

HOW TO UPDATE the free library for FS9 SBuilder by “dva51”

This quick procedure will guide you to the correct way to

- check if any library updates
- update the updated model .BGL files
- download the codes of the new objects
- download the added images of new objects

First of all you must get the base file.zip

(http://library.avsim.net/search.php?SearchTerm=sbuilder_dva51-reva.zip&CatID=root&Go=Search)

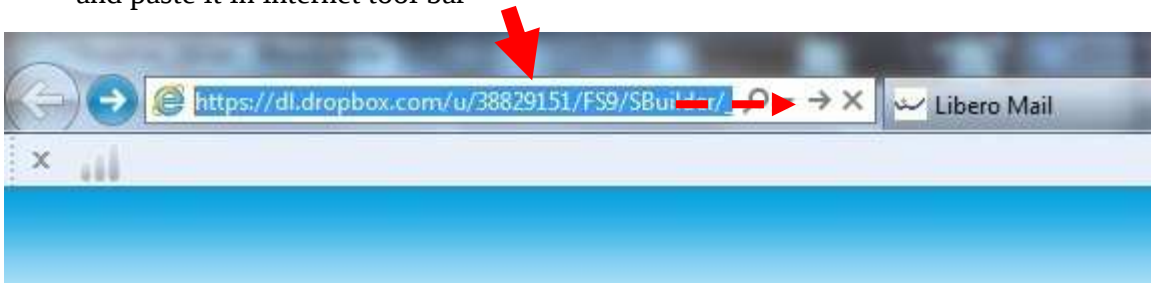
containing a summary image of the models, two files.bgl with library models, images of all models, a list of codes of all models and a Readme instruction.

Then, when you want to check of any updating, let follow this way:

1 check of any library update

1.1 open the Readme file and go to point 1

copy the link https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/_SBuilder_dva51.pdf and paste it in internet tool bar



1.2 after confirmation you can see the picture of the available objects, duly updated



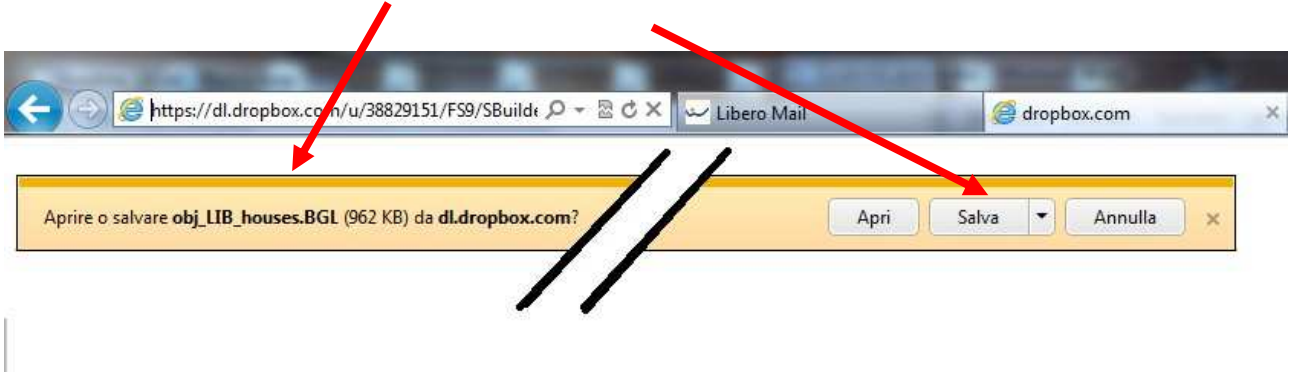
1.3 check if different from your one and, if different, go to update

2 update the updated model .BGL files

to find the new library models, you must update the library (files.BGL)

- 2.1 open the Readme file and go to point 2
copy the link https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/obj_LIB_houses.BGL
and paste it in internet tool bar, in the same way of previous point 1.1

- 2.2 you will find a question box: choose “save”



- 2.3 at this time you downloaded the first updated library (Houses): put this file where the previous one is (active Scenery folder, i/e FS9/Addon Scenery/Scenery), and substitute it.

- 2.4 repeat the procedure for the next file.BGL.
open the Readme file and go to point 3
copy the link https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/LIB_others.BGL
and paste it in internet tool bar, in the same way of previous point 1.1

- 2.5 you will find a question box, as above: choose “save”

- 2.6 you downloaded the second updated library (Others, various): put this file where the previous one is (active Scenery folder, i/e FS9/Addon Scenery/Scenery), and substitute it.

