

Real Flight ® G2 Guida rapida introduttiva

Congratulazioni per l'acquisto di vostro Real Flight G2. Si tratta senza dubbio del simulatore di volo più evoluto, più ricco di funzioni e più realistico presente oggi sul mercato. Oltre alla ricerca della perfezione grafica, della riproduzione sonora perfetta che riproduce il suono dei motori veri preregistrati, all'aggiunta di un numero enorme di gadget che renderanno più piacevole la simulazione, il vero pregio esclusivo è il motore Real Physics. Si tratta di un sofisticatissimo software incluso di simulazione aerodinamica sviluppato di concerto con l'Università di Champaign, dove pratica il dr. Selig famosissimo sviluppatore di profili aerodinamici, che garantisce la perfetta corrispondenza della simulazione con il volo reale. Cambiando uno qualunque degli oltre 200 parametri a disposizione (300 per gli elicotteri) potrete valutare immediatamente il suo effetto sul volo del modello prescelto. Modificando adeguatamente i parametri potrete avere il modello esattamente eguale al vostro ed allenarvi nelle stesse condizioni che incontrereste al campo di volo.

Il Real Flight G2 tuttavia chiede molto al vostro computer. E' necessario che tutto sia aggiornato alle ultimissime versioni disponibili. Lo scopo di questa guida, che non copre tutte le innumerevoli opzioni possibili con questo simulatore, è quello di aiutarvi nel corretto settaggio della radio, di aiutarvi a risolvere qualunque problema hardware e software possiate incontrare e di mostrarvi alcuni esempi di quanto potrete ottenere. Prendetevi un po' di tempo per leggere con attenzione queste note vi saranno molto utili per trarre piena soddisfazione da questo prodotto.

Sommario

| | |
|--|----------------|
| 1) Requisiti minimi e consigli sull'hardware | pag. 2 |
| 2) Le funzioni e l'uso del control panel | pag. 2 |
| 3) La calibratura della Radio | pag. 5 |
| 4) Il settaggio della Radio dal PC (aereo) | pag. 8 |
| 5) Il settaggio della Radio dal PC (Hely) | pag. 11 |
| 6) Tutorial dell'interfaccia (<i>Importante!!!</i>) | pag. 14 |
| 7) Le regolazioni ed i settaggi del G 2 | pag. 19 |
| 8) Risoluzioni ai problemi di interfaccia | pag. 26 |
| 9) Piccoli consigli | pag. 26 |
| 9) Windows 2000 Professional soluzione dei problemi | pag. 27 |

1) Requisiti minimi.

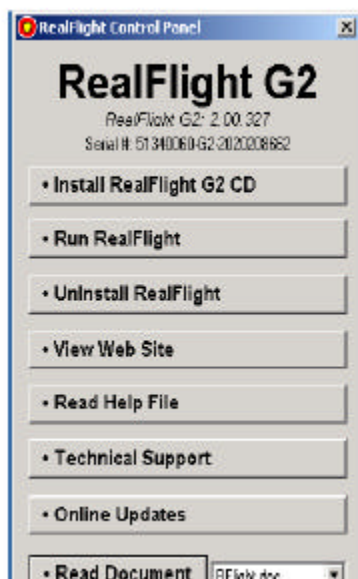
E avete già acquistato il Real Flight G2 avrete certamente controllato che i requisiti del vostro sistema hardware rispecchino i minimi richiesti. Probabilmente avete un computer nettamente superiore ai minimi e vi sentite certi del buon funzionamento del simulatore. Tuttavia sorprese possono sempre essere in agguato. Innanzitutto vorremmo fornirvi un consiglio sull'hardware: la scheda grafica minima richiesta è una 3D accelerata con minimo 8 MB RAM di memoria compatibile con la Microsoft Direct 8x su cui si funziona il programma. Taluni costruttori dichiarano schede grafiche di queste caratteristiche o superiori senza tuttavia specificare che la memoria è condivisa con la scheda madre. Questo non va assolutamente bene: Sinceratevi che la scheda grafica che avete o intendete acquistare abbia una sua memoria separata dalla scheda madre di almeno le dimensioni minime richieste. Ricordate la scheda grafica è anche più importante della velocità del processore ai fini del risultato finale. Lo stesso discorso vale per la scheda audio. Deve essere separata dalla scheda madre per il buon funzionamento del gioco. Computer di costo inferiore adottano spesso la soluzione di integrare la scheda audio sulla scheda madre, questo può provocare problemi di funzionamento non solo al Real Flight G2 ma anche ad altri videogiochi di ultima generazione.

Un discorso tutto speciale meritano i driver. Anche acquistando periferiche hardware recentissime i driver di corredo possono essere non aggiornati o non compatibili con la Microsoft Direct 8x o non certificati da Microsoft. (Esperienza capitata anche a noi con una delle scheda grafiche attuali di maggior successo. Acquistata il 3/1/2002 con driver di fine 2000 di corredo!!!). Il Real Flight G2 all'interno del Control Panel (vedi capitolo seguente) possiede una funzione diagnostica che vi controlla la compatibilità dei driver. In ogni caso è sempre bene aggiornare i driver all'ultima versione disponibile. Per fare questo dovete innanzitutto determinare con precisione la marca della scheda audio e video in vostro possesso, cercare quindi sul sito internet del costruttore l'ultimo driver disponibile per la vostra periferica scaricarlo ed installarlo quindi sul vostro computer seguendo le istruzioni trovate. Se non riuscite a localizzare il sito del costruttore della vostra periferica hardware esistono diversi siti in cui sono a disposizione driver aggiornati come www.winfiles.com od altri simili. Se infine non avete l'accesso ad internet dovrete rivolgervi al rivenditore presso cui avete acquistato il vostro sistema per avere i driver aggiornati.

Aggiornamento del programma. Acquistando il Real Flight G2 avete acquistato un prodotto in continua evoluzione. La Great Planes aggiorna continuamente il programma per essere sempre compatibile con le nuove soluzioni hardware e software che continuamente escono sul mercato. Si può aggiornare automaticamente il programma con le funzioni del Control Panel spiegate nel prossimo capitolo. E' assolutamente consigliabile effettuare questa operazione anche appena acquistato il simulatore. Infatti i CD vengono masterizzati in migliaia di copie a seconda delle necessità di magazzino. Nel frattempo il programma si evolve. Attualmente, quando scriviamo queste note, la ultima versione masterizzata è la 2.00.219 mentre è disponibile la 2.00.386 che rende compatibile il simulatore con windows XP. Con alcune nuove periferiche come le splendide schede grafiche GeForce 3 Titanium prodotte dalla Nvidia è necessaria almeno la versione 2.00.327 per funzionare. Vi consigliamo quindi di procedere all'aggiornamento del programma non appena installato il vostro nuovo simulatore di volo, seguendo le istruzioni del Control Panel nel paragrafo seguente.

2) Le funzioni e l'uso del Control Panel

Il Real Flight G 2 possiede di corredo uno strumento essenziale sia per la diagnostica hardware che per l'aggiornamento automatico del programma il Control Panel. Per accedere al Control Panel del Real Flight, una volta installato il programma, si deve cliccare su "START" quindi "PROGRAMMI", REALFLIGHT e scegliere "CONTRO PANEL". Si aprirà la videata riportata nella figura sottostante.

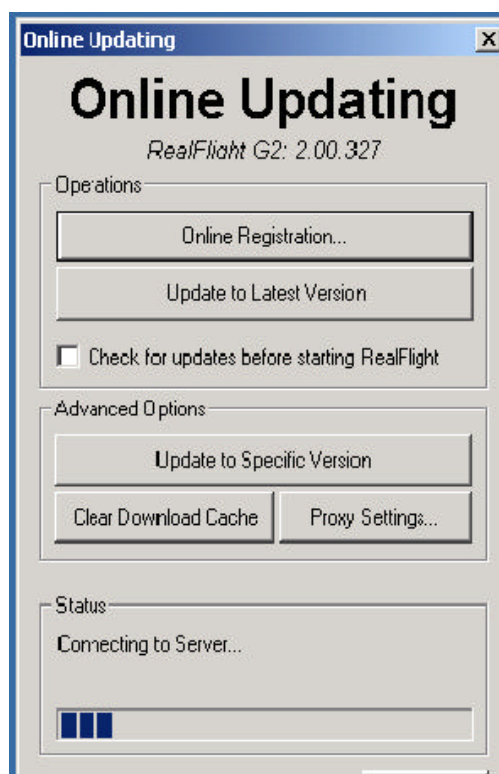


Sono attivi 8 pulsanti. I pulsanti che al momento ci interessano sono il pulsante "Technical Support" essenziale per la diagnostica interna ed il pulsante "Online Updates" che consente la registrazione e quindi l'aggiornamento automatico del programma.

Gli altri pulsanti sono ovvi e potrete provarli voi stessi. Attenzione il pulsante Uninstall Real Flight vi disinstallerà completamente il programma dal vostro sistema.

Esaminiamo innanzitutto il pulsante "Online Updates."

Premetelo e vi porterà alla videata nella pagina seguente



La schermata consente due funzioni fondamentali. La “Online Registration” e l’ “Update to Latest Version”. E’ necessario eseguire prima la On line registration premendo il primo pulsante . Verrete automaticamente connessi ad internet e vi apparirà un questionario da riempire. Riempitelo e cliccate l’opzione per inviare le vostre informazione hardware. Sarete così registrati nel database Great Planes e tutte le informazioni relative al vostro hardware ed allo stato dei vostri driver saranno a disposizione della Great Planes per verifiche ed assistenza. Eseguito questo passo si può passare ad aggiornare il vostro programma.

Per questo scopo potrete premere il tasto “Update to Latest Version” che vi aggiornerà all’ultima versione disponibile o il tasto Update to a Specific version se volete aggiornare ad una specifica versione es. la 2.00.327. Naturalmente è consigliata la prima opzione.

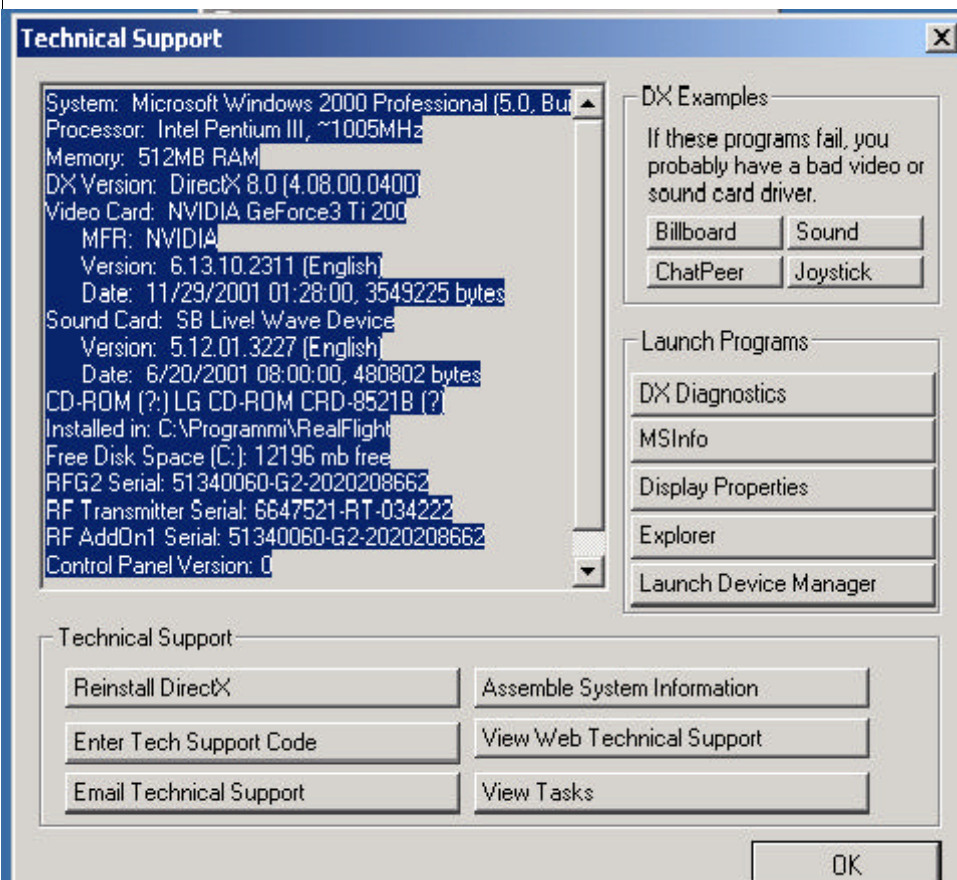
L’aggiornamento del vostro programma avverrà assolutamente automaticamente (traffico Internet e Provider permettendo !!)

Vi consigliamo di effettuare questa operazione di tanto in tanto, specialmente se modificate delle caratteristiche hardware del vostro sistema, ad esempio l’acquisto di una nuova scheda grafica più potente.

Nel caso non aveste l’accesso ad internet od aveste difficoltà di caricamento rivolgetevi alla scrivente ditta per avere l’aggiornamento con le istruzioni per l’installazione su CD.

Passiamo ora ad esaminare la funzione “Technical Support”

Cliccando dalla videata principale del Control Panel sul tasto Technical Support accederete alla seguente videata:



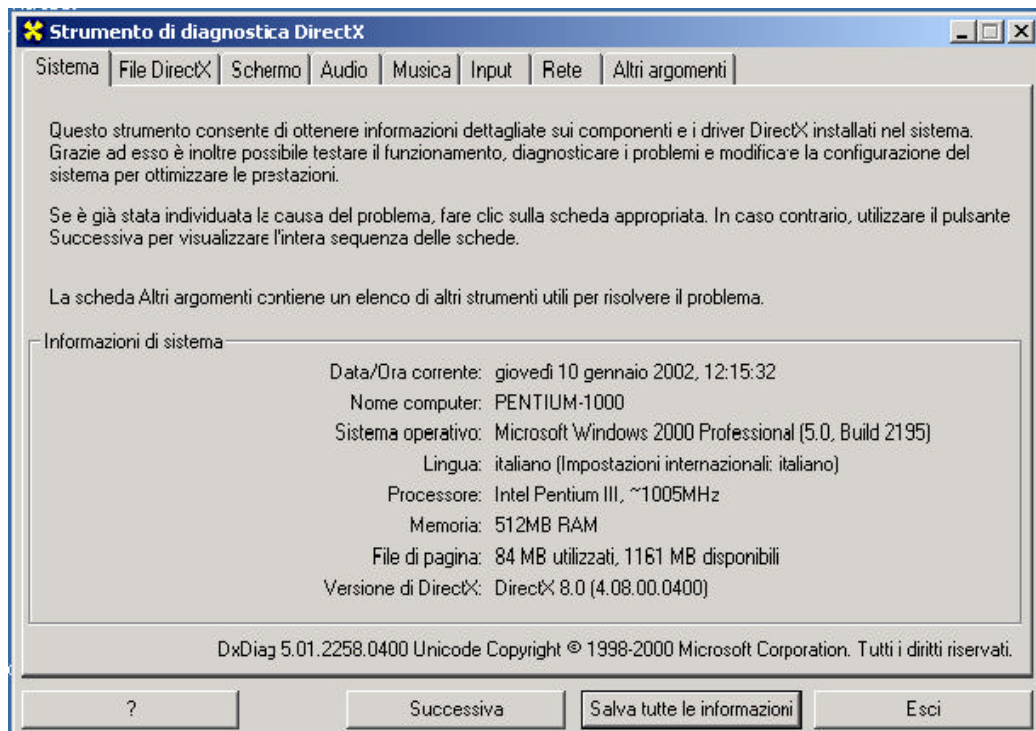
La videata vi mostra immediatamente la situazione del vostro hardware ed è ricca di tasti le cui funzioni potrete sperimentare da soli.

Ad esempio potete testare subito con Billboard e Sound se avete problemi con il Direct8x della Microsoft. Potrete collegarvi da qui al sito web del Real Flight etc.

La sezione che ci interessa è la DX Diagnostic..

Premete il tasto DX diagnostic per passare alla videata riportata nella pagina seguente.

Notate che la sezione in cui andremo è Microsoft Originale e riguarda i problemi eventuali del computer **non del programma !!!**

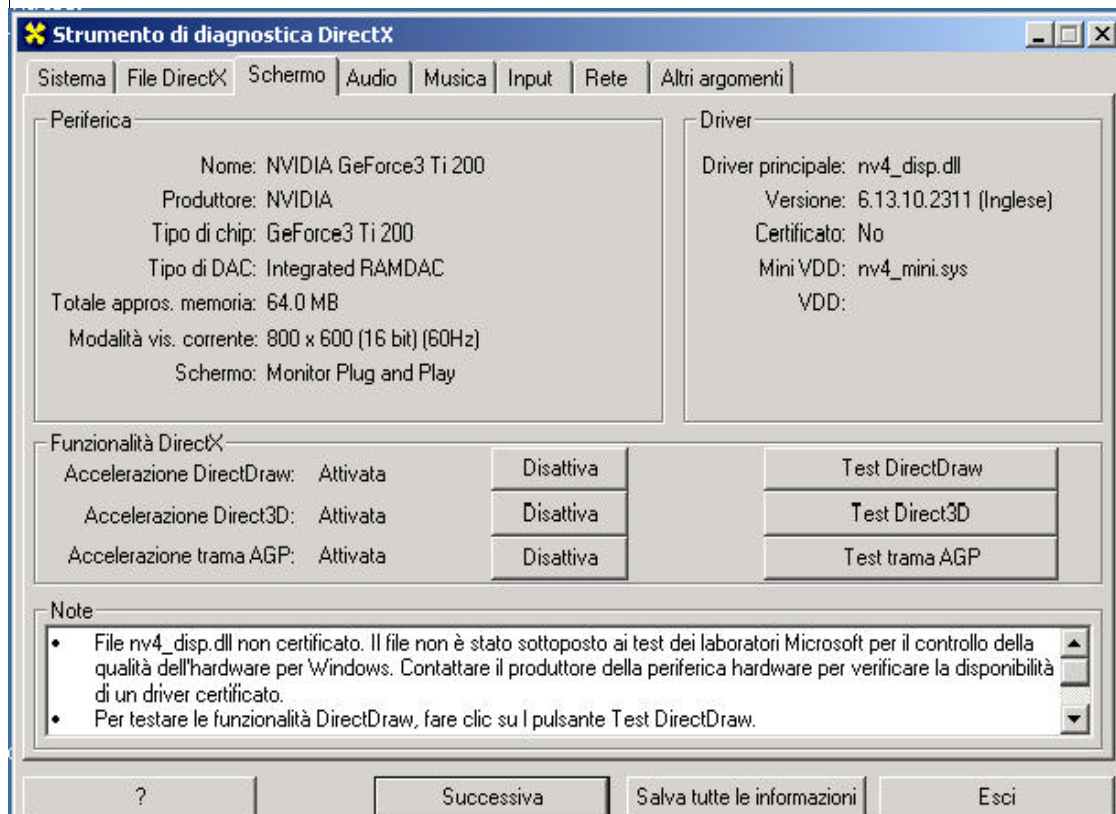


Questa videata vi consentirà immediatamente di determinare con esattezza gli eventuali problemi dei vostri Driver con la Direct X

La parte in alto mostra le diverse sezioni in cui vengono effettuati i controlli sulle diverse periferiche. Le sezioni più importanti ai nostri fini sono la "File DirectX", la "Schermo" e la "Audio".

