Part-2 Aircraft (エアークラフト) メニュー/ Environment (エンヴァイロメント) メニュー

このパートでは、Aircraft(エアクラフト)メニューと Environment(エンヴァイロメント)メ ニューを説明します。RF9.5 ソフトの機体の選択、機体カラーの変更の方法や繰り返し同じ場所から マニュアル Part-8 機体の編集で説明します。

Environment(エンヴァイロメント)メニューは飛行サイトの選択、また好みの飛行サイトを作 成して編集を行なう機能が用意されています。 ● Aircraft メニュー

"Aircraft プルダウンメニュー " ・・・・	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
"Select Aircraft" ······	·機体の選択 ・・・・・・・・・・・・・・・・・ II-3
"Edit(現在選択している機体名)" ・・・・・・	・機体の編集 ・・・・・・・・・・・・・・・・・ II-6
"Quick Edit"·····	・簡単な機体の編集 ・・・・・・・・・・・・・・・ II-7
"Select Color Scheme" ······	・機体カラーの選択 ・・・・・・・・・・・・・・ 🔢-9
"Save Color Scheme As" ······	・カラーリングの作成 ・・・・・・・・・・・・・ 🔢 🗐
"Randomaize Color Schemes" ····	· ランダムにカラーリングを変更 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
"Remember Aircraft Position" ·····	・機体ポジションを記憶 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
"Clear Aircraft Position." ······	·記憶した機体ポジションを削除 ・・・・・・・· · II-11
"Reset Position" ······	·機体をスタートポジションに戻す · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
"Kill Engine" ·····	·エンジンストップ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

● Environment メニュー

"Environment プルダウンメニュー " ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
"Select Airport" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
"Edit(現在選択している飛行サイト名)"・飛行サイトの編集 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
飛行サイト上のオブジェクトの選択方法 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
飛行サイト編集ウインドウのメニューバー・・・・・・・・・・・・ II-18
File" メニュー /"Edit" メニュー /"View" メニュー /"Options" メニュー /"Window" メニュー
飛行サイト編集ウインドウの各ダイアログボックス・・・・・・・・ -31
Folder Listing ダイアログボックス /Object Palette ダイアログボックス /Properties ダイアログボックス
マウスとキーボードによるオブジェクトの回転、移動、コピーと削除・ -50
"Create New Airport"・・・・・・新しい飛行サイトの作成 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
"Environment" · · · · · · · · · · 太陽、上昇気流、風の調整 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
"Sun"(太陽の方向と高さ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ II-52
"Thermals"(上昇気流(サーマル)の設定) ・・・・・・・・・ II-52
"Wind"(風の方向と風速の設定) ・・・・・・・・・・・・・・・ II-53
"Reset to Default"(太陽、上昇気流、風の設定をリセット) ・・・ II-53

Aircraft プルダウンメニュー

メニューバーの "Aircraft" をクリックすると、図のようにプルダウンメニューが表示されます。



"Select Aircraft ..." 機体の選択

機体を選択するメニューです。

"Edit(現在選択している機体名)"機体の編集

現在使用している機体を編集するメニューです。

"Quick Edit" 簡単な機体の編集

現在使用している機体を簡易的に編集するメニューです。

"Select Color Scheme" 機体カラーの選択

現在使用している機体のカラーリングを選択するメニューです。

"Save Color Scheme As..." カラーリングの作成

現在使用している機体の新しいカラーリングを作成するメニューです。

"Randomaize Color Schemes" ランダムにカラーリングを変更

複数のカラーリングを持つ機体を選ぶたびに、ランダムにカラーリングを変更するメニューです。

"Remember Aircraft Position" 機体ポジションを記憶

機体をスタートさせる場所を記憶させるメニューです。

"Clear Aircraft Position"記憶した機体ポジションを削除

機体ポジションを記憶で記憶させた場所を削除するメニューです。

"Reset Position" 機体を最初の場所に戻す

機体をスタートポジションに戻すメニューです。

"Kill Engine" エンジンストップ

機体のエンジンをストップさせるメニューです。



機体の選択 "Select Aircraft ..."

フライトする機体を選択するメニューです。

メニューバーの "Aircraft" をクリックして、プルダウンメニューから "Select Aircraft ..." をクリックすると、 Select Aircraft ダイアログボックスが表示されます。希望の機体名を選びダイアログボックス下側の [OK] をク リックします。フライト画面に選んだ機体が現れます。

(1) > (2) 7	① メニューバーの "Aircraft" をクリック ② プルダウンメニューの "Select Aircraft" をクリック		
Airc	raft		
	Select Aircraft		
	Edit Thunderbolt Sbac	n 35%	
	Quick Edit	Ctrl+Q	2
	Select Color Scheme		F
	Save Color Scheme As	i	
•	Randomize Color Sche	mes	
	Remember Aircraft Po	sition P	
	Clear Aircraft Position	Ctrl+P	
	Reset Position	Space	£
	Kill Engine	К	()



Select Aircraft ダイアログボックス

Select Aircraft ダイアログボックス

機体リストの表示方法

ſ

Select Airport ダイアログボックス下の Grouping メニューで、機体リストの表示方法を変更できます。

以下の Product, Airframe /Product /Airframe /None の 4 種類から選べます。初期設定は、Product 表示 されています。

Product, Airframe

機体が Product (製品) で分類表示され (RealFlight 9.5 その他) その製品の中で Airframe で分類され、さらに 機体名の ABC のアルファベット順で表示されます。

Product

機体が Product (製品) で分類表示され、さらに機体名の ABC のアルファベット順で表示されます。

Airframe

機体が Airframe と機体名の ABC のアルファベット順で表示されます。

■ None

すべての機体が名前の ABC のアルファベット順にリストされます。



機体カラーの変更 "Color Scheme"

Select Aircraft ダイアログボックス下の Color Scheme メニューで、機体のカラー リングを変更できます。メニューガグレー表 示で選択できない機体は標準で1つのカラー リングしか持っていません。ページ II-9 の "Save Color Scheme As…" メニュー で新しいカラーリングの作成をすると、標 準で1つのカラーリングしか持っていない 機体もここにカラーリングが追加されます。

 Pitts S-28 Quadcopter X Quadcopter X (Classic) RF-97 Sailplane RF-97 Sailplane (Advanced) Riley Model B Russian Thunder Schneider Cup Racer Schneider Cup Racer 	選択可能になっている機体は、下矢印 ボタンをクリック、プルダウンメニュー に表示されるカラーリングから選ぶこ とができる。
Product ~	Color Scheme P-51 Mustang Standard
	P-51 Mustang Ace P-51 Mustang Bald Eagle P-51 Mustang BAF P-51 Mustang Standard



Custom Aircraft フォルダ

この後で説明する機体の編集 "Edit(現在選択している機体名)" メニューまたは、新しい名前の機体を作成すると、 Custom Aircraft フォルダが作成され、その中に新しく機体が登録されます。



作成した機体の削除と、名前の変更方法

現在使用している機体は、削除も名前の変更もできません。



目次へ

機体の編集 "Edit(現在選択している機体名)"

現在選択している機体をベースに編集して、新しい機体を作成するメニューです。メニューバーの "Aircraft" をク リックして、プルダウンメニューから "Edit(現在選択している機体名)" (例えば "Edit Thunderbolt Sbach 35%")をクリックすると、"Aircraft Editor ウインドウ" が起動して機体の編集が可能になります。この "Aircraft Editor ウインドウ" による機体の編集方法は、WEB マニュア Part-7 Edit Aircraft(機体の編集) を参照してください。



"Aircraft Editor" ウインドウ

"File"(ファイル)メニュー

ほかの機体の編集を開いたり、編集内容を保存してフライト画面に戻るメニューです。

"Edit"(エディット)メニュー

一つ前の変更を取り消したり、やり直したりするメニューです。

"Component"(コンポーネント)メニュー

機体にサーボなどのコンポーネントや、部品を追加したりするメニューです。

"Options" (オプション) メニュー

寸法の単位を変更したり、機体の編集中にエンジンサウンドの ON/OFF 設定をするメニューです。

"View" (ビュー) メニュー

プレビュー画面を操作するメニューです。



機体の簡単編集 "Quick Edit"

現在選択している機体をベースに、舵角の変更などの簡単な編集で新しい機体を作成するメニューです。メニューバーの "Aircraft" をクリックして、プルダウンメニューから "Quick Edit" をクリックすると、 "Quick Edit ウインドウ " が起動して、機体の編集が可能になります。編集できる内容は機体により異なります。



10.0 deg

18.0 deg

15.0 deg

0.0 deg

-15.0 deg

-30.0 deg

80.0 %

0.0

80.0 %

11

150.0

Quick Edit

Rudder

Elevator

Aileron ^{L.} Deflect<u>ion</u>

Flap

Airframe

Deflection Maximum

... Deflection Centered

- Deflection Minimum

Electronics

🏪 Heading Hold Gain

...Rotation Rate (deg/sec)

Roll Gyro

Pitch Gyro

Rate Gair

[Save] ボタンと [Reset] ボタン

WEB マニュアル Part-1 Simulation(シミュ レーション)メニューの Physics オプションで、 Pause Sim When in Menu を "No" に設定す ると、"Quick Edit ウインドウ " を表示したまま 機体の操作ができるため、設定変更を実際に飛ばし てながら確認できます。

 字の反転表示にし、直接キーボードで数値を入力する。
 機体の編集後に [Save] ボタンをクリックすると、設定変更が保存され、機体名の後ろに [Quick Edit] という簡易的な名前で、機体リストの Custom Aircraft フォルダに登録されます。 ページ II-5 で説明した方法で名前が変更できます。

マウスでボックスの中をダブルクリックで黒文

[Reset] ボタンは、最後に [Save] ボタンで保存した状態に 戻すボタンです。

項目が多い場合、スクロールバーでスクロール して表示、またはコーナーをクリックしたまま ドラッグしてウインドウのサイズを変える。



機体の主な調整項目

Г



例:一般的なヘリコプター



機体カラーの選択 "Select Color Scheme"

現在使用している機体のカラーリングを選択するメニューです。Select Aircraft ダイアログボックス下の "Color Scheme"(機体カラーの変更)メニューと同じオプションです。(ページ II-4)

メニューバーの "Aircraft" をクリックして、プルダウンメニューから "Select Color Scheme" にマウスポイ ンタを合わせるとサブメニューが表示されます。使用したいカラーを選んでクリックすると、機体のカラーリングが 変更されます。サブメニューに 1 つしか表示されない機体は、標準で 1 つのカラーリングしか持っていません。



カラーリングの作成 "Save Color Scheme As..."