3 download the codes of the new objects

well, the library structures are downloaded: you need now to assign each object to a specific SBuilder library.

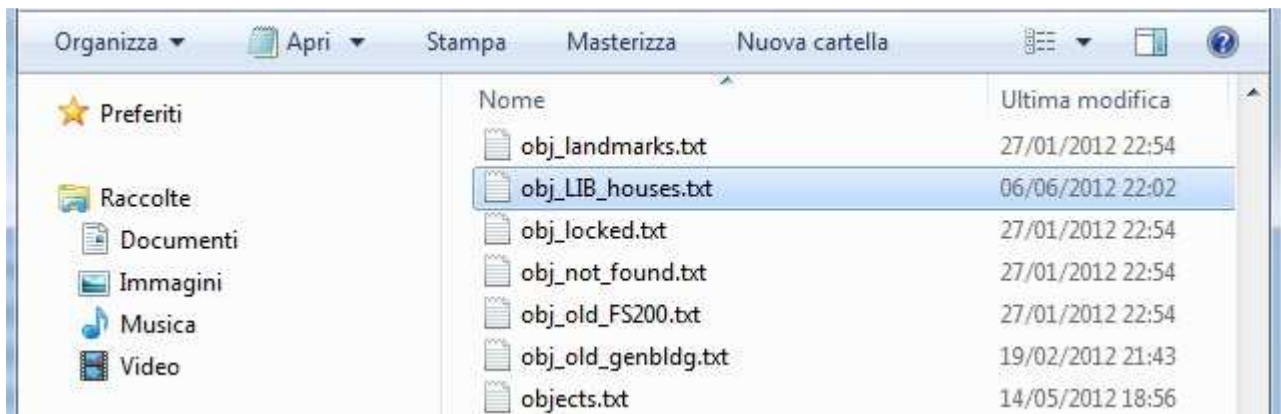
- 3.1 open the Readme file and go to point 5
copy the link https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/SBuilder_Codes.txt
and paste it in internet tool bar, in the same way of previous point 1.1

- 3.2 you will find the complete report, that you can copy and compare with your previous one.
new lines correspond to new objects (i/e the third row of following).

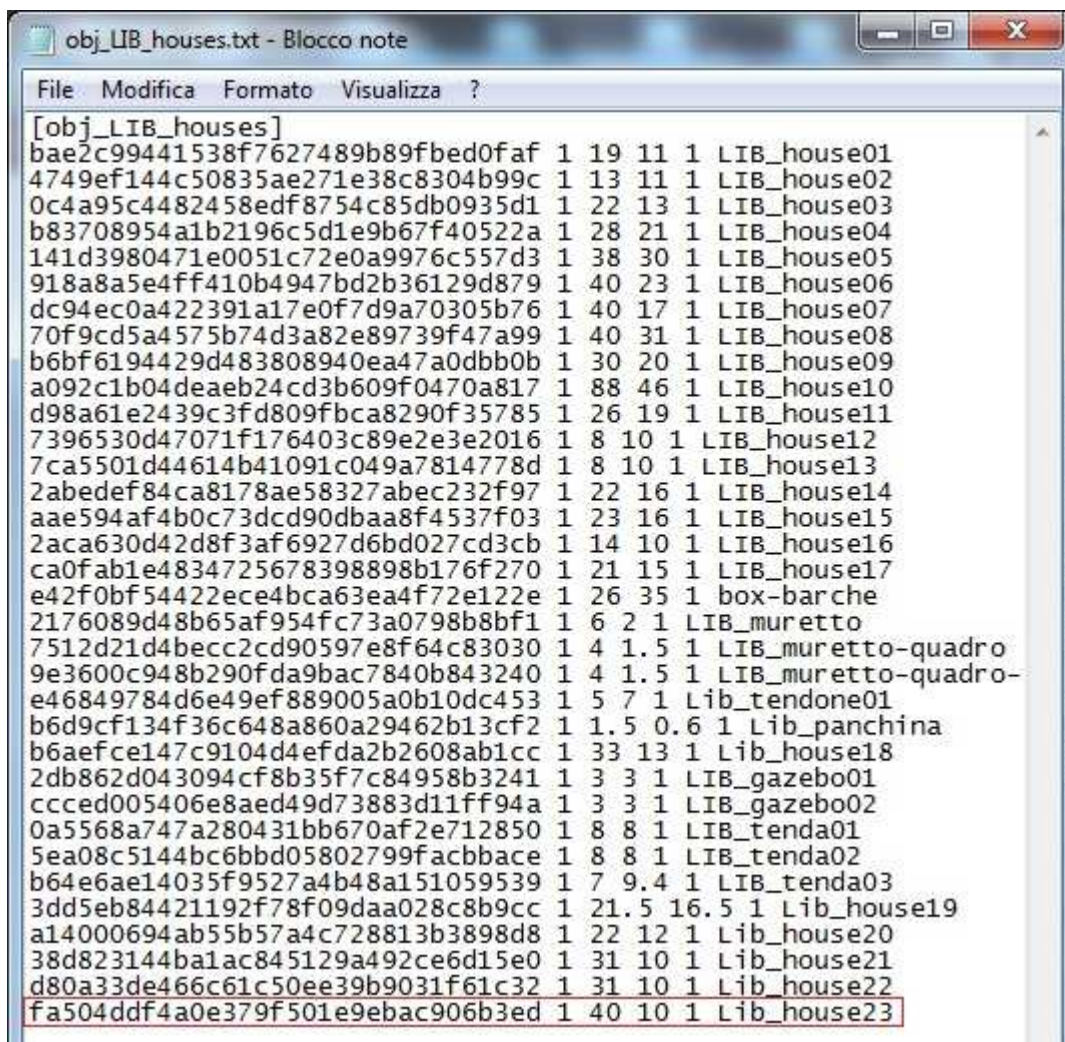
```
38d823144ba1ac845129a492ce6d15e0 1 31 10 1 Lib_house21
d80a33de466c61c50ee39b9031f61c32 1 31 10 1 Lib_house22
fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed 1 40 10 1 Lib_house23
; picture for the above one :
; https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed.jpg

; LIB_others.BGL library
a62532b04abec0becdccc62be3d956dd6 1 3 5.4 1 LIB_roulotte01
caf4c82e4a067a6709e1969ea0aa735a 1 5.6 4.9 1 LIB_roulotte02
```

