

Un sistema semplice ed immediato per esportare un modello disegnato con G-Max in FS2002 e vederlo volare

(Scritto da Sigfrido Pompetta – Ogni riproduzione od uso commerciale del seguente articolo e' vietato)

Ammessi che abbiate installato G-Max e sia funzionante, ammessi pure che siate riusciti a disegnare un modello e renderlo "esportabile", come fare per vederlo volare in FS2002 ?

Probabilmente ci sono metodi alternativi molto piu' scientifici ed efficienti, ma oggi vi spieghero' quello che ho seguito io, usando "naso e buon senso". Per prima cosa ho analizzato come e' costruita una cartella di un aircraft di FS2002.

I files necessari per definire un aereo sono :

aircraft.cfg - che definisce i parametri generali dell'aereo

xxxx.air – che definisce le caratteristiche tecniche del medesimo

e quelli contenuti nelle seguenti 4 sotto-cartelle :

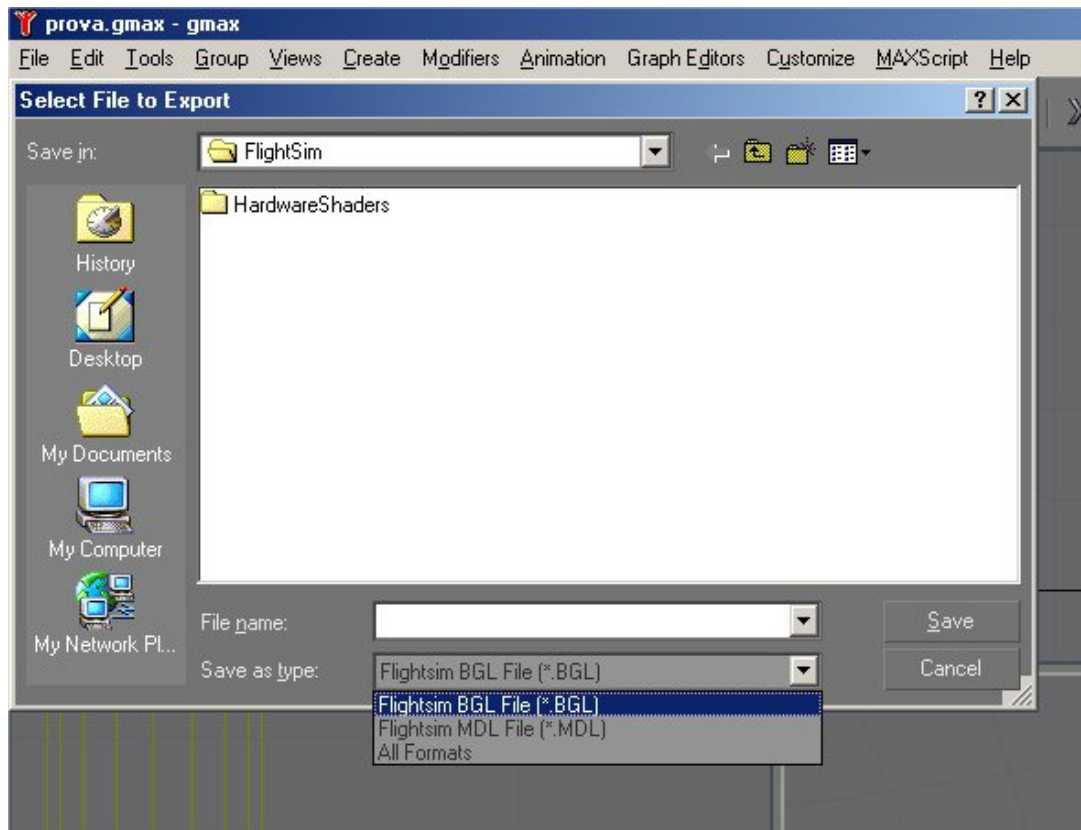
Model – con due files fondamentali il **model.cfg** ed il **xxxxx.mdl**

Sound – con almeno un file **sound.cfg**

Texture – con i files **.bmp** della livrea

Panel – con almeno un file **panel.cfg**

Come trasformare il vostro modello disegnato con G-Max in un file **xxxx.mdl** ? In G-Max cliccate su "File → Export" e si aprira' una finestra che chiedera' come volete esportare l'oggetto, se in formato **.bgl** oppure **.mdl**.