現在使用している機体の新しいカラーリングを作成するメニューです。メニューバーの "Aircraft" をクリックして、 プルダウンメニューから "Save Color Scheme As..." をクリックします。Enter Name ダイアログボックスが 表示されますので、新しいカラーリングの名前を付け [OK] ボタンをクリックします。



新しいカラーリングの名前を付けて [OK] ボタンをクリックすると、フライト画面の左下に作成したカラーリン グファイルの保存先が表示されます。(通常は Color Scheme saved to\C:\User\------\Documents\ RealFlight 9\Vehicles\ColorSchemes* * * *.colorscheme)

Windows のエクスプローラやマイコンピュータなどで、My Documents(マイドキュメント/ドキュメント) ⇒ RealFlight 9 ⇒ Vehicles ⇒ ColorSchemes とフォルダを開くと、新しいカラーリングファイルが表示さ れています。(例えば、Harrier~Blue.tga)

このカラーリングの編集は一旦 RF9.5 を終了してから行います。

カラーリングの編集を行うには、ビットマップファイルが編集できるサードパーティ・ソフトウェア([.tga] [Targa] 形式のファイルを読み込み編集できる)が別途必要です。代表的なソフトは Adobe[®] Photo shop[®] や Jasc Software[®] Paint Shop[™] 等があります。

Photo shop[®]などのイメージ編集ソフトで変更したカラーリングを、*RF9.5* に読み込ませるには "Select Color Scheme" メニューでそのカラーリング名を選択するか、Part-7 Edit Aircraft (機体の編集) Aircraft Editor で説明する、Options メニューにある "Reload Color Scheme" を使用して読み込ませます。

この作成したファイルの名前は変更しないでください。また、画像ファイルの解像度設定などをイメージ編集ソフトで変更しないでください。**RF9.5**との関連性が失われます。 **RF9.5**は新しいカラーリングを変更できる元のデータを作成し、読み込む込み可能なことを提供するだけです。基本的にカラーリングの編集には、イメージファイルについての知識があり、**Photo shop**[®]などのイメージ編集ソフトを十分に使いこなせることが必要です。 弊社では実際にイメージ編集ソフトでカラーリングの変更、編集作業についてのお問い合わせには一切お答えできません。

目次へ

機体のランダムカラー "Randomaize Color Schemes"

複数のカラーリングを持つ機体を選ぶたびに、ランダムにカラーリングを変更するメニューです。

[Aircraft] メニューの "Randomaize Color Schemes" にチェックが付けると、複数のカラーリングデー タを持つ機体は、機体を選ぶたびにランダムにカラーリングが変更されます。カラーリングを固定したい場合は、 "Randomaize Color Schemes" をクリックしてチェックを外してください。

	ベニューバーの "Aircraft" をクリ	ック	
	Select Aircraft Edit Harrier Quick Edit Select Color Scheme Save Color Scheme As	② プルダウン クリックして 3	メニューの "Randomaize Color Schemes" を -ェックを付けたる、または外す。
~	Randomize Color Schemes		
	Remember Aircraft Position Clear Aircraft Position Reset Position	P Ctrl+P Space	
	Kill Engine	K⊁	



機体ポジションを記憶 "Remember Aircraft Position"

機体をスタートさせる場所を記憶させるメニューです。

機体をスタートさせる場所を記憶させると、キーボードの『スペース』キーや "Reset Position" メニューで、リ セットするたびに、記憶させた同じ位置(機首方位、その他)から機体がスタートします。

この機能は、ヘリコプターのオートローテーションなどを同じ位置から繰り返し練習できる便利な機能です。飛行中 にメニューバーの "Aircraft" をクリックして、プルダウンメニューから "Remember Aircraft Position" を クリックするとその場所を記憶します。または、直接キーボードの『P』キーを押すと同じようにその場所を記憶し ます。この記憶された位置は一時的なもので他の飛行場や機体を選んだり、シミュレーションを終了すると記憶され た位置はリセットされます。

①メニ Aircra	ニューバーの "Aircraft" をクリック aft Select Aircraft Edit Harrier Quick Edit Select Color Scheme	Ctrl+Q	⊃ − の "Bemember Aircraft Position"	7	
	Save Color Scheme As をクリ Randomize Color Schen	ック		J	
	Remember Aircraft Position	Р			
(Clear Aircraft Position	Ctrl+P	1		
	Reset Position	Space	1		
1	Kill Engine	K⊁]		
_			-		日次个

記憶した機体ポジションをリセット "Clear Aircraft Position"

機体ポジションを記憶 "Remember Aircraft Position" で、記憶させた場所を削除するメニューです。この機能は、*RF9.5*を中断せずに記憶された位置を削除することができます。メニューバーの "Aircraft" をクリックして、 プルダウンメニューから "Clear Aircraft Position" をクリックすると、記憶した場所をリセットします。

	$\hat{\mathbb{V}}$	ニューバーの "Aircraft" を	クリック	
Γ	Airc	raft		
		Select Aircraft		
		Edit Harrier		
		Quick Edit	Ctrl+Q	
		Select Color Scheme	+	
		Save Color Scheme As		
	•	Randomize Color Schem	② フルタワンメニ をクリック	ューの "Clear Aircraft Position"
		Remember Aircraft Por	tion P	
		Clear Aircraft Position	Ctrl+P	
		Reset Position	Space	
		Kill Engine	КÞ	



機体をスタートポジションに戻す "Reset Position"

機体をスタートポジションに戻すメニューです。キーボードの『スペース』キーでリセットする機能と同じです。メ ニューバーの "Aircraft" をクリックして、プルダウンメニューから "Reset Position" をクリックすると機体が スタートポジションに戻ります。





エンジンストップ "Kill Engine"

機体のエンジン(モーター)をストップさせるメニューです。キーボードの『**K**』キーも同じ働きをします。エンジン ストップによる着陸の練習などに便利です。

メニューバーの "Aircraft" をクリックして、プルダウンメニューから "Kill Engine" にマウスポインタを合わせ ると、サブメニューが表示されます。Engine 1 を選んでクリックすると、機体のエンジン(モーター)の回転が停止 します。双発機のように複数エンジンがある場合は、Engine 1,Engine 2 など複数表示され、Randam の表示 も追加されます。複数エンジンの機体で Randam を選ぶと、停止するエンジンがランダムに選ばれます。両方のエ ンジンが同時に停止することはありません。





Environment プルダウンメニュー

メニューバーの "Environment" をクリックすると、図のようにプルダウンメニューが表示されます。



"Select Airport ..." 飛行サイトの選択

飛行サイトを選択するメニューです。

"Edit(現在選択している飛行サイト名)"飛行サイトの編集

現在の画面に表示されている飛行サイトを編集するメニューです。

"Create New Airport ..." 新しい飛行サイトの作成

現在の画面に表示されている飛行サイトをベースに、新しく飛行サイトを作成します。

"Sun" 太陽の向きと方角の設定

太陽の向きと高さを変更できます。

"Thermals" 上昇気流 (サーマル)の設定

上昇気流(サーマル)の発生ポイントについて設定します。

"Wind" 太風の方向と風速の設定

風の方向と風速を変更できます。

"Reset to Default" 太陽、上昇気流、風の設定をリセット

"Sun", "Thermals", "Wind" で設定した内容が、リセットされ初期値に戻ります。



飛行サイトの選択 "Select Airport ..."

Г

メニューバーの "Environment" をクリックすると、プルダウンメニューが表示されます。

プルダウンメニューに表示された "Select Airport ..." をクリックすると、Select Airport ダイアログボックス が表示されます。

希望の飛行サイト名を選び、ダイアログボックス下側の [OK] をクリックします。フライト画面が選んだ飛行サイト に変わります。飛行サイトの選択方法の詳しい説明は、製品に付属のセットアップ・マニュアルでも説明しています。

Enviro	onment]
5	Select Airport	
E	Edit RealFlight R <u>ch</u> Create New Airpo ② プルダウ	┃ バーの "Environment" をクリック ンメニューの "Select Airport" をクリック
e T V F	Sun Fhermals Fund Formation Formatio Formation Formation Formation Formation Formation	
1 2 3 4	1. Grass Flatlands 2. Thermal Park 3. RealFlight Ranch 4. Carl Henson Field	



Select Airport ダイアログボックス



Select Airport ダイアログボックス

飛行サイトリストの表示方法

Select Airport ダイアログボックス下の Grouping メニューで、飛行サイトリストの表示方法を変更できます。 以下の Product, Scene /Product /Scene /None の 4 種類から選べます。初期設定は Product, Scene で 表示されています。

Product, Scene

飛行サイトガ Product (製品) で分類表示され (RealFlight 9.5、その他) 、その製品の中で Scene (例えば Sierra Nevada) で分類され、さらに飛行サイト名のアルファベット順で表示されます。

Product

飛行サイトが Product (製品) で分類表示され、さらに飛行サイト名のアルファベット順で表示されます。

Scene

飛行サイトが Scene で分類表示され、さらに飛行サイト名のアルファベット順で表示されます。

None

すべての飛行サイトが名前のアルファベット順にリストされます。



Custom Airport フォルダ

Г

この後で説明する**飛行サイトの編集 "Edit(現在選択している飛行サイト名)**" メニューまたは、新しい飛行サイトの作成 "Create New Airport..." メニューで、新しい名前の飛行サイトを作成すると Custom Airport フォ ルダが作成され、その中に新しく飛行サイトがリストに登録されます。



作成した飛行サイトの削除と、名前の変更方法

作成した飛行サイトを削除したり、名前を変更することができます。ただしオリジナルの飛行サイトと現在フライト 画面で使用している飛行サイトの削除、または名前の変更は **Delete /Rename** がグレー表示になり実行できません。



目次へ

飛行サイトの編集 "Edit (現在選択している飛行サイト名)"

現在選択している飛行サイトを元に、編集可能な新しい飛行サイトを作成するメニューです。メニューバーの "Environment" をクリックして、プルダウンメニューから "Edit(現在選択している飛行サイト名)" をクリッ クすると、"飛行サイト編集ウインドウ " が起動して編集が可能になります。





飛行サイト編集ウインドウ

飛行サイト上のオブジェクトの選択方法

"飛行サイト編集ウインドウ"の中から、変更を加えるオブジェクトを選ぶには、Folder Listing ダイアログボックス内のオブジェクト名をクリックするか、"飛行サイト編集ウインドウ"の風景上からオブジェクトを直接クリックすると、オブジェクトがハイライトされ選択できます。



飛行サイト編集ウインドウのメニューバー

"File"(ファイル)メニュー

オブジェクトのフォルダを操作したり、編集内容を保存してフライト画面に戻るメニューです。

"Edit"(エディット)メニュー

標準のパイロットポジション(位置)の変更や、飛行サイトのオブジェクトを選んでコピーしたり削除するためのメニューです。

"View"(ビュー)メニュー

編集画面でオブジェクトへの視点の操作など、編集作業に便利なメニューです。

"Options"(オプション)メニュー

選択オブジェクトの限定や、位置決めする単位をインチまたは、メートルにするメニューです。

"Window"(ウインドウ)メニュー

編集画面でダイアログボックスを表示したり、隠したりするメニューです。

(Folder Listing /Properties /Object Palette /Pilot Preview ダイアログボックス)

File (ファイル) メニュー

このメニューは、**飛行サイトの編集**で各フォルダを開いたり保存したり、"**飛行サイト編集ウインドウ**"を閉じた りするメニューです。メニューバーの "File" をクリックするとプルダウンメニューが表示されます。

"Open..."

このオプションは、**"飛行サイト編集ウインドウ"**を表示した状態で、別の飛行サイトが編集できます。

"Open..." をクリックすると**飛行サイトの選択** "Select Airport ..." ダイアログが表示されますので、編集する 別の飛行サイトを選択します。



"Save" と "Save As..."

