

Paramètre	Valeur	Info paramètre	Commentaire
<b>[DISPLAY]</b>			Section affichage
InfoBrakesEnable	True	Info freins différentiels	True = affichage, False = pas d'affichage
InfoParkingEnable	True	Info frein de parking	True = affichage, False = pas d'affichage
InfoPauseEnable	True	Info pause	True = affichage, False = pas d'affichage
InfoSlewEnable	True	Info déplacement animé	True = affichage, False = pas d'affichage
InfoStallEnable	True	Info décrochage	True = affichage, False = pas d'affichage
InfoOverspeedEnable	True	Info survitesse	True = affichage, False = pas d'affichage
BLOOM_EFFECT	0	Effet lumineux sur les objets	0= désactivé, 1= activé. Très gourmand en ressources. *FSX
SKINNED_ANIMATIONS	1	Animations avancées	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
TEXTURE_BANDWIDTH_MULT	30	Bande passante textures	Par défaut 30. Suivre les recommandations spécifiques à FSX
UPPER_FRAMERATE_LIMIT	25	Taux rafraichissement écran	appelé par tous FPS (framerate per seconde). 25 est une valeur correcte en simulation. Pour vos essais, une valeur maxi de 40 est suffisante. Au-delà, risque de fructuation de l'affichage (voir VSYNC au delà de 40-45). *FSX.
WideViewAspect	True	Mode écran large	True = actif, False = inactif. Pour les moniteurs qui gère ce mode.
PAN_RATE	200	Vitesse chapeau chinois	Vitesse de déplacement lors de l'utilisation du chapeau chinois du joystick, yoke etc.
<b>[MAIN]</b>			Section principale
user objects	Voir com.	Objets actifs dans simu	Airplane, Helicopter
SimObjectPaths.0	Voir com.	Répertoire avions	SimObjects\Airplanes
SimObjectPaths.1	Voir com.	Répertoire hélicoptères	SimObjects\Rotorcraft
SimObjectPaths.2	Voir com.	Répertoire véhicules sol	SimObjects\GroundVehicles
SimObjectPaths.3	Voir com.	Répertoire bateaux	SimObjects\Boats
SimObjectPaths.4	Voir com.	Répertoires animaux	SimObjects\Animals
SimObjectPaths.5	Voir com.	Répertoire divers	SimObjects\Misc
SimObjectPaths.6	Voir com.	Traffic complémentaire	ex : UT2 : SimObjects\UT2 Aircraft ou tout autre trafic AI. Peut poser des problèmes lors de l'installation de UT2 : doublons entre l'ancien UT 2007 et UT2 ou tout autre trafic AI installé. Note : à chaque chemin ajouté, incrémentation (prochain : SimObjectPaths.7).
HideMenuNormal	0	affichage menu en fenêtré	Pour information. 0 = désactivé, 1 = activé.
HideMenuFullscreen	0	Affiche menu mode full	Pour information. 0 = désactivé, 1 = activé.
Maximized	0	mode fenêtre plein écran	Pour information. 0 = désactivé, 1 = activé.
Location		Position sur le bureau	Pour information. Coordonnées de la position de votre fenêtre.
ProcSpeed	7536		Vitesse du processeur. Dual Core : X2. Quad Core = X4.
PerfBucket	4	Evaluation perf. du PC	Gamme de valeur : 1 à 9. Paramètre pour FSX de la performance de votre PC.
DisablePreload	1	Chargement du vol par défaut	Evite le chargement du vol par défaut. Gain de temps lors du chargement initial de FSX.
FIBER_FRAME_TIME_FRACTION	0.33		Répartition temps processeur alloué au moteur d'affichage pour le chargement des scènes.