(Attenzione la videata riportata è relativa a Windows 2000 professional. Le videate di altri sistemi possono differire lievemente nell'aspetto ma non nella funzionalità).

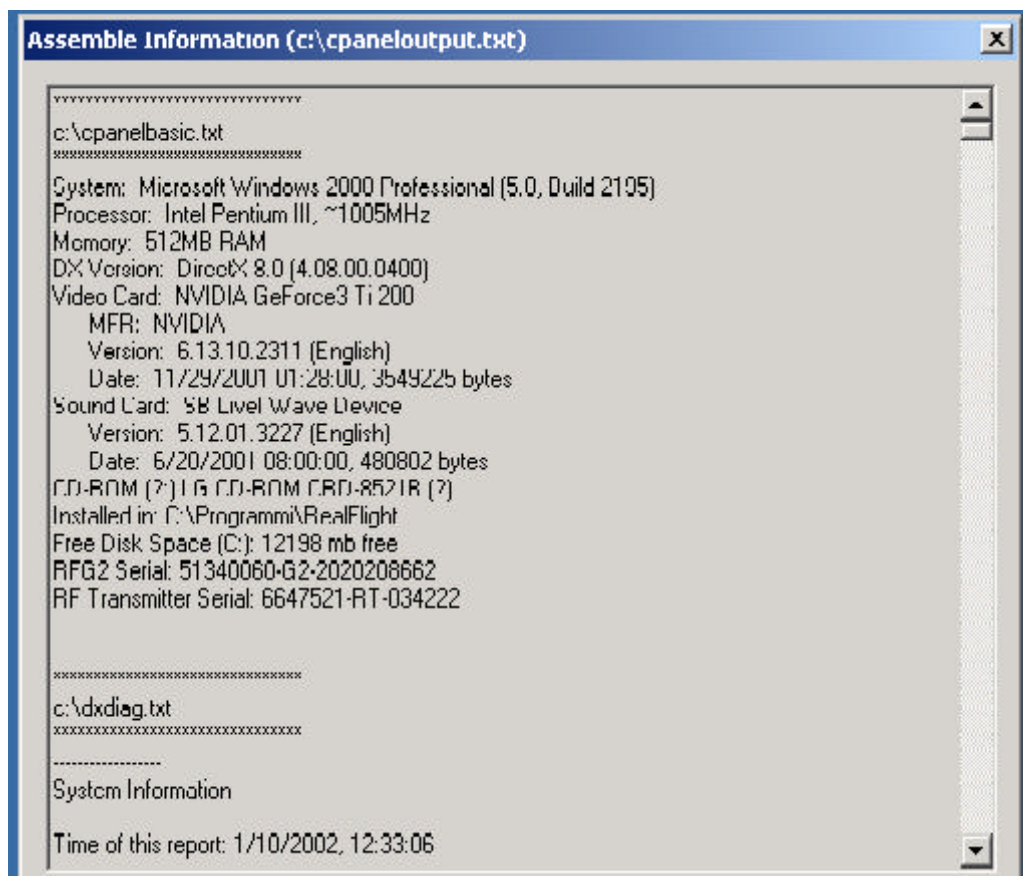
Cliccando sulla Sezione File Direct X accederemo alla seguente diagnostica vi dirà se vi sono problemi con il Direct X nel qual caso dovete provvedere a risolverli. La compatibilità con la Microsoft Direct 8 X è infatti requisito essenziale per il funzionamento del programma. Clicchiamo sulla sezione schermo ed andremo alla seguente videata :



Questa è probabilmente dopo la File Direct X la più importante. Immediatamente nella parte in basso vi viene segnalato se i vostri driver hanno problemi. Come potete vedere sul nostro computer viene segnalato un Driver non certificato. Premendo i pulsanti : Test Direct Draw, Test Direct 3D e Test trama AGP vedrete immediatamente se vi sono problemi hardware o meno. Per risolvere i problemi hardware dovete aggiornare i driver al 95% oppure avete un vero problema di incompatibilità che richiede

l'aggiornamento del vostro hardware.. (Cambio scheda grafica ad esempio).

Similmente cliccate sulla sezione Audio ed eseguite i test della scheda Audio per verificare che anche in questo caso non vi siano problemi di driver non aggiornati o di incompatibilità con la Direct 8x.



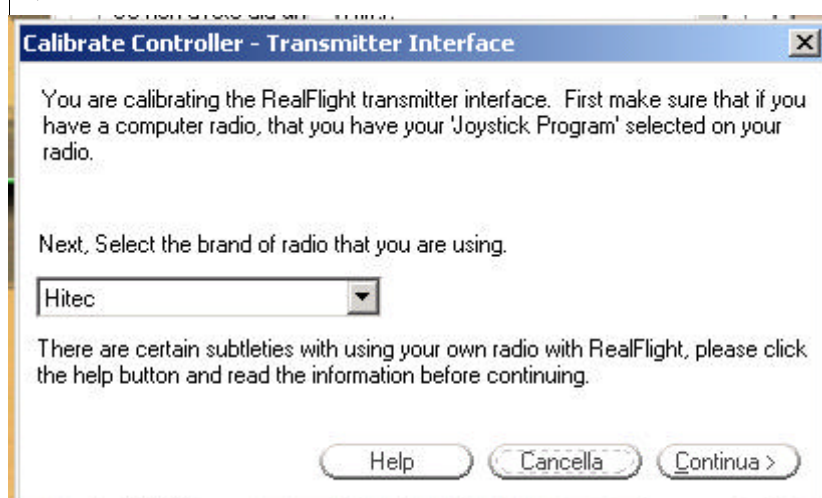
L'ultima videata che esaminiamo insieme è quella che si ottiene premendo il tasto Assemble Sysetm Information dalla videata iniziale.

Questa videata raccoglie tutte, ma proprio tutte le informazioni relative al vostro Hardware inclusi tutti i driver installati.

Si può copiare il contenuto nella Clipboard in inviarlo per Email alla Great Planes in caso di problemi insoluti o insolubili. Caso questo ancora non capitato.

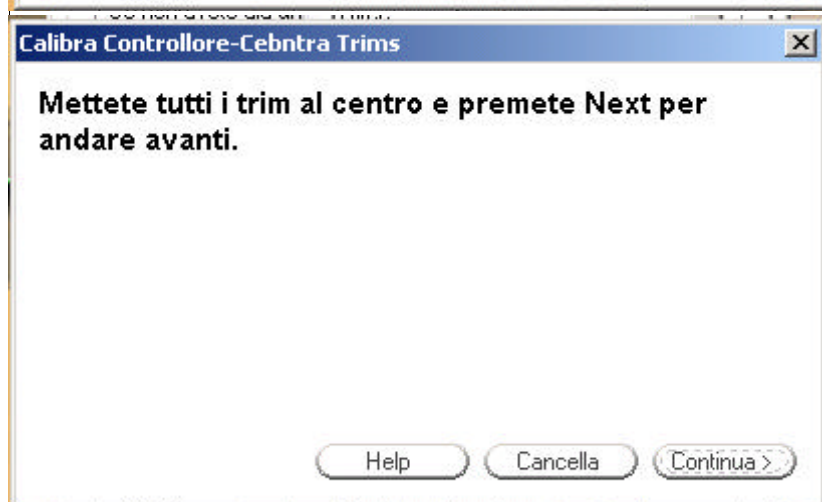
Potete da soli esplorare le funzionalità delle altre schermate, non essenziali ai fini del nostro scopo.

3) La calibratura della Radio con l'interfaccia.

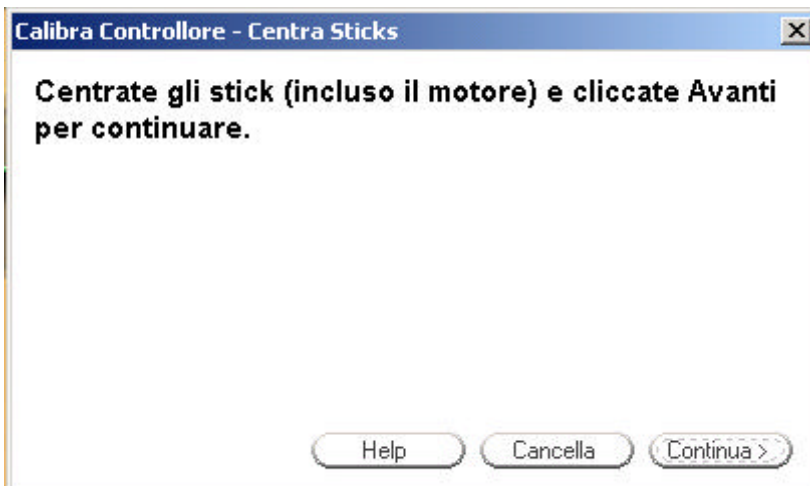


La prima volta che avvierete il programma vi verrà aperta la schermata riportata a fianco, che vi introduce ai passi necessari per fare riconoscere le escursioni della vostra radio al programma. **Attenzione la Radio deve essere accesa e collegata e in caso di radio a computer deve trasmettere in modalità P.P.M. (FM)**

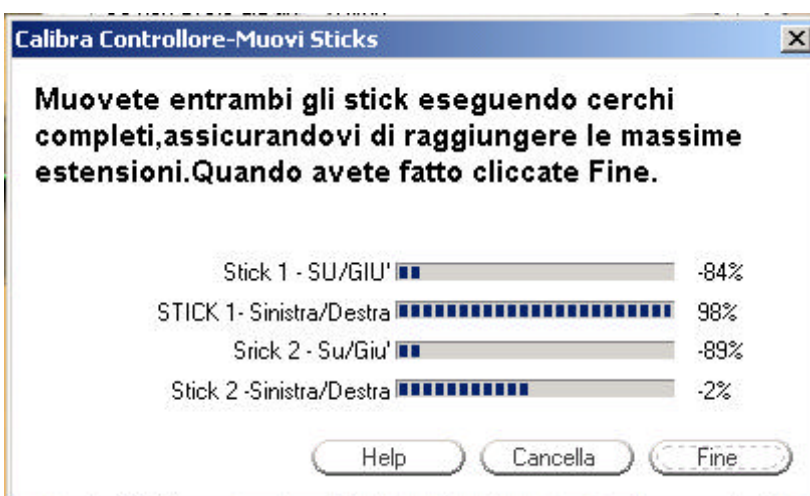
Nel caso non accedeste a questa schermata automaticamente, non preoccupatevi vi indicheremo in seguito come arrivarci. Seguite ore le istruzioni che appaiono a video cliccando continua ogni volta che si è terminata un'operazione richiesta.



Se avete trim digitali asicuratevi che il valore sia 0% premete continua.



Seguite le istruzioni e cliccate continua



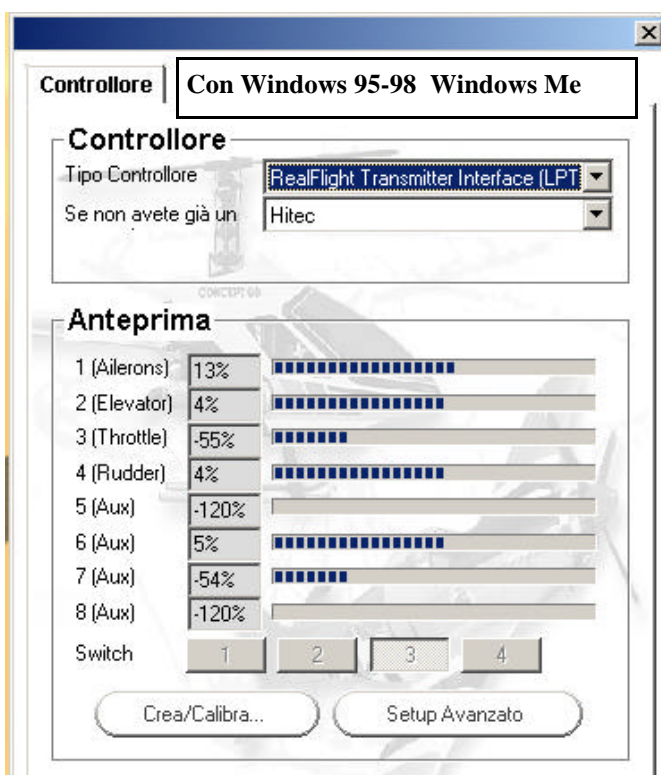
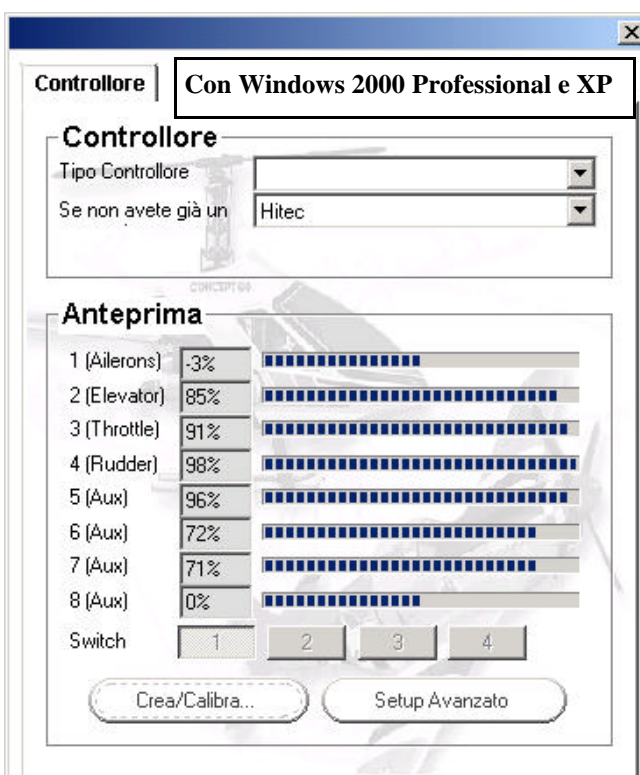
Muovete gli stick come suggerito dovete vedere le barre segmentate blu muoversi sullo schermo. Se questo non succede vede la sezione "Risolvere problemi con l'interfaccia"

Dopo avere eseguito giri completi con gli stick cliccate su "fine"

La Calibratura del programma è ora terminata e se non cambiate radio non sarà più necessario ripeterla.

Il programma a questo punto si avvierà automaticamente. E' opportuno effettuare alcune verifiche prima di volare per controllare la corretta assegnazione dei canali. Una volta partito

il programma aprite con il mouse il menù a tendina "Options" e scegliete "Controller Calibration" vi si aprirà la seguente videata :



Le due schermate precedenti sono assolutamente identiche salvo il menù a tendina “Tipo Controllore”. Con Windows 2000 professional ed XP apparirà vuoto mentre con Windows 95, 98 e Millennium mostrerà diverse scelte. Con Windows 2000 e Windows XP non toccate assolutamente questa tendina per motivi che verranno esplicitati in un’altra sezione. Con Windows 95, 98 o Millennium vi potrà servire per scegliere tra un’eventuale Joystick o la vostra interfaccia montata sulla porta LPT. Ai fini della funzionalità le due schermate sono identiche. Premendo il tasto Crea-Calibra si esegue di nuovo la calibratura come illustrato nei passi precedenti.

A questo punto potete verificare la corretta assegnazione dei Canali.

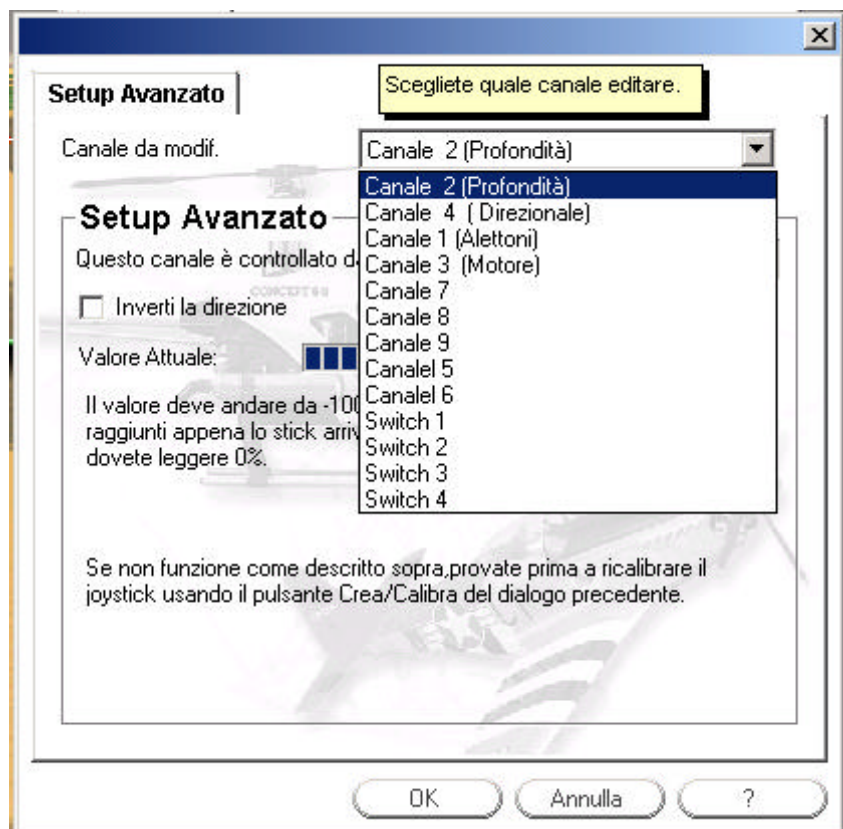
Muovete gli stick sulla vostra radio ed osservate sullo schermo che i canali corrispondano al vostro modo di volare.