飛行サイトの編集内容を保存します。"Save" は 「上書き保存」、"Save As" は「別名で保存 」 の意味です。オリジナルの飛行サイトは "Save" はできません。

必ず "Save As" で別の名前の飛行サイトを作成 します。"Save As" で新しい名前の飛行サイト を作成すると、"Save" ができるようになります。

ſ	1>	ベニューバーの	"File" をクリ	ック
2				
U	File			
		Open		
l		Save		
l		Save As		
		Save Folde		
		Load Folder	② プルダウ または "Say	ンメニューの "Save" (A As" をクリックして
		Exit to Simu		

"Save As" で 新しい名前の飛行サイトを作成すると、"Select Airport …" (飛行サイトの選択) ダイアログボッ クスの Custom Airport フォルダ内に表示されます。



"Save Folder" と "Load Folder"

Г

このオプションは、飛行サイトにある **Objects** フォルダのすべて、またはそのサブフォルダを新しいファイルとして 保存することができます。保存したファイルは別の飛行サイトに読み込むことができます。

"Save Folder"(フォルダの保存)の例

例えば、Folder Listing ダイアログボックスの中のサブフォルダを保存するには、保存するサブフォルダをクリッ クして選びます。メニューバーの "File" をクリックしてプルダウンメニューから "Save Folder" をクリックしま す。または保存するサブフォルダの上で右クリックして、表示されるメニューから "Save Folder" をクリックし ます。



新しいフォルダの名前と、保存する場所を確定するダイアログボックスが表示されます。

初期設定では、マイドキュメントの中に作成されている RealFlight 9 フォルダの中にある、RFX フォルダに保存されますが、保存先を変更することもできます。

▲ 名前を付けて保存	Ŧ	×
保存する場所(I):	RF-X ~]
*	名前 更新 検索条件に一致する項目は	
クイック アクセス		④ 保存先を変更する場合は下矢印ボタン をクリック、保存先を選ぶ。
デスクトップ		
-		
ライブラリ		
PC		
⑤ キーホート7 力し、フォルタ	から半再央数义子で名則を八 『に名前を付ける。	
		>
	ファイル名(N): SavedFolder	保存(S)
	7ァイルの種類(T): Airport Object ⑥ [保存] 7	ボタンをクリック



"Load Folder"(フォルダの読み込み)の例

"Save Folder" で保存したファイルを飛行サイトに追加するときに使用します。例えば、Folder Listing ダイアログボックスの中で追加先のフォルダをクリックして決めます。メニューバーの "File" をクリックしてプルダウンメニューから "Load Folder" をクリックします。または、追加先のフォルダの上で右クリックして表示されたメニューから "Load Folder" をクリックします。



"Exit to Simulator"

飛行サイトの編集画面からフライト画面に戻るメニューです。メ × Verify ニューバーの "File" をクリックしてプルダウンメニューから "Exit to Simulator" をクリックします。 Do you want to save your changes? いいえ(N) キャンセル はいの 1 Open. ① メニューバーの "File" をクリック 飛行サイトの変更した内容を保存する前に、"Exit to Save As... Simulator"をクリックすると、変更内容を保存するかと ②プルダウンメニューの "Exit to Simulator" のメッセージが表示される。変更を保存する場合は[はい] をクリック ボタンをクリックし、保存しない場合は**[いいえ]**ボタン LUGU FUIUR をクリック、[キャンセル]ボタンは飛行サイト編集ウイン ドウに戻る。 Exit to Simulator



Edit (エデット) メニュー

このメニューは、標準のパイロットポジション(位置)を変更したり、飛行サイトのオブジェクトを選んだり、選んだ オブジェクトのコピー、削除をするメニューです。メニューバーの "Edit" をクリックするとプルダウンメニューが 表示されます。

プルダウンメニューで選択できる項目はそのときの条件で変わります。グレー表示になっている項目は使用できません。例えば、パイロットポジション(位置)が選択されていない

場合は、標準のパイロットポジション(位置)を変更する Set

As Default はグレー表示で使用できません。

"Undo"(元に戻す)

このオプションは、一般的なアプリケーションソフトで使わ れている「元に戻す」と同じです。例えば選択したオブジェ クトを Delete(削除)のオプションで削除した後に、この Undo(元に戻す)を使えば削除したオブジェクトを元に戻す ことができます。

"Redo"(やり直し)

このオプションは「やり直し」です。Undo(元に戻す)で取り止めた操作を再度行うときに使用します。

Edit	メニューバーの "Edit"	をクリック
	Undo Redo	Ctrl+Z Ctrl+Y
	Cut "Undo" 元に戻す Copy "Redo" やり直し	Ctrl+X Ctrl+C
	Paste Delete	Ctrl+V Del
	Select All Deselect Previous Object	Ctrl+A Esc Up Arrow
	Next Object Select Parent Select Child	Down Arrow Left Arrow Right Arrow
	Set As Default Pilot Spawn	

"Cut"(切り取り)/ "Copy"(コピー)/ "Past"(貼り付け)

これらのオプションは "Cut" は「切り取り(カット)」、"Copy" は「コピー」、"Past" は「貼り付け」です。 選択したオブジェクト (選択方法はページ II-18 参照)を切り取って別の場所に貼り付けたい時や、オブジェクトのコ ピーを作りたい時に使用します。





"Delete"(削除)

このオプションは、飛行サイトからオブジェクトを削除します。

削除したいオブジェクトを選択し(選択方法はページ II-18 参照)、メニューバーの "Edit" をクリックして表示した、 プルダウンメニューから "Delete" をクリックします。これで飛行サイトからこのオブジェクトが削除されます。



"Select All"(すべて選択)

このオプションは、単体またはグループで選択されている状態から、飛行サイトのオブジェクトをすべて選択した状態にします。

"Deselect"(選択解除)

このオプションは、オブジェクトを選んでいる状態を解除するオプションです。

"Previous Object"(リストの上に移動)

このオプションは、Folder Listing で順番に並んでいるオブジェクトリストの中で、現在選ばれているオブジェクト(またはフォルダ)からひとつ上のオブジェクト(またはフォルダ)に選択を移動する時に使用します。

"Next Object"(リストの下に移動)

このオプションは、"**Previous Object**"(リストの上に移動)と、逆にひとつ下のオブジェクトに選択を移動する時 に使用します。





"Select Parent"(メインフォルダを選択)

このオプションは、Folder Listing内でオブジェクトが 単体で選ばれている状態から、そのオブジェクトを含んでい る「メインフォルダ」に移動するときに使用します。例: Gate Arch(ゲートアーチ)が選ばれている状態で、"Select Parent" をクリックすると Structures (建物)という「メイ ンフォルダ」が選択されます。

"Select Child"(フォルダ内を選択)

このオプションは、"Select Parent"と逆に「選択されて いるフォルダの中に含まれるオブジェクト」を選ぶときに 使用します。例えば、Structures (建物)というメインフォ ルダが選ばれている状態で "Select Child" をクリックす ると、フォルダの中に含まれるオブジェクトの一番上にある Gate Arch (ゲートアーチ)が選択されます。





"Set As Default Pilot Spawn"

このオプションは、使用する飛行サイトのデフォルト(標準)のパイロットポジション(位置)を変更することができま す。例として**RealFlight Ranch**飛行サイトですが、ここにはパイロットポジションの**Control Object**(フォルダ) に異なるパイロットポジションが用意されています。

Folder Listing ダイアログボックスの中の **Control Object** から、デフォルトに設定したいパイロットポジションをクリックして選びます。

メニューバーの "Edit" をクリックしてプルダウンメニューから "Set As Default Pilot Spawn" をクリックし ます。このパイロットポジションが飛行サイトのデフォルトパイロットポジションになります。 "Set As Default Pilot Spawn" がグレー表示の場合、そのポジションは設定できません。





View (ビュー) メニュー

このメニューは、編集処理中の**"飛行サイト編集ウインドウ"**の視点を変更して、様々な角度からオブジェクトを 確認できます。メニューバーの**"View"**をクリックするとプルダウンメニューが表示されます。

"Mode"

このオプションは、**"飛行サイト編集ウインドウ**"の風景全体の視点を変更するメニューです。

メニューバーの "View" をクリックしプルダウンメニューに表示された "Mode" にマウスポインタを合わせます。 表示されたサブメニューの "Fly Camera" /"Pan Camera" /"Pivot Camera" /"Normal Camera" の中か ら選びます。または " **飛行サイト編集ウインドウ** " の風景上で右クリックして表示されたモードメニューから選び ます。



■ Fly Camera (フライ)

選んだオブジェクトの頭上で360°視点を移動することができます。直接キーボードの『V』キーを押しても変更できます。このモードはマウスで画面上をクリックしたままドラッグすると視点が回転します。キーボードの『Z』キーでNormal Camera モードに戻ります。

■ Pan Camera (パン)

選定した風景上で視点を移動することができます。直接キーボードの『C』キーを押しても変更できます。このモードはマウスで画面上をクリックしたままドラッグすると視点が移動します。キーボードの『Z』キーでNormal Camera モードに戻ります。

■ Pivot Camera (ピボット)

特定のオブジェクトまたは、場所に対して視点を回転させることができます。直接キーボードの『X』キーを押して 変更できます。このモードはマウスで画面上をクリックしたままドラッグすると視点が回転します。キーボードの『Z』 キー押すとこで Normal Camera モードに戻ります。

■ Normal Camera (ノーマル)

移動、回転をしないノーマルな視点です。他のモードから直接キーボードの『Z』キーで戻ります。

"Zoom In"/"Zoom Out"/ "Zoom Reset"

"Zoom In" (ズームイン)/"Zoom Out" (ズームアウト) /"Zoom Reset" (ズームリセット) で、" 飛行サイト編集 ウインドウ " のズームレベルを調整できます。また、このメ ニューを使用しなくてもマウスホイールをまわすか、キーボー ドの『+』『ー』キーを押すことでズームイン、ズームアウト できます。

"Zoom In" /"Zoom Out" /"Zoom Reset" が表示され る。使用したいズームオプションをクリックする。

	Viev	v	
٢	\mathcal{A}	Mode コーバーの "Edit" をクリック	•
L	~_		Spacebar
		Fit Selection in View	0 (zero)
ſ		Zoom In	+
		Zoom Out	
		Zoom Reset	Backspace



"Center View on Selection" (センターに表示)

Г

このオプションは、選んだオブジェクトを画面のセンターに表示する時に使用します。画面のセンターに表示したい オブジェクトを選択して(選択方法はページ II-18 参照)ハイライトさせます。

メニューバーの "View" をクリックして、プルダウンメニューから "Center View on Selection" をクリックし ます。あるいはハイライトさせたオブジェクトの上を直接右クリックして、表示されるメニューから Center View on Object をクリックすると、そのオブジェクトが画面のセンターに表示されます。





"Fit Selection in View" (クローズアップ)

このオプションは、選択したオブジェクトを画面のサイズにフィットさせクローズアップします。

オブジェクトを選択して(選択方法はページ II-18 参照)ハイライトさせます。

メニューバーの "View" をクリックして、プルダウンメニューから "Fit Selection in View" をクリックします。 あるいはハイライトさせたオブジェクトの上を直接右クリックして、表示されるメニューから "Fit Selection in Window" をクリックすると、そのオブジェクトが画面のセンターにクローズアップして表示されます。





2-Aircraft (エアクラフト) / Environment (エンヴァイロメント) メニュー

Options (オプションズ) メニュー

このメニューは、飛行サイトのオブジェクトの選択方法や、**Object Palette** ダイアログボックスの表示方法を変更 するオプションのメニューです。メニューバーの**"Options"**をクリックするとプルダウンメニューが表示されます。

"Selectable Items"

このオプションは、"飛行サイト編集ウインドウ"の風景上でオブジェクトが密集している中から特定のオブジェクト選び出したいとき有効です。例えば、密集した樹木の中央にある建物を選びたい場合、樹木の選定を OFF にすると密集した樹木の中から建物を容易に選ぶことができます。

Objects, Overlays, Trees の前のチェックが外れているものが選択できなくなります。

- Objects:建物、フェンス、テーブルなど個々のオブジェクト
- Overlays:滑走路、ヘリパット、道路、駐車スペースなど
- Trees:樹木



"Add Object Grouping"

このメニューアイテムは、**Object Palette** ダイアログボックスの表示タイプを決めます。

Product, Type, Name /Type, Name から、**Object Palette** ダイアログボックスの表示タイプを選択します。



Product, Type, Name

Г

この表示タイプを選ぶと、Object Palette の中のオブジェクトが Product によって、次に Type によって、そして、最終的に Name に よって表示されます。

オブジェクトは初めに製品の分類で表示されます。(例えば RealFlight 9.5, Megapack, その他) その製品の中で、オブジェクトはさらに Type(例えば建物、樹木、その他)によって分類され、最終的にオブジェ クトは Name(名前)の ABC のアルファベット順にリストされます。



Product, Type, Name

■ Type, Name

この表示タイプを選ぶと、Object Palette の中のオブジェクトが **Type**と Name でのみ表示されます。

RealFlight 8, Megapack, その他に現れるオブジェクトは、1つの大 きなリストに含まれ、製品の分類で表示されなくなります。



Type,Name

Name

この表示タイプを選ぶと、オブジェクトが名前の ABC のアルファベッ ト順にリストされます。

このリストは利用できるすべてのオブジェクトを含んでおり、膨大なリ ストとなります。



Name



"Rotation Snap"

