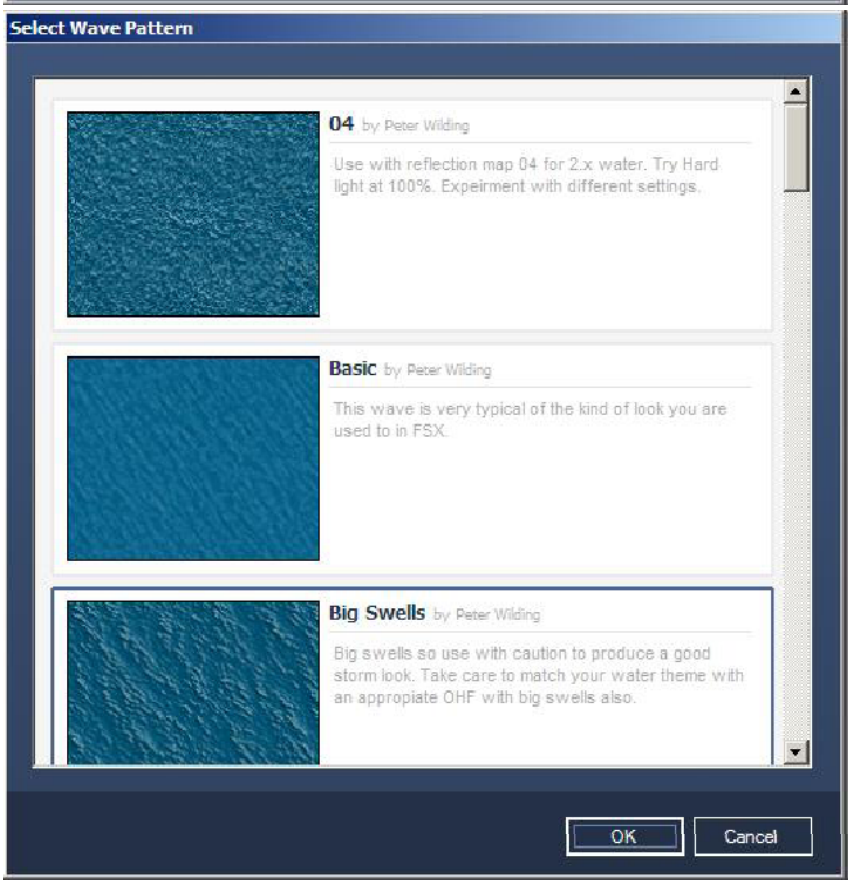
4. Color (Цвет)

Выбор одного из них, определяется пользователем , в зависимости от того, какой эффект, он хочет достигнуть. Использование вышеперечисленных инструментов,позволило настроить нам, тёмный водоём.

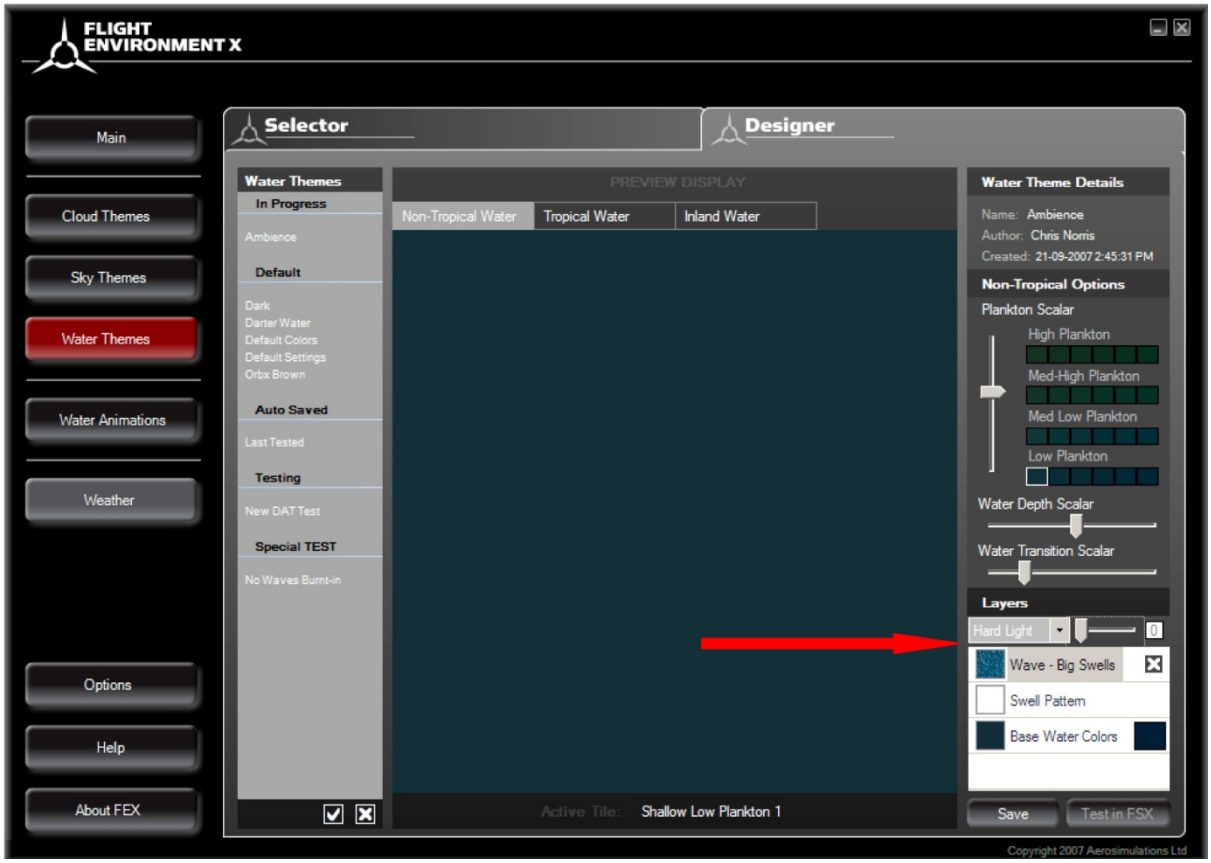
Прежде чем применить слой и масштаб, Вы должны выбрать образец **Wave (Волны).**

Wave Pattern (Образец Волны) Произведите двойной щелчок на ***Wave Pattern*** , чтобы открыть эти окна:

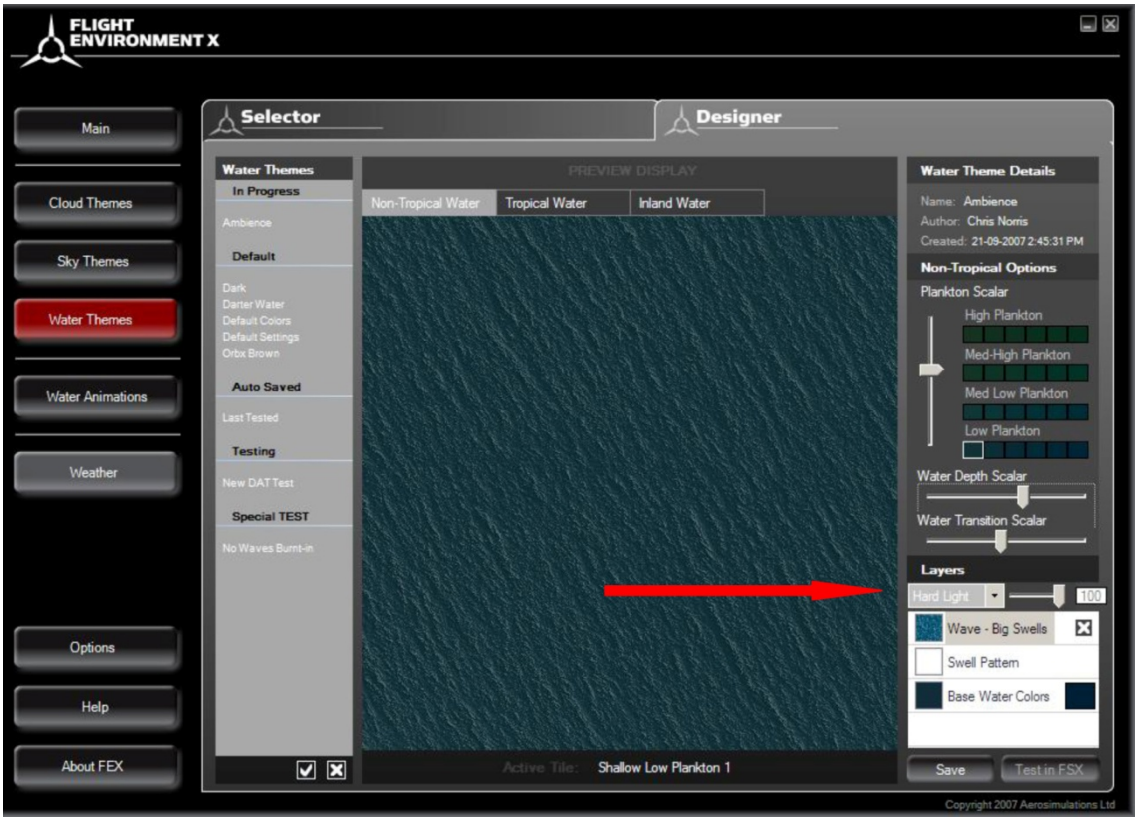




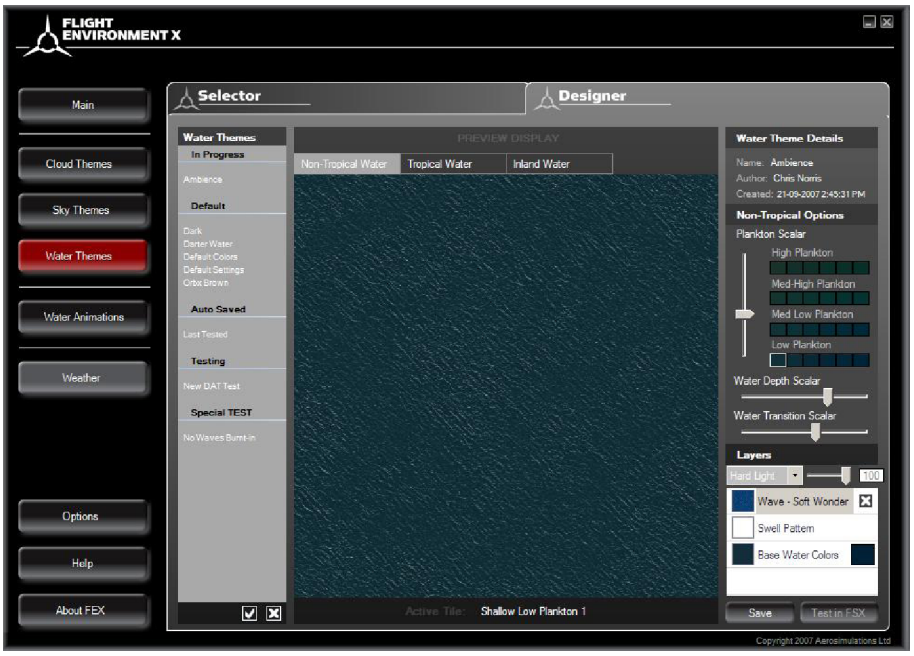
Существует 20 вариантов Образца Волны. Выбор слоёв, **“Big Swells” (**Большие Выпуклости) и **“Hard Light”(** Твердый Легкий) ,с нулевым оверлеем, дает следующий скриншот (использующий **Ambience(Окружение)**):



Теперь выберите 100 оверлей,это запустит эффект ряби волны. Получим следующий образец

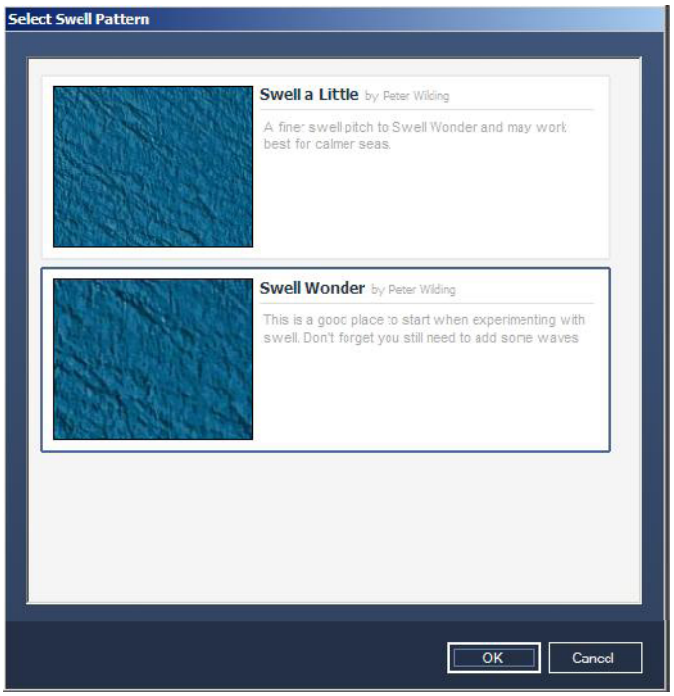


Другой пример, используется, Мягкий Образец волны:



Swell Pattern (Образцы Выпуклости)

