

GUIA DE INSTALACIONES EXITOSAS EN FSX PARTE 1

El presente tutorial tiene por objeto aprender a realizar distintos tipos de instalaciones en FSX, ya sea intercambiar paneles de una aeronave a otra, aplicar cambios de texturas y otras cosas más.

ARCHIVO "AIRCRAFT.CFG"

Es un archivo de texto con denominación "cfg" que en un lenguaje de programación le dice al FSX cómo debe actuar una aeronave, qué textura utilizar, dependiendo de la elección del piloto si hay más de una, y algunos otros detalles, como si está activado un autopilot, si se pueden cambiar las frecuencias de las radios, etc.

NOTA: En negrita el significado de cada atributo

Veamos algunas partes importantes de un archivo "aircraft.cfg"

[fltsim.0] **Cuando hay más de una textura o modelo de la misma aeronave, el número incrementa**

title=Cessna Skyhawk 172SP Paint1 **Este es el título con el que aparece la aeronave en la lista, se puede cambiar**

sim=Cessna172SP **Esto es INTOCABLE, no se debe cambiar pues determina el "model" que debe usar el FSX para mostrar correctamente el modelo**

model="" **Hace referencia a la carpeta que contiene el model, si hay más de una, aparece seguido de un punto y el nombre de la carpeta correspondiente**

panel="" **Hace referencia a la carpeta que contiene el panel, si hay más de una, aparece seguido de un punto y el nombre de la carpeta correspondiente**

sound="" **Hace referencia a la carpeta que contiene el sonido, si hay más de una, aparece seguido de un punto y el nombre de la carpeta correspondiente**

texture=1 **Hace referencia a la carpeta que contiene la textura, si hay más de una, aparece seguido de un punto y el nombre de la carpeta correspondiente**

kb_checklists=Cessna172SP_check **El nombre del archivo para el checking**

kb_reference=Cessna172SP_ref **El nombre del archive par alas referencias de la aeronave**

atc_id=G-BAFM **La matrícula que aparecerá por defecto cuando comencemos el vuelo y por la que nos llamarán desde la torre de control en vuelos individuales. Se puede cambiar.**

ui_manufacturer=Cessna **La marca del fabricante de la aeronave, se puede cambiar y será el nombre con que encontraremos a la aeronave en la lista de FABRICANTES**

ui_type=C172SP Skyhawk **Esto ayuda a identificarnos en la torre de control. Se puede cambiar.**

ui_variation="Azul, dorado" **Hace referencia a la textura, pero sólo como un comentario, se puede cambiar a gusto.**

ui_typerole=Monomotor de hélice **Esto indica en el índice qué tipo de aeronave o vehículo es. Se puede cambiar.**

ui_createdby=Microsoft Corporation **La marca de la empresa que fabricó el modelo.**

description= **Aquí generalmente se incluye un comentario sobre el modelo, año de fabricación, velocidad máxima, cantidad de pasajeros, etc. Se puede cambiar.**

Como vemos, hay algunos ítems que pueden ser cambiados, pero hay que tener mucho cuidado en la manipulación de este archivo, pues podemos correr el riesgo que nuestra aeronave no aparezca en el listado, o directamente provocar fallas en el FSX al punto de reiniciarse dando errores.

Es muy común querer colocar nuevas texturas a una aeronave, aquí daremos los pasos para que lo puedan lograr de manera exitosa-

Veamos el caso real de cómo se incluyó la textura de GOBYR en un BAE 146

Abriendo el archivo "aircraft.cfg" original del avión:

```
[fltsim.0]
title=BAe 146-300QT Cargo Connect
sim=BAE1463QT
model=
panel=
sound=
texture=
kb_checklists=BAe1463QT_check
kb_reference=BAe1463QT_ref
ui_manufacturer=British Aerospace
ui_type=146 300 FREIGHT
ui_variation=Cargo Connect
description=SKY PAK BAE146-300F Version 6.0\nOriginal model by Jon Murchison.\nSKYPAK textures by Jon Murchison.\n\nFor model updates and other downloads\nvisit www.arnz.myhost.co.nz\n\nE-Mail jonmurchison@hotmail.com\n
atc_heavy=1
atc_id=G-CONJ
atc_airline=Tradewinds
atc_flight_number=G-CONJ
atc_type=BaE
atc_model=BA46
visual_damage=0
atc_id_color=0000000000
```

