

TUTORIAL PER DIVENTARE SCENERY DESIGNER

9° Puntata

RIPASSO

Nella scorsa puntata abbiamo imparato la procedura per rendere una texture trasparente ed inserirla in un API nel proprio scenario. Per chi si fosse perso la puntata rimandiamo ai seguenti punti

- ⊕ [Esaminiamo il concetto di texture trasparente](#)
- ⊕ [Scarichiamo BMP2000 e rendiamo trasparente la texture](#)
- ⊕ [Mettiamo la texture sull'oggetto API](#)
- ⊕ [Inseriamo la API in Airport e testiamo lo scenario](#)

In questa puntata

Volare...ohhh..ohhh

Finalmente, dopo almeno sei mesi di digiuno (in termini di tutorial nuovi, perchè durante le feste di natale chissà quanto avete mangiato!), riprendiamo con le lezioni per diventare scenerista. Oramai il nostro aeroporto è quasi completo, e volendo potrebbe essere già rilasciato così com'è. Ma prima di concludere le prime lezioni di base c'è qualcosa che non avete ancora imparato: l'aggiunta di aerei statici. Eccoli qui, questi sconosciuti! Quante volte vi sarà capitato di scaricare uno scenario e di aver installato in seguito uno scenario 'statico', perchè così com'era, senza nessun aereo in giro per l'aeroporto, vi sentivate soli (e dopo pochi minuti ve ne siete pentiti perchè non trovavate più nessun gate libero dove parcheggiare...ma questa è un'altra storia...). Beh, a me è successo spesso. E altrettanto spesso mi sono chiesto come diavolo si facesse ad inserire gli aerei statici nello scenario. I più furbetti un metodo potrebbero averlo già trovato: dato che nelle scorse edizioni avevamo imparato l'uso di EOD, perchè non creare aerei statici con questo programma. Bene furbetti, buon lavoro!! La costruzione di un oggetto 3D complesso come un velivolo con programmi (ottimi, per carità!) ma limitati come EOD potrebbe essere uno scoglio difficilmente superabile. Ai possessori di FSDS (nella prossima puntata prenderemo in mano anche questo programma) potrebbe venire in mente di creare un aereo solo per questo scopo...ma la rete

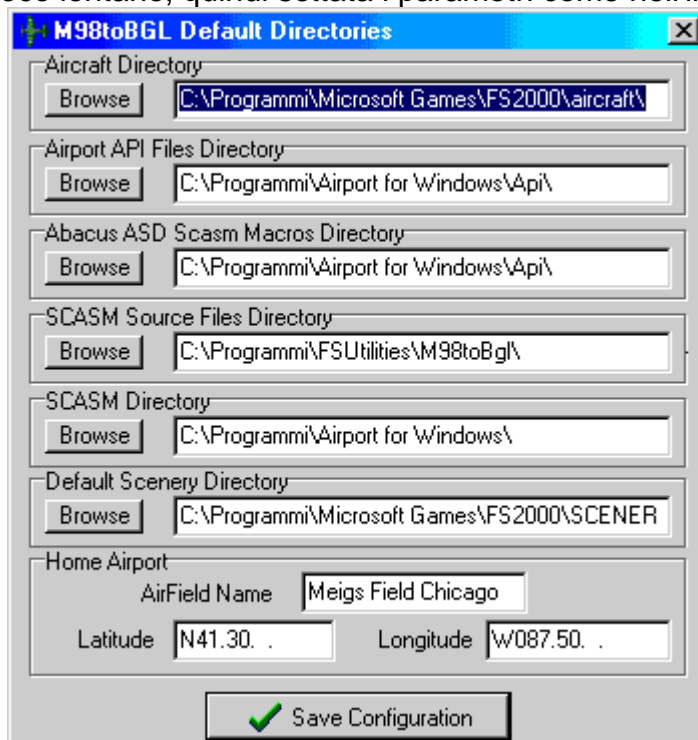
è letteralmente piena di aerei già creati, con le loro textures già fatte, pronti per essere convertiti in altrettanti aerei statici

Convertiti?

Ecco la parola magica. Qualche santo, stufo di dover utilizzare questi metodi per inserire aerei statici, ha ideato un programma per convertire i file .mdl (che caratterizzano il modello visivo degli aeromobili) in semplici API facilmente inseribili in uno scenario tramite Airport.

Questo santo fa capo al nome di Trevor de Stieger, e la sua creazione si chiama **M98toBGL**. Un nome un po' strano, che in parole povere significa I Model di FlightSimulator 98 li facciamo diventare .bgl . Quindi solo gli aerei di FS98 possono essere convertiti? Sì e no, purtroppo questa è una pecca del programma. Infatti solo gli aerei più semplici possono essere convertiti. Quelli con parti mobili di tipo avanzato infatti danno problemi di compilazione...Ma niente paura, la rete scoppia letteralmente di aerei convertibili, quindi orsù, cominciamo con la pratica!