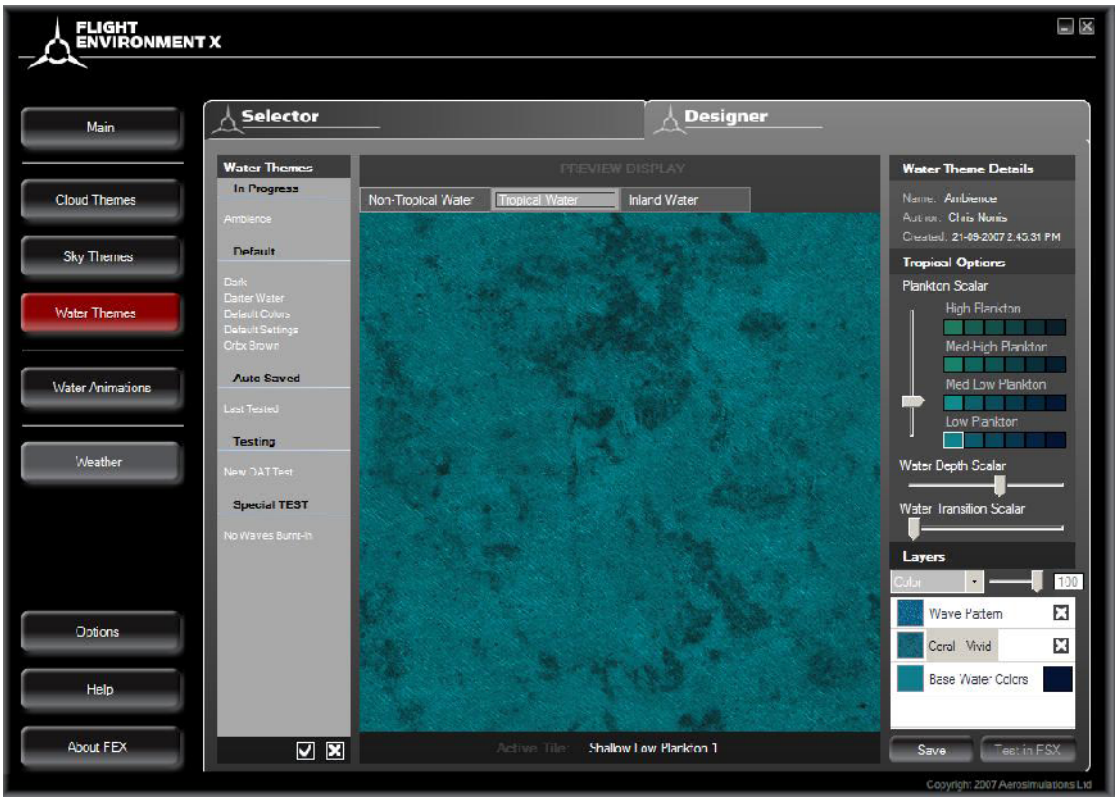
Образцы Выпуклости: Двойной щелчок на области образца, откроет доп.окно, с двумя выборами выпуклости.



Этот выбор будет зависеть от пользовательского предпочтения.

Сохраните, и Пошлите в *FSX*: Эту процедура, выполняется точно так же, как и в случае с облаками.

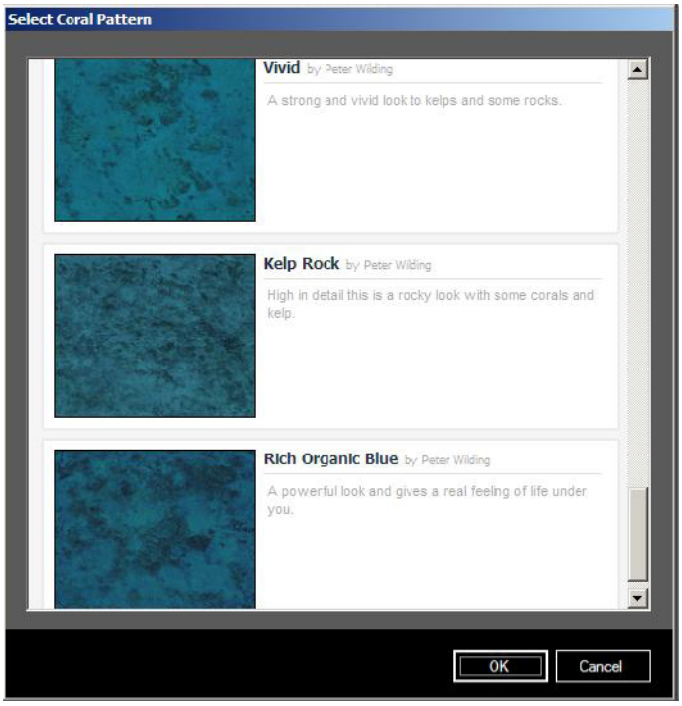
Tropical Water (Тропическая Вода)



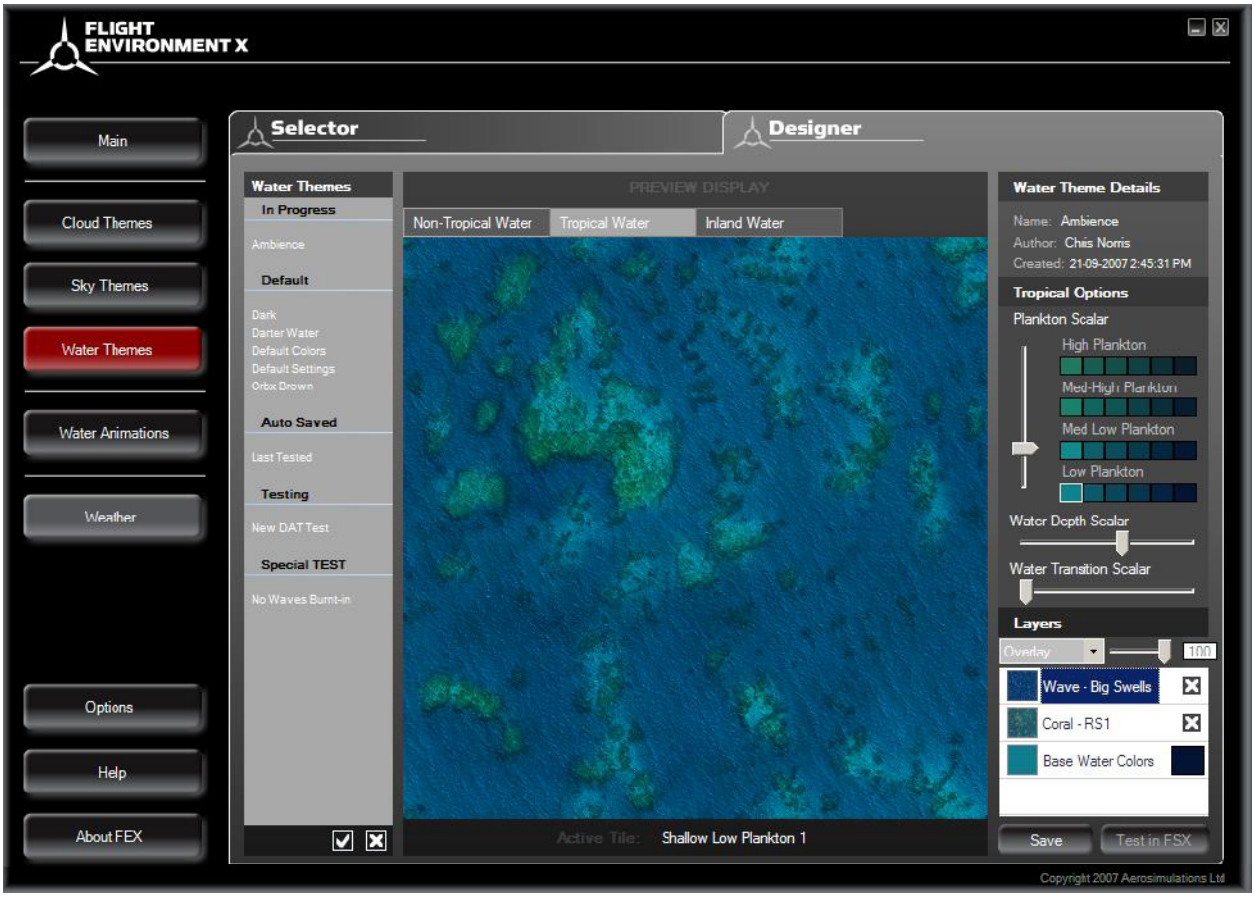
Меню, с правой стороны окна, подобно меню **Non-Tropical Water (Нетропической Воды**) , за исключением того, что **Swell Pattern(Образцы выпуклости)** были заменены, **Coral Patterns** (**Коралловыми Образцами**). **У слоев, Планктона, Основного Водного Цвета, Водной Глубины и Водного Перехода** остался, тот же самый ,гонфигуратор.