Ad esempio muovendo quello che sono i vostri alettoni sulla radio dovreste vedere la segmentata blu muoversi sul Canale 1) Ailerons e nella giusta direzione.

Similmente muovendo lo stick della profondità dovreste vedere il 2) Elevator muoversi, muovendo lo stick del motore dovreste vedere il 3) Throttle muoversi e muovendo il direzionale dovreste vedere muoversi la barra segmentata blu sul 4) Rudder.

Potrete a questo punto volere modificare l’assegnazione dei canali, ad esempio invertire l’alettone con il direzionale, oppure invertire la direzione di un servo. Per quanto riguarda l’inversione della direzione di un servo potete anche eseguirlo sulla vostra radio, il computer avvertirà i cambiamenti sulla radio, ma vi consigliamo di scegliere se eseguire tutte le modifiche nel software del computer o se eseguirle sulla radio. Questo per evitare confusione. Notate nelle videate precedenti anche quattro interruttori 1,2,3,4 nella parte in basso questi possono servire per attivare miscelazioni. La spiegazione sull’uso di questi interruttori è in una sezione seguente. Vediamo ora come modificare l’assegnazione dei canali e l’eventuale inversione della direzione.

Cliccate sul tasto “SET-UP AVANZATO” per entrare nella videata seguente:



In questa pagina potrete invertire la direzione del servo semplicemente cliccando la casella “inverti direzione” oppure cambiare l’assegnazione di ogni canale in modo che corrisponda ai movimenti degli stick che volete dare sulla vostra trasmittente.

Aperto il menù a tendina potrete assegnare ad ogni stick un canale dell’interfaccia.

Si potrà qui determinare anche l’uso di canali ausiliari e di eventuali interruttori (massimo 4), per questo argomento rimandiamo a sezione successiva.

Vediamo ora semplicemente come modificare l’assegnazione dei canali agli stick. Premettiamo che se volate in modalità classica ad esempio avete una radio già settata Mode 1 (motore a destra) oppure Mode 2 motore a sinistra vi ritorverete già a posto al termine della calibratura. Supponiamo dal Mode 1 classico (motore a destra alettoni a destra) di volere portare il direzionale sullo stick destro e gli alettoni sullo stick sinistro. Questa è una configurazione che alcuni volatori di elicottero prediligono.

Nella traduzione italiana purtroppo è stato masterizzato un errore di traduzione che ad esempio non si ritrova nella versione inglese.

E’ errata nel menù a tendina in alto la dicitura dei canali mentre è corretta la dicitura Interface Channel. In realtà bisogna leggere nella parte italiana nel menù a tendina in alto come segue:

Canale 2 Profondità —> in realtà è “alettoni”
 Canale 4 Direzionale —> In realtà è Profondità
 Canale 1 Alettoni —> In realtà è motore
 Canale 3 Motore —> In realtà è Direzionale.
 Canale 7 —> In realtà canale 5
 Canale 8 —> In realtà canale 6
 Canale 9 —> In realtà canale 7
 Canale 6 —> In realtà Canale 8 Naturalmente se la vostra radio ha meno canali alcuni rimarranno inutilizzati.

Come si vede ad esempio alettoni corrisponde a Interface Channel # 1, Profondità ad Interface Channel # 2 e così via. Gli Interface Channel sono corretti !!!

Chiediamo scusa nuovamente per questo errore che può causare inizialmente qualche confusione. Se però fate finta di leggere al posto di profondità alettoni ed al posto di direzionale profondità etc.. Tutto vi andrà magicamente a posto. Torniamo al nostro problema iniziale di assegnare gli alettoni allo stick sinistro ed il direzionale allo stick destro partendo dalla normale configurazione Mode 1.

Per fare questo sarà sufficiente assegnare allo Stick orizzontale destro che normalmente muove gli alettoni il canale di interfaccia corrispondente al direzionale ed allo stick sinistro che normalmente muove il direzionale il canale di interfaccia che corrisponde agli alettoni.

Tenendo in considerazione l'errore di traduzione spiegato prima, scegliamo dal menù in alto il Canale 2(profondità) , in realtà sono gli alettoni, e sul secondo menù a tendina assegniamo l'Interface Channel # 4. Scegliamo quindi sul menù a tendina in alto il canale 3 (motore) , in realtà direzionale, e gli assegniamo sul secondo menù a tendina l'Interface Channel # 1 che comanda gli alettoni!! Diamo OK ed osserviamo sulla videata principale del Controllore sull'anteprima come si muovono le barre segmentate blu. Muovendo lo stick destro orizzontalmente, dovremo vedere muoversi la barra orizzontale del 4 Rudder e muovendo orizzontalmente lo stick sinistro dovremo vedere muoversi la barra segmentata blu corrispondente al 1 Ailerons. Similmente si può cambiare qualsiasi assegnazione stick-canale fino ad avere esattamente la configurazione radio desiderata. Naturalmente questo vale anche per i canali secondari Flaps, Aerofreni , Throttle Hold e similari. Questo però l'affrontiamo in una successiva sezione.

Possiamo volare adesso ????

Si adesso possiamo cominciare a volare. Dobbiamo tenere presente però che alcuni modelli e soprattutto elicotteri memorizzati hanno funzioni ausiliarie anche complesse. Ad esempio il Bird of Time prevede gli aerofreni, quasi tutti gli elicotteri hanno throttle hold ed altre miscele. Prima di volare i modelli soprattutto di elicotteri bisognerà entrare e verificare il loro settaggio e la corrispondenza con la radio oppure escludere completamente il computer interno al programma ed usare tutte e solo le miscele della vostra radio.

Per iniziare a volare entrate nel menù a tendina Aircraft e scegliete "Select Aircraft" Da qui potete selezionare uno qualsiasi dei modelli memorizzati con un semplice click ed iniziare a volare ed esplorare con i vari menù a tendina le infinite possibilità del vostro simulatore. Più avanti in questa guida daremo alcuni esempi di queste possibilità dei tanti gadget del G2, per ora provate e divertitevi.

4) Il Settaggio della Radio dal computer, per il vostro modello (Aereo)

Lo scopo di questa sezione è di aiutarvi a configurare esattamente il controllore del modello secondo le vostre personali necessità. Questo non significa la semplice assegnazione dei canali bensì la regolazione esatta dei dual rate, esponenziali degli eventuali canali ausiliari e delle miscele secondo i vostri gusti e le vostre necessità , in base al modello che volete far volare.

Notate che qualunque modello di aereo od elicottero voi scegliate dalla lista memorizzata non potete operare alcun cambiamento alle caratteristiche dell'oggetto. Quello che è stato originalmente preparato dalla Great Planes non può essere modificato. Per potere entrare nei parametri del modello dovrete sempre prima farne una copia. Sulla copia potrete effettuare tutte le modifiche che riterrete opportuno.

Dal menù "Aircraft" scegliete il modello che preferite, dallo stesso menù scegliete la funzione EDIT, il calcolatore vi avviserà che potrete solo modificare i propri modelli, date un nuovo nome al modello (es. Cap 232 copia) quindi cliccate EDIT su questo nuovo modello. Accederete ad una videata come quella riportata in esempio:



Si tratta della scheda di ingresso per potere apportare qualunque modifica al vostro modello.

Il menù a tendina con fondo grigio mostra (in Inglese) le caratteristiche del modello con le eventuali funzioni ausiliarie installate.

I tasti in fondo consentono 4 funzioni fondamentali : la copia, la cancellazione, il cambiamento del nome e l'ingresso nella scheda parametri modello.

Tutto questo solo su modelli non originali. La protezione vi impedirà qualunque operazione sui modelli originali settati dalla Great Planes.

Clicchiamo ora sul tasto parametri modello per entrare nella videata riportata alla pagina seguente:

Superfici di Controllo Servos Varie

Setup Aereo Motori Fusoliera Ali

Informazioni Generali

Nome **Cap 232b**

Descrizione
The CAP 232 is a world renowned aerobatic champion. Designed and produced by Mudry Aviation of France, the CAP 232 took the 1997 World Aerobatic Championships.

Altro

Scala Visiva 1.0

Apertura Alare 144.8 cm

Radio Type

☐ My Own Radio
☒ Software Radio

[Edit Now...](#)



Eccoci entrati nella sezione che ci consentirà di effettuare qualunque modifica al nostro modello dal profilo alare alla potenza del motore alle dimensioni delle superfici mobili. In totale potrete modificare 200 parametri del vostro modello. Per tanti di questi parametri cliccando sul punto interrogativo a fianco vi è un disegno esplicativo del parametro da modificare. Esplorate le diverse possibilità che il programma vi da con un semplice click. Alcuni esempi verranno forniti in seguito. Ci limitiamo ora ad osservare che nel riquadro Radio Type è selezionata la Software Radio ovvero i comandi interni al programma sul PC. Con il tasto Edit Now si potrà modificare un numero enorme di regolazioni come e più che su qualunque moderna radio computerizzata. Scegliendo invece "My Own Radio" viene completamente bypassato il programma e tutti i comandi miscelazioni ed interruttori ausiliari vengono passati alla vostra radio. Vi sono vantaggi e svantaggi per ognuna delle due scelte.. Esaminiamo in questa sezione l'uso del Software Radio: Assi-


curatevi nella vostra radio specie se si tratta di una radio computerizzata di scegliere una memoria libera da qualunque miscelazione, inserimento dual rate eccetera altrimenti quanto memorizzato nella vostra radio si sovrapporrà a quanto memorizzato nel computer con effetti imprevedibili. Prima di passare all'Edit Now clicchiamo in alto sulla sezione Servos per entrare nell'assegnazione dei servi videata seguente che rappresenta l'assegnazione dei servi per il modello selezionato.

Setup Aereo Motori Fusoliera Ali

Superfici di Controllo **Servos** Varie

Servo Assignments

| | Channel | Reversed | Speed |
|----------------|-----------|-------------------------------------|-----------------|
| Left Aileron | Channel 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | 0.18 sec/60 deg |
| Right Aileron | Channel 1 | <input type="checkbox"/> | 0.18 sec/60 deg |
| Elevator | Channel 2 | <input type="checkbox"/> | 0.19 sec/60 deg |
| Throttle | Channel 3 | <input type="checkbox"/> | 0.18 sec/60 deg |
| Rudder | Channel 4 | <input type="checkbox"/> | 0.19 sec/60 deg |
| Steering Wheel | Channel 4 | <input type="checkbox"/> | 0.19 sec/60 deg |
| Spoilers | Channel 1 | <input type="checkbox"/> | 0.50 sec/60 deg |
| Flaps | Channel 6 | <input type="checkbox"/> | 0.50 sec/60 deg |
| Retracts | Channel 5 | <input type="checkbox"/> | 0.50 sec/60 deg |



☒ Show changes in real time.

La videata vi mostra ogni singolo servo a quale canale dell'interfaccia è assegnato, le caratteristiche di velocità simulate che potete ovviamente modificare e l'eventuale reverse sul servo. Muovendo gli stick vedrete nella figura in basso a destra muoversi immediatamente le superfici correlate. Eventuali modifiche potranno così essere controllate immediatamente. Notate che se mettete il reverse su di un servo in questa sezione, questa modifica sarà attiva solo all'interno di questo modello selezionato mentre le modifiche fatte nel set up avanzato della radio, come visto nella sezione precedente, sono relative al settaggio della radio ed hanno effetto su tutti i modelli del simulatore!!! Questa videata mostra immediatamente ogni servo da cosa è azionato. Consideriamo a titolo d'esempio il profondità che nella maggior parte dei casi sarà controllato dal canale 2 dell'interfaccia Rientriamo ora nella videata principale Set Up Aereo e clicchiamo sul pulsante Edit Now del riquadro Radio Type per andare alla videata seguente.

Radio Setup

Regol. Radio

Scelta Servo

Servo n. **Channel 1** Left Aileron, Right Aileron

Il servo è controllato da

| | | | | | | | |
|--|----|------|-----|-----|---|--------|--------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Canale 1 | Da | -100 | % a | 100 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 2 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 3 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 4 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 5 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 6 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 7 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 8 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |
| <input type="checkbox"/> Canale 9 | Da | 0 | % a | 0 | % | Quando | Sempre |

Altri Parametri

Trim: 0.0 %

Riduttori: 50 % Interr 2 On

Esponenz.: 20 % Sempre

☒ Mostra subito cambiamenti.

Entriamo ora nel Set Up della radio relativa al modello prescelto. Con questo strumento possiamo assegnare qualunque movimento ai nostri servi ottenendo virtualmente un numero infinito di miscele, oltre a poter attivare funzioni accessorie quali i dual rate, gli esponenziali ed altri. Concettualmente è molto semplice. Nella videata precedente abbiamo visto quale canale è assegnato al servo. Eventualmente se necessario è stato possibile modificare tale assegnazione. In questa sezione possiamo modificare tutte le caratteristiche del servo. Selezioniamo nel menù a tendina il servo n. 2 e la videata mostrerà tutti i dati relativi al servo n. 2. Possiamo ad esempio miscelare il canale 2 con il canale 6 su questo servo semplicemente cliccando sulla finestrella del canale 6 e limitare la escursione quantitativamente utilizzando le finestre da... a.... In questa maniera il servo n. 2 profondità sarà comandato dal canale 2 come è solito ma anche per la quantità che voi volete dal canale 6. Se il canale 6 è assegnato normalmente ai flaps ecco

che aprendo il flaps correggerete automaticamente il profondità. Similmente potete costruire tutte le miscele che vi pare. Nel riquadro altri parametri potrete variare i trim (oltre che sulla radio), mettere valori di dual rate e di esponenziale e condizionarli ad esempio alla posizione di un interruttore che potrà essere ad esempio attivato da tastiera o da un canale libero sulla trasmittente. Anche in questa scheda, dopo avere effettuato cambiamenti, potrete visualizzare l'effetto immediatamente sulla figurina in basso a destra semplicemente muovendo gli stick.

Esaminiamo ora il significato di ogni singolo elemento di questa videata così importante per creare esattamente il "vostro modello".

1) Scelta servo. Si sceglie il servo da editare. Normalmente i servi sono assegnati come segue:

Canale 1- Alettoni
Canale 2- Profondità
Canale 3- Motore
Canale 4- Direzionale

2) Il servo è controllato da

Ogni servo può essere controllato da uno solo o da qualunque combinazione di Input. Ogni Input può essere semplicemente "ON" od "OFF" per questo canale. E' ON quando è spuntato nell'apposita casellina altrimenti è OFF. SE è ON la percentuale "Da" ed "A" viene usata per determinare la posizione del canale al minimo ed al massimo valore di Input. La specifica opzionale "Quando" permette di attivare o disattivare la miscelazione in maniera condizionata..

3) Canale

Se l'input corrispondente a questo canale contribuisce al movimento del servo selezionato. Per trovare a cosa corrisponde questo canale appoggiate l'indicatore del mouse per qualche secondo sul box di spunta. La finestra che appare individuerà l'assegnazione di questo canale. Normalmente l'assegnazione dei canali sarà quello prima indicato a meno che non l'abbiate cambiato nel SET UP Avanzato della radio.

4) Da

Quantità con cui questo Input contribuisce al movimento del servo quando questo Input è nella posizione minima.

5) A

Quantità con cui questo Input contribuisce al movimento del servo quando questo Input è nella posizione massima.

6) Quando

Indica quando questo INPUT contribuisce al movimento del servo. Può essere sempre o condizionato da un interruttore.

7) Trim

Esprime una percentuale : questo è la quantità di Trim applicata ai rispettivi canali.

8) Riduttori

La riduzione in percentuale del movimento del servo quando i riduttori sono attivi

9) Interruttore per i riduttori

Indica quando i riduttori sono attivi per il canale selezionato. L'interruttore può essere sempre attivo o condizionato da un interruttore sulla tastiera o sulla radio.

10) Esponenziale

Quantità di esponenziale da applicare al canale selezionato. Percentuali più alte addolciranno la risposta con gli stick vicino al centro.

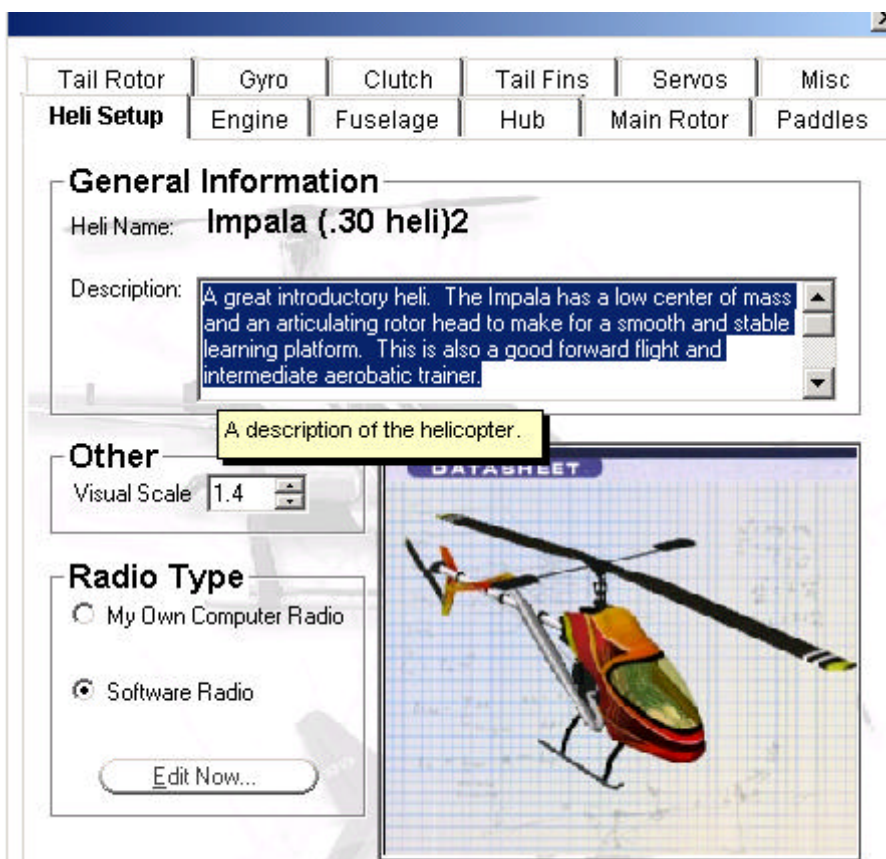
11) Interruttore per l'esponenziale

Indica quando l'esponenziale è attivo per il canale selezionato. L'interruttore può essere sempre attivo o condizionato da un interruttore sulla tastiera o sulla radio.

