

Breve Introducción Básica a la Instalación de Escenarios

Autor:
Revisado:

AHS8886 Iñaki Quintana
AHS8553 Luis Fernández

Enero 2009
Enero 2012



En este documento, voy a explicar, por encima, cual es la diferencia entre los distintos tipos de escenarios que podemos encontrarnos y como podemos instalarlos para evitar algunos problemas comunes.

Es válido tanto para FS2004 como FSX:

¿Que es una malla de terreno o Mesh?

Digamos que es el esqueleto de un escenario.

Es decir, la estructura, con las diferentes alturas positivas y negativas, en un plano cuya cota es 0 metros.

Más claro aún: los valles y montañas sin ningún tipo de textura.

Un "Mesh" o malla de terreno, en principio tampoco tiene costas, ríos o Lagos. Solo tiene alturas positivas y negativas.

¿Las texturas entonces van a parte?

Sí, las texturas son "la piel", el forro que recubre a la malla de terreno y los objetos que tenemos distribuidos por el escenario. Tenemos diferentes tipos de texturas bien sean para terreno o para objetos. Y van distribuidas en diferentes carpetas. Por eso es muy importante leerse el manual de instalación de cualquier escenario que vayamos a poner; sobre todo tenemos que tener en cuenta las posibles incompatibilidades.

¿Que es esto de las incompatibilidades? Y ¿Por que ocurren?

Son muchos los escenarios disponibles para una misma zona. Por ejemplo, en Granada (LEGR), tenemos hasta la fecha, que yo sepa, tres aeropuertos distintos: uno de pago y dos gratuitos (uno de estos últimos está en AirHispania SC).

Además, para esta pequeña zona del mundo, también disponemos de escenarios de La base de Armilla en AirHispania SC, así como otros escenarios de la ciudad de Granada, escenarios fotorealísticos etc. Si ponemos varios escenarios de un mismo aeropuerto o área, lo mas habitual es que tengamos un "Sándwich" de escenario; ésto, normalmente, da problemas. Así que mirad bien lo que instaláis y sobre todo cómo lo instaláis.



¿Por qué a todo, entonces, se le suele llamar escenario?

Porque todo esto se da de alta en la librería de escenarios, incluso las radio ayudas a la navegación como los VOR, NDB, ILS etc. (por ejemplo, Cambios AENA).

Tenemos un ejemplo muy claro en las actualizaciones periódicas que ponemos a vuestra disposición desde AirHispania SC, se llaman Cambios AENA (Actualización IFR). Es por esto, que a veces Tenemos un poco de lío con esto de los escenarios...

¿Así que un escenario es tanto un aeropuerto como una malla o un VOR?

Sí, exacto, así es: todos son escenarios.

¿Bueno y cual es la forma de poner todo esto en el simulador?

La forma dependerá de lo que tengamos para poner: mallas de terreno, aeropuertos, ciudades, radioayudas... y si, además, están en diferentes zonas y países pues deberíamos ordenarlo un poco.

Lo primero es ordenar por países, es decir:

Todos los escenarios de España juntos.
Todos los escenarios de Portugal juntos.
Todos Los escenarios de Francia juntos.

Así sabréis lo que tenéis instalado, y en el futuro, cuando vayáis a instalar un nuevo escenario, os posicionaríais en la zona del país, en la librería de escenarios, y veríais de un vistazo lo que tenéis o no instalado.

Lo segundo es darles la prioridad según lo que contengan, pero, para que lo entendáis mejor os pongo un ejemplo:

Supongamos que tenemos varios escenarios de aeropuertos de diferentes países (Francia, España y Portugal) y además tenemos varias mallas de terreno de estos mismos países y también tenemos un escenario de Monumentos de Francia, el escenario de Canarias de Canarysim y por supuesto AirHispania SC.

También, hemos adquirido unas texturas de pago Ground Environment Professional y Ultimate Terrain Europe.



Bueno, yo ésto lo pondría así:

- 1. AEROPUERTO DE OPORTO**
- 2. AEROPUERTO DE LISBOA**
- 3. MONUMENTOS DE FRANCIA**
- 4. AEROPUERTOS DE FRANCIA (LOS QUE TENGA)**
- 5. MALLA DE FRANCIA**
- 6. LOGROÑO DE FULANITO**
- 7. BARCELONA DE MENGANITO**
- 8. AIRHISPANIA SC**
- 9. ULTIMATE TERRAIN-IND/COMM LANDCLASS**
- 10. ULTIMATE TERRAIN-EUROPE LIGHTS**
- 11. ULTIMATE TERRAIN-6**
- 12. ULTIMATE TERRAIN-5**
- 13. ULTIMATE TERRAIN-4**
- 14. ULTIMATE TERRAIN-3**
- 15. ULTIMATE TERRAIN-2**
- 16. ULTIMATE TERRAIN-1**
- 17. ESCENARIO ADICIONAL** (Propio del simulador, de aquí para abajo lo dejáis como está)

Como podéis ver arriba. ya está ordenado, pero por si no queda claro lo explico una vez más:

Ponemos justo por encima de todos los escenarios originales del FS (donde pone ESCENARIO ADICIONAL) el Ultimate Terrain.

Después, por encima, las mallas de cada país o países en sus respectivos grupos POR PAISES.

Un nivel por encima se pondrían los escenarios de Aeropuertos, ciudades, monumentos y lo que tengáis de este tipo de escenarios.

Si éstos vienen con escenarios adjuntos, como los Escenarios de aeropuertos de Simwings o Aerosoft por ejemplo (que suelen venir con dos escenarios (SC) y (LC)) los bajáis o subís al grupo de cada país, pero manteniendo el nivel de cada uno de ellos respectivamente, según los pone el propio instalador que traen en la librería de escenarios. Normalmente el landclass (LC) va por debajo de lo que es el escenario del aeropuerto.

Respecto al escenario de Canarysim, da igual donde esté instalado porque no afecta para nada a estos escenarios, ya que ninguno de éstos toca la zona de Canarias. Imprescindible, como siempre, seguir las instrucciones de instalación de los escenarios, DE TODOS.



AÑADIDOS ESPECIALES - Texturas

Las que vienen por defecto en el Simulador son bastante malas.
Sin embargo, podéis encontrar tanto texturas gratuitas como de pago.

- Yo os recomiendo las **Ground Environment** (de pago). Deja el simulador completamente renovado.

Este tipo de texturas no se instalan en la biblioteca de escenarios.

- **Ultimate Terrain Europe (UTE)** es un añadido imprescindible hoy en día para el simulador. El vuelo VFR por fin puede hacerse con referencias visuales. Ríos y Costas son perfectamente reconocibles. Las vías de tren y todo tipo de carreteras están bien posicionadas.

Es sorprendente como cambia el Simulador. Además trae algunas texturas propias (de iluminación, etc), un magnifico Landclass e incluso texturas para áreas industriales, parques, ciudades etc.

No añades edificios ni objetos en 3D. Éstos son puestos exclusivamente por el Autogenerador de objetos del FS (Autogen)

También es un añadido comercial de pago, pero ya que nos compramos aviones pata negra ¿Por qué no nos vamos a comprar escenarios pata negra? ¿No?...

- **Real Spain (para FS2004)** son texturas foto-reales de toda España a una resolución de 4,7 m/píxel.

Las puedes conseguir en <http://vfrflightsimulator.blogspot.com/>

En dicha página encontrarás las instrucciones de instalación; en este caso, se instalan como un escenario normal.

Si instalas UTE y Real Spain, éste último tapará al primero. Solamente durante el amanecer/atardecer verás las texturas de Real Spain y las luces de UTE.