Nuestra nueva textura la tenemos en una carpeta llamada "texture.goby", entonces debemos decirle al FSX que tendremos una textura nueva, por lo que debemos indicarle dónde encontrarla, y cómo aplicarla, de la siguiente manera: Copiamos este fragmento del archivo "aircraft.cfg", y lo pegamos debajo, dejando un par de renglones en blanco, por lo que nos quedará así:

```
[fltsim.0]
title=BAe 146-300QT Cargo Connect
```

```
sim=BAE1463QT
model=
panel=
sound=
texture=
kb_checklists=BAe1463QT_check
kb_reference=BAe1463QT_ref
ui_manufacturer=British Aerospace
ui_type=146 300 FREIGHT
ui_variation=Cargo Connect
description=SKY PAK BAe146-300F Version 6.0\nOriginal model by Jon
Murchison.\nSKYPAK textures by Jon Murchison.\n\nFor model updates and
other downloads\nvisit www.arnz.myhost.co.nz\n\nE-Mail
jonmurchison@hotmail.com\n
atc_heavy=1
atc_id=G-CONJ
atc_airline=Tradewinds
atc_flight_number=G-CONJ
atc_type=BaE
atc_model=BA46
visual_damage=0
atc_id_color=0000000000
```

```
[fltsim.0]
title=BAe 146-300QT Cargo Connect
sim=BAE1463QT
model=
panel=
sound=
texture=
kb_checklists=BAe1463QT_check
kb_reference=BAe1463QT_ref
ui_manufacturer=British Aerospace
ui_type=146 300 FREIGHT
ui_variation=Cargo Connect
description=SKY PAK BAe146-300F Version 6.0\nOriginal model by Jon
Murchison.\nSKYPAK textures by Jon Murchison.\n\nFor model updates and
other downloads\nvisit www.arnz.myhost.co.nz\n\nE-Mail
jonmurchison@hotmail.com\n
atc_heavy=1
atc_id=G-CONJ
atc_airline=Tradewinds
atc_flight_number=G-CONJ
atc_type=BaE
atc_model=BA46
visual_damage=0
atc_id_color=0000000000
```

En el Segundo fragmento que nos quedó, es decir, lo que pegamos, le cambiaremos en la primera línea el “.0” por un “.1”, entonces nos debe quedar:

[fltsim.1]

En la línea de “texture=” pondremos seguido del “=”, el nombre de la carpeta que contiene nuestra textura, pues en este caso nos debería quedar:

texture=goby

En la línea de la "description=", pondremos algo que haga referencia a nuestra nueva textura, por ejemplo:

description=SKY PAK BAe146-300F Modelo repintado para el grupo GOBYR de FSA

Entonces nuestro "aircraft.cfg" quedará de esta forma:

```
[fltsim.0]
title=BAe 146-300QT Cargo Connect
sim=BAE1463QT
model=
panel=
sound=
texture=
kb_checklists=BAe1463QT_check
kb_reference=BAe1463QT_ref
ui_manufacturer=British Aerospace
ui_type=146 300 FREIGHT
ui_variation=Cargo Connect
description=SKY PAK BAe146-300F Version 6.0\nOriginal model by
Jon Murchison.\nSKYPAK textures by Jon Murchison.\n\nFor model
updates and other downloads\nvisit www.arnz.myhost.co.nz\n\nE-
Mail jonmurchison@hotmail.com\n
atc_heavy=1
atc_id=G-CONJ
atc_airline=Tradewinds
atc_flight_number=G-CONJ
atc_type=BaE
atc_model=BA46
visual_damage=0
atc_id_color=0000000000
```

```
[fltsim.1]
title=BAe 146-300QT Cargo GOBYR
sim=BAE1463QT
model=
panel=
sound=
texture=gobyr
kb_checklists=BAe1463QT_check
kb_reference=BAe1463QT_ref
ui_manufacturer=GOBYR
ui_type=146 300 FREIGHT
ui_variation=Cargo Connect
description=SKY PAK BAe146-300F Modelo repintado para el grupo
GOBYR de FSA
atc_heavy=1
atc_id=
atc_airline=Tradewinds
atc_flight_number=
atc_type=BaE
atc_model=BA46
visual_damage=0
atc_id_color=0000000000
```

Hemos resaltado las líneas que hemos tenido que cambiar para que el FSX entienda que ahora, para el mismo modelo de aeronave, existen dos texturas diferentes. Deberán guardar incluyendo los cambios, obviamente.