- 3.3 copy the new line (better) or write it taking care to respect the spacing
fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed 1 40 10 1 Lib_house23
 into a library file at your choose, that you find in ../SBuilder/Tool ... (i/e
 obj_LIB_houses.txt)



- 3.4 open the library file and paste the copied row in the bottom of the list

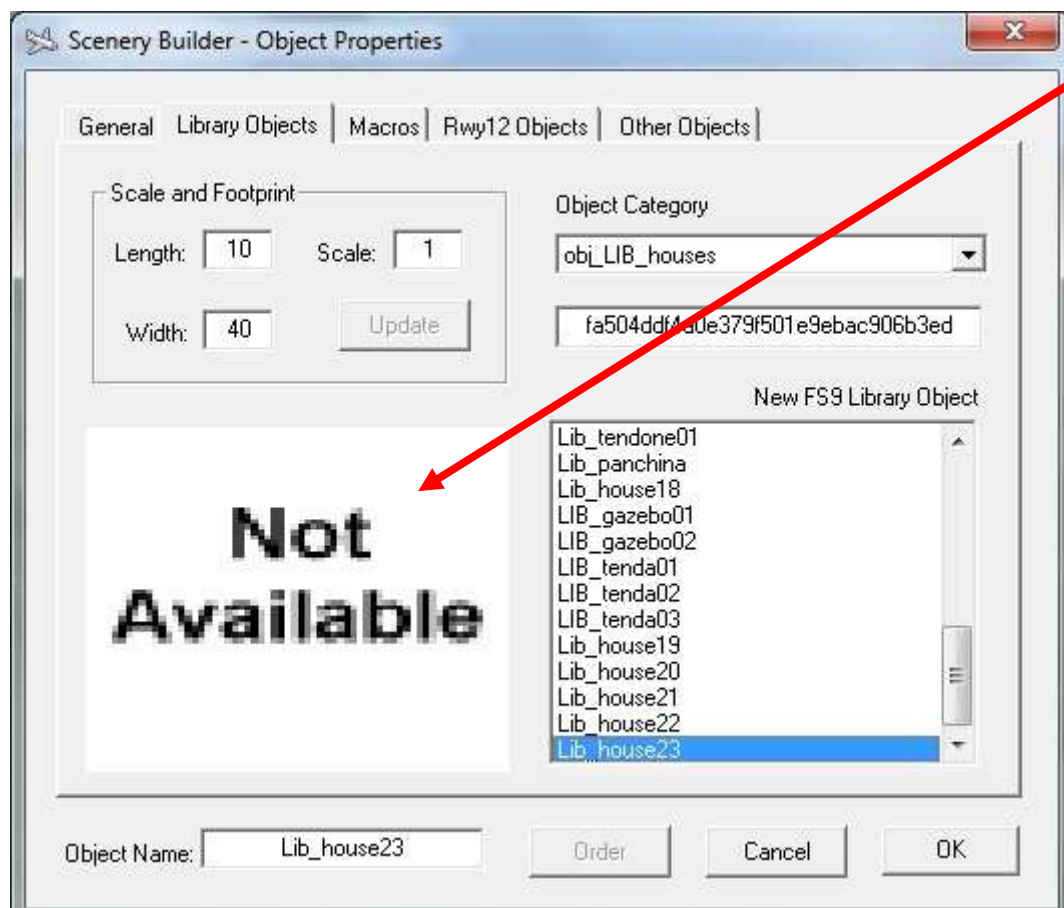


- 3.5 save and close the library file

4 download the added images of new objects

actually, SBuilder can place the added objects, but it cannot show you the related picture

4.1



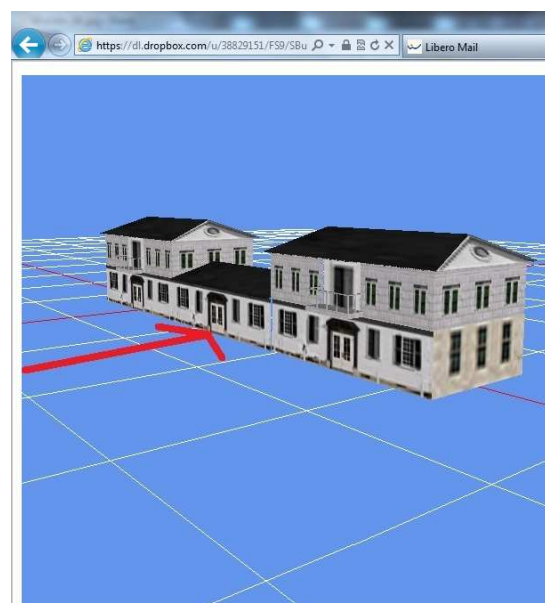
and a link

<https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed.jpg>

4.2 copy this link and paste it in internet tool bar,
in the same way of previous point 1.1
You will find a picture like this

4.3 copy this picture (right click/copy) and paste it
in the picture program you want (i/e Paint)

4.4 save this picture with the name EXACTLY
corresponding with his name in the internet
connection
([fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed.jpg](https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed.jpg))
and be sure the pixel dimensions must be
equal (i/e 600x600); this saved picture must be