12) Mostra subito cambiamenti

Disattivate questa opzione se avete un computer lento. Fate le modifiche e riavviate per vedere gli effetti. Se avete un computer veloce tenete questa funzione attiva.

5) Il Settaggio della radio per il vostro computer (Elicottero)



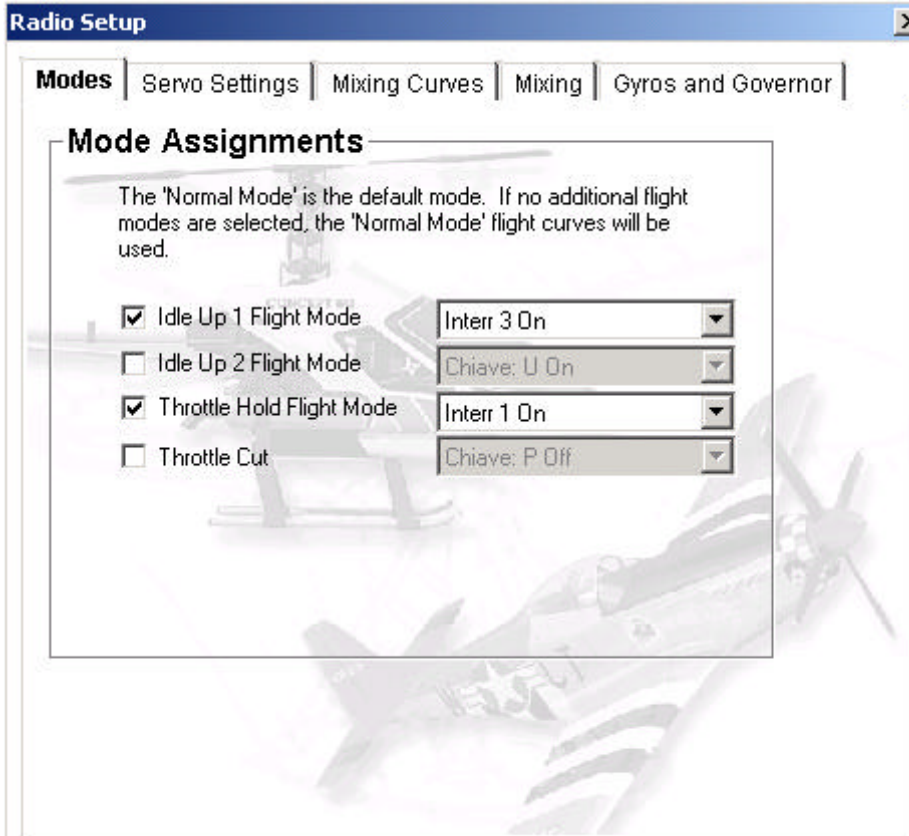
Analogamente al caso dell'aereo, per potere effettuare qualunque regolazione e per potere visualizzare il funzionamento del modello dobbiamo effettuare una copia. Nel menù a tendina Aircraft selezionate il modello che volete editare, create una copia cambiando il nome, editate il modello ed entrate nei parametri del modello. Vi verrà mostrata una videata analoga a quella riprodotta.

In alto troverete tutte le sezioni per modificare tutti i parametri del vostro elicottero. Alcuni esempi verranno mostrati in una sezione successiva. Se andate nella sezione "servos" vi accorgete che con la scelta "software radio" cliccata (cioè tutte le regolazioni e miscelezioni avvengono dal PC" non potrete modificare l'assegnazione dei servi ma solo la velocità. Potrete invece modificarla a piacimento se scegliete "My Own Computer Radio" in cui tutte le regolazioni e miscelezioni verranno fatte dalla vostra radiotrasmittente.

Clicchiamo ora il tasto Edit Now per entrare nelle specifiche della radio. Oltre a modificare tali specifiche questo è essenziale per comprendere come è regolato il modello prescelto. Non si può semplicemente tentare di volare con un modello d'elicottero come si farebbe con un aereo senza prima comprendere le diverse miscelezioni e settaggi.

A questo proposito consigliamo prima di far volare l'elicottero anche di vedere almeno la sezione Gyro per vedere che tipo di giroscopio ha predefinito la Great Planes sui suoi modelli. Su alcuni, come questo mostrato ad esempio, è selezionato l'Heading Hold mentre voi potreste voler volare con un normale giroscopio. Passate un po' di tempo a verificare i diversi settaggi familiarizzerete immediatamente con le enormi potenzialità. Ricordate che sull'elicottero vi sono oltre 300 parametri modificabili. Agendo sui diversi parametri sarete in grado di parametrizzare esattamente l'elicottero come il vostro modello originale.

Cliccando su "Edit Now" entriamo sulle regolazioni della radio del vostro elicottero come a pagina seguente.



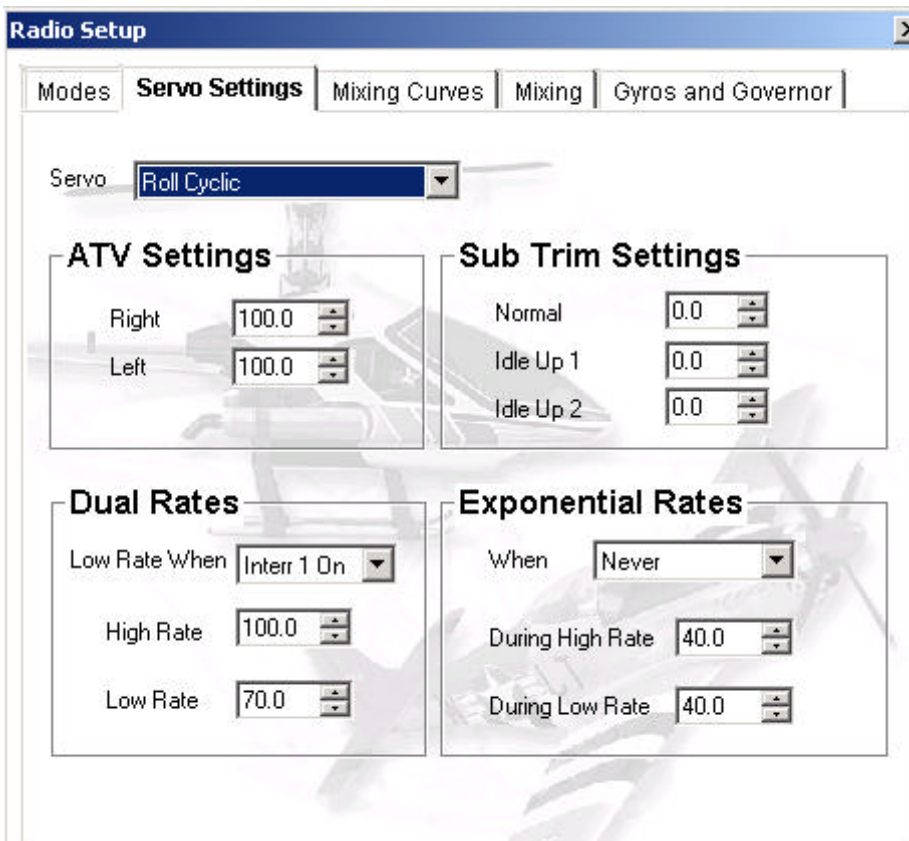
La prima videata in cui si entra è quella dei Modes.

Questa videata vi permette di selezionare i “Modes” attivi ed in quali condizioni vengono attivati.

Cliccando sul box si attivano o meno i diversi Modes mentre con il menù a tendina si seleziona se e quando vengono attivati.

Avete la scelta tra due Idle Up Flight mode, un Throttle Hold ed un Throttle Cut. Ognuno di questi può essere attivato o disattivato con un semplice click sul box di spunta e condizionato dagli eventi scelti con il menù a tendina. Ad esempio attivato o disattivato con la pressione di un tasto sulla tastiera o lo spostamento di un interruttore sulla radio.

Clicchiamo ora sul Servo Settings per passare alla successiva videata:

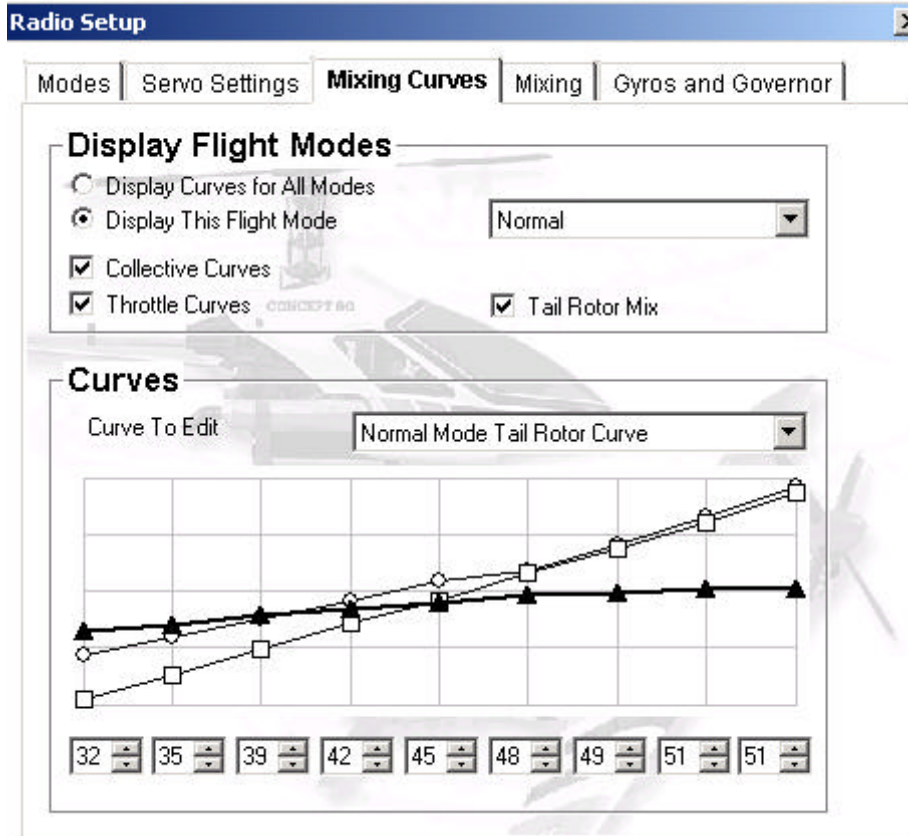


Possiamo in questa videata regolare l'uscita di ogni servo. Il menù a tendina indica il servo correntemente editato. E' possibile editare i seguenti servi:

Rollio – Roll Cyclic
Beccheggio – Pitch Cyclic
Motore-Throttle
Ruotino di coda– Tail Rotor Gyro
Collettivo– Collective
Head Speed Governor

A seconda del servo prescelto le possibilità di regolazione saranno più o meno complete. La videata vi mostra la possibilità più completa. Potrete regolare L'ATV destro e sinistro, il SUB TRIM setting in condizione normale e legato ai due Idle Up 1 & 2 i Dual Rate e gli esponenziali in due condizioni diverse (High Rate e Low Rate) condizionati entrambi da una evento prescelto. (i.e. Interruttore attivato o tasto premuto !)

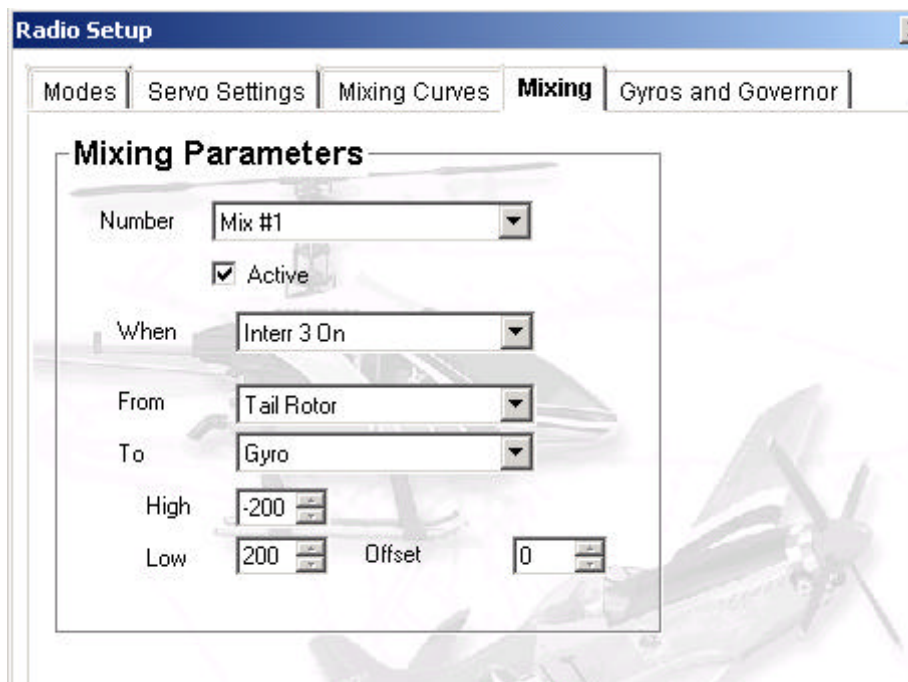
Clicchiamo ora su Mixing Curves per entrare nella Mixing Curves page mostrata nella pagina seguente.



La pagina mixing curves vi permette di creare e regolare con finezza le curve di risposta per ognuno dei Flight Modes possibili. Questo vi permetterà di regolare esattamente l'elicottero secondo i vostri desideri. La parte in alto Display Flight Modes vi consente la scelta di quali curve mostrare tutte o solo quelle del Modo prescelto. Cliccando sui box di spunta potrete mostrare o nascondere le curve indicate.

La parte sottostante "Curves" vi permette di modificare le curve. Dopo avere scelto nella parte in alto il Mode su cui si vuole agire si sceglie nel menù a tendina in basso la curva da Editare (in figura mostrata la Normal Mode Tail Rotor Curve) e sarà possibile modificare solo la curva prescelta. Si possono modificare 9 punti per ogni curva o modificano i valori in basso o trascinando i punti della curva con il mouse. La curva che si sta editando è quella mostrata in nero.

Clicchiamo ora su Mixing Page per avere la seguente videata:



Questa pagine vi consente di creare fino a 3 miscele libere per migliorare le vostre prestazioni di volo.

Dal menù a tendina in alto potrete scegliere tre miscele indicate con Mix # 1, Mix #2 e Mix # 3 rispettivamente.

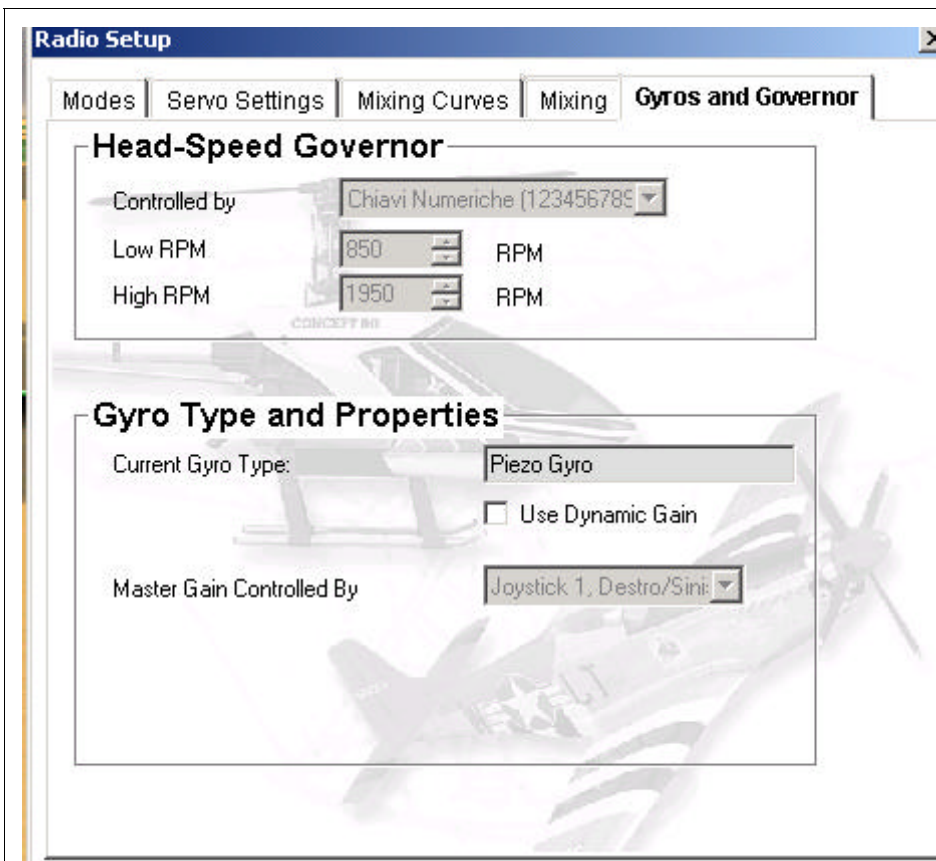
Perché una miscelazione sia attiva dovrete cliccare sul box active e si renderanno attivi i menù a tendina sottostanti.

Il menù "when" consente di scegliere quando la miscelazione viene attivata ad esempio con un tasto della tastiera oppure un interruttore della radio.