Есть 15 **Coral Patterns (Коралловых Образцов)**, которые можно выбрать. Можно создавать бесконечные варианты, Коралловых Образцов, создавая цвета, динамику и эффекты коралловых морей, независимо от того, где в мире, они расположены. Коралловые Образцы:

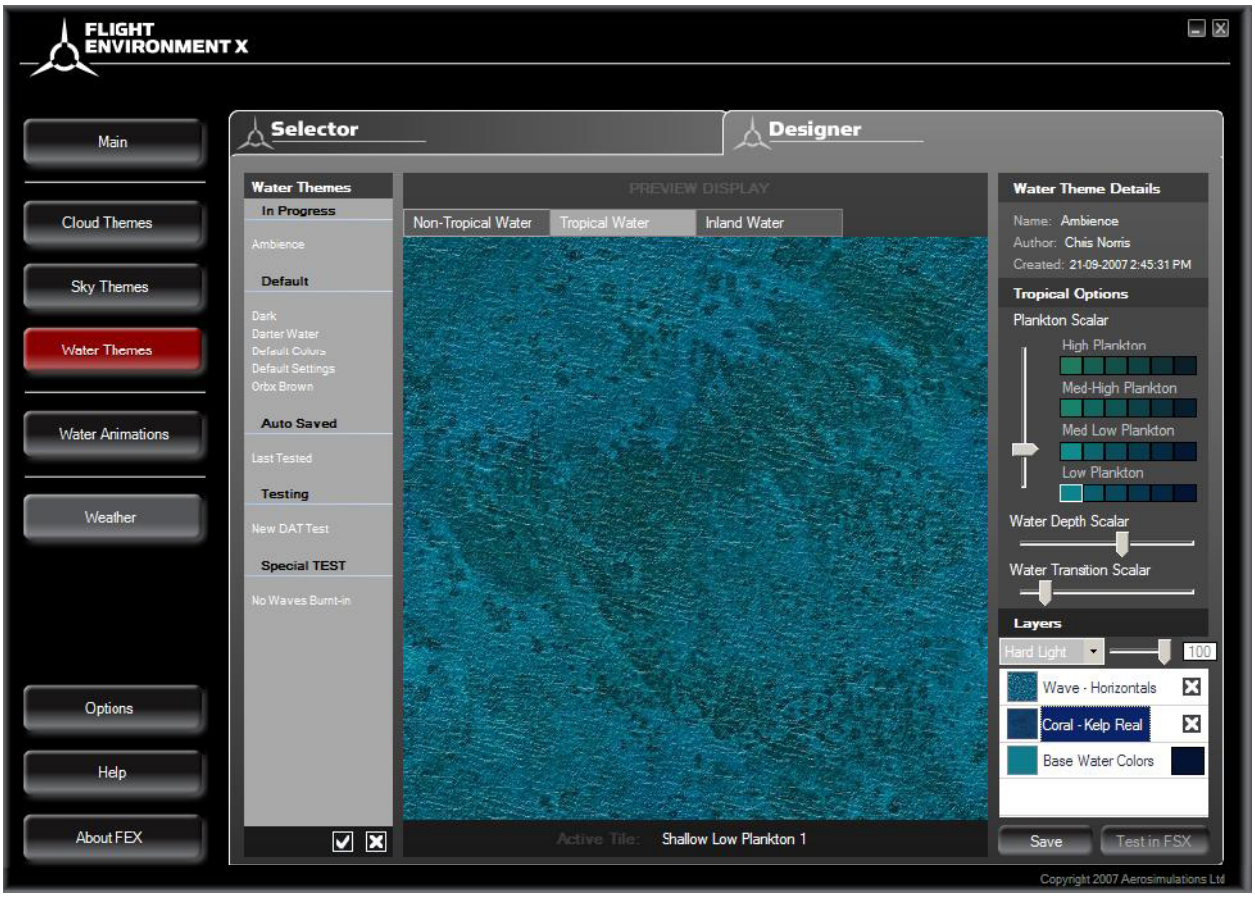




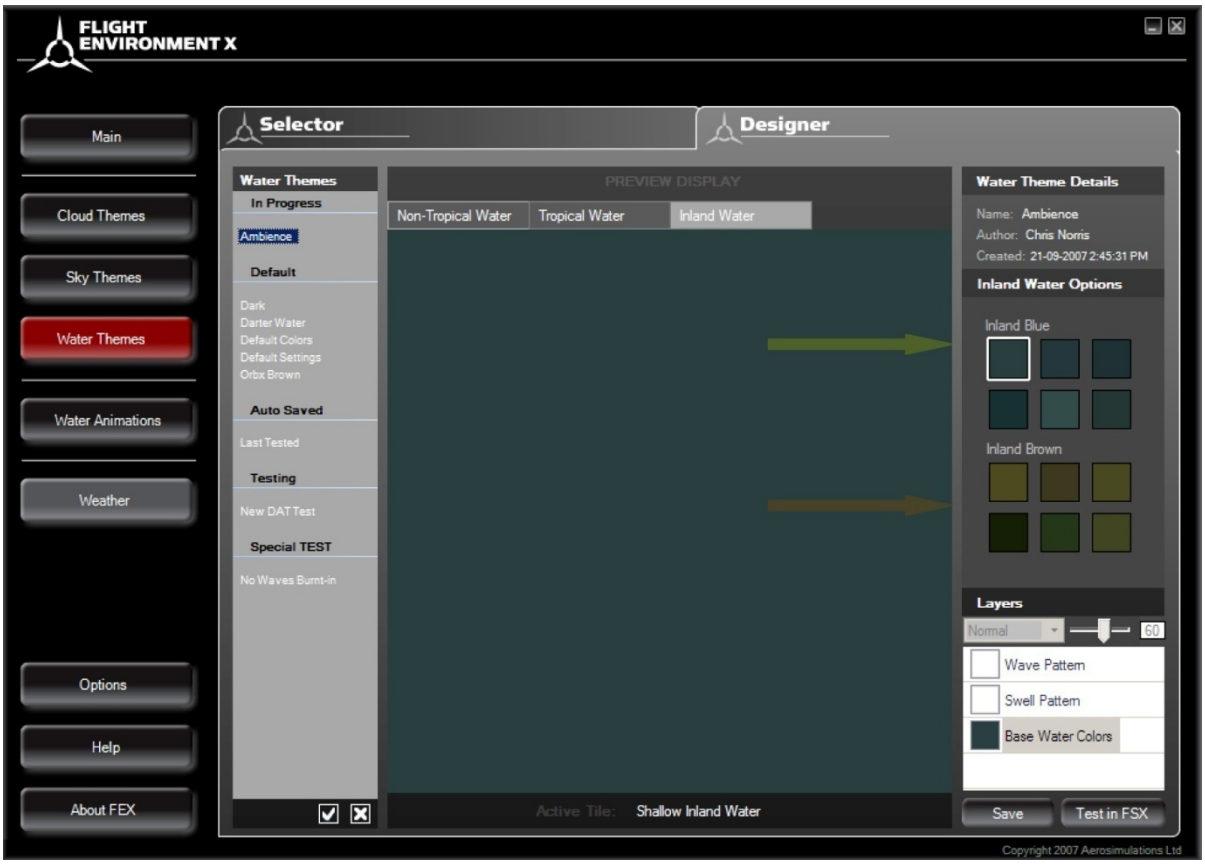
RS1 Coral Pattern (Коралловый Образец RS1), Hard Light Layer (Твердый Легкий Слой), Scale 100 (Масштаб 100) , Wave – Big Swells(Волна - Большие Выпуклости), Layer 100 - Ambience Tropical Water Theme (Слой 100 - Окружение Тропическая Водная Тема).



“Kelp Real” Coral Pattern,(Коралловый Образец «Реальные Водоросли»), Hard Light Layer (Твердый Легкий Слой), Scale 100 (Масштаб 100), Wave – Horizontals (Волна – Horizontals), Hardlight Layer 100 - Ambience Tropical Water Theme (Слой Hardlight 100 - Окружение Тропическая Водная Тема).