placed in SBuilder/Tools/Bmps



THAT'S ALL : the new added objects will be fully available on your SBuilder program

Credit: thanks to Luis Felix Tirado for SBuilder availability and Jon Masterson for useful manual
Welcome for any advice and suggestion : mail to dva51@libero.it
enjoy

COME AGGIORNARE la libera libreria per FS9 SBuilder, creata da “dva51”

Questa rapida procedura vi guiderà nel modo corretto, per

- verificare se sono disponibili aggiornamenti
- aggiornare I file BGL dei modelli con i nuovi oggetti
- scaricare tutti i codici dei nuovi oggetti
- scaricare le immagini dei nuovi oggetti

Prima di tutto dovete disporre dei file originali scaricandoli da AVSim

(http://library.avsim.net/search.php?SearchTerm=sbuilder_dva51library.zip&CatID=root&Go=Search) ; qui troverete un'immagine sommario degli oggetti, 2 file BGL che contengono le relative librerie, tutte le immagini degli oggetti, una lista completa dei codici degli oggetti e il file Readme con le istruzioni di partenza.

Bene, quando vorrete verificare se ci sono aggiornamenti disponibili, procedete così:

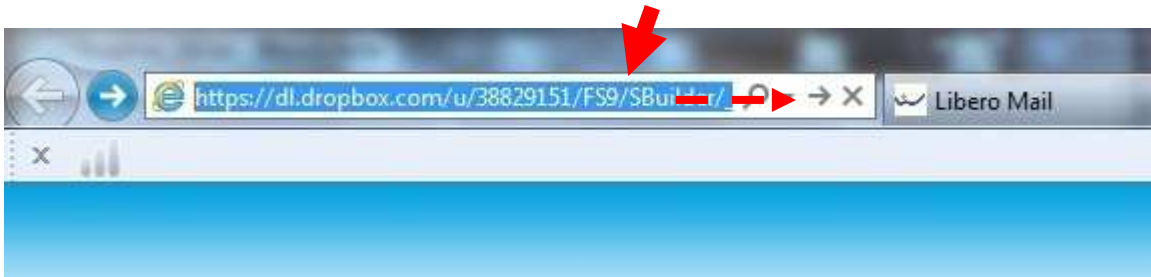
1 controllo di qualsiasi aggiornamento delle librerie