Con il menù a tendina "FROM" si seleziona il canale di INPUT che comanda la miscelazione. Con il menù a tendina "TO" si seleziona il canale

che la miscelazione modificherà. Infine con il valore High si regola la percentuale del canale di Input che si applicherà al canale mixato quando il canale di INPUT è sopra zero. Analogamente nel valore Low si metterà la percentuale del canale di INPUT che agisce sul canale miscelato quando il canale di INPUT è sotto lo zero. Il valore OFFSET infine viene semplicemente aggiunto al risultato della miscelazione. SE la miscelazione viene fissata come tipo "OFFSET" nella scelta del menù FROM verrà preso solo il valore di questa casella.

Clicchiamo infine sulla schermata Gyro Type and Properties ed otterremo la videata della pagina seguente.



Con questa videata si potrà specificare il canale che controlla il guadagno dell'Head Speed Governor e del Giroscopio.

Naturalmente il settaggio dell' Head Speed Governor sarà attivo solo se nell'elicottero avrete attivato questo marchingegno. Questo si fa nei parametri dell'elicottero nella sezione "Engine" Nell'esempio mostrato questa funzione è inattiva.

Il menù a tendina controlled by permette di scegliere il canale di Inout che comanda il guadagno del meccanismo.

Low RPM è il valore più basso che l'Head Speed Governor mantiene mentre nel High RPM si setterà il valore più alto che l'accrocchio deve mantenere.

Il secondo menù Gyro Type and Properties serve a regolare il settaggio del giroscopio.

La finestra Current Gyro Type mostra il Giroscopio selezionato sul modello sulla sezione Gyro dei para-

metri Cliccando su l box Using Dynamic Gain si permette di controllare il guadagno del giroscopio dalla radio, da un interruttore o dalla tastiera. Il menù a tendina Master Gain Controlled by vi permetterà di assegnare la funzione alla modalità prescelta.

Infine se aveste scelto un Giroscopio Heading Hold vi apparirebbe anche una regolazione Heading Hold che con le stesse modalità vi permetterebbe di scegliere la condizione che attiva l'heading hold gyro.. Analogamente il giroscopio potrà essere controllato da un Input dalla radio, da un interruttore o da un tasto della tastiera.

6) Tutorial dell'interfaccia

Le sezioni precedenti mostravano la regolazione della radio per l'aereo e per l'elicottero che sono valide sia che voi installiate un Joystick tipo radiocomando sia che usiate il cavo interfaccia ed il vostro radiocomando. In questa sezione ci dedicheremo solo alla impostazione del proprio radiocomando con l'interfaccia questo capitolo è organizzato in differenti passi partiremo dagli esempi più semplici per arrivare ai più complessi.

Passi da 1-9 Il trasmettitore è in grado di controllare tutti gli aerei utilizzando il software del programma RealFlight G 2. Viene usata la tastiera per emulare gli interruttori da 1 a 3. Tutti gli aerei e gli elicotteri inclusi possono essere comandati in questa modalità. E' piuttosto facile arrivare a questo punto. Non si possono editare funzioni come le mixing curves dal proprio trasmettitore. Ci riferiremo a questa modalità di funzionamento come "Joystick Mode"

Passi da 10 a 12. Il trasmettitore è in grado di volare tutti gli aerei ed elicotteri di serie usando il programma interno del Real Flight G2 Le funzioni degli interruttori vengono assegnate agli switch del trasmettitore. E' più complesso da configurare e non si possono fare cose come la modifica delle mixing curves dal trasmettitore.

Passi da 12 a 20 Il trasmettitore controlla direttamente il modello ed il programma interno del simulatore viene completamente bypassato Questa modalità viene chiamata "Direct Control Mode". Potrete sempre utilizzare il modo Joystick come da passi 1-12. Tutti gli aerei ed elicotteri possono essere utilizzati. Tutte le miscele e i cambiamenti effettuati sul trasmettitore hanno immediatamente effetto sul modello che state volando.

Joystick Mode

In questa modalità il vostro trasmettitore viene usato come un semplice joystick mentre il software del G2 vi fornisce tutte le miscele e qualunque altra funzione che possiate desiderare.

Passo 1 (solo per radio computerizzate ,se avete una radio tradizionale passate al passo 2)

Per calibrare la radio con il RealFlight G2 dovreste scegliere una memoria che non sia attualmente usata. Consultate il manuale della vostra radio per questa operazione. Se la radio ha funzioni per aerei ed elicotteri mettetela in modalità aereo.

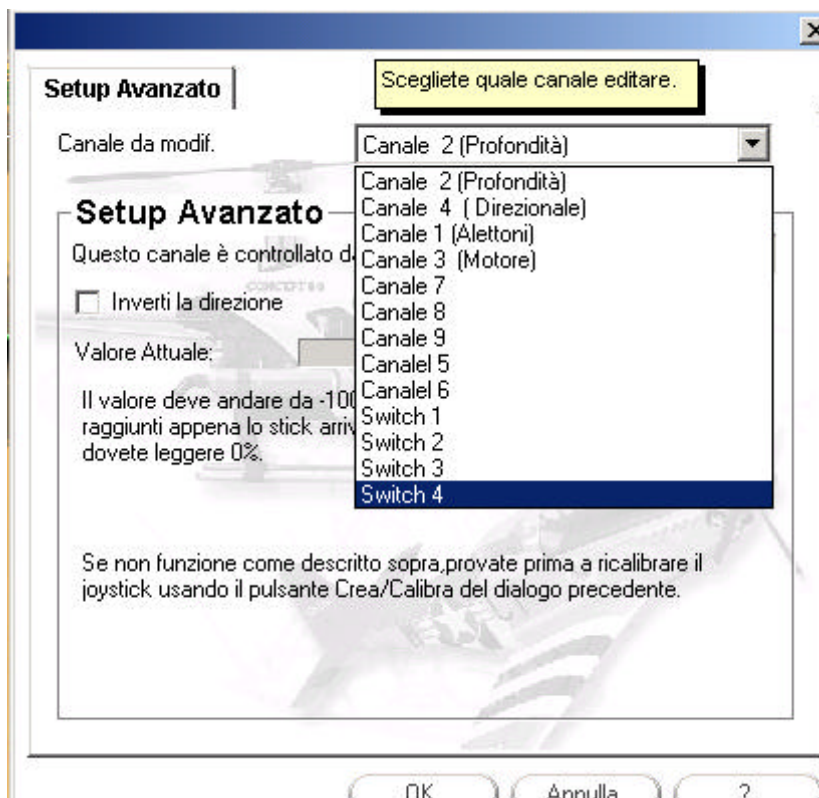
Se il vostro trasmettitore prevede solo la modalità Hely non disinseribile assicuratevi che la miscelazione motore/passaggio (collettivo) non sia attiva. Date un nome a questa memoria per poterlo successivamente identificare. In molte radio potrete dare un nome alfanumerico oppure una sigla numerica. Chiamatelo ad esempio RFJOY per poterlo reidentificare. Assicuratevi di avere a zero tutto dual rate esponenziali eccetera. Questo perché vogliamo dare al RealFlight il massimo, il minimo e l'ampiezza dell'impulso del trasmettitore. Facendo un modello nuovo con una mappatura 1:1 (nessuna miscelazione attiva, 10% ATV, nessun TRIM) siamo certi di dare una replica esatta degli impulsi inviati dal vostro Tx alle escursioni massime.

Passi da 2 a 5

Dal menù a tendina "option" del programma scegliete "controller calibration" scegliete Crea/CALIBRA per ricalibrare completamente la radio come spiegato nella sezione 3 pag. 5-6.

Passo 6

Dobbiamo ora assicurarci che l'interfaccia funzioni correttamente, proviamo i canali standard prima di passare alle funzioni avanzate. Per ora gli interruttori saranno emulati dalla tastiera. Più avanti affronteremo il problema di come assegnare gli interruttori alla trasmittente. Se avete seguito i passi da 2 a 5 sullo schermo avrete il SET UP avanzato della Radio altrimenti aprite dal Menu Options il controller Calibration.



Entrate nel Set Up avanzato e scegliete dal menù a tendina lo switch 1 ed assegnatelo alla lettera H con il secondo menù a tendina. Similmente assegnate allo switch 2 la lettera J allo switch 3 la lettera K ed allo switch 4 la lettera L.

Dando OK e tornando indietro si potrà vedere che premendo le lettere H,J,K,L gli switch contrassegnati con 1,2,3 e 4 si premeranno o distaccheranno.

Passo 7)

Ora nella pagina "Controllore" potremo vedere le barre luminose blu corrispondenti ai canali muoversi e gli interruttori attivi. Attivate gli interruttori premendo i tasti H,J,K,L e vedrete i tasti 1,2,3,4 sulla videata accendersi e spegnersi. Muovete gli stick della radio ed assicuratevi che i segmenti luminosi si muovano in accordo. (es. muovendo lo stick degli alettoni sulla radio dovete vedere muoversi la barra luminosa dell'interface channel 1 e così via) Se questo non è corretto dovete modificare le assegnazioni con il SET UP AVANZATO come spiegato nella sezione 3. Non preoccupatevi a questo punto dei canali da 5 a 8.

Passo 8)

Assicuratevi ora che i canali si muovano nella giusta direzione. Con la pagina "Controllore" aperta dovreste leggere come segue:

Motore completamente aperto dovete leggere canale 3 100%

Direzionale a sinistra (da dietro l'aereo) dovete leggere Canale 4 -100%

Alettone a sinistra (da dietro l'aereo) dovete leggere canale 1 -100%

Profondità giù dovete leggere canale 2 100%

Se avete un canale che funziona a rovescia potete invertire la direzione nel set up avanzato (valido per qualunque modello) o all'interno del modello (valido solo per il modello selezionato)

Passo 9)

Provate a volare ora con uno qualunque degli aerei od elicotteri memorizzati nel Real Flight. Usate i tasti H,J,K,L per attivare gli switches richiesti per i diversi aerei.

Normalmente per i modelli memorizzati queste sono le funzioni assegnate agli interruttori

Aerei :

H= Dual Rates (Switch 1)

J = Flaps (Switch 2)

K = retrattili (switch 3)

Elicottero:

H = Dual rate (switch 1 del Real Flight)

J = Throttle Hold (switch 2 del real flight)

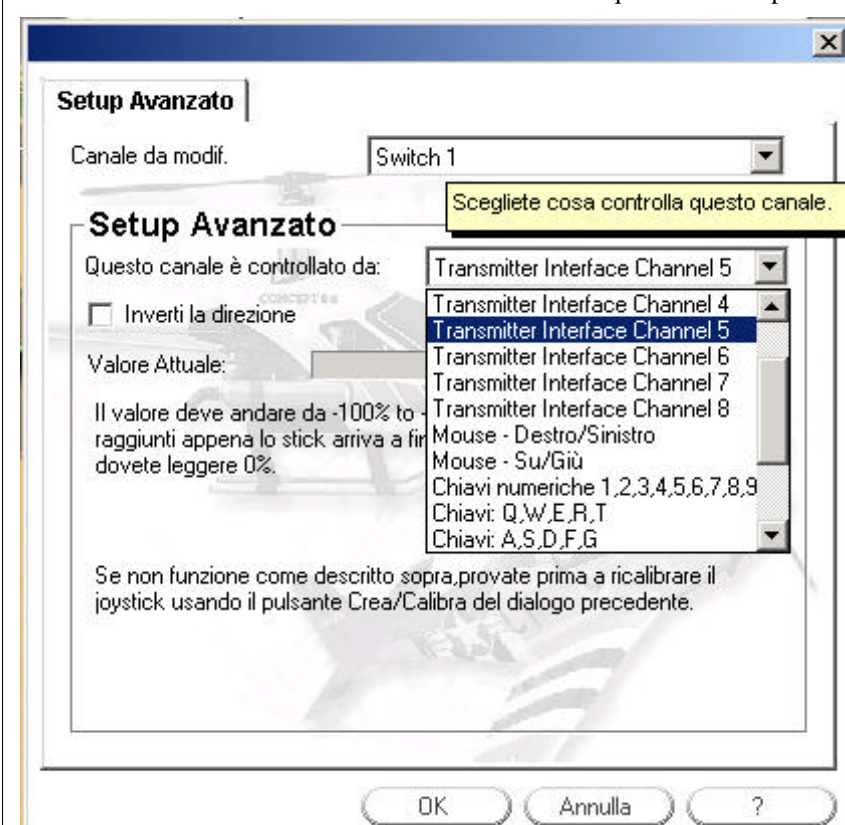
K = Idle Up (switch 3 del real flight)

*****Prendetevi ora una pausa e volate con qualche modello*****

Passo 10) (solo per trasmettitori con più di 4 canali)

Tutto deve funzionare a questo punto. Facciamo ora alcuni piccoli cambiamenti per assegnare gli switches (interruttori) alla vostra radiotrasmettente. Supponiamo ad esempio che vogliate assegnare lo switch 2 ad un interruttore della vostra radio anziché alla lettera J della tastiera.

Andate alla pagina "Controllore" muovete l'interruttore sulla vostra trasmettente ed osservate quale canale si muove muovendo la barra luminosa sul display. Supponiamo che la barra che si muove corrisponda al canale 5 dell'interfaccia. Significa che il vostro interruttore sta comandando il canale 5. Andate quindi nel set up avanzato, scegliete nel menù a tendina in alto lo



switch 2 ad esempio ed assegnatelo nel menù sottostante al Transmitter Interface Channel 5. La figura riportata a fianco mostra ad esempio l'assegnazione dello switch 1 con il trasmettente Interface Channel # 5.

Passo 11) (solo per Tx con più di 4 canali)

Se avete una radio con almeno 7 canali potrete ripetere le istruzioni del passo 10 per assegnare ad esempio lo switch 1 al canale 6 e lo switch 3 al canale 7. Se avete un Tx a solo 5 o 6 canali alcuni funzioni di switch dovranno per forza rimanere assegnate alla tastiera. Se avete una radio computerizzata moderna, alcuni degli interruttori della vostra radio non controlleranno un canale bensì uno stato. Gli interruttori Throttle Hold o Idle Up del trasmettitore sono i primi esempi che vengono in mente. Per assegnare questi switch del Tx in modo che controllino gli switch del Real Flight richiede un po' di tempo ed una radio programmabile. Aggiungete alla vostra radio una miscelazione che misceli ad esempio l'interruttore Idle Up nel canale 7 del trasmettitore. Questo normalmente viene fatto con una miscelazione OFFSET dove un certo valore viene aggiunto ad un canale quando un inter-

ruttore è ON (acceso) Potete usare anche i Sub Trim del trasmettitore per dare un valore lievemente negativo quando l'interruttore è spento. (idle -up off). Per controllare se la vostra miscelazione funziona andate nella pagina controllore e muovete l'interruttore. In Canale 7 dovrà cambiare da negativo a positivo. Andate nel SET UP avanzato ed assegnate lo switch 3 al canale 7. Ora nella pagina del controllore, muovendo l'interruttore sul trasmettitore, dovrete vedere che anche lo Switch 3 si accende e spegne. (I pulsanti 1,2,3,4 in basso alla pagina cambiano forma e colore)

Passo 12) (solo per Tx con più di 4 canali)

Dopo aver mappato tutti gli switches (interruttori) della vostra radio in modo che corrispondano alle funzioni degli interruttori del programma potete volare qualunque aereo ed elicottero memorizzato. Non fate cambiamenti sul vostro Tx ora altrimenti avrete un effetto combinato fra quanto fate sulla radio e quanto è memorizzato nel software con effetti accumulati magari imprevedibili. Non cambiate gli ATV o gli esponenziali o le curve di miscelazione sul trasmettitore. Createvi una copia del modello, rinominatelo entrate nei parametri del modello o nell'edit della radio come spiegato nelle sezioni precedenti ed effettuate tutte le regolazioni che volete nel programma del PC.

*****Ora fermatevi e volate fino ad averne noia.*****

Se avete un trasmettitore con solo una memoria o se non volete occupare una memoria per il simulatore, o siete soddisfatti di quanto raggiunto dovrete fermarvi a questo punto. Siete stati messi in grado di controllare qualunque modello vogliate creare sulla base di quelli esistenti. Non vi sarà quasi mai necessità di rientrare nel dialogo di calibratura del controllore. Tutto quello che vorrete cambiare potrà essere fatto su ogni singolo modello.

Direct Control Mode

Usando il direct control mode, come implica il nome, significa che il vostro trasmettitore ha il diretto controllo di tutte le funzioni del modello. Il simulatore prenderà tutti gli impulsi dal vostro trasmettitore e li applicherà direttamente ai servi del modello. Qualunque modifica, miscelazione etc. dovrà avvenire sul vostro simulatore.

Passo 13)

Da questo passo in avanti, assumeremo che abbiate un radiocomando computerizzato con più memorie. In questo passo programmeremo un aereo nella vostra trasmittente per controllare un modello in particolare. I vantaggi di questo approccio sono:

- Userete la vostra trasmittente esattamente nella maniera in cui volerete con un vero modello R/C
- Potete fare i cambiamenti sulla trasmittente mentre volate con il modello come al campo
- Se avete un nuovo aereo od un nuovo elicottero potete imparare come usare la vostra trasmittente senza cambiare il vostro modello.
- La vostra trasmittente potrebbe offrire più possibilità del software di programmazione radio del G2

Gli svantaggi sono:

- Dovrete avere un programma diverso per ogni modello come nella realtà
- Quando passate da un aereo all'altro dovete cambiare il programma della trasmittente come in realtà
- Il Software di programmazione del real Flight G 2 potrebbe essere più completo di quello del vostro Tx.

Passo 14) (Esempio aereo)

Create sulla vostra trasmittente un nuovo modello. Chiamatelo P 51 o come vi pare. Entrate nella solita pagina del controllore. E muovete gli interruttori o i pomelli dei canali ausiliari sulla vostra radio. Osservate sulla pagina del controllore quale canale interfaccia muove ogni singolo interruttore. Ad esempio muovete il potenziometro o l'interruttore del canale 6 ed osservate quale barra luminosa si muove.