Inland Water (Внутренняя Вода)



Здесь, довольно много настроек, которые Вы можете изменить по своему желанию.

Есть два варианта настроек Внутренней Воды :

1.**Inland Blue (Внутренний Синий)** -содержит шесть выборов, слева направо.

a.Shallow Inland Water (Мелкая Внутренняя Вода)

b.Deep Inland Water (Глубоко Внутренняя Вода)

c.Ocean Inlets (Океанские Входные)

d.Non perennial Inland Sea (Непостоянное Внутреннее Море)

e.Non perennial Inland Water (Непостоянная Внутренняя Вода)

2. **Inland Brown (Внутренний Коричневый)**

a.Shallow Inland Brown (Мелкий Внутренний Коричневый)

b.Deep Inland Brown (Глубоко Внутренний Коричневый)

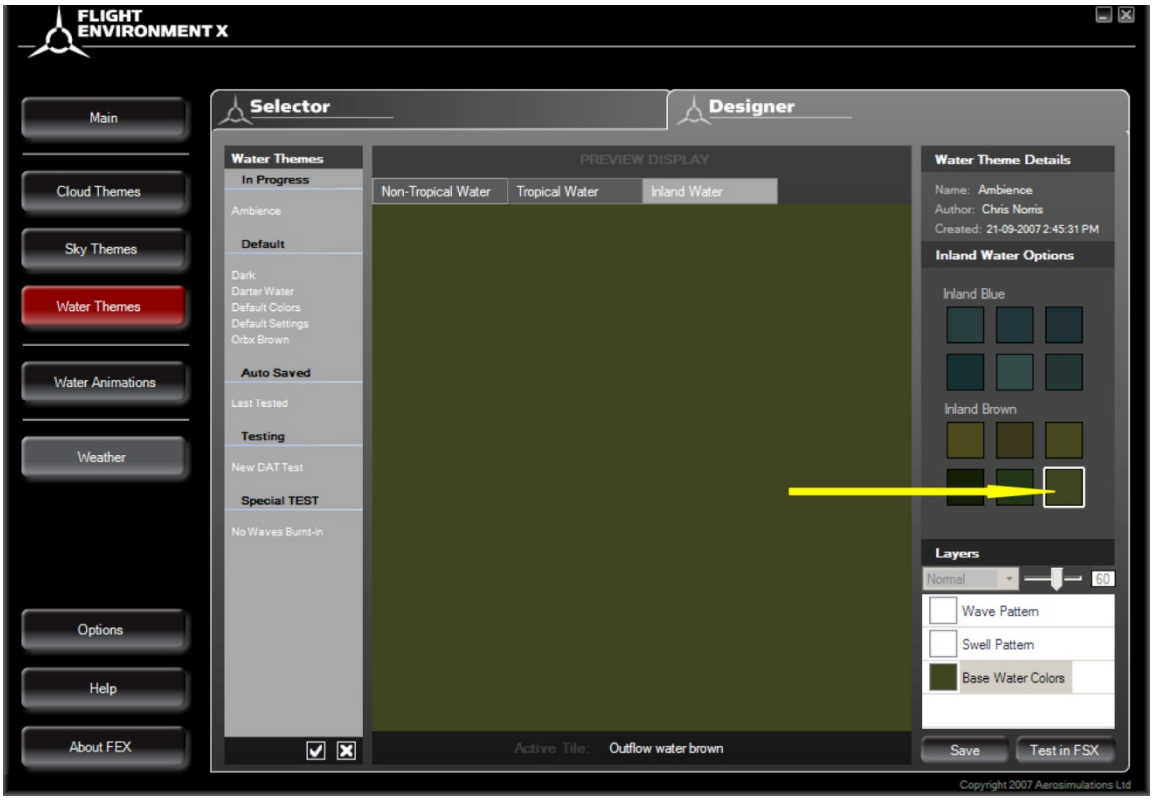
c. Ocean Inlets Brown (Океанские Входные Коричневые воды)

d. Non perennial Inland Brown (Непостоянный Внутренний Коричневый)