Scegliete "Flightsim MDL File (*.MDL)" e chiamate il vostro modello come volete voi. Per comodita' lo chiameremo **razzo.mdl**. Incrociate le dita, dite una preghiera e se tutto e' in ordine G-Max salvera' il file **razzo.mdl**.

Attenzione : Se G-max si rifiutasse di salvare e mostrasse segnali di errore assicuratevi di :

1. Aver installato/copiato tutti i files che trovate nella cartella "G-Max" contenuta nel CD di FS2002, all'interno della cartella "G-Max" ove e' installato il vostro programma.
2. Aver settato il "REGIONAL SETTING" che trovate in "Pannello di controllo" ovvero "Control Panel" e che si presenta cosi'



Regional
Settings

definendo "Country/Region" come United States, anche se vi trovate in Patagonia.....Verificate inoltre che nel capitolo "Number" il "decimal symbol" sia un punto e non una virgola.....finezze della Discreet !!

A questo punto scrivete nella casella in bianco di "select file to export" (vedi immagine sopra) razzo.mdl e date "save". Apparira' per un attimo una schermata con un potenziometro blu che mostra la procedura di 'salvataggio' del file razzo.mdl.

Ed ora viene il bello.....

Cercate e soprattutto trovate dove e' stato salvato il file "razzo.mdl" , quindi copiatelo in una cartella "razzo" che avrete creato in FS2002/aircraft/razzo. Nella cartella "razzo" in FS2002/aircraft create 4 sottocartelle con titoli :

Model – qui metterete il file razzo.mdl

Sound - qui potrete copiare i sound di un altro aereo di default

Texture - qui potrete lasciare in bianco oppure inserire le textures che avrete creato per il vostro modello

Panel – qui potrete usare il pannello di un aereo simile al vostro modello

Rimangono da sistemare il file model.cfg (che va aggiunto nella sottocartella model) , il file aircraft.cfg ed il file xxxxx.air

Editate il file model.cfg di un altro aereo di default e vedrete scritto

[models]

normal=xxxxxxx

Bene, copiate il file model.cfg nella vostra sottocartella "model" editatelo e modificate il contenuto in :

A. [models]
normal=razzo

Se il modello di aereo non e' tra quelli disponibili da scaricare o di default, il file aircraft.cfg dovra' essere scritto ex-novo. In ogni caso dovrete scrivere modificando il file aircraft.cfg di altri aerei quanto segue :

```
[fltsim.0]
title=razzo
sim=razzo
model=
panel=
sound=
texture=
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=N700MS
ui_manufacturer=razzo
ui_type=razzo
ui_variation=
atc_heavy=0
atc_airline=
atc_flight_number=
```

```
[General]
atc_type=razzo
atc_model=
editable=1
```

ecc ecc ecc.....

Rimane il file .air. Per rendere le cose piu' semplici copiate il file .air di un aereo simile come prestazioni, caratteristiche tecnico/fisiche e rinominatelo in "razzo.air".

Benissimo a questo punto dovrete avere nella vostra cartella "razzo" in 'aircraft' di FS2002 quanto segue :

Una sottocartella "model" contenente "razzo.mdl" e "model.cfg" opportunamente modificato come al punto **A**.

Una sottocartella "panel" contenente il file "panel.cfg" modificato in
[fltsim]
alias=xxxxxx\panel (pannello di vs.scelta)

Una sottocartella "sound" contenente il file "sound.cfg" modificato in
[fltsim]
alias=xxxxxx \sound (suono di vs. scelta)

Una sottocartella "texture" contenente I .bmp della livrea da voi disegnata oppure in "bianco" se volete solamente vedere il modello volare, senza tex.

Ed I files aircraft.cfg , razzo.air.

Ora lanciate Fs2002 e dovrete trovare il vostro oggetto volante nella lista dei disponibili.

Good luck and enjoycon

Sigfrido Pompetta alias Canepazzo (06.01.2002)