Nel nostro esempio avremo i comandi così assegnati:

Channel 1 Ailerons (alettoni)

Channel 2 Elevator (Profondità)

Channel 3 Throttle Motore

Channel 4 Rudder – (direzionale)

Channel 5 Retracts – Retrattili

Channel 6 Flaps

Lasciate perdere gli interruttori perché ininfluenti a questo punto

Passo 15) (Esempio aereo)

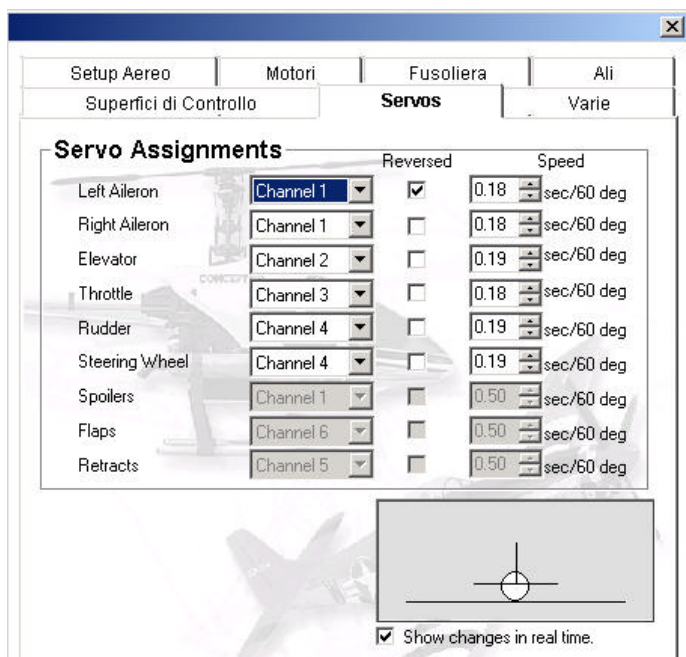
Cliccate nel programma sul menù a tendina Aircraft e selezionate il P 51 Mustang. Fatene una copia, chiamatelo “P51 Mustang– My Radio”. Editate questo aereo e selezionate “My Own Radio”. Nel box “Radio Type”. Cliccate sulla pagina “servos” riportata qui sotto muovete gli stick della radio ed i canali ausiliari ed assicuratevi sulla animazione che tutto funzioni

Come deve. Se nevesario rovesciare un servo potete farlo o cliccando nel box o dal vostro Tx. In questa configurazione non potrete entrare nell'Edit Radio perché inibito. Tutti i controlli sono passati al vostro trasmettitore.

Il modello è ora pronto per volare con le funzioni Flaps e retrattile funzionanti

Se volete volare con un altro modello attenzione dovete ritornare alla memoria che avete riservato precedentemente alla funzione Joystick !!!

Provate a volare con questo modello provandone tutti i comandi ed effettuando regolazioni e miscelazioni dal vostro trasmettitore. Ne vedrete l'effetto immediatamente.



Passo 17) esempio elicottero.

Create un nuovo modello nel vostro trasmettitore. Chiamatelo "RealFlight Ranger " ad esempio o come pare a voi. Se applicabile , assicuratevi di avere attiva la miscelazione del collettivo sul vostro trasmettitore. Muovete lo stick del motore ed oss-

| Canale | Funzione | Valore |
|--------|------------|--------|
| 1 | (Ailerons) | 71% |
| 2 | (Elevator) | 0% |
| 3 | (Throttle) | 79% |
| 4 | (Rudder) | 0% |
| 5 | (Aux) | -5% |
| 6 | (Aux) | 71% |
| 7 | (Aux) | -108% |
| 8 | (Aux) | -120% |

servate la barra luminosa a del canale 3 muoversi. Osservate quale altra barra si muove azionando il collettivo miscelato. Normalmente sarà il canale 6. Ora operate il pomello o l'interruttore che sulla vostra radio aziona il guadagno del giroscopio ed osservate quale canale si muove. Nel nostro caso è il canale 5. Notate che se l'elicottero che avete selezionato prevede un giroscopio a risposta costante in questo caso il controllo del guadagno non sarà attivo.

Operate quindi il pomello od interruttore che controlla il governor del rotore ed osservate quale canale cambia il suo valore. Nel nostro caso è il canale 7. Se l'opzione Head Governor nell'elicottero scelto è disabilitata naturalmente questo non funzionerà.

Nota se avete una radio a soli 6 canali dovrete andare sul Set P Avanzato del controllore ed assegnare il Canale 7 ad un tasto della tastiera.

In alcuni casi di trasmettente, il guadagno del giroscopio e/o l'Head Governor saranno controllati dallo switch di Idle Up della radio. Per regolare/cambiare il guadagno del giroscopio usando questo scenario dovrete aggiungere una miscelazione personalizzata sul vostro Tx che assegni lo switch di Idle Up al canale 5.

Terminando questo esempio avremo nel nostro caso

le seguenti assegnazioni:

Canale 1 – Ciclico Rollio

Canale 2 – Ciclico Passo

Canale 3 – Motore

Canale 4– Ruotino di coda

Canale 5 – Guadagno giroscopio

Canale 6– Collettivo

Canale 7– Regolazione Head Governor

Notate che i pulsanti 1,2,3,4 sono irrilevanti in questo stadio.

Passo 18) (Esempio Elicottero)

Ci assicureremo ora che il canale del governor e del guadagno del giroscopio lavorino correttamente. Copiate l'elicottero selezionato e rinominatelo per poter vedere le sue caratteristiche ed il suo funzionamento. Nel Jet ranger da noi prescelto quando il canale sva al valore minimo si setterà a 900 rpm ,al massimo sarà a 2200 rpm mentre a 0% darà un valore di 1550 rpm. valori intermedi saranno interpolati.

Per il guadagno del giroscopio usate la seguente tavola per verificare il guadagno applicato al giroscopio.

Giroscopio a risposta costante : ignora i comandi dal trasmettitore.

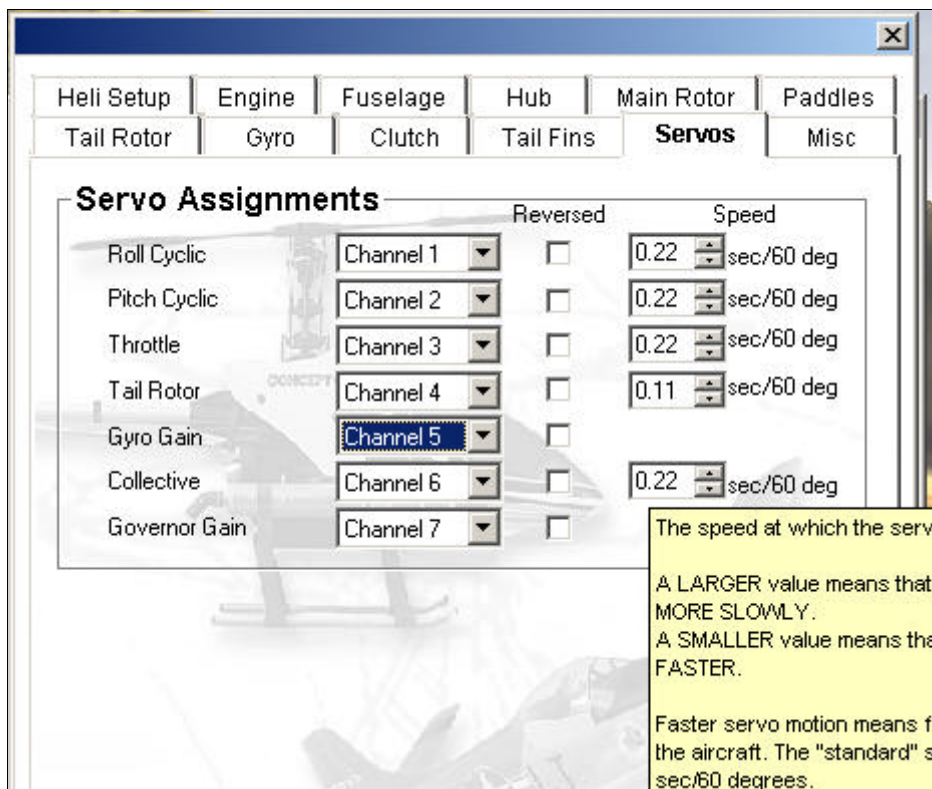
Giroscopio Dual Rate : Se il canale di è meno di zero usa il low rate altrimenti l'high rate.

Giroscopio Piezoelettrico:: -100% usa il guadagno minimo + 100% usa il guadagno massimo

Heading Hold : Se meno dello 0% all'ora il modo Heading Hold è disattivo se è superiore a 0% viene attivato.

Se avete fatto una miscelazione nella vostra radio per controllare il guadagno del giroscopio è il momento di provarla.

Assicuratevi che il canale 5 ed il canale 7 (od i vostri corrispondenti) funzionino a dovere. Se ad esempio la vostra radio non manda segnali al canale 5 (come da nostro esempio) e voi avete un heading hold gyro nell'elicottero volerete praticamente senza giroscopio !!!!



Passo 19)

Editate il modello prescelto e selezionate "My Own Radio" per bypassare la radio di computer.

Passo 20)

Andate alla pagina "servos" dell'elicottero come mostrato nella figura a fianco ed assicuratevi che la mappatura dei servi corrisponda a quella impostata sul Set Up avanzato.

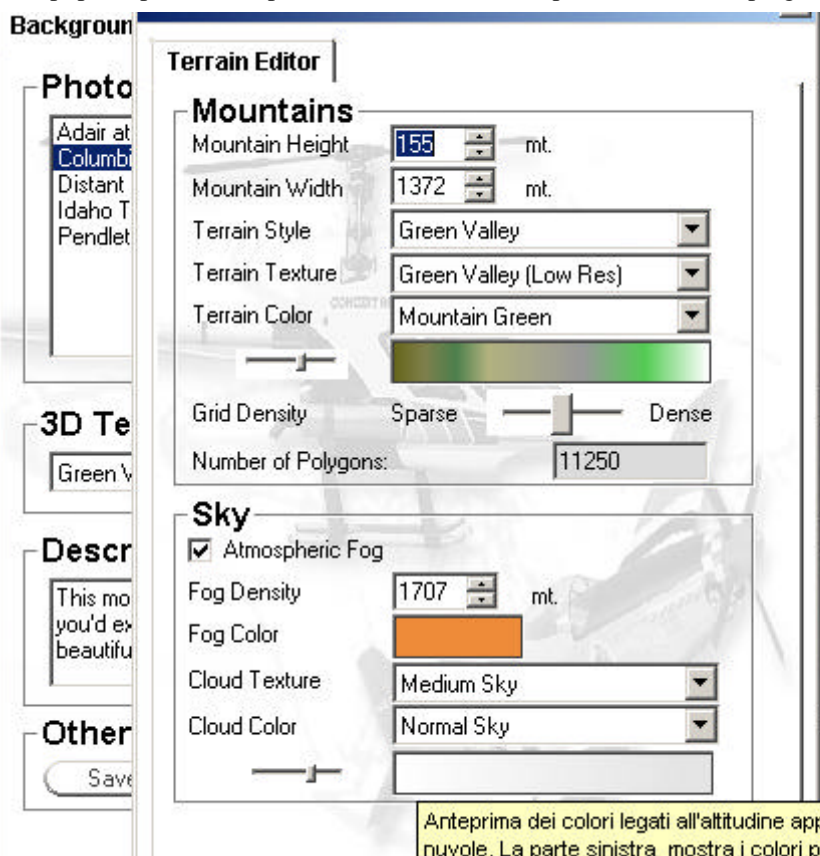
Provate a volare l'elicottero per vedere se tutto è OK. Se dovete invertire alcuni servi fatelo qui e non nel SET UP avanzato semplicemente cliccando sul box di spunta. Notate a questo punto il software del G2 è completamente bypassato dal vostro trasmettitore e non verrà usato per questo elicottero. Il Real Flight userà gli Input come escono dal vostro trasmettitore. Qualunque modifica alle miscelazioni etc. dovrà

avvenire nel vostro TX. Siete ora pronti a volare con questo modello. Ricordatevi che se volete volare con un altro modello della memoria dovete tornare alla memoria del trasmettitore che avete chiamato inizialmente RealFlight Joystick in cui tutto è settato a zero e le regolazioni vengono fatte dal computer. Altrimenti per un altro modello dovete occupare un'altra memoria.

7) Le regolazioni ed i settaggi del Real Flight G 2

Faremo in questo capitolo un breve excursus per mostrare alcune delle possibilità di regolazione e settaggio del Real Flight G2. Mostreremo anche alcuni dei gadget più significativi che aggiungono interessantissime possibilità. Si tratta solo di alcuni esempi per esplorare completamente tutte le enormi potenzialità che il programma vi offre dovete sperimentare voi stessi.

Non abbiate alcun timore. Non rompete niente.

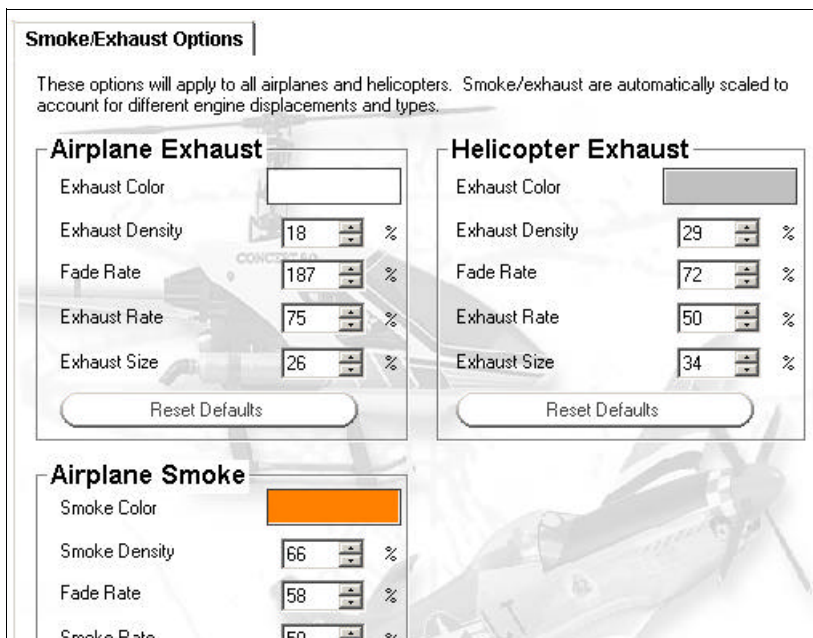


A) aeroporti fumo campi di volo e condizioni meteo.

Dal menù "airport" potrete selezionare diversi campi di volo: L'editor vi consentirà di aggiungere o rimuovere oggetti quali alberi, animali persone, macchine a vento etc. Vi consente inoltre di modificare le caratteristiche del terreno le altezze delle montagne e degli alberi. Vi consente inoltre di modificare le caratteristiche di luminosità del cielo da condizioni diurne a notturne a di variare le condizioni di visibilità come aggiungere o togliere addensare o diminuire l'intensità della nebbia o della foschia. Infine vi consente di variare l'attività termica e le condizioni di vento. Notate che mettendo il vento forte a raffiche potrete udire le raffiche nel sonoro.

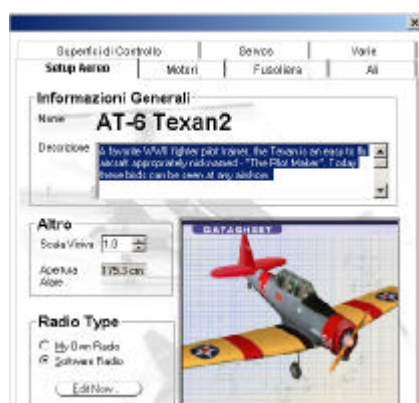


Dal Menù a tendina Airport La videata a sinistra mostra le possibilità di regolazione dell'attività ambientale. Potete simulare con efficacia le differenti condizioni ambientali.




Dal menù a tendina Aircraft la videata di regolazione dei parametri del fumo di scarico insieme alla scelta dei colori

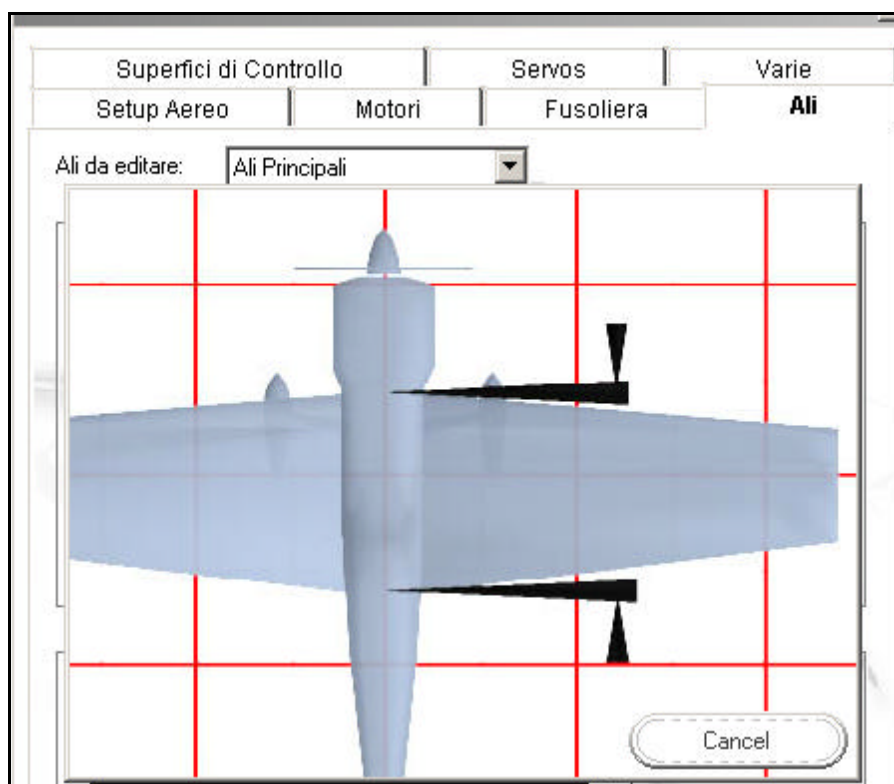
Entrando nel menù a tendina Aircraft come già parzialmente visto si potrà accedere a tutte le regolazioni necessarie per aerei ed elicotteri :ricordate sarà sempre necessario copiare un modello originale sia aereo che elicottero per potere fare l'Edit e modificare qualunque parametro.