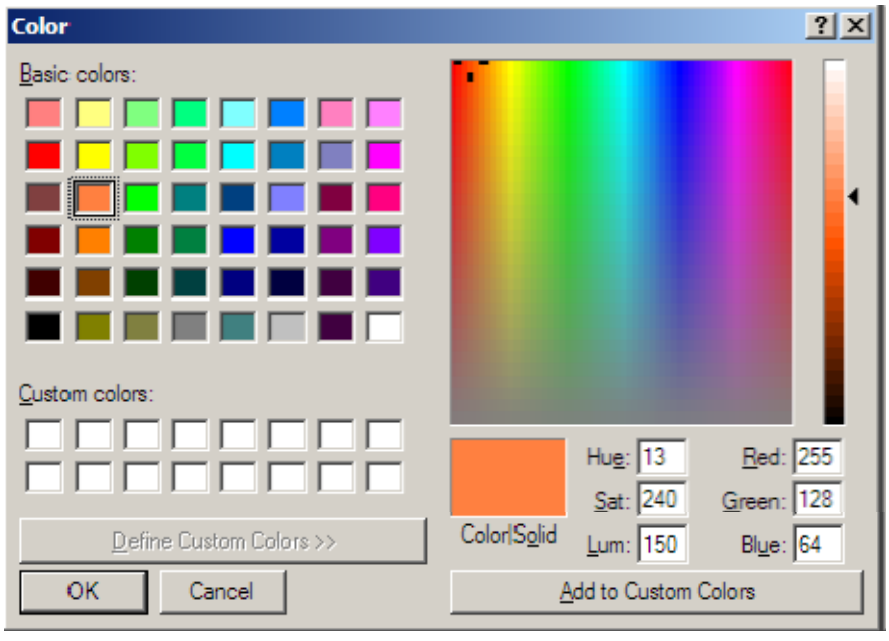
e. Outflow Water(Вода Оттока)

Layers (Слои), здесь только один выбор для **Base Water Color (Основного Водного Цвета)**. Но после выбора этого слоя, появляется 12 вариатов, от Inland Blue (Внутреннего Синего) до Inland Brown (Внутреннего Коричневого).

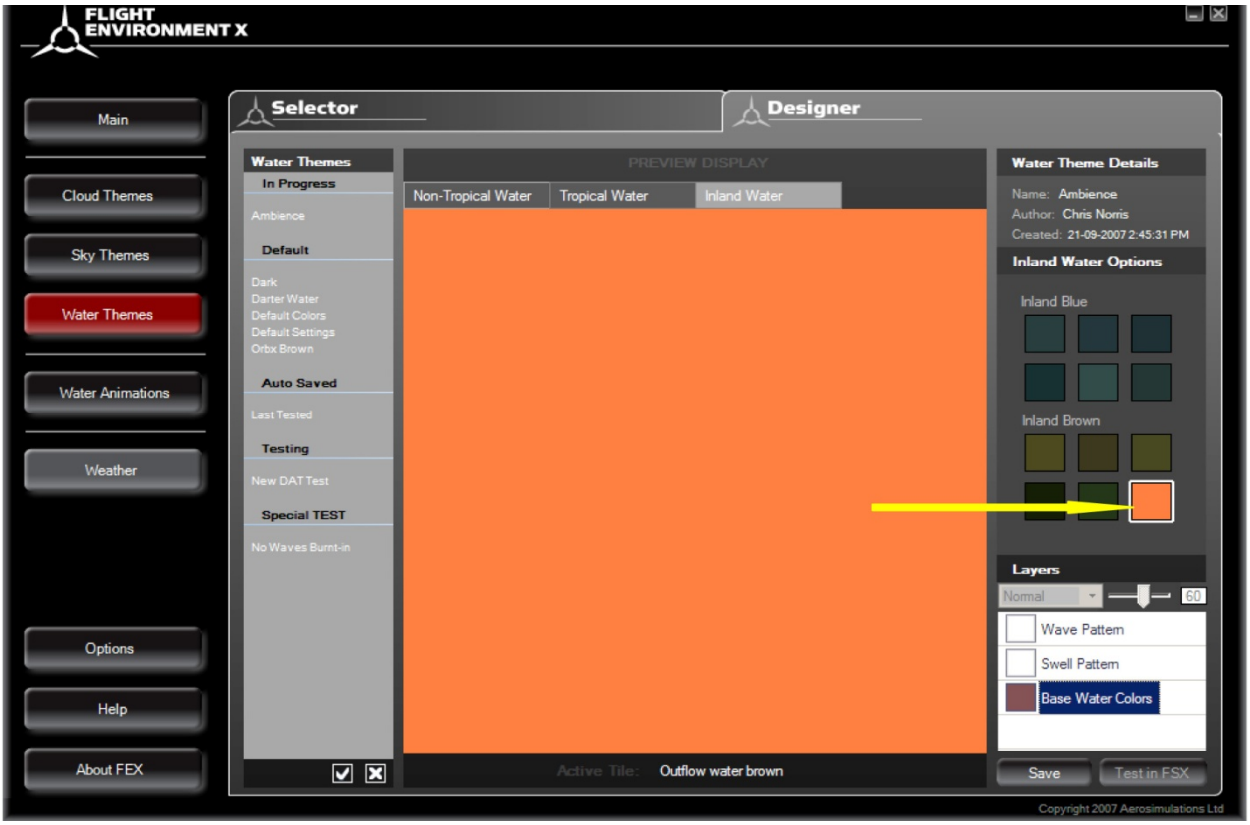
Скриншот иллюстрирует этот пункт.



Теперь двойной щелчок на основном цвете, чтобы открыть цветную палитру и выбрать яркий цвет и закрыть окно палитры.

