

# TUTORIAL PER DIVENTARE SCENERY DESIGNER

3° Puntata

## RIPASSO

Nella scorsa puntata abbiamo imparato a inserire gli oggetti principali nello scenario, la pista e la initial location. Per chi si fosse perso la puntata, rimandiamo ai seguenti punti

- ⊕ Raccogliete le informazioni sull'aeroporto e fate uno schema
- ⊕ Aprirete Airport ed esaminate il menù contestuale
- ⊕ Inserite una pista di atterraggio
- ⊕ Inserite la posizione di partenza
- ⊕ Provate lo scenario in FS e fate le modifiche del caso

In questa puntata

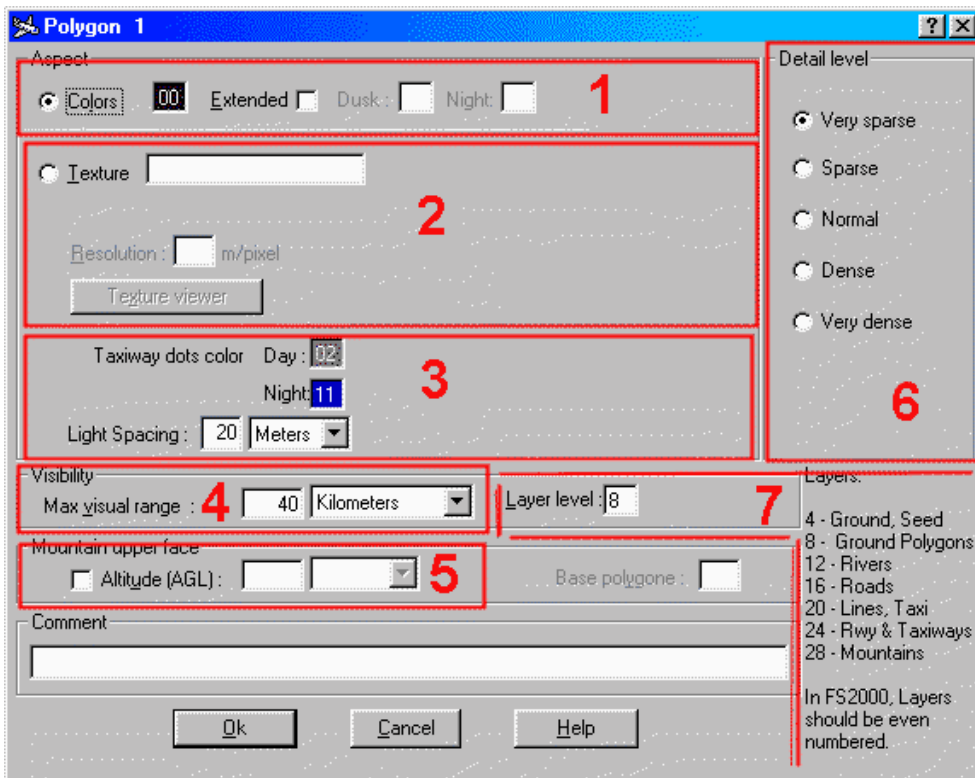
## L'ERBA DI CASA MIA...OVVERO COME FARE I POLIGONI

Ciao a tutti e bentornati. Lo so che leggendo il titolo qualcuno di voi, fra i più smaliziati, avrà alzato gli occhi al cielo...Suvvia, le battute fanno sempre bene!A parte questa disquisizione retorica (oggi ho mangiato pane e dizionario) cerchiamo subito di spiegare cosa sono i poligoni. Facciamo un esempio pratico. Avete presente uno dei vostri simpatici voli virtuali, sulle immense campagne italiane, nel nulla più profondo?A parte dire grazie alla Microsoft per avere creato uno scenario così vario, forse avrete notato, sul terreno, quei bruschi passaggi da un campo coltivato a un bosco o un prato verde. Or bene, quelli sono i poligoni. O meglio, sono le texture che sono state assegnate ai poligoni.