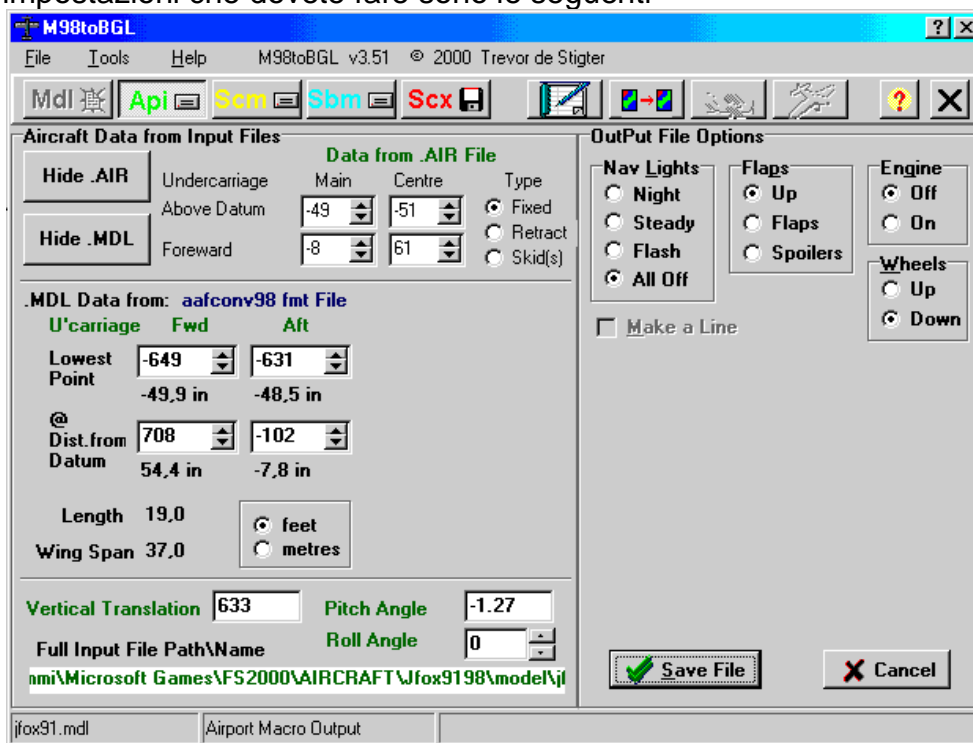
- Scaricate M98toBGL (lo potete trovare su flightsim.com ...illusì! Senza una First Class Membership ormai connettersi è diventato più difficile che vincere al Superenalotto. Quindi, se volete, prendete come punto di riferimento www.simviation.com, un ottimo sito in crescita! N.d.T.)
- Decomprimate il file zip nella cartella Programmi. Di default l'eseguibile si troverà in Programmi\FSUilities\M98tobgl e avviate il programma.
- La prima schermata è quella di configurazione...senza di quella andrete poco lontano, quindi settate i parametri come nell'immagine.



Come potete vedere, la Path dello scasm l'ho settata nella cartella di Airport...io tengo lì le versioni più aggiornate dello SCASM, vedete un po' voi. La Path default scenery è invece utile quando invece di

salvare l'aereo convertito come API lo volete salvare come scenario...la scelta sta a voi!

- Vi verrà chiesto che editor volete usare per modificare i sorgenti. Date pure OK su AscEdit2, come vi propone il programma...tanto non lo useremo!
- Una volta aperto il programma, l'unico tasto di funzione attivato e quindi utilizzabile è quello con scritto MDL. Cliccateci sopra (lo stesso risultato lo potete ottenere facendo File-->Open MDL
- A questo punto dovete scegliere l'mdl da aprire, che sarà poi l'aereo statico che andrete ad inserire nello scenario. Dato che l'aviosuperficie che stiamo costruendo è di modeste dimensioni ho evitato di scegliere un Boeing 747-400...Ho invece optato per un Jet Fox 91 della Euroala, costruito dal grande Max Taccoli. (se volete procurarvi anche voi questo modello, peraltro molto simpatico se amate gli ultra leggeri, il file si chiama JFox9198.zip). Aprite la cartella model e selezionate il file jfox91.mdl.
- Per sfizio cliccate sui pulsanti Show .air e show .mdl : da queste due finestre potrete cambiare alcuni dei parametri di visualizzazione dell'aereo, ma a noi non interessano, in quanto l'API nel 99,99 % dei casi risulta corretta con i valori di default.
- Cliccate ora sul pulsante API, che si è appena attivato. Le impostazioni che dovete fare sono le seguenti



- Forza, siamo quasi alla fine!. Cliccate sul pulsante Save file e salvate nella cartella API di Airport il file come jfox91.api. Ora controllate la dimensione del file: perchè sia corretto dovrebbe essere di almeno 40-50 Kb per un modello semplice, fino a 200K per i più complessi. Se il file fosse di meno di 10K, vuol dire che il modello che avete scelto non è adatto per essere convertito.
- Adesso Aprite Airport al file deltaland001.apr, e inserite l'API che avete creato. Come? Tasto destro, Create 3D Object -> User Api -> Select jfox91.api -> Ok, e date un heading di 240°

- Come vedete, a differenza della rete che avevamo inserito nella scorsa lezione, questo tipo di api viene visualizzata come un aeromobile schematico.
- - Ricordatevi di salvare le texture dell'aereo statico nella cartella texture del vostro scenario -!
- Salvate, compilate e osservate il risultato nel simulatore!



Vediamo ora quello che abbiamo fatto

- ⊕ Esaminiamo il concetto di aereo statico
- ⊕ Scarichiamo M98toBGL e settiamolo
- ⊕ Convertiamo l'MDL in API
- ⊕ Inseriamo la API in Airport e testiamo lo scenario

Nella prossima puntata, il primo approccio con FSDS