1.1 aprire il file Readme ed andare al punto 1

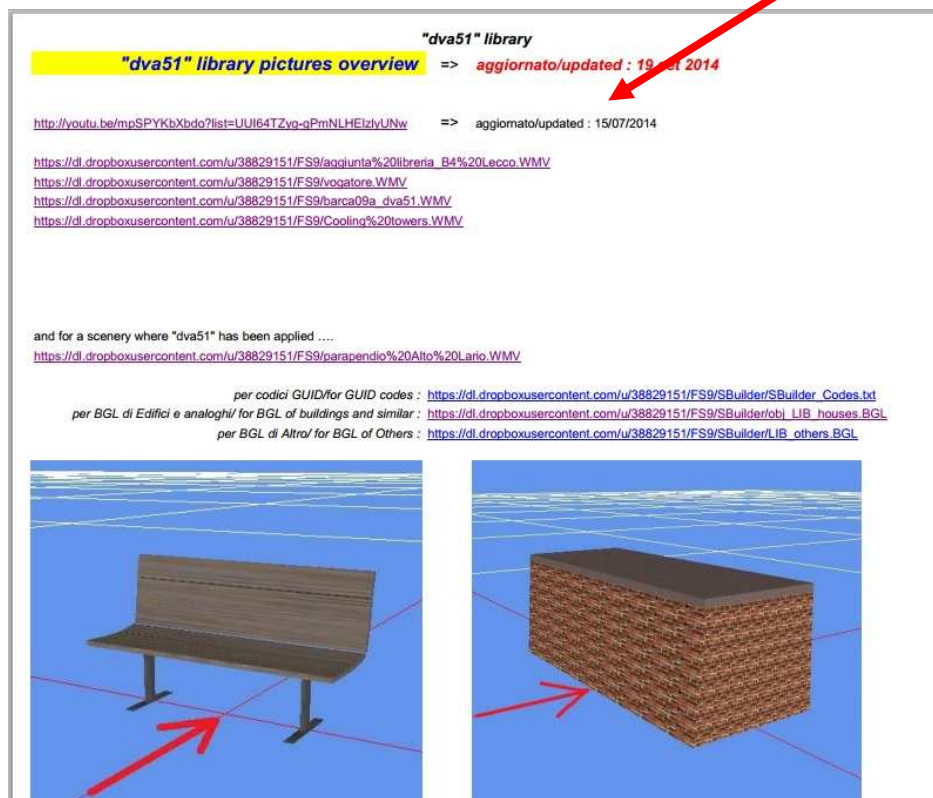
copiare il collegamento

https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/_SBuilder_dva51.pdf

ed incollarlo nella tool bar di internet



1.2 dopo il collegamento, potrete trovare l'immagine aggiornata con gli oggetti disponibili



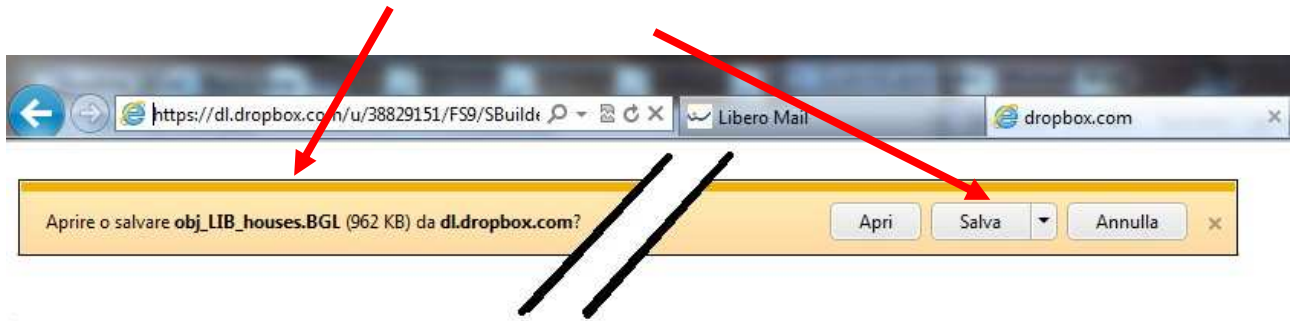
1.3 controllate se è diversa da quella in vs possesso e, se sì, andate ad aggiornare