La videata mostra l'ingresso nella sezione di regolazione dei parametri del Texan . Notate che il parametro scala visiva può essere aumentato per tenere il modello più grande quando si allontana dal pilota.

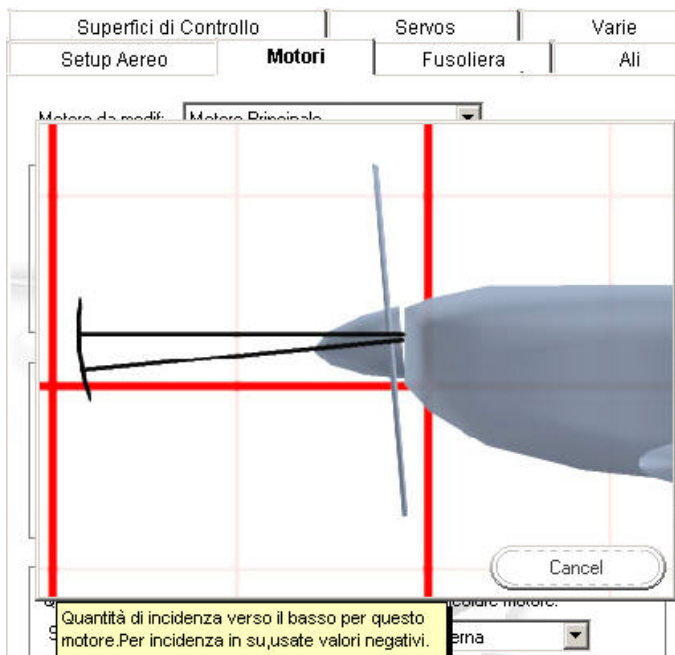
| Superfici di Controllo | | Servos | | Varie | |
|---|------------|----------------------|--------------|-----------|--|
| Setup Aereo | | Motori | | Fusoliera | |
| Ali da editare: Ali Principali | | | | | |
| Attributi | | | | | |
| Apertura Alare | 176. cm ? | Corda Alare | 31.5 cm ? | | |
| Diedro | 5.5 gradi | Incidenza | 1.00 gradi | | |
| Peso Alare | 0.93 kg | | | | |
| Svergolatura | 2.0 gradi | Angolo Bordo entrata | 8.0 gradi ? | | |
| Posizione avanti | 10.7 cm ? | Angolo bordo uscita | -2.0 gradi ? | | |
| Posizione in alto | -10.2 cm ? | | | | |
| Scelta profilo | | | | | |
| Profilo | Goe617 | | | | |
|  | | | | | |

Entrando ad esempio nei parametri relativi alle ali potete vedere le enormi possibilità di regolazione che il programma vi consente. Aprite il menù a tendina della scelta profilo per apprezzare la vasta biblioteca di profili disponibili. Se avete dei dubbi, ove sono presenti dei punti interrogativi, potete cliccare e vi apparirà un'immagine esplicativa del parametro richiesto.

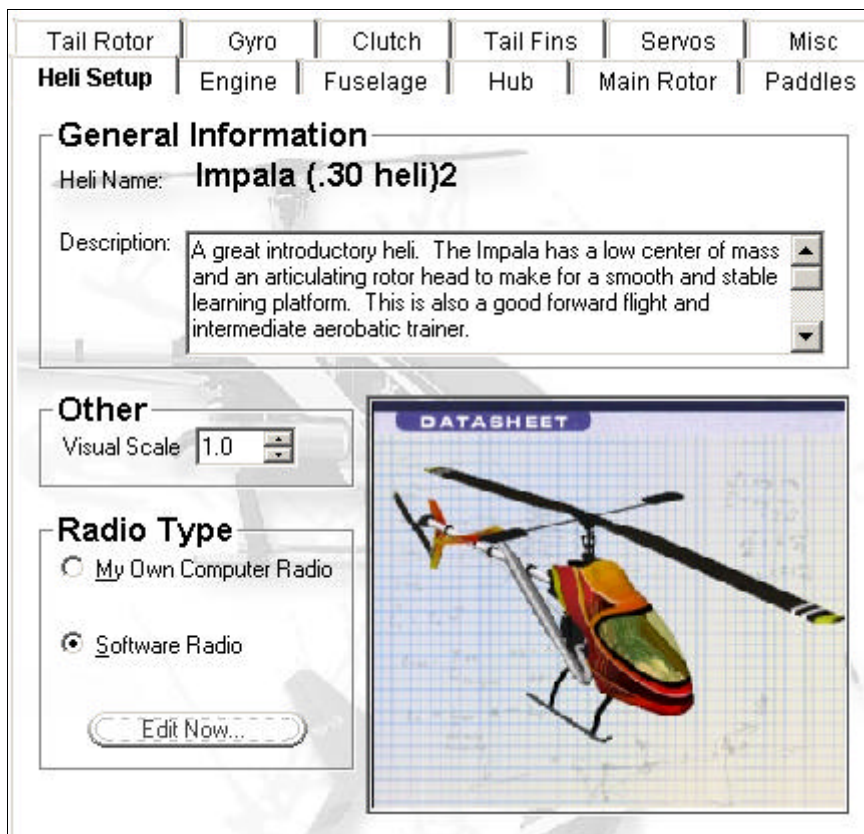


Ecco ad esempio l'immagine esplicativa relativa al parametro corda alare. Come potete vedere non sussistono possibilità di dubbi su come vada impostato o rilevato il parametro.

Agendo su di un modello base e modificando i diversi parametri potrete arrivare a riprodurre esattamente il modello con cui volate.



Visualizzazione di un'altra immagine esplicativa che chiarisce il significato dell'angolo di incidenza del motore che viene richiesto.



Videata di ingresso alle regolazioni consente sull'elicottero (oltre trecento parametri)

Anche per l'elicottero prima di poter entrare nella modifica parametri è necessario selezionare l'elicottero, farne una copia e quindi entrare nei parametri modello.


Tail Rotor Gyro Clutch Tail Fins Servos Misc
Heli Setup Engine Fuselage Hub Main Rotor **Paddles**

Attributes

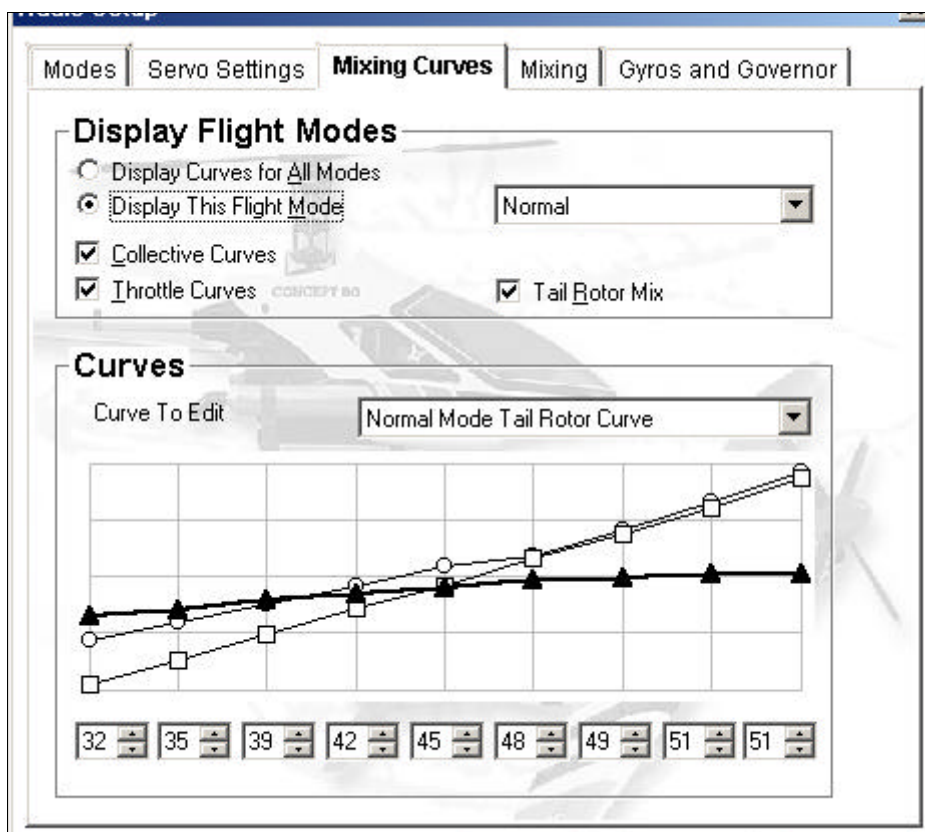
| | | |
|--------------------|-------|-------|
| Total Diameter | 53.3 | cm |
| Paddle Length | 102.0 | mm |
| Paddle Height | 17.8 | cm |
| Max Flap Angle | 22.5 | gradi |
| Paddle Chord | 43.4 | mm |
| Angle Of Incidence | 0.0 | gradi |
| Paddle Weight | 35.0 | grams |
| Mixing Ratio | 60.0 | % |
| Pitch Deflection | 23.0 | gradi |
| Roll Deflection | 23.0 | gradi |

Airfoil

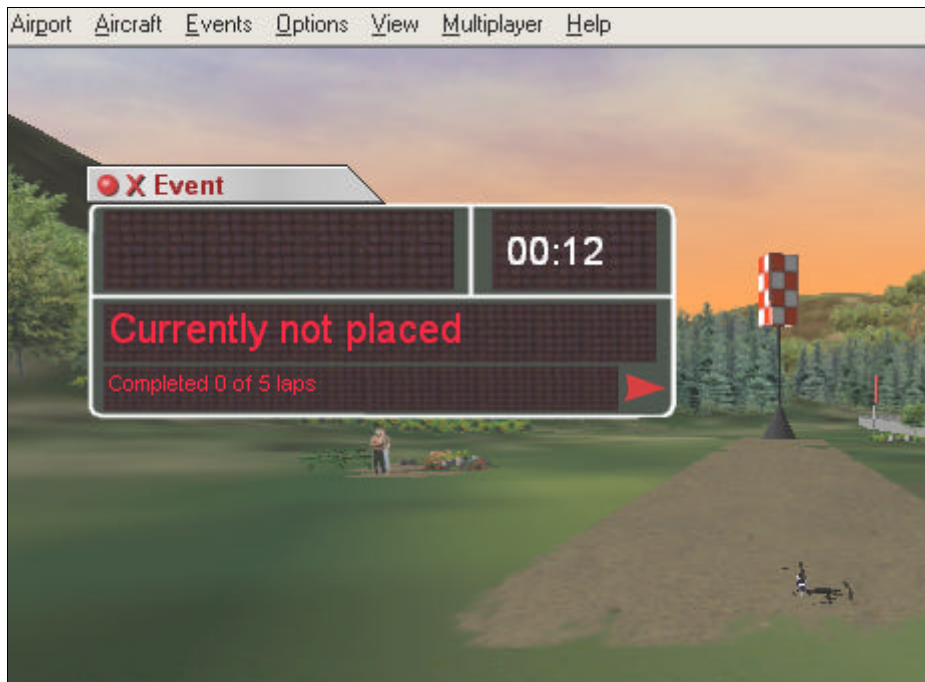
Airfoil: NACA 0016



Parametri modificabili nelle pale del rotore principale.
Anche in questo caso i parametri con il punto interrogativo possiedono un'immagine esplicativa.
Notate anche qui la ricchezza dei dettagli.



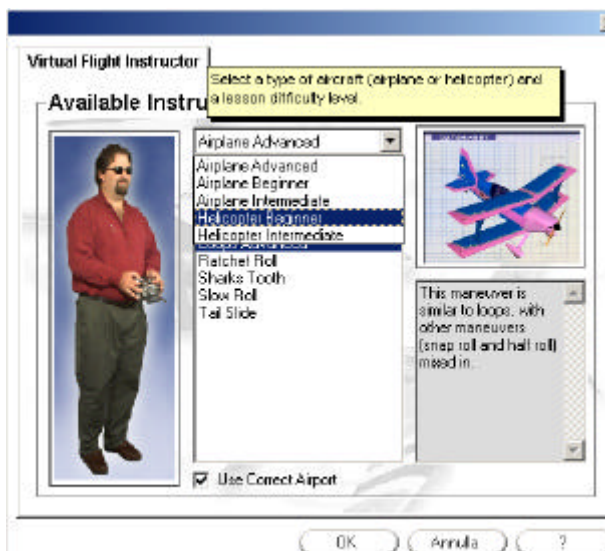
Dal menù di regolazione della radio, abbondantemente spiegato nei capitoli precedenti, la possibilità di regolazione delle curve di miscelazione. Ogni curva possiede 9 punti di regolazione che si possono modificare o dare i valori dell'ordinata oppure con il mouse trascinando i punti evidenziati al valore desiderato.



Dal menù Events si possono effettuare diversi tipi di competizione. In caso di collegamento Multiplayers anche insieme ad altri possessori del Real Flight. L'immagine mostra l'inizio di una gara di Pylon. Spettacolare la gara di limbo



Dal Menù View potete aprire viste multiple. Ad esempio l'immagine mostra nella videata grande l'elicottero con un po' di zoom per mantenersi grande man mano che si allontana e nella finestra la vista reale in funzione della distanza.



Dal Menù Options potrete vedere il Virtual Fligh Instructor.. Si tratta di manovre acrobatiche preregistrate sia per aerei che elicotteri ai grado avanzato intermedio o per novellini. Potrete osservare le manovre sullo schermo e vedere insieme i movimenti degli stick della radio del pilota. Potrete contemporaneamente in un'altra vista provare a ripetere voi stessi la manovra mentre l'istruttore la esegue. La voce in inglese in sottofondo è quella dell'istruttore che spiega la manovra.



L'immagine mostra il modello dell'istruttore che sta volando nel riquadro. La radio dell'istruttore è visualizzata e potete apprezzare i movimenti.
Il vostro modello è sullo sfondo in attesa di decollare.



Dal Menù Gadget si possono editare diverse funzioni utili.

L'Adv.Nav.Guides mostra durante il volo molti parametri utili. Notate la scritta in rosso sull'altitudine dal suolo. Questa è stata regolata in modo che diventi rossa sotto una certa altezza in modo visivamente di avvertire del pericolo. Notate che con la opzione consumo miscela acceso si è visualizzato anche il contenuto residuo del serbatoio. A zero il motore si fermerà!!!

Si è visualizzata anche la radio. Si potrà così osservare il movimento degli stick durante il volo ed apprezzare la propria dolcezza o la propria asprezza.

Questi oggetti possono essere posizionati dove si vuole sullo schermo, ingranditi o rimpiccioliti a seconda delle preferenze.

Vogliamo ricordare infine due ulteriori possibilità.

All'interno del menù Options troverete Il Flight Recording e la funzione start recording/end recording.. Con lo start recording si può iniziare a registrare un proprio volo e terminare con end recording. Il volo verrà memorizzato con un nome che gli darete e potrete sempre rivederlo insieme ai movimenti degli stick sulla radio. Potrete quindi vedere gli errori che avete fatto , riprovare e confrontare con un tentativo precedente fino a veramente perfezionarvi.

Infine premendo il tasto freccia in basso (↓) il computer vi consentirà di dare una rapida occhiata alla distanza da terra, funzione utilissima per l'atterraggio.

Buoni Voli !!!!

8) Risoluzione eventuali problemi relativi all'interfaccia

SE NON SI RIESCE A FAR RICONOSCERE IL TRASMETTITORE DALLA PROPRIA INTERFACCIA CHE COSA SI DEVE FARE:

Le nostre scuse per la vostra frustrazione. Vi sono alcuni probabili fattori che possono causare il malfunzionamento dell'interfaccia. Per favore seguitemi e provate ogni passo sotto listato. Ad ogni passo riprovate l'interfaccia per verificarne il funzionamento.

1. Togliete l'interfaccia dalla porta parallela ed inseritela nuovamente utilizzando un piccolo cacciavite per assicurare il collegamento con sicurezza.
2. Sfilate l'adattatore Futaba od altro dal cavo collegamento interfaccia. Reinfilatelo con fermezza dovreste udire un click.
3. Scollegate il vostro Tx. Spegnetelo. Se il vostro trasmettitore non è JR riaccendetelo. Se è JR assicuratevi che sia spento. Ricollegate il cavo interfaccia al trasmettitore.
4. Avviate il Programma RealFlight, cliccate su "setting Simulatore" e scegliete il foglio "controllore". Selezionate "Transmitter Interface su LPT", quindi selezionate la marca del trasmettitore che possedete. (Se non vi mostra la opzione "Transmitter Interface" significa che non avete dato il numero di matricola dell'interfaccia all'avviamento. Dovete in questo caso reinstallare il programma e ricordarvi di fornire il # di serie durante l'installazione)
5. Scollegate qualunque altro oggetto dalla porta parallela.
6. Collegate una stampante all'interfaccia e provate a stampare la pagina di prova. Se la pagina di prova non viene stampata significa che l'interfaccia non è collegata correttamente. Rimuovete e ricollegate la interfaccia e reiterate questa prova.
7. Andate al pannello di controllo, Nuovo Hardware, Togli/Aggiungi e disinstallate uno alla volta tutte le periferiche connesse alla porta parallela (scanner, stampante, etc.) un oggetto alla volta. Riavviate ad ogni disinstallazione e riprovate l'interfaccia,
8. Se vi sentite a vostro agio a lavorare con il BIOS del vostro PC, riavviate il computer ed aprite il vostro BIOS. Se avete dubbi su come si accede al BIOS e si effettuano variazioni contattate il vostro fornitore di computer per avere istruzioni. Localizzate il set-up della LPT1 in "avanzate". Provate a cambiare le modalità: (1) ECP; 2(EPP); 3 (Bidirezionale). Riprovate l'interfaccia ad ognuno di questi cambiamenti.

Se nessuno di questi tentativi sembra avere effetto provate il tutto anche sul computer di un amico o con altre marche di trasmettitori.

Ricontattate il Supporto Tecnico RealFlight con i dettagli di tutti i vostri tentativi per ulteriori aiuti.

9) Piccoli consigli finali

Prendete seriamente il vostro simulatore e non trattatelo come un semplice videogioco.

Provate ad applicarvi ad imparare le manovre, a migliorarle. Registratele e rivedetele.