Todo lo demás lo dejamos igual. Por supuesto, dentro de la carpeta que contiene la aeronave, ahora tendremos una nueva carpeta llamada texture.goby, tal como lo vemos en la siguiente imagen



Como vemos en este caso particular, hay también una carpeta de nombre "Gauges", la cual contiene los datos de los instrumentos que aparecerán en el panel de la aeronave. Cuando adquieran una aeronave que incluya una carpeta con este nombre, generalmente en las instrucciones de instalación les dirán que deben copiar el contenido de esa carpeta en la carpeta del mismo nombre que se encuentra en la raíz del FSX.



Para que nos aparezca en la lista de aeronaves como en esta imagen haremos lo siguiente:

Debemos elegir el avión con la textura nueva, y una vez en pista o en vuelo, sacamos una foto desde afuera del avión. Esto lo podemos lograr con la tecla "V", pues el FSX toma una imagen cada vez que presionamos esta tecla. Las imágenes del FSX se guardan dentro de la carpeta "Mis Imágenes\Archivos de Flight Simulator X" (si usamos Windows XP)

Una vez elegida la imagen, debemos convertirla a "JPG", pues el FSX toma las imágenes en formato "BMP", y luego la guardamos dentro de la carpeta que contiene la textura utilizada, en el caso de este ejemplo la imagen está en la carpeta "texture.goby", con el nombre de "thumbnail.jpg"

Entonces en la lista de aeronaves aparecerá el mismo avión pero con la textura que corresponde de acuerdo al modelo, con la imagen que hemos tomado.

PANELES:

Suele pasar que querramos intercambiar paneles entre aeronaves, ya sea por gusto o necesidad. A veces encontramos en Internet aviones que vienen incompletos, que les falta el panel, o que el panel que trae no funciona bien o falla.

Se puede colocar el panel de una aeronave en otra simplemente haciendo una copia de la carpeta "Panel" y pegando esta copia en la carpeta principal de la aeronave que recibirá el nuevo panel.

Es fundamental tomar en cuenta estos detalles cuando hacemos esto:

1. Que el panel que copiamos sea al menos similar al panel que traería el avión en cuestión.
2. JAMÁS dejar una aeronave sin panel, pues el FSX dará falla
3. Si por algún motivo queremos tener dos paneles diferentes, haremos lo mismo que con las texturas, es decir, en el "aircraft.cfg" seguiremos los mismos pasos pero en el renglón "panel="

De acuerdo al punto 3, deberíamos tener una carpeta con el nuevo panel, por ejemplo llamada "**panel.nuevopanel**", y el "aircraft.cfg" quedaría así:

```
[fltsim.0]
title=BAe 146-300QT Cargo Connect
sim=BAE1463QT
model=
panel=
sound=
texture=
kb_checklists=BAe1463QT_check
kb_reference=BAe1463QT_ref
ui_manufacturer=British Aerospace
ui_type=146 300 FREIGHT
ui_variation=Cargo Connect
description=SKY PAK BAe146-300F
atc_heavy=1
atc_id=
atc_airline=Tradewinds
atc_flight_number=G-CONJ
atc_type=BaE
```

```
atc_model=BA46

[fltsim.1]
title=BAe 146-300QT Cargo GOBYR
sim=BAE1463QT
model=
panel=nuevopanel
sound=
texture=
kb_checklists=BAe1463QT_check
kb_reference=BAe1463QT_ref
ui_manufacturer= British Aerospace
ui_type=146 300 FREIGHT
ui_variation=Cargo Connect con panel de madera
description=BAe146 con un precioso panel de Madera lustrada
atc_heavy=1
atc_id=
atc_airline=Tradewinds
atc_flight_number=
atc_type=BaE
atc_model=BA46
```

Entonces cuando vayamos a elegir el avión, tendremos dos modelos con dos paneles diferentes.

Este es el primer tutorial de ayudas para instalaciones exitosas en FSX. Muy pronto lanzaremos la parte 2, y estamos preparando uno sobre manejo de paneles llamado **“PANELES, Creación y modificaciones con el FS Panel Studio”**

Cualquier duda o consulta, enviar E-mail a: adm.proyecto1@gmail.com

FABIO FERRARA

LV-KEF

Administrador del sitio:

<http://proyecto1.com.ar>

Colaborador en FSA Flight Simulator Argentina

<http://www.flightsimulatorarg.com.ar>