2 aggiornare I file BGL con le strutture delle librerie

per poter disporre con SBuilder dei nuovi oggetti, è necessario aggiornare conseguentemente le librerie (file.BGL)

2.1 aprire il file Readme ed andare al punto 2 e copiare il collegamento
https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/obj_LIB_houses.BGL
ed incollarlo nella tool bar di internet allo stesso modo di quanto al punto 1.1

2.2 comparirà una casella di richiesta : scegliere “salva”



2.3 a questo punto avete scaricato l'aggiornamento della prima libreria (Edifici): mettere questo file dove è stato messo precedentemente il corrispondente (cartella Scenery attiva, es. FS9/Addon Scenery/Scenery), e sostituirlo.

2.4 ripeter la procedura anche per il secondo file.BGL.
aprire il file Readme ed andare al punto 3 e copiare il collegamento
https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/LIB_others.BGL
ed incollarlo nella tool bar di internet allo stesso modo di quanto al punto 1.1

2.5 comparirà una casella di richiesta : scegliere “salva”

2.6 ora avete scaricato l'aggiornamento della seconda libreria (Altro, vari): mettere questo file dove è stato messo precedentemente il corrispondente (cartella Scenery attiva, es. FS9/Addon Scenery/Scenery), e sostituirlo.

3 scaricare i codici dei nuovi oggetti

Bene, le strutture aggiornate delle librerie sono scaricate: serve ora assegnare ogni nuovo oggetto ad una specifica libreria di SBuilder.

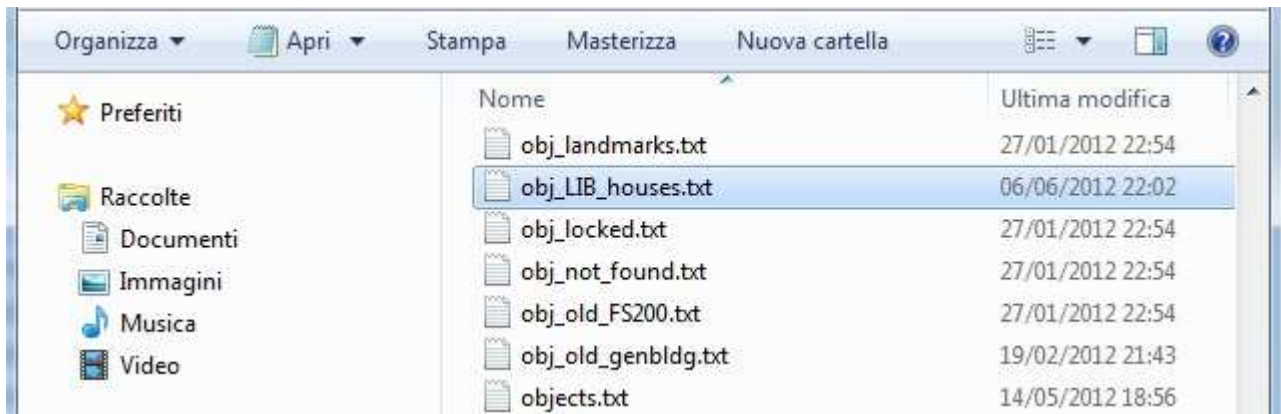
3.1 aprire il file Readme e portarsi al punto 5 e copiare il collegamento
https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/SBuilder_Codes.txt
ed incollarlo nella tool bar di internet allo stesso modo di quanto al punto 1.1

3.2 troverete un report complete che potete copiare e confrontare col precedente in vs mani.
nuove linee corrispondono a nuovi oggetti (es. la terza sottoindicata).