<b>[PANEL]</b>			Section réglages avion et cockpit
IMAGE_QUALITY	1		Pas trouvé
QUICKTIPS	1	Etiquettes info instruments	0 = désactivé, 1 = activé.*FSX
PANEL_OPACITY	100	Transparence cockpit 2D	0 = transparent, 100 = opaque. *FSX
PANEL_MASKING	1	Tableau masqué	Paramètre pris en compte au chargement du tableau de bord
PANEL_STRECHING	1	Tableau redimensionné	Paramètre pris en compte au chargement du tableau de bord
UNIT_OF_MEASURE	0	Unité de mesure	En conjonction avec MEASURE de la section [INTERNATIONAL]
DEFAULT_VIEW	1	Vue cockpit par défaut	0 = cockpit virtuel 3D (VC), 1 = cockpit 2D. *FSX
<b>[Weather]</b>			Section météo
DynamicWeather	2	Modif. Dynamiques météo	0 = sans changement, 1 = bas, 2 = moyen, 3 = haut, 4 = très haut. *FSX
DownloadWindsAloft	0	Vents, altitude météo réelle	0 = oui, 1 = non. Télécharger les données vents avec la météo réelle. *FSX
DisableTurbulence	0	Turbulence, effets thermiques	0 = désactivé, 1 = activé. Effets turbulences et effets termiques sur l'appareil. *FSX
CLOUD_DRAW_DISTANCE	3	Distance d'affichage nuages	en milles. 3 = 60, 4 = 70, 5 = 80, 6 = 90, 7 = 100, 8 = 110. *FSX
DETAILED_CLOUDS	0	Nuages détaillés 3D	0 = détaillé (3D), 1 = désactivé. *FSX
CLOUD_COVERAGE_DENSITY	6	Densité nuageuse	5 = bas, 6 = moyen, 7 = haut, 8 = maximum. *FSX
THERMAL_VISUAL	1	Visu. pompes thermiques	0 = non, 1 = naturel, 2 = schématique. *FSX
<b>[DISPLAY.DEVICE.XXXXX.0]</b>		Votre carte graphique	Section affichage. Désigne votre carte graphique écran 0 (A ne pas toucher)
MODE	1280X1024X32	Résolution d'affichage	Résolution sélectionnée. *FSX
TRILINEAR	1	Filtre d'affichage	Filter = 0 : aucun, rien = bilineaire par défaut, Trilinear = 1, Anisotropic = 1. *FSX
AntiAlias	1	Antialiasing (AA)	Il peut être nécessaire de l'activer même si l'AA est sélectionné dans nHancer. *FSX
MipBias	6	Netteté textures	Augmente la netteté des textures (compris les scènes photos aériennes). Attention, pour éviter le scintillement, il faut sélectionner dans les paramètres graphiques de votre carte LOD Bias négatif : interdire).
<b>[GRAPHIC]</b>			Section graphique
SHADER_CACHE_PRIMED	1693458432	Gestion shaders	Paramètre mis à jour lors de la création du fichier fsx.cfg.
SHADER_CACHE_PRIMED_10	1693458432	Gestion shaders	Paramètre mis à jour lors de la création du fichier fsx.cfg pour DirectX10.
D3D10	0	Gestion direct X10	0 = désactivé, 1 = activé.
TEXTURE_MAX_LOAD	512	Résolution textures	64 = très bas, 128 = bas, 256 = moyen, 512 = haut, 1024 = très haut. *FSX
NUM_LIGHT	8		Pas trouvé
AIRCRAFT_SHADOWS	1	Classe d'ombres au sol	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
AIRCRAFT_REFLECTIONS	1	Réflexion sur les avions	0 = désactivé, 1 = activé.
COCKPIT_HIGH_LOD	1	Haute résolution cockpit 3D	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
LANDING_LIGHTS	1	Phares d'atterrissage au sol	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX

AC_SELF_SHADOW	1	Classe d'ombres sur l'avion	0 = désactivé, 1 = activé. Gourmand en ressources. *FSX
EFFECTS_QUALITY	1	Détails effets spéciaux	0 = bas, 1 = moyen, 2 = haut. Détail effets spéciaux. *FSX
GROUND_SHADOWS	0	Classe d'ombres objets au sol	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
TEXTURE_QUALITY	3	Réglage Mipmap	de 1 à 4. A tester
IMAGE_QUALITY	0		Pas trouvé
See_Self	1	Appareil en vues externes	0 = pas d'appareil affiché, 1 = appareil affiché
<b>[USERINTERFACE]</b>			Section utilisateur
PAUSE_ON_LOST_FOCUS	0	Pause si autre tâche	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
PROMPT_ON_EXIT	1	Validation pour quitter FSX	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
SITUATION	voir com.	vols préenregistrés	FLIGHTS\OTHER\FLTSIM
Text_scroll	1	Texte informatif	0 = ligne, unique, 1 = continu. *FSX
<b>[SCENERY]</b>			Section scène
LENSFLARE	1	Effet lumière parasite	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
DAWN_DUSK_SMOOTHING	1	Transition crépuscule/aurore	0 = désactivé, 1 = activé.
IMAGE_COMPLEXITY	3	Complexité des décors	0 = très rare, 1 = rare, 2 = normal, 3 = dense, 4 = très dense, 5 = extrêmement dense
SmallPartRejectRadius	2.0	Limiter l'affichage d'objets	Radius en pixel de l'objet. 2.0 est un compromis acceptable. Maxi = 4.0
<b>[TrafficManager]</b>			Section management du trafic
AirLineDensity	0	Trafic AI liners	de 0 à 100. 100 = max. (je dispose de UT2, donc géré par son interface). *FSX
GADensity	0	Trafic AI aviation générale	de 0 à 100. 100 = max. (je dispose de UT2, donc géré par son interface). *FSX
utbAirlineDensity		Ultimate Traffic 2	Ligne ajoutée pour les détenteurs de UT2
FreewayDensity	10	Trafic routes - autoroutes	de 0 à 100. 100 = max. *FSX
ShipAndFerryDensity	10	Trafic bateaux - ferries	de 0 à 100. 100 = max. *FSX
LeisureBoatsDensity	15	Trafic bateaux de loisir	de 0 à 100. 100 = max. *FSX
IFROnly	0		Pas trouvé
AIRPORT_SCENERY_DENSITY	1	Trafic véhicules aéroports	0 = aucun, 1 = minimum, 2 = bas, 3 = moyen, 4 = haut, 5 = maximum
<b>[TERRAIN]</b>			Section
LOD_RADIUS	4.500000	Rayon détail du terrain	2.5 = petit, 3.5 = moyen 4.5 = grand. Testé max à 5.3. *FSX
MESH_COMPLEXITY	75	Complexité du mesh	de 0 à 100. 100 = max. *FSX
MESH_RESOLUTION	38	Résolution du mesh	17=305m, 18=152m 19=76m, 20=38m, 21=19m, 22=10m, 23=5m, 24=2m, 25=1m. *FSX
TEXTURE_RESOLUTION	25	Résolution de la texture	22 = 10m, 23 = 5m, 24 = 2m, 25 = 1m, 26 = 60cm, 27 = 30cm, 28 = 15cm, 29 = 7 cm. *FSX
AUTOGEN_DENSITY	2	Densité de l'autogen	0 = aucun, 1 = rare, 2 = normal, 3 = dense, 4 = très dense, 5 = extrêmement dense. *FSX