Per chi non ricordasse, ecco un valido esempio...non è un copia incolla, sono i dintorni della città di Reggio Emilia. Si vedono 3 poligoni

Definiti in un modo specifico, sono una curva chiusa di punti alla quale si può assegnare una qualsiasi texture. Pensate ai poligoni come le toppe del vestito di Arlecchino: la sarta le aveva tagliate della misura che voleva e del colore che voleva. E cosa ce ne facciamo allora di questi poligoni? Praticamente tutto, a cominciare dalla base su cui poggiare lo scenario. Se infatti non l'avete notato, la pista che abbiamo creato nella scorsa lezione si appoggia su una texture che andrebbe bene per fare un bosco, non un prato adibito a mostra di velivoli, ne tanto meno un aeroclub. Vediamo allora nel nostro Airport come fare questi poligoni. Apriamo il programma e carichiamo `deltaland001.apr`. Adesso apriamo il menù contestuale con il tasto destro e selezioniamo *Create Polygon* Vediamo di analizzare punto per punto questa finestra, in modo da rendere le idee chiare



- 1. In questa sezione si può indicare il COLORE del poligono, con diversa indicazione per l'alba o il tramonto (dusk) e la notte. Per utilizzare questa opzione, basta cliccare sopra il numero (che di default è 00) e scegliere il nuovo colore da una semplice schermata con una tavolozza. Stesso discorso vale per la notte e l'alba o tramonto. Per decidere questi colori, però, dovete prima attivarle mettendo un segno di spunta su Extended.
- 2. Questa sarà l'area principale di lavoro, la descriverò in seguito.
- 3. Qui possiamo decidere di che colore volere le luci intorno al poligono (avete presente quei puntini blu al limite degli apron in FS...sono questi), con distinzione per il giorno (scegliete un colore simile alla text) e per la notte (di solito blu elettrico).
- 4. E' il limite massimo per cui il poligono è visibile. Lasciateli pure a 40Km per ora.
- 5. In quest'aerea possiamo indicare l'altezza di un poligono sul livello dello scenario. Ci tornerà utile, al massimo, quando dovremo fare delle strade sopraelevate. Per adesso lasciatelo a 0.
- 6. Livello del dettaglio: è il 'sorgente' della complessità scenario. Se qui mettiamo Very Dense, l'oggetto sarà visibile solo a chi ha settato Very Dense. Se mettiamo Normal, l'oggetto verrà visto da chi ha settato Normal, Dense, o Very Dense. Quindi, per oggetti fondamentali, utilizziamo Very Sparse, e così via fino ad arrivare ad oggetti trascurabili (cartelli o segnali) che segheremo come Very Dense.
- 7. Ed ecco i layer. Li potete ricordare dallo scenery.cfg di FS. Lo scenario con il layer più alto copre tutti gli altri sotto. Anche qui, quindi, il layer basso starà sotto, mentre il layer alto sopra. Vi provo a fare un esempio in ASCII

Se uniamo questi due poligoni

```
|1111| |2222|
|1111| |2222|
|1111| |2222|
|1111| |2222|
```

il risultato sarà questo


```
|11|22:22|
|11|22:22|
|11|22:22|
|11|22:22|
```

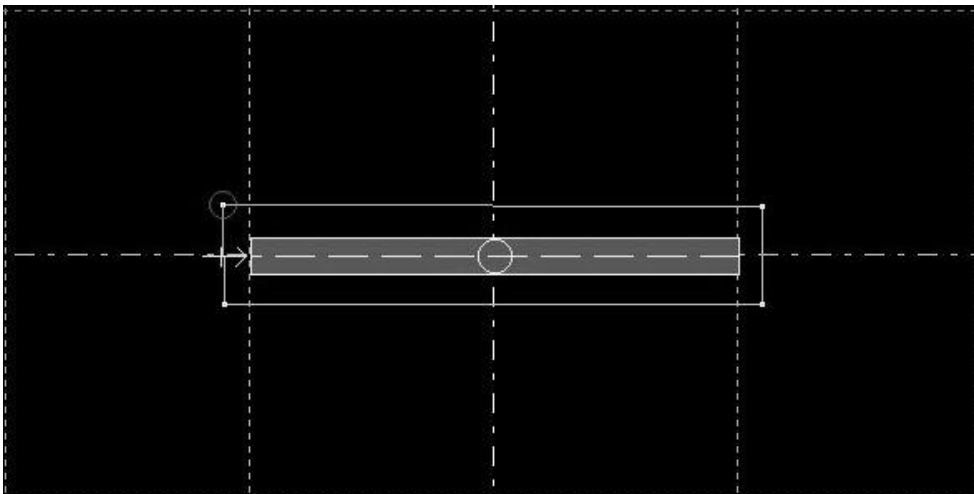
Il poligono con layer 2 copre quello con layer 1...Ok, la prossima volta faccio uno schema con Pain Shop!