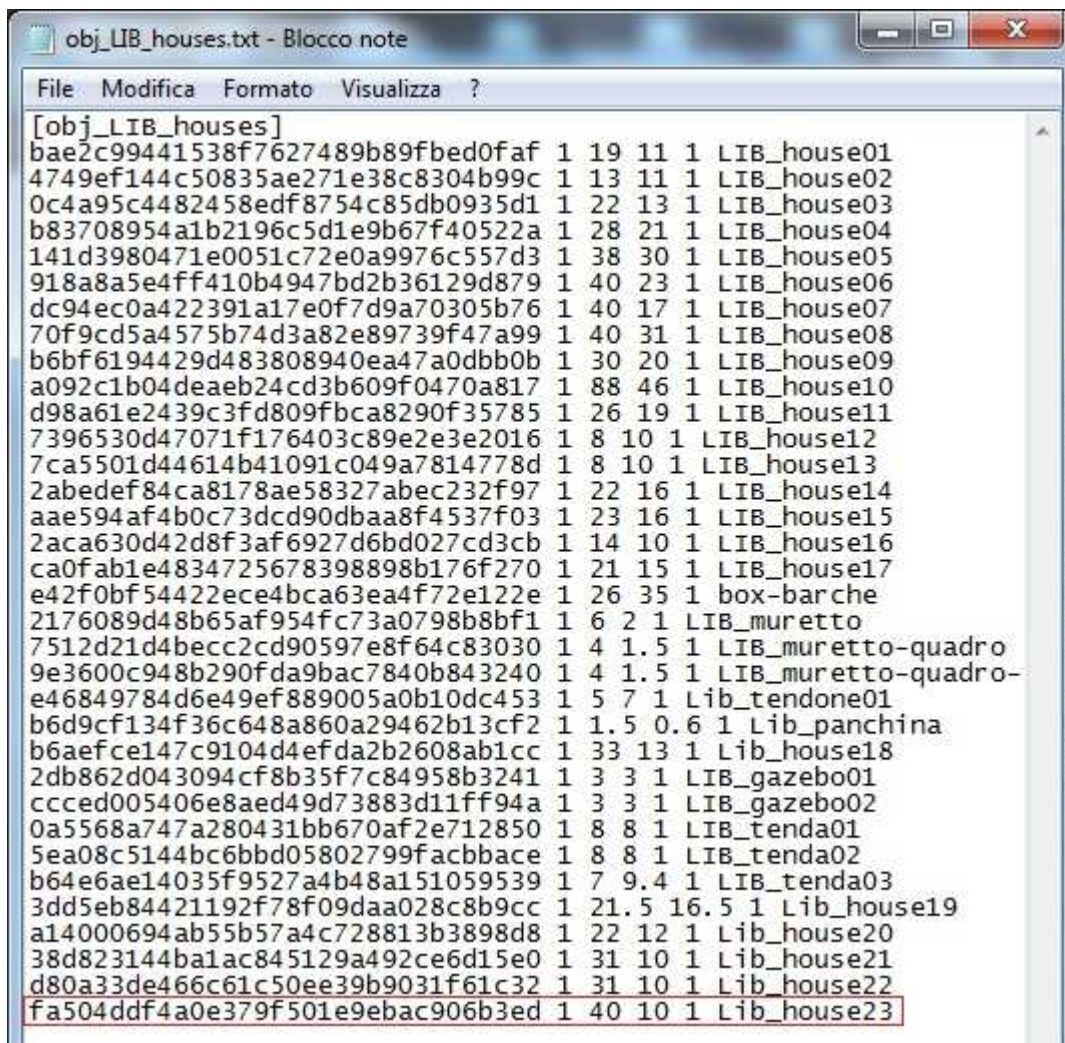
```
38d823144ba1ac845129a492ce6d15e0 1 31 10 1 Lib_house21
d80a33de466c61c50ee39b9031f61c32 1 31 10 1 Lib_house22
fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed 1 40 10 1 Lib_house23
; picture for the above one :
; https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed.jpg

; LIB_others.BGL library
a62532b04abec0becdccc62be3d956dd6 1 3 5.4 1 LIB_roulotte01
caf4c82e4a067a6709e1969ea0aa735a 1 5.6 4.9 1 LIB_roulotte02
```

- 3.3 copiare la nuova linea (meglio) o riscriverla avendo cura di rispettare le spaziature
fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed 1 40 10 1 Lib_house23
 ... nella libreria in cui vorrete ritrovare l'oggetto, fra quelle presenti in .../SBuilder/Tool ...
 (es. obj_LIB_houses.txt)