"**飛行サイト編集ウインドウ**"の風景上で、キーボードの『Shift』キーとマウスを使用して(ページ II-50 参照)、 オブジェクトを回転させることができますが、この時の回転の量を Rotation Snap で決めることができます。オ ブジェクトを配置する時に、簡単に方向を決めることができます。

メニューバーの "Options" をクリックして、プルダウンメニューに表示された "Rotation Snap" に、マウスポ インタを合わせます。表示されたサブメニューから "None" /"45 Degrees" /"15 Degrees" /"5 Degrees" をクリックして選択します。

None

オブジェクトは全く規制なしで回転します。

■ 45 Degrees

オブジェクトは 45° 毎に回転します。

オブジェクトの位置をかなり大きく変化させるときに役立ちます。

■ 15 Degrees

オブジェクトは 15° 毎に回転します。

■ 5 Degrees

オブジェクトは 5°毎に回転します。



"Display Metric Units"

このアイテムをクリックすると、**Properties** ダイアログボックスの測定値を、**SAE**(インチ)から Metric(メートル)に変えることができます。メニューバーの "**Options**" をクリックして、プルダウンメニューに表示された "**Display Metric Units**" をクリックします。チェックが付くとメトリック表示になります。





Window (ウインドウ) メニュー

このメニュー項目は、**" 飛行サイト編集ウインドウ "** に表示されている各ダイアログボックスを画面から隠したり、 表示させたりするメニューです。メニューバーの **"Window"** をクリックして、表示されたプルダウンメニューから、 **"Folder Listing" /"Object Palette" /"Pilot Preview" /"Properties"** をクリックして各ダイアログボック スの表示または、非表示を設定できます。

チェックが付いているダイアログボックスは **" 飛行サイト編集ウインドウ "** に表示され、チェックが付いていない ダイアログボックスは、**" 飛行サイト編集ウインドウ "** に表示されません。

"Reset Window Positions" をクリックすると、各ダイアログボックスが初期設定の場所に元のサイズで表示されます。



 メニューバーの "Window" をクリック
 プルダウンメニューの "Folder Listing" /"Object Palette" /"Pilot Preview" /"Properties" /"Reset Window Positions" をクリックして飛行サイト編集ウイ ンドウ " に表示される、各ダイアログボックスを選択する。





飛行サイト編集ウインドウの各ダイアログボックス

" 飛行サイト編集ウインドウ " に表示される "Folder Listing"/"Object Palette"/"Properties" の3つのダ イアログボックスは、あ互いに関連しています。特に "Properties" は "Folder Listing" で選ばれているフォル ダや、オブジェクトの詳細情報を表示しています。

● Folder Listing ダイアログボックス

Folder Listing ダイアログボックスは、飛行サイト全体を構成す る数種類のフォルダと、そのフォルダ中のに含まれるアイテム(オ ブジェクト)のリストです。

飛行サイトに RealFlight Ranch が選択されている場合で説明 しますが、メインの RealFlight Ranch フォルダはその下に Objects(オブジェクト)と、Clouds(雲)の2つの大きなフォルダ があります。

Objects と Clouds フォルダの中に含まれるアイテムを表示する には、 日をクリックするか Objects または、Clouds のフォル ダ名をダブルクリックすると、そのフォルダの中に含まれる様々な サブフォルダが表示されます。Folder Listing ダイアログボック スのフォルダ、またはオブジェクトをクリックすると、それぞれの オブジェクトが風景上でハイライトされます。



Folder Listing ダイアログボックス

"飛行サイト編集ウインドウ"の風景上のオブジェクトを直接ク

リックするとそれぞれのオブジェクトガハイライトされ、そのオブジェクトを含むフォルダが開きます。 あるオブジェクトを1つのフォルダから他のフォルダに移動させたい場合は、オブジェクトをマウスでクリックした まま希望のフォルダにドラッグして離します。オブジェクトは移動先のフォルダの1番下にリストされます。

フォルダまたはオブジェクト名の上を右クリックすると以下のオプションが表示されます。





2-Aircraft (エアクラフト) / Environment (エンヴァイロメント) メニュー

"Center View on Object"(センターに表示)

View メニューの Center View on Selection オプションと同じ働きです。(ページ II-26)

"Fit Object In View"(クローズアップ)

View メニューの Fit Selection In View オプションと同じ働きです。(ページ II-26)

"Deselect"(選択解除)

Edit メニューの Deselect オプションと同じ働きです。(ページ II-23)

"Cut"(切り取り)/"Copy"(コピー)/"Past"(貼り付け) Edit メニューの Cut /Copy /Past オプションと同じ働きです。(ページ II-22)

"Delete Object"(削除)

Edit メニューの Delete オプションと同じ働きです。(ページ II-23)

"Add Folder..."(フォルダの作成)

このオプションは、新しいフォルダを作成することができます。

フォルダが追加されると『New Folder』と反転表示されますので、キーボードから半角英数文字でフォルダに名前をつけることができます。



"Save Folder..."(フォルダの保存)

このオプションを選ぶと、変更または作成したフォルダを保存することができます。 File メニューの Save Folder オプションと同じ働きです。

"Load Folder..."(フォルダの読み込み)

このオプションを選ぶと、画面上にフォルダを読み込んで追加することができます。 "File" メニューの Load Folder オプションと同じ働きです。



Properties ダイアログボックス

Properties ダイアログボックスは、**" 飛行サイト編集ウインドウ "**の風景上で、ハイライトされるオブジェクトの詳細な情報を表示します。そのため **Properties** ダイアログボックスの内容は、選ばれたオブジェクトにより異なります。

* Properties ダイアログボックス(メインフォルダ)

Folder Listing ダイアログボックスの一番上になるメインフォルダですが、これは選ばれている飛行サイトの基本になる内容です。下の例は RealFlight Ranch という飛行サイトですが、すべての飛行サイトの Properties の内容は同じものが多く、編集の方法もほとんど同じですので参考にしてください。ただし、PhotoField 背景の飛行サイトの実写部分では使用できないオプションがあります。



名前の左側の*マークは Airport Editor を起動した最初の状態から設定が変更されている項目 (Parameter)を示しています。この表示は飛行サイトの編集を終了して File メニューの "Return to Simulator" でフライト画面に戻るまで表示されています。

escription	This is a great rural setting for
efault Pilot Spawn	Runway Center
etail Grunge Texture	Default Grunge
etail Modulation Texture	Rolling Hills
Detail Modulation Texture X Offset (ft)	02
etail Modulation Texture Y Offset (ft)	0
etail Modulation Texture Size (ft)	2000.00
etail Modulation Texture Strength (%)	50
etail Texture 1	Lawn Grass
etail Texture 2	Flowered Grass
etail Texture Inner Radius (ft)	1000.00
etail Texture Outer Radius (ft)	1500.00
nderwater Terrain Texture 1	<none></none>
nderwater Terrain Texture 2	<none></none>
nner Foliage Exclusion Zone (ft)	1000.00
Outer Foliage Exclusion Zone (ft)	1500.00
oliage Seed	0
Sun Inclination (deg)	56
Sun Azimuth (deg)	120
un Halo	Yes
ens Flare	Default Lens Flare
loom Amount (%)	100
loom Threshold (%)	60
Ipper Sky Color	r=61g=102b=194
ower Sky Color	r=180 g=201 b=231
lear Haze Distance (miles)	4.0
ar Haze Distance (miles)	20.0
laze Indination (deg)	5
orce Haze with Pano	No
Vind Direction (deg)	0
Vind Velocity (MPH)	0
nable Water	No
ender Water	Yes
Vater Surface Altitude (ft)	1000.00
Vater Color	r=0g=51b=76
Vater Visibility (ft)	50.0
Render Terrain Heightmap	Yes
Ferrain Quality (%)	100
Fixed Camera Only	No
Panoramic Image	<none></none>
Panoramic Image X Alignment (deg)	0
anoramic Image Y Alignment (deg)	0
anoramic Image Facing (deg)	0
iky Grid	Point Sky Grid - White
eadringer Tag	Deadringer
1aterial	Grass
ranslates the detail modulation texture a	along the X axis. 🔺
inimum allowed value: -999999.9	
inimum allowed value: -99999.9 aximum allowed value: 99999.9 efault value: 0	

Properties ダイアログボックス



各項目(Parameter)の説明

Description

Г

これは飛行サイトについての説明です。自分でコメントを半角英数文字で入力することもできます。

コメントの入力方法



Default Pilot Spawn

デフォルト(標準)のパイロットポジションを変更することができます。

この後で説明するオプション項目が、選択による設定の場合はすべて同じ手順です。

例として Default Pilot Spawn の設定方法を下に説明します。

Properties		X
Parameter	Value	
Description	This is a great rural setting f	for
Default Pilot Spawn	Runway Center	✓
Detail Grunge Texture	Helipad	
Detail Modulation Texture	Runway Center	
Detail Modulation Texture X Offset (ft)	Runway End	
Detail Modulation Texture Y Offset (ft)	0	
Detail Modulation Texture Size (ft)	2000.00	Default Dilat Snown の左側に表示のパイロット:
Detail Modulation Texture Strength (%)	50	
Detail Texture 1	Lawn Grass	シションをクリックすると、フルタワンメニュー7
Detail Texture 2	Flowered Grass	開くので、設定したいポジションをクリックする。
Detail Texture Inner Radius (ft)	1000.00	
Detail Texture Outer Radius (ft)	1500.00	
Underwater Terrain Texture 1	<none></none>	
Underwater Terrain Texture 2	<none></none>	
Inner Foliage Exclusion Zone (ff)	1000.00	

Detail Grunge Texture

飛行サイトの地表のベースとなる地質の表示で、ベース テクスチャとして使用されるものです。パイロットポジ ションと同様に数種類から選ぶことができます。

Properties	x
Parameter	Value
Description	This is a great rural setting for
Default Pilot Spawn	Runway Center
Detail Grunge Texture	Default Grunge
Detail Modulation Texture	Rolling Hills
Detail Modulation Texture X Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Y Offset (ft)	0



Detail Modulation Texture

飛行サイトの草地のベースとなる表示で、地表のベース (Detail Grunge Texture) の上に構成するものです。地表のベース (Detail Grunge Texture) と同様に数種類から選ぶことができます。

Detail Modulation Texture X Ofset

この値は位置で、飛行サイトの草地のベース **(Detail** Modulation Texture) のX 軸を調整します。

Detail Modulation Texture Y Ofset

この値は位置で、飛行サイトの草地のベース **(Detail** Modulation Texture)のY軸を調整します。

Detail Modulation Texture Size

飛行サイトの草地のベース (Detail Modulation Texture) を表示する範囲を設定します。

例として **Detail Modulation Texture X Ofset** の設定方 法を下に説明します。

この後で説明するその他のオプション項目が、数値による設定 の場合はすべて同じ手順で調整します。

Parameter	Value
Description	This is a great rural setting for
Default Pilot Spawn	Runway Center
Detail Grunge Texture	Default Grunge
Detail Modulation Texture	Rolling Hills
Detail Modulation Texture X Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Y Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Size (ft)	2000.00
Detail Modulation Texture Strength (%)	50
Detail Texture 1	Lawn Grass
Detail Texture 2	Flowered Grass
Detail Texture Inner Radius (ft)	1000.00
Detail Texture Outer Radius (ft)	1500.00
Underwater Terrain Texture 1	<none></none>
Underwater Terrain Texture 2	<none></none>
Inner Foliage Exclusion Zone (ft)	1000.00
Outer Foliage Exclusion Zone (ft)	1500.00
Foliage Seed	0



Detail Modulation Texture Strength

飛行サイトの草地のベース **(Detail Modulation Texture)** の色彩の濃度を設定します。

■ Detail Texture 1 / ■ Detail Texture 2

飛行サイトの草地のベース (Detail Modulation Texture)
の上に構成する 2 つの草地で、Detail Texture 1 の上に
Detail Texture 2 が配置され、数種類のデザインから選ぶ
ことがでます。