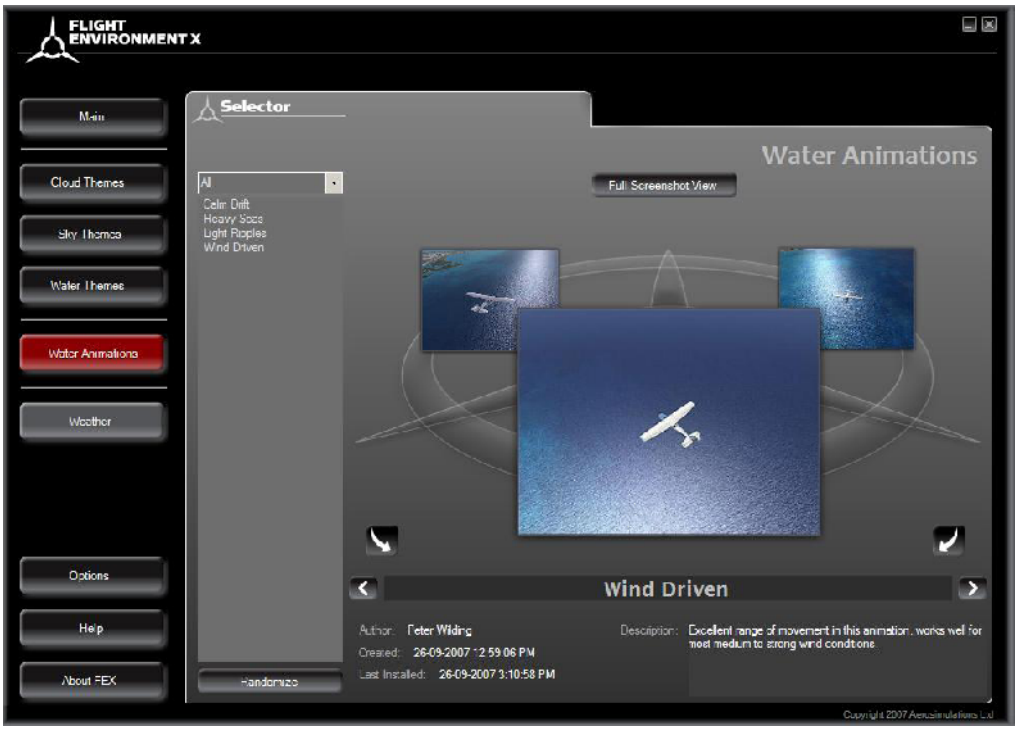


Обратите внимание, что наш выбранный цвет теперь изменен



Используя эту технику, могут быть созданы бесконечные цвета Внутренних Вод, которые могут быть интегрированы в любую водную поверхность нашей планеты.

Water Animations (Водные Анимации)

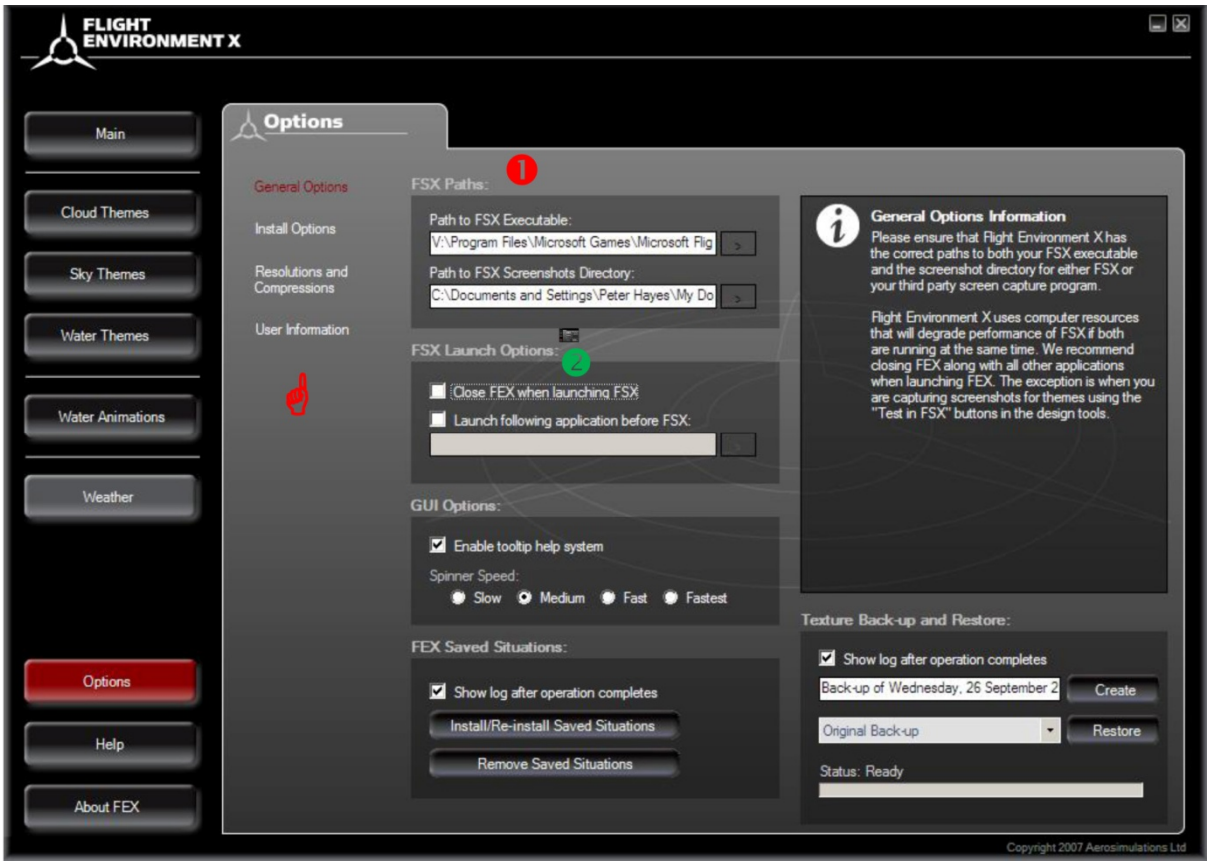


Первоначально есть только четыре выбора Водных Анимаций (расположены в левой части окна), но в конечном счёте их будет до 60-ти. Система меню работает точно тек же ,как и любой **Selector.** Вращающиеся экраны, для предварительного просмотра ; Кнопка полноэкранного отображения выбранной темы ; Кнопка Randomize.
Данный раздел позволяет выбрать высоту и размер волн, а так же их движение и отражение света в воде. Чтобы использовать данный парамметр, в симуляторе, нужно настроить 2X параметры воды, в FSX.

Полноэкранное отображение :



Options (Настройки)



Чтобы получить доступ к окну **Options**, нажмите на кнопку 

,слевой стороны окна. Существует четыре варианта, опций.(левая сторона окна, указывает красная рука.)

1.General Options (Общие Настройки)

2.Install Options (Установочные Настройки)

3.Resolutions and compressions (Решения и сжатия)

4.User Information (Пользовательская Информация)

General Options: FSX Paths (Общие Настройки: Пути FSX) 1

Path to FSX executable: показывает путь к FSX.exe
Path to FSX Screenshots Directory: Изменяет путь, где Вы сохраняете свои скриншоты FSX.