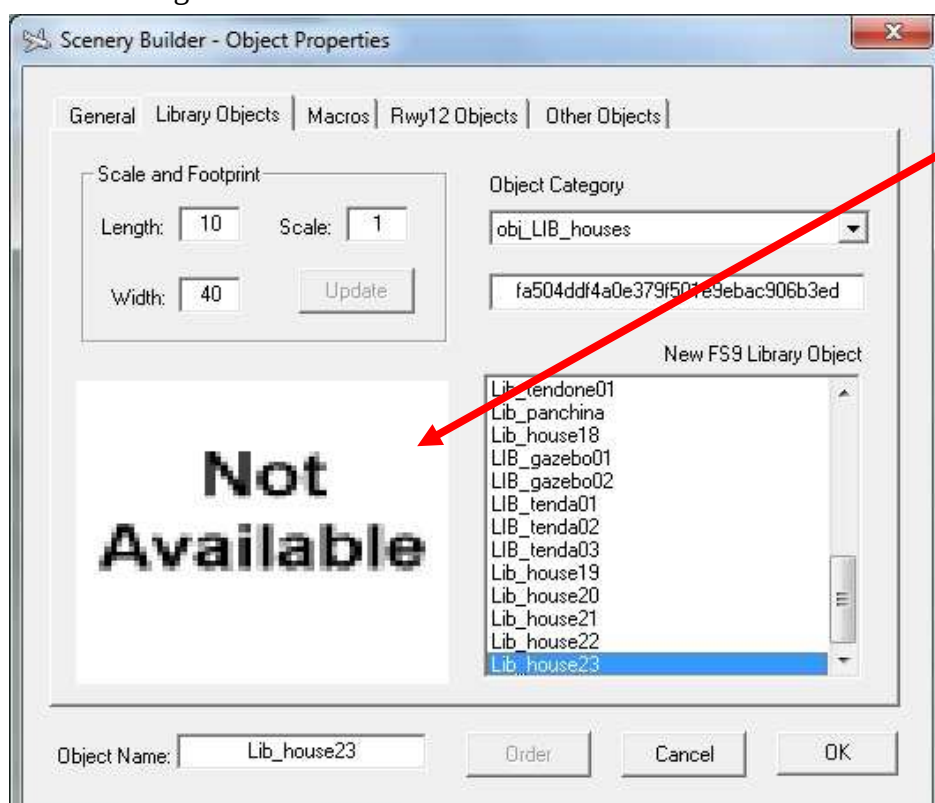
- 3.4 aprire il file libreria ed incollare la riga copiata ed incollarla in fondo all'elenco



- 3.5 salvare e chiudere il file libreria

4 scaricare le immagini dei nuovi oggetti

A questo punto, SBuilder può già piazzare gli oggetti nuovi, ma non è in grado di mostrarne l'immagine



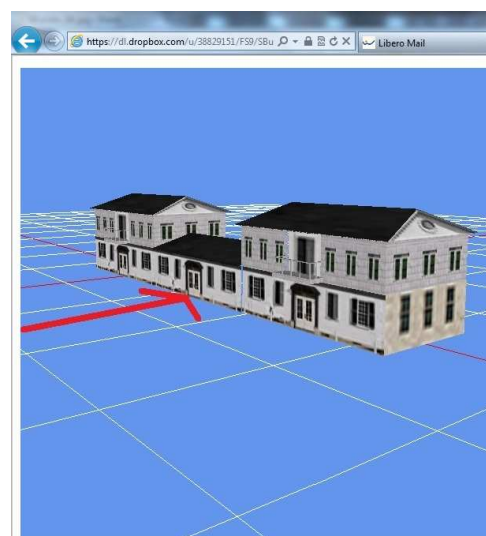
- 4.1 tornare ai codici (SBuilder_Codes, vedi punto 3.1) e notare : dopo la riga copiata troverete un collegamento

<https://dl.dropbox.com/u/38829151/FS9/SBuilder/fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed.jpg>

- 4.2 copiatelo ed incollatelo nella tool bar di internet allo stesso modo di quanto al punto 1.1
comparirà un'immagine come questa a lato

- 4.3 copiatela (tasto destro/copia) ed incollatela in un programma di pittura a vs scelta (es. Paint)

- 4.4 salvate questa immagine col nome ESATTAMENTE corrispondente a quello indicato nel collegamento (**fa504ddf4a0e379f501e9ebac906b3ed.jpg**) ed assicuratevi che il file abbia dimensioni pixel uguali (es. 600x600); questa immagine salvata va posta in SBuilder/Tools/Bmps



TUTTO QUI : gli oggetti aggiunti saranno debitamente disponibili nel vs programma SBuilder

Ringraziamenti: grazie a Luis Felix Tirado per la disponibilità di SBuilder e a Jon Masterson per l'esautivo manuale

Benvenuti avvisi e suggerimenti : indirizzare a dva51@libero.it
buon divertimento