Detail Grunge Texture	Default Grunge
Detail Modulation Texture	Rolling Hills
Detail Modulation Texture X Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Y Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Size (ft)	2000.00
Detail Modulation Texture Strength (%)	50
Detail Texture 1	Lawn Grass
Detail Texture 2	Flowered Grass
Detail Texture Inner Radius (ft)	1000.00
Detail Texture Outer Radius (ft)	1500.00
Underwater Terrain Texture 1	<none></none>



Detail Texture Inner Radius

飛行サイトの中心から詳細なテクスチャを最も鮮明に表 示する半径の距離です。この半径の外側に出ると詳細な テクスチャガフェードアウトしていきます。

Detail Texture Outer Radius

この値は、詳細なテクスチャが完全に消える、飛行サイト中心からの半径の距離です。指定された距離を超えると基本的な地形テクスチャだけが表示されます。

Detail Modulation Texture	Rolling Hills
Detail Modulation Texture X Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Y Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Size (ft)	2000.00
Detail Modulation Texture Strength (%)	50
Detail Texture 1	Lawn Grass
Detail Texture 1 Detail Texture 2	Lawn Grass Elowered Grass
Detail Texture 1 Detail Texture 2 Detail Texture Inner Radius (ft)	Lawn Grass Flowered Grass 1000.00
Detail Texture 1 Detail Texture 2 Detail Texture Inner Radius (ft) Detail Texture Outer Radius (ft)	Lawn Grass Flowered Grass 1000.00 1500.00
Detail Texture 1 Detail Texture 2 Detail Texture Inner Radius (ft) Detail Texture Outer Radius (ft) Underwater Terrain Texture 1	Lawn Grass Elowered Grass 1000.00 1500.00 <none></none>

■ Underwater Terrain Texture 1 / ■ Underwater Terrain Texture 2

飛行サイトの地表のベース (Detail Grunge Texture)
の上に構成する、川底などの水面下の2つの地質の表示です。この変更で水際の表現が変化するのが確認できます。Underwater Terrain Texture 1 の上に
Underwater Terrain Texture 2 が配置されます。数
種類から選ぶことがでます。

Inner Foliage Exclusion Zone

飛行サイトの中心から、密集した樹木が現れない半径で す。ただし、個々のオブジェクトとして配置された樹木は、 この設定から影響を受けません。

Outer Foliage Exclusion Zone

飛行サイトの中心から、密集した樹木が現れ始める半径 です。ただし、個々のオブジェクトとして配置された樹 木は、この設定から影響を受けません。

Foliage Seed

Foliage Seed の値を変更すると樹木が様々な場所でランダムに植えられます。

Sun Inclination(deg)

太陽の位置する高さを設定します。90度は太陽が頭上に 位置します。

Sun Azimuth(deg)

太陽の位置する方角を設定します。真北から時計回りに 測定しています。

Sun Halo

この項目は、太陽の周りに見える光の輪(光輪)を表示するかしないかを設定します。『Yes』を選ぶと光の輪が太陽の回りに見えます。『No』を選ぶと光の輪を表示しません。

使用するコンピュータグラフィックシステムにより、光輪の効果が見られない場合があります。

Lens Flare

カメラのレンズを通して非常に明るい光源を見たときの反射(フレア)を再現し、数種類のタイプから選ぶことができます。

Properties	x
Parameter	Value
Description	This is a great rural setting for
Default Pilot Spawn	Runway Center
Detail Grunge Texture	Default Grunge
Detail Modulation Texture	Rollina Hills
Detail Modulation Texture X Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Y Offset (ft)	0
Detail Modulation Texture Size (ft)	2000.00
Detail Modulation Texture Strength (%)	50
Detail Texture 1	Lawn Grass
Detail Texture 2	Flowered Grass
Detail Texture Inner Radius (ft)	1000.00
Detail Texture Outer Radius (ft)	1500.00
Underwater Terrain Texture 1	<none></none>
Underwater Terrain Texture 2	<none></none>
Inner Foliage Exclusion Zone (ft)	1000.00
Outer Foliage Exclusion Zone (ft)	1500.00
Foliage Seed	0
Sun Indination (deg)	56
Sun Azimuth (deg)	120
Sun Halo	Yes
Lens Flare	Default Lens Flare
Bloom Amount (%)	100
Bloom Threshold (%)	60
Upper Sky Color	r=61g=102b=194
Lower Sky Color	r=180 g=201 b=231
Near Haze Distance (miles)	4.0
Far Haze Distance (miles)	20.0
Haze Inclination (deg)	5
Force Haze with Pano	No
Wind Direction (deg)	0
Wind Velocity (MPH)	0
Enable Water	No
Render Water	Yes
Water Surface Altitude (ft)	1000.00
Water Color	r=0 g=51b=76
Water Visibility (ft)	50.0



Bloom Amount

これは、飛行サイトの光の反射量を設定します。

Bloom Threshold

光の反射量に影響するコントラストを設定します。数値 が小さいほどコントラストが強くなります。

Detail Texture Outer Radius (T)	100.00	
Underwater Terrain Texture 1	<none></none>	
Underwater Terrain Texture 2	<none></none>	
Inner Foliage Exclusion Zone (ft)	1000.00	
Outer Foliage Exclusion Zone (ft)	1500.00	
Foliage Seed	0	
Sun Inclination (deg)	56	
Sun Azimuth (deg)	120	
Sun Halo	Yes	
Lens Flare	Default Lens Flare	
Lens Fidre	Derduite Eenis Fildre	
Bloom Amount (%)	100	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%)	100 60	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%) Upper Sky Color	100 60 r=61 g=102 b=194	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%) Upper Sky Color Lower Sky Color	100 60 r=61 g=102 b=194 r=180 g=201 b=231	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%) Upper Sky Color Lower Sky Color Near Haze Distance (miles)	100 60 r=61 g=102 b=194 r=180 g=201 b=231 4.0	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%) Upper Sky Color Lower Sky Color Near Haze Distance (miles) Far Haze Distance (miles)	100 60 r=61 g=102 b=194 r=180 g=201 b=231 4.0 20.0	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%) Upper Sky Color Lower Sky Color Near Haze Distance (miles) Far Haze Distance (miles) Haze Inclination (deg)	100 60 r=61 g=102 b=194 r=180 g=201 b=231 4.0 20.0 5	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%) Upper Sky Color Lower Sky Color Near Haze Distance (miles) Far Haze Distance (miles) Haze Inclination (deg) Force Haze with Pano	100 60 r=61 g=102 b=194 r=180 g=201 b=231 4.0 20.0 5 No	
Bloom Amount (%) Bloom Threshold (%) Upper Sky Color Lower Sky Color Near Haze Distance (miles) Far Haze Distance (miles) Haze Indination (deg) Force Haze with Pano Wind Direction (deg)	100 60 r=61 g=102 b=194 r=180 g=201 b=231 4.0 20.0 5 No 0	

■ Upper Sky Color / ■ Lower Sky Color

Upper Sky Color は太陽が出ている時の空全体の色を設定します。**Lower Sky Color** は地平線上に近い空の 色を設定します。



Upper Sky Color

Lower Sky Color

Near Haze Distance (miles)

Far Haze Distance (miles)

Haze Indination (deg)

Force Haze with Pano

Wind Direction (deg)

Wind Velocity (MPH)

Near Haze Distance

もやの影響で物体の色彩が変わる距離を設定します。

Far Haze Distance

もやで風景を完全に見えなくする距離を設定します。

Haze Inclination(deg)

Near Haz Distance と Far Haz Distance の設定で、空のもやと遠方の風景にずれがある場合に調整します。



r=180 g=201 b=231

4.0

20.0

5

No

0

0

■ Force Haze with Pano

パノラマイメージの背景が飛行サイトで、もやの設定を 使用する場合に、この項目で『**Yes**』を設定します。

Wind Direction

Г

風向を調整します。0は北、90は東、180は南、270 は西となります。

Wind Velocity

平均風速を調整します。この速さは地形より上におよそ 6.5 フィート(2メートル)での風の速度です。地形の表 面により近い風がこの設定風速より遅くなり、高い高度 でより速く動きます。

Enable Water

この項目は、飛行サイトに水面があるか無いかを設定します。Alpine Lake などの水面がある飛行サイトは標準で『Yes』が設定されています。他の飛行サイトにも水面を作れますが、次に説明する Water Surface Altitude を調整する必要があります。

Render Water

水面の水の表示品質です。湖や川の水面がある飛行サイトは『Yes』が設定されています。

Water Surface Altitude

水面の海抜からの高さです。水面の無い飛行サイトに Enable Water を『Yes』にして水面を作成した場合、 ここで水面の高さを調整します。

Water Color

水面の色を設定します。色の設定方法はページ **II-37**の 空の「空の色の設定」と同じです。

Water Visibility

水面下にあるオブジェクトが透けて見える最大の深さを 設定します。

Render Terrain Heightmap

地形表面のテクスチャの色を付ける付けないかを設定します。『No』を選ぶと地形は PhotoField テクスチャだけで色付けされ、鮮明な 3D 画像での色彩がなくなります。

Terrain Quality

3D 画像で描かれた背景の相対的な表示品質を設定しています。

Lower Sky Color	r=180 g=201 b=231
Near Haze Distance (miles)	4.0
Far Haze Distance (miles)	20.0
Haze Indination (deo)	5
Force Haze with Pano	No
Wind Direction (deg)	0
Wind Velocity (MPH)	0
Enable Water	No
Render Water	Yes
Water Surface Altitude (ft)	1000.00
Water Color	r=0 g=51 b=76
Water Visibility (ft)	50.0
Render Terrain Heightmap	Yes
Terrain Quality (%)	100
Fixed Camera Only	No
Panoramic Image	<none></none>
Panoramic Image X Alignment (deg)	0

Force Haze with Pano Wind Direction (deg) Wind Velocity (MPH)	No 0
Enable Water	No
Render Water	No
Water Surface Altitude (ft)	Yes
Water Color	r=0 g=51 b=76
Water Visibility (ft)	50.0

Foliage Seed	0
Sun Indination (deg)	56
Sun Azimuth (deg)	120
Sun Halo	Yes
Lens Flare	Default Lens Flare
Bloom Amount (%)	100
Bloom Threshold (%)	60
Upper Sky Color	r=61g=102b=194
Lower Sky Color	r=180 g=201 b=231
Near Haze Distance (miles)	4.0
Far Haze Distance (miles)	20.0
Haze Inclination (deg)	5
Force Haze with Pano	No
Wind Direction (deg)	0
Wind Velocity (MPH)	0
Enable Water	No
Render Water	Yes
Water Surface Altitude (ft)	1000.00
Water Color	r=0g=51b=76
Water Visibility (ft)	50.0
Render Terrain Heightmap	Yes
Terrain Quality (%)	100
Fixed Camera Only	No

Water Surface Altitude (ft)	1000.00
Water Color	r=0 g=51 b=76
Water Visibility (ft)	50.0
Render Terrain Heightmap	Yes
Terrain Quality (%)	100
Fixed Camera Only	No
Panoramic Image	<none></none>
Panoramic Image X Alignment (deg)	0
Panoramic Image Y Alignment (deg)	0
Panoramic Image Facing (deg)	0
Sky Grid	Point Sky Grid - White
Deadringer Tag	Deadringer



Fixed Camera Only

フライト画面で、のカメラ(視点)を固定ビューにする設 定です。『Yes』を選ぶと、WEBマニュアル Part-3 の View メニューで説明の、フライト画面の Camera Type と、製品に付属のセットアップマニュアル P55 に 記載のムーブメント・モードが使用できなくなります。

Panoramic Image

PhotoField 飛行サイトに、どの実写背景を使用するかを決めます。

<None>を選ぶと PhotoField 背景は、その飛行サイトに使用されません。本章で説明する Import メニューで取り込んだパノラマイメージも、このリストに追加されます。