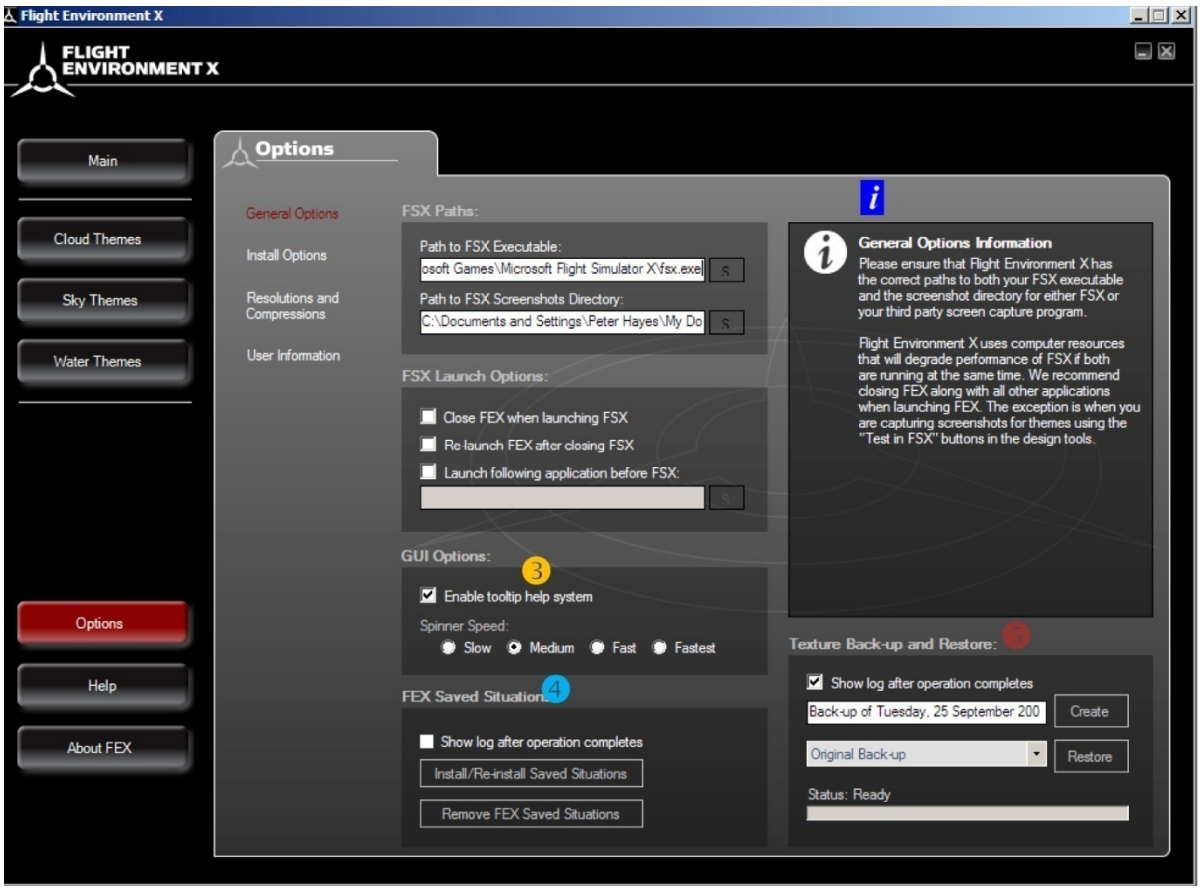
General Options: FSX Launch Options (Общие Настройки: Настройка Запуска FSX) 2

Close FEX when launching FSX : Поставьте галочку ,если хотите, чтобы FEX закрывалась , когда Вы запускаете FSX.

Re-launch FEX after closing FSX :Поставьте галочку,если хотите ,чтобы FEX запускался после закрытия FSX.

Launch following application before FSX : запуск следующей аппликации перед FSX (??????Сам не понял)

General Options (Общие настройки)



General Options: GUI (Общие настройки GUI) 3

Enable tooltip help system: Установки системы подсказок FEX

Spinner speed: Установите скорость, на которой экраны предварительного просмотра вращаются, от медленной до быстрой.

FEX Saved Situations (Сохранённые ситуации FEX): 4 Это дает выбор:

1. Установить \ Повторно установить Сохранённые Ситуации.

2. Удалить Сохранённые Ситуации ***FEX.***

General Options Information (Информация Общих Настроек): *i* Обратите внимание на то, что Вы должны указать правильный путь к fsx.exe, и путь к папке ,где будут хранится Ваши скриншоты. Рекомендуется, выключить ***FEX*** прежде, чем начать **FSX**, чтобы сохранить ресурсы, кроме тех случаев, когда Вы создаете тему, которая нуждается в сохранении.

*Texture Backup and Restore(Сохранение и восстановление текстур):*5

Позволяет пользователю создавать резервную копию и и восстанавливать структуры в **FSX.**

FEX Installation options (Инсталяционные настройки FEX)



Texture cache Options (Варианты Настроек кеша) : **1** Установите размер согласно тому, сколько структур Вы желаете загрузить и\или сохранить. Предупреждает ,когда рекомендуемый размер превышен. 10 гигабайтов - хороший размер, если у Вас есть место.

Clear FEX Texture Cache(*Очистка кеша ТекстурFEX):* **1** Очищает Ваш кеш Текстур FEX.

i Texture Cache Information: Информация кеша Текстур.

FEX Installation Options (Инсталляционные Настройки FEX): 2

Чтобы установить особые текстуры Clouds & Water (Облаков & Воды) обязательно отметьте каждое окошечко. Не отмечайте , если Вы хотите установить текстуры третьего лица т.е. скачанные из Интернета. Подробную информацию Вы можете получить ***i FEX Installation Information (Инсталляционная Информация FEX).***

Resolutions and Compressions (Разрешающие способности и Сжатие)



Проверьте ***Информацию Разрешающих способностей и Сжатий Текстуры*** *i*

Cloud Textures (Текстуры Облака): 1 Используйте опции разрешающей способности, по умолчанию 1024 x 1024 для облаков Cumulus (Кучевые) и Cirrus,(Перистые), если Вам позволяет Ваш ПК и выбирете DXT5.

Water Textures(*Водные Текстуры):* 2 Используйте опции разрешающей способности по умолчанию 1024 x 1024 для Тропических Вод и Водных Мультипликаций, 512 x 512 для Нетропических и Внутренних Вод (1024 x 1024 значения по умолчанию текстуры FSX для всех водных опций).

Help Option(Опция Помощи)

Нажмите на **Help** , чтобы обратиться к системе интерактивной справки.

About FEX (О FEX)

Детали программы включая детали версии, и т.д.







Для самого себя и для Вас, перевёл- Arthur “Eber” Wenss.

ПОМНИТЕ : Наберитесь терпения и у Вас всё, обязательно, получится !