Una volta capito tutte le opzioni possibili, andiamo a cliccare sul radio button texture, e quindi sul pulsante Texture Viewer. Et voilà, se avete seguito tutte le istruzioni dovrete avere davanti un'interfaccia di trova file tipo windows, con la cartella texture di FS2000 aperta. Vi do un consiglio. Quando selezionate un file per il vostro scenario e utilizzate quelli di default di FS2000, fatene comunque una copia nella cartella texture del vostro scenario (a proposito, ma l'avete fatta??) e poi selezionate la text da qui. Molte persone non installano più le text di VOD, ASD o Airport, mentre noi le troviamo tutte nella cartella principale di FS, e le useremo spesso. In questo caso, basta

un rapida scorsa delle immagini (buon lavoro, sono davvero tante), per capire che la migliore è senza dubbio [abgrass.r8](#), una text di ASD. Adesso clicchiamo su close, e nella casella *texture* scriviamo *abgrass.r8*, e poi cliccate su Ok. Tadaaà!! Nello schema di Airport è apparso un triangolino violetto con, intorno al vertice alto un punto rosso: questo è il vostro poligono.

Ora cerchiamo di dargli una forma più adatta alle nostre esigenze. Cliccate sul vertice in basso a destra, mantente premuto il tasto e trascinate fino alle coordinate  $X=100$   $Y=-20$ . Le coordinate sono scritte in fondo, nella barra di stato, ricordate? Un consiglio, per una maggior precisione, una volta selezionato il punto spostatelo mantenendo premuto il tasto Shift e usando le freccette. Una volta giunti a destinazione rilasciate il tasto. Trascinate ora il vertice in basso a sinistra alle coordinate  $X=-100$   $Y=-20$ . mentre il terzo vertice mettetelo a  $X=-100$   $Y=20$ . Ora il nostro poligono è più vicino alla pista, ma la taglia in due...come ovviare a questo problema, dovrebbe essere rettangolare, e non un triangolo...non è un problema.

Selezionate il vertice in alto. Ora cliccate sul pulsante . Ecco, è apparso un altro punto, nel lato a destra del punto che avevamo selezionato. Funzionerà sempre così, quando premeremo INS comparirà un nuovo punto in senso orario rispetto a quello che avevamo selezionato. Ora trasciniamo il nuovo punto nelle coordinate  $X=100$   $Y=20$  e avremo formato un quadrato (attenzione, se avete seguito alla lettera tutte le istruzioni, il nuovo punto sarà poco visibile, perchè coindiderà con il centro della pista e degli assi...poco male, ingrandite l'immagine (Zoom +) e lo vedrete chiaramente. Ad un occhiata da lontano però il poligono termina proprio a fine pista. Non è meglio allungarlo un po' di più? Bastano poche mosse e il rettangolo è allungato. Nuove coordinate, in senso orario dall'alto a sinistra:  $X=-110$   $Y=20$ ,  $X=110$   $Y=20$ ,  $X=110$   $Y=-20$ ,  $X=-110$   $Y=-20$ . Il vostro scenario ora dovrebbe essere circa così:



Tutto quadra? Complimenti, avete fatto il vostro primo poligono. Vedrete che per il prossimo impiegherete appena una manciata di secondi. Non arrabiatevi se vado così piano a spiegare, vedrete che più avanti apprezzerete questo ritmo :-)  
E adesso cosa facciamo? Proviamo il nostro scenario in FS, come

solito. Clic su Compile, chiudiamo Airport e apriamo il caro simulatore. Go to Deltaland e facciamo un voletto liberatorio per dimenticare gli sforzi. Per chi volesse confrontare il proprio lavoro con i files originali, qui può scaricare [deltaland0001.apt](#)

Vediamo ora quello che abbiamo fatto:

- ⊕ Imparate a riconoscere un poligono
- ⊕ Aprite il menù contestuale e scegliete Create Polygon
- ⊕ Studiate la schermata e scegliete una texture
- ⊕ Definite la misura del poligono, inserendo nuovi punti
- ⊕ Provate lo scenario in FS e fate le modifiche del caso

*Nella prossima puntata, il completamento dei poligoni e la prima strada*