Panoramic Image X Alignment

この値は、配置した背景のX軸を調整するために利用されます。主にパノラマイメージをインポートした時に使用します。

Panoramic Image Y Alignment

この値は、配置した背景の Y 軸を調整するために利用されます。主にパノラマイメージをインポートした時に使用します。

Panoramic Image Facing

この項目は、パノラマイメージの背景を飛行サイトの北 Styled Style Point Style Cold Point Style Cold

Sky Grid

この項目は、4章の View メニューにある Effects で、 飛行サイトの空に表示できる Sky Grid (グリッド)の種 類をリストから選択できます。

Deadringer Tag

この項目は、Value(値)が『Deadringer』になってい る場合、マルチプレイのDeadringer ゲームのプレイ中 のみに設置されている、Deadringer オブジェクトが登 場します。Value(値)を『Deadringer』以外に書き換 えると、通常のフライトでも登場します。

Water Surface Altitude (Tt)	1000.00
Water Color	r=0g=51b=76
Water Visibility (ft)	50.0
Render Terrain Heightmap	Yes
Terrain Quality (%)	100
Fixed Camera Only	No
Panoramic Image	<none></none>
Panoramic Image X Alignment (deg)	0

Underwater Terrain Texture 2	<none></none>
Inner Foliage Exclusion Zone (ft)	1000.00
Outer Foliage Exclusion Zone (ft)	1500.00
Foliage Seed	0
Sun Inclination (deg)	56
Sun Azimuth (deg)	120
Sun Halo	Yes
Lens Flare	Default Lens Flare
Bloom Amount (%)	100
Bloom Threshold (%)	60
Upper Sky Color	r=61g=102b=194
Lower Sky Color	r=180 g=201 b=231
Near Haze Distance (miles)	4.0
Far Haze Distance (miles)	20.0
Haze Inclination (deg)	5
Force Haze with Pano	No
Wind Direction (deg)	0
Wind Velocity (MPH)	0
Enable Water	No
Render Water	Yes
Water Surface Altitude (ft)	1000.00
Water Color	r=0 g=51 b=76
Water Visibility (ft)	50.0
Render Terrain Heightmap	Yes
Terrain Quality (%)	100
Fixed Camera Only	No
Panoramic Image	<none></none>
Panoramic Image X Alignment (deg)	0
Panoramic Image Y Alignment (deg)	0
Panoramic Image Facing (deg)	0
Slav Orid	Doint Clay Orid White

Terrain Quality (%)	100	
Fixed Camera Only	No	
Panoramic Image	<none></none>	
Panoramic Image X Alignment (deg)	0	
Panoramic Image Y Alignment (deg)	0	
Panoramic Image Facing (deg)	0	
Sky Grid	Point Sky Grid - White	
Deadringer Tag	Deadringer	
Material	Grass	
Translates the detail modulation texture	e along the Y avis	
	c diorig are A data.	
Minimum allowed value: -99999.9 Maximum allowed value: 99999.9 Definitional value: 99999.9		

Material

この項目は、地面を場所によって、草地、コンクリートなどの表示と実際シミュレーション上の状態を一致させる設定です。変更することができますが、画面表示が草地の場所で、Asphalt(アスファルト)を選ぶと、機体はフラットな地面の上を動いている不自然な状態になります。



* Properties ダイアログボックス(オブジェクトフォルダ)(オブジェクトグループフォルダ)

メインフォルダの下になるオブジェクトフォルダと、更にその下になるオブジェクトグループフォルダです。 オブジェクトフォルダは選ばれている飛行サイトに配置されている建物やフェンスなどのオブジェクトすべての内 容です。オブジェクトグループフォルダはオブジェクトを Structures(建物) /Fense(フェンス) /Trees(樹木) などにグループ分けした個々のグループの内容です。

下図の Properties ダイアログボックスはオブジェクトフォルダが選ばれている場合です。Properties の内容は すべて特徴が似ていて編集の方法もメインフォルダと同じですので参考にしてください。ここでは各項目の説明の みします。ただし、位置を設定する項目で1項目に X /Y /Z の3方向の設定をする場合は最初に説明する Relative Position の方法を参考にしてください。また、マウスやキーボードを使用してオブジェクトの移動や、コピーをす る方法はページ II-50 を参照してください。



Folder Listing ダイアログボックス

Properties ダイアログボックス

各項目(Parameter)の説明

Custom Name

これはオブジェクトの名前です。自分で名前を半角英数文字 で変更することもできます。

Relative Position

X /Y /Z の値は、飛行サイトの中心からの座標位置です。

・X 軸の値は、中心からの左または、右の位置です。(+)の値は右へ移動し、(-)の値は左へ移動します。

・Y 軸の値は、中心からの前方または、後方の位置です。(+)の値は前方へ移動し、(-)の値は後方へ移動します。

・Z軸の値は、中心からの上または、下の位置です。(+)の値は上へ移動し、(-)の値は下へ移動します。

Parameter	Value
Custom Name	Objects
Relative Position (ft)	x=76099.02, y=-30199.71,
Allow Children to Cast Shadows	Yes
Permitted to Cast Shadows	Yes
Allow Children to Receive Shadows	Yes
Permitted to Receive Shadows	Yes
Force Children to Render to Depth Buffer	No
Forced to Render to Depth Buffer	No
Orientation (deg)	-90
Absolute Position (ft)	x=76092.6, y=-30194, z=4
Object Type	Airport Group Folder



位置を移動する方法(Relative Position)



Allow Children to Cast Shadows

この設定は、オブジェクトフォルダまたは、オブジェクトグ ループフォルダに含まれるすべてのオブジェクトの影を表示 するかしないか設定します。『Yes』を選ぶとオブジェクトの 影が表示されます。

『Yes』に設定することにより、後で説明する個々のオブジェ クト毎に影の表示を設定することができます。

Properties	
Parameter	Value
Custom Name	Objects
Relative Position (ft)	x=76099.02. v=-30199.71
Allow Children to Cast Shadows	Yes
Permitted to Cast Shadows	Yes
Allow Children to Receive Shadows	Yes
Permitted to Receive Shadows	Yes
Force Children to Render to Depth Buffer	No
Forced to Render to Depth Ruffer	

Permitted to Cast Shadows

実際の飛行サイトでの影の状態を表示しています。

例えばオブジェクトグループフォルダの Allow Child to Cast Shadows を『Yes』に設定し ても、その親になるオブジェクトフォル ダの設定が『No』の場合は実際の飛行サ イトでは影が表示されませんのでここでは 『No』と表示されます。

	Properties	×
	Parameter	Value
ما بد م	Custom Name	Objects
aren	Relative Position (ft)	x=76099.02, y=-30199.71,
	Allow Children to Cast Shadows	No
	Permitted to Cast Shadows	Yes
	Allow Children to Receive Shadows	Yes
	Properties	x
ants	Parameter	Value
unto	Custom Name	Objects
d Tablaa	Relative Position (ft)	x=76099.02, y=-30199.71,
u rables	Allow Children to Cast Shadows	Yes
'	Permitted to Cast Shadows	No
	Allow Children to Receive Shadows	Yes

オブジェクトの影の表示について

WEB マニュアル Part-1 Simulation (シミュレーション) メニューの "Settings" の Graphics オプショ ンで、Shadow Quality(影全体の表示品質) の設定(ページ II-28)を Medium・Low のレベルまで 下げた場合、飛行サイトに表示される影は機体の影だけが表示され、建物、樹木などのオブジェクトの影は 表示されません。

Allow Children to Receive Shadows

この設定は、オブジェクトフォルダまたは、オブジェクトグループフォルダに含まれているすべてのオブジェクトが他のオブジェクトの影の影響を受けるか受けないかを設定します。

『Yes』を選ぶとオブジェクトが影の影響を受けます。『Yes』 に設定することにより後で説明する個々のオブジェクトに影の 設定ができます。Allow Children to Cast Shadows が 『Yes』に設定されている場合はこの設定に関係なくオブジェ クトが影の影響を受けます。

詳細は、Properties ダイアログボックス(オブジェクト単体)のReceive Shadows を参照してください。

Permitted to Receive Shadows

実際の飛行サイトでオブジェクトが影の影響を受けているかい ないかの状態を表示しています。

Properties Parameter Value Custom Name Objects Relative Position (ft) x=76099.02, y=-30199.71,... Allow Children to Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shado Allow Children to Receive Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Force Children to Render to Depth Buffer No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) -90 Absolute Position (ft) x=76092.6, y=-30194, z=4.. Object Type Airport Group Folder

Force Children to Render to Depth Buffer

『Yes』を選ぶとオブジェクトフォルダまたは、オブジェク トグループフォルダに含まれるすべてのオブジェクトが単純 なシルエットだけを残し、色彩のないオブジェクトとして表示 されます。

Forced to Render to Depth Buffer

実際の飛行サイトでの **Depth Buffer**(オブジェクトの色彩)の状態を表示しています。

Orientation

この設定は、オブジェクトフォルダまたは、オブジェクトグ ループフォルダに含まれているすべてのオブジェクトの方向 を回転させます。

Absolute Position

この X /Y /Z 値は、シミュレーションのサイト上でのオブジェ クトの位置を示します。各項目でオブジェクトを移動させると この値が変化します。

Object Type

現在選ばれているものがオブジェクトフォルダ、オブジェク トグループフォルダまたは、単体オブジェクトのタイプを表 示しています。

Airport Group Folder(オブジェクトフォルダ / オブジェクトグループフォルダ) Static Scenery Object(単体オブジェクト)

Properties	×
Parameter	Value
Custom Name	Objects
Relative Position (ft)	x=76099.02, y=-30199.71,
Allow Children to Cast Shadows	Yes
Permitted to Cast Shadows	Yes
Allow Children to Receive Shadows	Yes
Permitted to Receive Shadows	Yes
Force Children to Render to Depth Buffer	No
Forced to Render to Depth Buffer	No
Orientation (deg)	-90
Absolute Position (ft)	x=76092.6, y=-30194, z=4
Object Type	Airport Group Folder

Allow Children to Receive Shadows	Yes
Permitted to Receive Shadows	Yes
Force Children to Render to Depth Buffer	No
Forced to Render to Depth Buffer	No
Orientation (deg)	-90
Absolute Position (ft)	x=76092.6, y=-30194, z=4
Object Type	Airport Group Folder

Permitted to Cast Shadows	Yes
Allow Children to Receive Shadows	Yes
Permitted to Receive Shadows	Yes
Force Children to Render to Depth Buffer	No
Forced to Render to Depth Buffer	No
Orientation (deg)	-90
Absolute Position (ft)	x=76092.6, y=-30194, z=4
Object Type	Airport Group Folder



* Properties ダイアログボックス(オブジェクト単体)

建物、テント、フェンスなど1つの単体オブジェクトです。選ばれたオブジェクトにより項目の数が異なりますが、 編集の方法はオブジェクトフォルダ/オブジェクトグループフォルダと同じですので参考にしてください。ここで は各項目の説明のみします。





Properties	x
Parameter	Value
Custom Name	Gate Arch
Relative Position (ft)	x=-185.95, y=-27.39, z=0
Object Name	Gate Arch
Object Location	RealFlight 8
ZBoost	0
Fade Out Start Distance (ft)	0
Fade Out End Distance (ft)	0
Conform to Ground	No
Collidable	Yes
Cast Shadows	Yes
Permitted to Cast Shadows	Yes
Receive Shadows	Yes
Permitted to Receive Shadows	Yes
Render to Depth Buffer Only	No
Forced to Render to Depth Buffer	No
Orientation (deg)	azim=-90, incl=0, roll=0
Scale (%)	100
Height (ft)	23.57
Width (ft)	23.15
Length (ft)	2.82
Material	Metal
Absolute Position (ft)	x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.82
Object Type	Static Scenery Object