TERRAIN_MAX_AUTOGEN_TREES_PER_CELL		Nbre max d'arbres autogen	Valeur acceptable = 1500. Maxi = 6000. Ne pas mettre 0
TERRAIN_MAX_AUTOGEN_BULDINGS_PER_CELL		Nbre max batiments autogen	Valeur acceptable = 2500. Maxi = 6000. Ne pas mettre 0
DETAIL_TEXTURE	1	Texture terrain détaillé	0 = désactivé, 1 = activé. *FSX
WATER_EFFECT	4	Effets d'eau	0=aucun, 1=1X bas, 2=1X Moy, 3=1X haut, 4=2X bas, 5= 2X moy, 6= 2X haut, 7=2X max. *FSX
MIN_LAND_CLASS_LEVEL	11		Utilise le style FS9 des photos aériennes. Réduit le temps de chargement. Meilleure jonction des bord d'image (10 par défaut).
TEXTURE_FORMAT	7		7 = valeur par défaut (textures comprimées DXT). 6 = Résolution 32 bits. Utilise beaucoup de ressource système.
SWAP_WAIT_TIMEOUT	25	Chargement textures	Améliore le chargement des textures. En relation avec UPPER_FRAMERATE_LIMIT
<b>{Trusted}</b>			
C:\Program Files\ etc.			Cela est bien de sécuriser, mais plus vous avez de lignes, plus long sera le chargement initial de FSX
<b>{BufferPools}</b>			
PoolSize	10000000		augmente la fluidité et le sauts de texture lors de changement de vue. 5 millions est correct. 10 millions donne de la fluidité. Attention VRAM est utilisé aussi pour le Rendering
<b>[JOBSCHEDULER]</b>			
AffinityMask	n	Gestion des cores	n--> 1 = 1 core, 3 = 2 cores, 7 = 3 cores, 15 = 4 cores. Vérifier aussi l'affinité via le gestionnaire de tâches : FSX.exe, affinité. Les processeurs doivent être cochés (privilégier cette méthode).

Note : les paramètres en rouge doivent être ajoutés manuellement. \*FSX réglage possible par FSX

#### Autres paramètres

dans la section :	<b>[GRAPHIC]</b>	DirtyRegionUpdateLimit=	Meilleur rafraichissement du tableau de bord. Pour les cartes vidéo les plus lentes. Charge les textures en limitant l'impact sur les performances de FSX : de 1 à 1000
		MergeDirtyRegionUpdates=	Pour les cartes vidéo les plus lentes. Force le chargement des textures dans l'axe de l'appareil. 0 = désactivé, 1= activé
		DAY_THRESHOLD=32768	réglage de la luminosité crépuscule et aurore. DAY = Jour, 32768 par défaut.
		NIGHT_THRESHOLD=4096	réglage de la luminosité crépuscule et aurore. NIGHT = nuit, 4096 par défaut.
Dans la section :	<b>[DISPLAY]</b>	ForceFullScreenVSync=TRUE	TRUE par défaut
		ForceVSync=FALSE	Fluctuation au- dessus de 40/45 fps. Mettre ForceVSync à TRUE si au-dessus de 40/45 fps.