Properties ダイアログボックス

各項目(Parameter)の説明

Custom Name

これはオブジェクトの名前で、自分で半角英数文字で変更する こともできます。

Relative Position

X /Y /Z の値は、飛行サイトの中心からの座標位置です。

Object Name

選ばれているオブジェクトの名前を表示しています。

Object Location

オブジェクトのメインフォルダの名前を表示しています。これ はこの後で説明する **Object Palette** ダイアログボックスと 関係しています。

ZBoost

シミュレーション上でオブジェクトが重なり合う順序を設定します。数値が小さい程上になります。

Fade Out Start Distance

この設定は、このオブジェクトとカメラの位置 (Camera Position) の間でフェードアウトを始める距離を設定します。

Fade Out End Distance

この設定は、カメラの位置 (Camera Position) から、このオブジェクトが見えなくなる距離を設定します。

I
Value
Gate Arch
x=-185.95, y=-27.39, z=0
Gate Arch

Properties	I
Parameter	Value
Custom Name	Gate Arch
Relative Position (ft)	x=-185.95, y=-27.39, z=0
Object Name	Gate Arch
Object Location	RealFlight 8
ZBoost	0
Fade Out Start Distance (ft)	0
Fade Out End Distance (ft)	0
Conform to Ground	No
Collidable	Yes

roperties	I
Parameter	Value
Custom Name	Gate Arch
Relative Position (ft)	x=-185.95, y=-27.39, z=0
Object Name	Gate Arch
Object Location	RealFlight 8
ZBoost	0
Fade Out Start Distance (ft)	0
Fade Out End Distance (ft)	0
Conform to Ground	No
Collidable	Yes
Cast Shadows	Yes
Permitted to Cast Shadows	



Conform to Ground

この項目は、フェンスなどのオブジェクトを地面の勾配にあわせて配置させる場合などに『Yes』に設定します。

Collidable

機体がこのオブジェクトと衝突するかを設定します。『No』に 設定すると機体はこのオブジェクトをすり抜けます。

■ Cast Shadow

『Yes』を選ぶとオブジェクトの影が表示されます。

Permitted to Cast Shadows

実際の飛行サイトでの影の状態を表示しています。

例えばオブジェクトグループフォルダまたは、その親に なるオブジェクトフォルダの Allow Children to Cast Shadowsn の設定が『No』の場合は、Cast Shadow を 『Yes』に設定しも実際の飛行サイトに影が表示されませんの で、ここでは『No』と表示されます。

Receive Shadows

オブジェクトの上になる他のオブジェクトの影の表示を設定し ます。『Yes』を選ぶとオブジェクトの影が表示されまが、こ の場合オブジェクトフォルダまたは、オブジェクトグルー プフォルダの各 Allow Children to Cast Shadows が、 『Yes』に設定されている必要があります。

Permitted to Receive Shadows

実際の飛行サイトで、オブジェクトが影を受けているかいない かの状態を表示しています。

	Parameter	Value
	Custom Name	Gate Arch
	Relative Position (ft)	x=-185.95, y=-27.39, z=0
	Object Name	Gate Arch
	Object Location	RealFlight 8
	ZBoost	0
	Fade Out Start Distance (ft)	0
	Fade Out End Distance (ft)	0
ſ	Conform to Ground	No
l	Collidable	Yes
	Cast Shadows	Yes

Custom NameGate ArchRelative Position (ft)x=-185.95, y=-27.39, z=0Object NameGate ArchObject LocationRealFlight 8ZBoost0Fade Out Start Distance (ft)0Fade Out Start Distance (ft)0Conform to GroundNoColidableYesPermitted to Cast ShadowsYesPermitted to Receive ShadowsYesRender to Depth Buffer OnlyNoForced to Render to Depth BufferNoOrientation (deg)azim=-90, ind=0, roll=0Scale (%)100Height (ft)23.57Width (ft)23.15Length (ft)2.82MaterialMetalAbsolute Position (ft)x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8Object TypeStatic Scenery Object	Parameter	Value
Relative Position (ft)x=-185.95, y=-27.39, z=0Object NameGate ArchObject LocationRealFlight 8ZBoost0Fade Out Start Distance (ft)0Conform to GroundNoCollidableYesCast ShadowsYesPermitted to Cast ShadowsYesPermitted to Receive ShadowsYesRender to Depth Buffer OnlyNoForced to Render to Depth BufferNoOrientation (deg)azim=-90, ind=0, roll=0Scale (%)100Height (ft)23.57Width (ft)23.15Length (ft)2.82MaterialMetalAbsolute Position (ft)x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8Object TypeStatic Scenery Object	Custom Name	Gate Arch
Object NameGate ArchObject LocationRealFlight 8ZBoost0Fade Out Start Distance (ft)0Fade Out End Distance (ft)0Conform to GroundNoColidableYesCast ShadowsYesPermitted to Cast ShadowsYesRender to Depth Buffer OnlyNoForced to Render to Depth BufferNoOrientation (deg)azim=-90, ind=0, roll=0Scale (%)100Height (ft)23.57Width (ft)23.15Length (ft)23.15Length (ft)23.15Length (ft)X=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8Object TypeStatic Scenery Object	Relative Position (ft)	x=-185.95, y=-27.39, z=0
Object Location RealFlight 8 ZBoost 0 Fade Out Start Distance (ft) 0 Fade Out End Distance (ft) 0 Conform to Ground No Collidable Yes Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 28.2 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Object Name	Gate Arch
ZBoost 0 Fade Out Start Distance (ft) 0 Fade Out End Distance (ft) 0 Conform to Ground No Conform to Ground Yes Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 23.14 Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Object Location	RealFlight 8
Fade Out Start Distance (ft) 0 Fade Out End Distance (ft) 0 Conform to Ground No Collidable Yes Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shadows Yes Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 23.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	ZBoost	0
Fade Out End Distance (ft) 0 Conform to Ground No Collidable Yes Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shadows Yes Receive Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, incl=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Fade Out Start Distance (ft)	0
Conform to Ground No Collidable Yes Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shadows Yes Receive Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, incl=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Fade Out End Distance (ft)	0
Collidable Yes Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shadows Yes Receive Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Conform to Ground	No
Cast Shadows Yes Permitted to Cast Shadows Yes Receive Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Collidable	Yes
Permitted to Cast Shadows Yes Receive Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Cast Shadows	Yes
Receive Shadows Yes Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Permitted to Cast Shadows	Yes
Permitted to Receive Shadows Yes Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 28.2 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Receive Shadows	Yes
Render to Depth Buffer Only No Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 28.2 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Permitted to Receive Shadows	Yes
Forced to Render to Depth Buffer No Orientation (deg) azim=-90, incl=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Render to Depth Buffer Only	No
Orientation (deg) azim=-90, ind=0, roll=0 Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Forced to Render to Depth Buffer	No
Scale (%) 100 Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Orientation (deg)	azim=-90, incl=0, roll=0
Height (ft) 23.57 Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, γ=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Scale (%)	100
Width (ft) 23.15 Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Height (ft)	23.57
Length (ft) 2.82 Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Width (ft)	23.15
Material Metal Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Length (ft)	2.82
Absolute Position (ft) x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.8 Object Type Static Scenery Object	Material	Metal
Object Type Static Scenery Object	Absolute Position (ft)	x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.82
	Object Type	Static Scenery Object

オブジェクトが受ける影の表示について

影を付ける **Cast Shadow** が『**No**』に設定されているオブジェクトは、影に関するの設定がすべて無効に なるため、そのオブジェクト自身の影とその上に被さる他のオブジェクトの影も表示しなくなります。この **Receive Shadows** を『**Yes**』に設定すると相手の影を自分の上に表示するようになります。完全に他の 影に隠れているようなオブジェクトなどは、この方法によって影の重複表示を減らし表示の負担を軽くする ことができます。

Render To Depth Buffer Only

『Yes』を選ぶとオブジェクトガ単純なシルエットだけを残し、 色彩のないオブジェクトになります。

Forced to Render to Depth Buffer

実際の飛行サイトでの **Depth Buffer**(オブジェクトの色彩) の状態を表示しています。

	Receive Shadows	Yes
	Permitted to Receive Shadows	Yes
	Render to Depth Buffer Only	No
	Forced to Render to Depth Buffer	No
T	Orientation (deg)	azim=-90, ind=0, roll=0
	Scale (%)	100
	Height (ft)	23.57



Orientation

この設定は、オブジェクトの向きと傾きです。X軸の値とY軸の値は、オブジェクトの左右、前後の傾きを示します。 Z軸の値はアイテムの向きを示します。

Scale

この設定はオブジェクトの大きさです。

Scale を変更すると、次に説明する Height /Width / Length の値が連動します。

Height /Width /Length

この設定は、高さ、幅、奥行きを基準にしたオブジェクトの大きさです。

Height を変更すると、Scale /Width /Length の値が連動 してオブジェクトの大きさが変わります。

Width を変更すると、Scale /Height /Length の値が連動 してオブジェクトの大きさが変わります。

Length を変更すると、Scale /Heigh /Width の値が連動 してオブジェクトの大きさが変わります。

Material

この項目は、オブジェクトの素材を設定することができます。

Abosolute Position

このX/Y/Z値は、シミュレーションのサイト上での、オブジェ クトの位置を示します。各項目でオブジェクトを移動させると この値が変化します。

Object Type

現在選ばれているものが**オブジェクトフォルダ、オブジェクトグループフォルダ**または、**単体オブジェクト**のタ イプを表示しています。

Drop Aircraft on Reset /Initial Velocity /Override Handlaunch

この3つの設定は、飛行機のリスタートに関する Plane Spawn が選ばれているときに表示されます。

Plane Spawn が数箇所配置されている場合、リスタートの位置に設定されている Plane Spawn は、Drop Aircraft on Reset が『Yes』なります。Override Handlaunch はグライダーなどをウインチで引き上げる ようなリスタートをしたい場合に『Yes』に設定します。Override Handlaunch を『Yes』に設定した場合は、 Initial Velocity の数値で引き上げる加速度を設定します。数値が大きいほど強い加速度になります。



Collidable	Yes
Cast Shadows	Yes
Permitted to Cast Shadows	Yes
Receive Shadows	Yes
Permitted to Receive Shade	ows Yes
Render to Depth Buffer On	ly No
Forced to Render to Depth	Buffer No
Orientation (deg)	azim=-90, incl=0, roll=0
Scale (%)	100
Height (ft)	23.57
Width (ft)	23.15
Length (ft)	2.82
Material	Metal
Absolute Position (ft)	x=76139.7, y=-30434.3, z=4254.82
Object Type	Static Scenery Object
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	~

Width (ft)	23.15
Length (ft) Material	2.82 Matal
Material Absolute Desition (ft)	Metal
Absolute Position (ft)	x=/6139.7, y=-30434.3, z=4254.8

* Properties ダイアログボックス(雲)

空に表示される雲に関連した、様々なパラメータを変更することができます。雲には2つのレベルがあります: Troposphere(対流圏)とStratosphere(成層圏)。対流圏の雲は大気の下位レベルにあります。一方成層圏の雲は 大気の上部にある雲です。

各項目の編集の方法は、Folder Listing ダイアログボックス(フォルダ)と似た内容ですので、参考にしてください。



各項目(Parameter)の説明

Starting Altitude

雲が現れる標高または、高さを設定します。標高の最大値は Ending Altitude の値によって制限されます。

Ending Altitude

雲が切れる標高または、高さを設定しています。最小値は Starting Altitude の値によって制限されます。

Relative Density

雲の厚さを設定しています。より大きい値は濃くて重い雲を発生します。

Relative Brightness

雲の色または明るさを設定しています。より高い値は淡くてより明るい色の雲を発生します。 例えば、20%の値は、50%の値より暗い雲を発生します。

Relative Size

雲のサイズを設定しています。高い値はサイズと形が大規模な雲を発生します。

Relative Seed

雲の動く速度を設定しています。高い値は速く横断する雲を発生します。

■ Туре

それぞれの高度で雲のタイプを設定しています。

Atmospheric Region

Troposphere (対流圏) か、Stratosphere (成層圏) を表示しています。



● Object Palette ダイアログボックス

Object Palette ダイアログボックスは、飛行サイトに新しく1つのオブジェクト、または複数のオブジェクト を追加するために使用されます。この Object Palette ダイアログボックスに表示されるアイコンは、Folder Listing ダイアログボックスで選択したフォルダガ Object フォルダまたは、Clouds フォルダかにより異なりま す。Object Palette ダイアログボックスは上部のプレビュー・ボックスと、下部のオブジェクト・リストの2つ で構成されています。



オブジェクトのグループ

オブジェクトは、種類によって次のグループがあります。

- Boneyard Objects: 錆付いた機体や機体の一部、色々なスクラップのオブジェクトグループです。
- Benches Chairs and Tables: ベンチ、いすテーブルなどのオブジェクトグループです。
- Bridge Objects: 橋や鉄橋などのオブジェクトグループです。
- Buildings: ガレージや家、納屋などの建物などのオブジェクトグループです。
- Buoys: 水面のブイ・浮標です。
- Carnival: 観覧車やコースターなどの、遊園地にある様々なオブジェクトグループです。
- Construction Site: クレーンなどの建築機材や、建築中の建造物などのオブジェクトグループです。

■ Control object: 機体のスタート位置や、パイロットの操縦位置、グライダー用ショックコードのアンカー位置 などの特殊なオブジェクトなどのオブジェクトグループ、実際のフライト画面にはオブジェクトとして表示はされま せん。

■ Country Object: 干草などの農園に見られるオブジェクトグループです。



II-47

■ Deadringer: Deadringer ゲームに使用するリングやゲートの形をしたオブジェクトグループ、初期設定では Deadringer ゲームでしか表示されないが、P162 の Deadringer Tag の設定で通常のフライト画面にも表示が できます。

■ Depth Buffers: 写真の背景で物体に衝突を再現させるための特殊なオブジェクト、実際のフライト画面にはオ ブジェクトとして表示はされません。

■ Events: イベントに使用するパイロンやフラッグなどのオブジェクトグループです。

■ Fance: ゲートや、フェンス、レンガの塀などのオブジェクトグループです。

- Grass Paches: 芝生や雑草です。
- Lights: 街灯や照明ライトなどのオブジェクトグループです。
- Miscellaneous: その他、色々なオブジェクトグループです。
- Piers: 桟橋

■ Power Up Objects: マルチプレイヤーのコンバットなどの対戦ゲームに使用するアイテムで、詳細は 6 章の Multiplayer メニューを参照

- Runway: 色々な滑走路
- Static Vehicles: RC機体や実機、実車のオブジェクト
- Stones: 大小、様々な岩石です。
- Tents: 色々なテントです。
- Trees: 樹木です。
- Vehicles: 古い帆船、ボートなどのオブジェクトグループです。
- Water Plants: 水草です。
- Windsock: 吹流しです。

■ Emitter Object: このグループのオブジェクトは、サーマル (上昇気流)、噴水、サウンド(音)、煙などを発生する 装置の特殊なオブジェクト、実際のフライト画面にはオブジェクトとして表示はされません。

Thrmal Emitter (サーマルエミッタ)

グライダーのスロープやサーマルの飛行サイトで、サーマル(上昇気流)を発生させ、コントロールするための装置、 実際のフライト画面にはオブジェクトとして表示はされません。

Fountain Emitter(噴水エミッタ)

噴水を発生させ、コントロールするための装置、実際のフライト画面にはオブジェクトとして表示はされません。

Sound Emitter(サウンドエミッタ)

鳥や犬、猫などの動物の鳴き声やを発生させ、コントロールするための装置、実際のフライト画面にはオブジェクト として表示はされません。

Smoke Emitter(スモークエミッタ)

煙を発生させ、コントロールするための装置、実際のフライト画面にはオブジェクトとして表示はされません。



オブジェクトの追加



Pilot Preview ダイアログボックス

この Pilot Preview ダイアログボックスを表示させると、パイロットからの視点で飛行サイトの状況を見ることができます。利用できるパイロットの視点の数は、選ばれた飛行サイトによって異なります。

詳しくは WEB マニュア Part-3 View メニューのパイロットポジション "Camera Position" を参照 してください。





2-Aircraft (エアクラフト) / Environment (エンヴァイロメント) メニュー

マウスとキーボードによるオブジェクトの回転、移動、コピーと削除

風景上で選んだオブジェクト (P141 参照) を、簡単に移動またはコピーすることができます。

オブジェクトの回転

向きを変えたいオブジェクトを選び、キーボードの『Shift』キーを押しながらマウスをクリックした状態で動かすと、 オブジェクトの向きを変えることができます。

オブジェクトの移動

- 移動したいオブジェクトを選び、別の場所でマウスを右ク リックして表示されたメニューから Move Here をクリッ クします。オブジェクトがその場所に移動します。
- オブジェクトをマウスでクリックしたまま、マウスを動かしてオブジェクトを移動します。
- 移動したいオブジェクトを選び、その上でマウスを右ク リックして表示されたメニューから、Cutをクリックしま す。次に別の場所でマウスを右クリックして、表示された メニューから Paste をクリックするとオブジェクトがその 場所に移動します。



オブジェクトのコピー

- コピーしたいオブジェクトを選び、移動したい場所でマウスを右クリックして、表示されたメニューから Copy
 Here をクリックします。オブジェクトがその場所にコピーされます。
- コピーしたいオブジェクトを選び、その上でマウスを右ク リックして、表示されたメニューから Copy をクリックし ます。次にコピーしたい場所でマウスを右クリックして、 表示されたメニューから Paste をクリックしすると、オブ ジェクトがその場所にコピーされます。
- キーボードの『Ctrl』キーを押しながら、オブジェクトを クリックしたままマウスを動かします。コピーしたい場所 でマウスボタンと『Ctrl』キーを離します。オブジェクト がその場所にコピーされます。



オブジェクトの削除

削除したいオブジェクトを選び、その上でマウスを右クリックして、表示されたメニューから **Diete Selection** を クリックすると、そのオブジェクトが削除されます。

その他

オブジェクト上でマウスを右クリックすると、ページ II-25 ~ 26 の View メニューの Mode で使用できる、Pan Camere /Pivot Camera /Center View on Selection /Fit Selection in View が表示され、直接カメラ調 整ができます。



新しい飛行サイトの作成 "Create New Airport..."

現在選択している飛行サイトをベースに、新しい飛行サイトを作成するメニューです。メニューバーの "Environment" をクリックして、プルダウンメニューから "Create New Airport ..." をクリックすると、飛 行サイトの編集 "Edit(現在選択している飛行サイト名)" で説明したものと同じ " 飛行サイト編集ウインドウ " が起動して編集が可能になります。



File Edit View Options Window	N		
Folder	Listing		Object Palette
(Character			
B-Objects			
Clouds			
			Add
Deeme	ation		And the second se
Рюре	rues		
Parameter	Value ^		
Description			
Default Pilot Spawn	Pilot Spawn		
Detail Grunge Texture	Default Grunge		Pilot Spawn
Detai Modulation Texture Detai Modulation Texture X Officet (P)	<none></none>		
Detail Modulation Texture Y Offset (ft)	ő		
Detail Modulation Texture Size (ft)	2000.00		
Detail Modulation Texture Strength (%)	50		
Detail Texture 1	Lawn Grass		
Detail Texture 2 Detail Texture Inper Radius (ff)	1000.00		
Detail Texture Outer Radius (ft)	1500.00		
Underwater Terrain Texture 1	<none></none>		
Underwater Terrain Texture 2	<none></none>		
Inner Foliage Exclusion Zone (ft)	1000.00		424 484 484 484 484 484 484 484 484 484
Foliage Seed	0		the second s
Sun Inclination (deg)	56		The second se
Sun Azimuth (deg)	120		States and the second states and the
Sun Halo	Yes		
1000000000	A	The second se	
			and the state of the state of the

飛行サイト編集ウインドウ

このメニューで表示された " **飛行サイト編集ウインドウ** " は、飛行サイトの編集 "Edit (現在選択している飛行 サイト名) " で表示したものと異なります。Pilot Spawn (パイロットポジション) が一つ設定されているだけで、 滑走路やその他のオブジェクトは一切存在しません。すべてのオブジェクトを自分で追加して配置します。オブジェ クトの追加、配置は飛行サイトの編集で説明した手順と同じです。

編集が終わったら必ず "File" メニューをクリックして "Save As" で作成した飛行サイトを保存します。

作成した飛行サイトは **"Select Airport ..."(飛行サイトの選択)**ダイアログボックスの **Custom Airport** フォ ルダ内に表示されます。



太陽、上昇気流、風の調整 "Environment"

飛行サイトの太陽の向きと高さ、上昇気流の発生箇所、風速と風向き、突風を調整します。ここでの調整は一時的に 変更するもので、他の飛行サイトを選ぶかソフトを終了すると初期値に戻ります。また**"Sun"**(太陽の向きと高さ) は PhotoField 背景の飛行サイトでは使用できません。

太陽の調整 "Sun"

メニューバーの "Environment" をクリックして、プルダウンメニューの "Sun" にマウスポインタを合わせます。 表示されたサブメニューの中から "Azimuth" (方位) または "Inclination" (高さ) にマウスポインタを合わせ、以 下の方法で設定します。



"Azimuth" (方位) は直接キーボードからも調整も可能です。『Shift』+『Home』キーを押すと太陽の向きが時計 回り、『Shift』+『End』キーを押すと反時計回りに移動します。太陽の方位は 0 は北、90 は東、180 は南、270 は西となり 4°単位で移動します。"Inclination" (高さ)の調整も直接キーボードから可能です。『Shift』+『Page Up』キーを押すと、太陽はより高い位置へ、『Shift』+『Page Down』キーを押すと太陽はより低い位置に移動 して夜間の風景も表示することができます。

上昇気流 "Thermals"

メニューバーの "Environment" をクリッ クして、プルダウンメニューの "Thermals" にマウスポインタを合わせます。表示され たサブメニューの中から "Dynamic" また は "Simple" をクリックして選択します。 "Dynamic" は、上昇気流(サーマル)の発生 ポイントを不規則に移動します。"Simple" は 選択されているフライトサイトに設定されてい るポイントで上昇気流(サーマル)が発生し固 定されます。

①メニューバーの "Environment" をクリック	
Environment	
Select Airport Edit Carl Henson Field Cre ②プルダウンメニューの "Thermals" にマウスポインタを合わせる。	
Skn	
Thermals Dynamic	
Thermals Dynamic Wind Image: Simple	
Thermals Dynamic Wind Reset to Default	



風の調整 "Wind"

メニューバーの "Environment" をクリックして、プルダウンメニューの "Wind" にマウスポインタを合わせます。 表示されたサブメニューの中から "Direction" (風向き)、"Speed" (風速) または "Turbulence" (風の変化) にマ ウスポインタを合わせ、それぞれ以下の方法で設定します。



"Direction"(風向き)は『Home』キーを押す
 と風向きが時計回り、『End』キーを押すと反時計回りに移動します。風向0は北、90は東、
 180は南、270は西となり15°単位で移動します。

時計回りに移動します。風向しは北、90 は泉、 180 は南、270 は西となり 15[°] 単位で移動します。 "Speed"(風速)は『Page Up』キーを押すと風速が強くなり、弱くしたい場合は『Page Down』キーを押します。 風速は 0.7mph (約秒速 0.3m)単位で変化します。

Turbulence

"Turbulence" (風の変化) は『Insert』キーを押すと風の荒れ方が強くなり、『Delete』キーを押すと風の吹き 方が穏やかになっていきます。



目次へ

Insert

太陽の調整 "Sun"、上昇気流 "Thermals"、風の調整 "Wind" を初期化

メニューバーの "Environment" をクリックして、プ ルダウンメニューの "Reset to Default" をクリック すると、Sun", "Thermals", "Wind" で設定した内 容がリセットされ初期値に戻ります。



Increase