In questa maniera il vostro simulatore diventerà un vero allenatore. Se siete un novizio imparate con i modelli più semplici , esempio il PT 40 per gli aerei e l'Impala Trainer per gli elicotteri e passate a modelli più complessi man mano che progredite.

Ricordate comunque che, nonostante l'incredibile realismo di questo prodotto, nulla può sostituire l'esperienza reale. Pertanto se non avete mai volato e le vostre prime esperienze sono state solo con il simulatore, la prima volta che volerete con un modello vero al campo fatevi comunque accompagnare da un amico esperto.

Installazione Manuale del driver dell'interfaccia trasmettitore sotto Windows 2000 professional.

Con Windows 2000 professionale può succedere, con determinate configurazioni hardware, che i driver dell'interfaccia non vengano caricati automaticamente. In questa situazione, pur essendo corretti i settaggi BIOS della porta parallela, l'interfaccia non verrà riconosciuta dal sistema. Per ovviare a questo inconveniente sarà necessario procedere al caricamento manuale dei driver dell'interfaccia. Non spaventatevi vi potrà succedere anche con altri hardware aggiuntivi. La procedura è piuttosto semplice. Basterà seguire con attenzione le istruzioni illustrate seguenti .

N.B. la procedura di caricamento manuale del driver dell'interfaccia è valida per i seguenti:

RealFlight Classic

RealFlight Deluxe

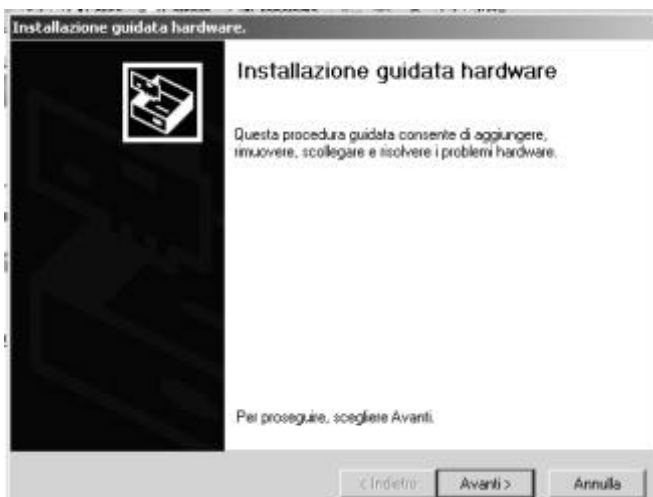
RealFlight G2.

Soluzione ai problemi

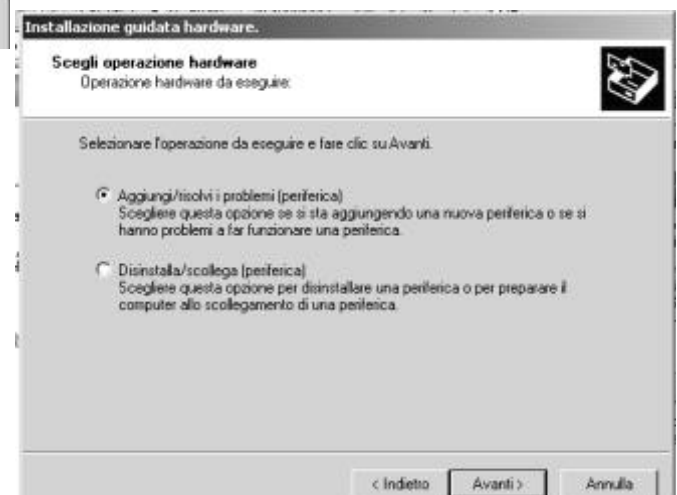
Per utilizzare tutti i prodotti RealFlight compreso il G 2 è indispensabile innanzitutto aggiornarsi all'ultima versione disponibile. Se avete un Realflight Classic od un Realflight Deluxe potrete scaricare l'ultima versione disponibile con aggiornamento automatico dal sito www.realflight.com dopo esservi registrati come possessori. Se avete un RealFlight G2 l'upgrade all'ultima versione disponibile avviene automaticamente con le funzioni del Contro Panel del G2. Potete trovare le istruzioni su come usare il Control Panel del G2 all'interno di questo sito nella sezione Great Planes nella pagina del simulatore G2. Tramite le funzioni descritte in questa sezione vi suggeriamo di controllare anche la situazione di compatibilità dei vostri driver con la Microsoft Direct 8x prima di procedere oltre. Ricordiamo che questa compatibilità è essenziale al funzionamento del programma.

Per installare manualmente il driver dell'interfaccia procediamo come segue:

1. Bisognerà effettuare le seguenti operazioni prima di avere lanciato il programma. Se avete già lanciato il programma anche una sola volta vi consigliamo di disinstallarlo e reinstallarlo e riaggiornarlo all'ultima versione.
2. Cliccate sul pulsante start , scegliete "impostazioni" ed aprite il Pannello di Controllo. Scegliete installazione guidata nuovo hardware. Apparirà la seguente videata:



Premete il pulsante Avanti ed apparirà la seguente:



Selezionate aggiung/risolve problemi periferica e premete il pulsante Avanti vi apparirà la seguente:



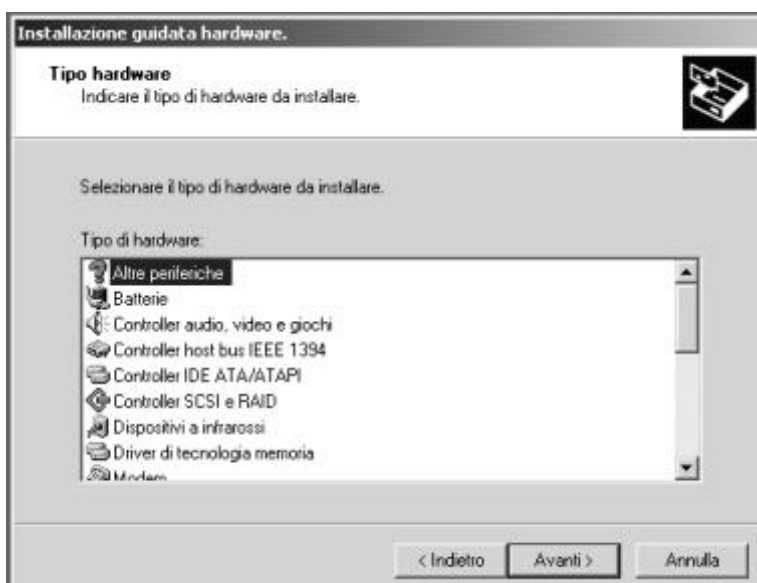
Potrà passare qualche secondo prima che la videata appaia. Scegliete “aggiungi nuova periferica” e cliccate sul pulsante Avanti.

Apparirà la seguente videata:

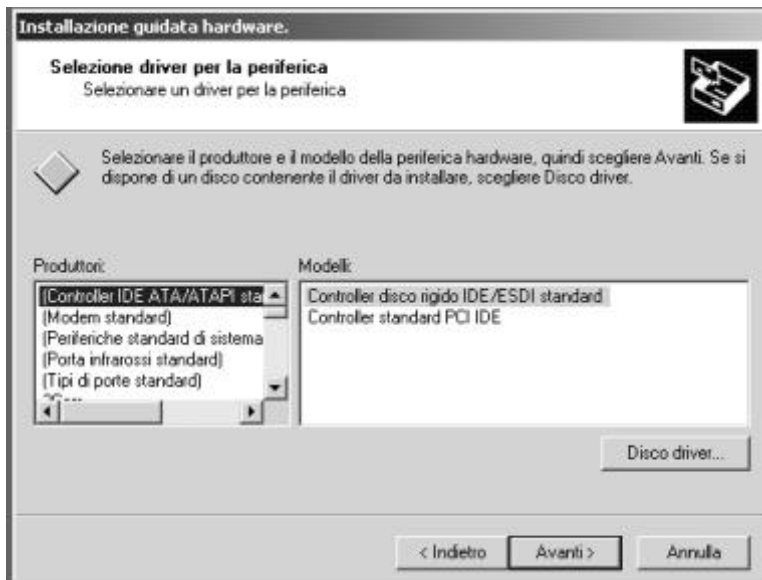


Scegliete l'opzione NO, l'hardware sarà selezionato da un elenco.

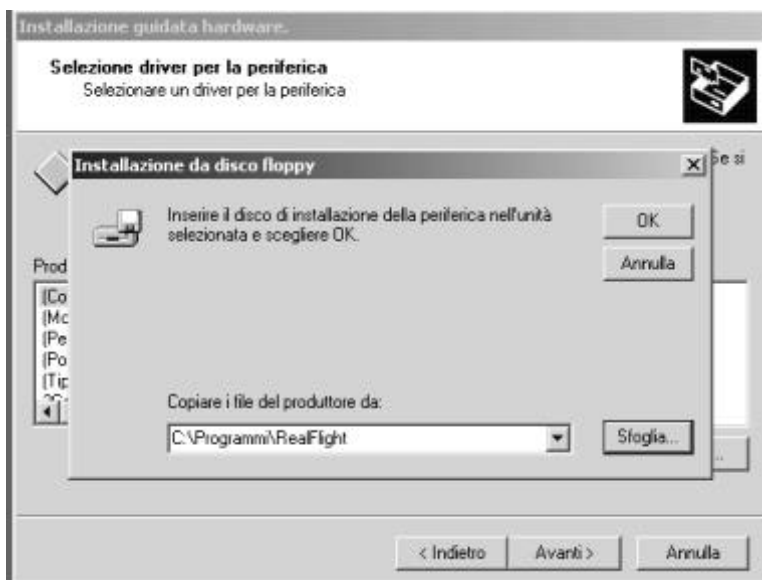
Premete il pulsante avanti ed apparirà la seguente :



Selezionate altre periferiche e scegliete avanti apparirà la seguente. :

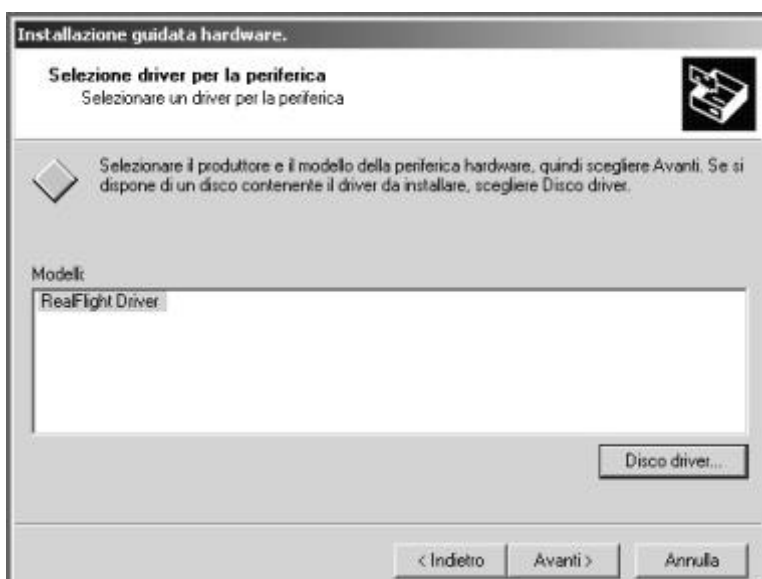


Cliccate Disco Driver e premete avanti per passare alla seguente:

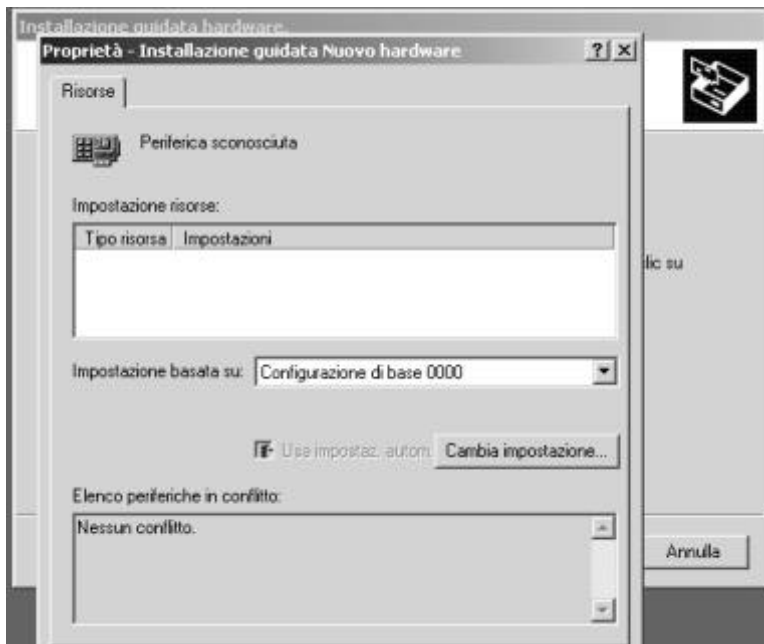


Vi apparirà la sottomaschera mostrata. Dovrete, nella linea bianca, digitare la locazione dove si trovano i driver (file Real.inf a Real.sys). Tipicamente li troverete in C:\Programmi\Realflight od in C:\program files\realflight. Potrete usare anche il tasto Sfoglia per effettuare questa ricerca. Una volta localizzati questi file premete OK. (attenzione di avere fatto l'upgrade del programma all'ultima versione prima di fare questa operazione).

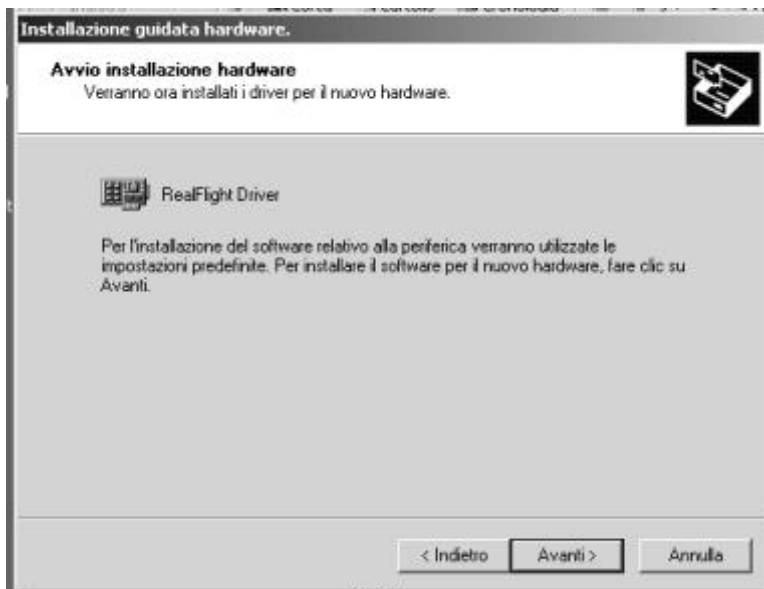
Cliccate quindi su avanti per andare alla seguente:



Se è apparsa questa videata tutto è andato bene quindi cliccate avanti per procedere. Se la videata è diversa significa che il driver non è stato trovato ed avete probabilmente fatto qualche errore nella procedura. Dovrete in questo caso tornare al punto 1. Se tutto OK passerete alla seguente:



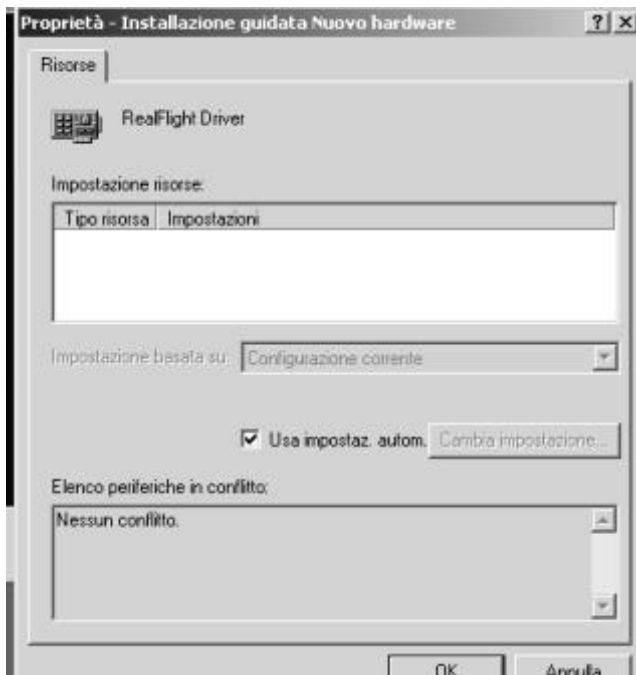
Claccate su Ok senza cambiare nulla e passerete alla seguente:



Claccate su Avanti per avere la seguente:



Claccate ora su risorse ed avrete il seguente dialogo:

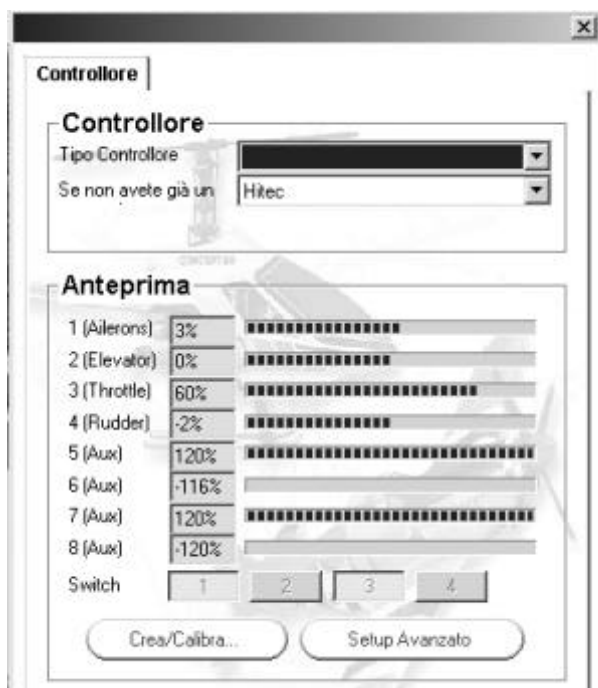


Scegliete “Usa impostazione automatica e cliccate infine su OK”

Potrete ora avviare il programma dal control Panel oppure dall'icona sul desktop.
Al primo avvio del programma vi apparirà la seguente schermata:



Siete entrati nella routine di calibratura del vostro radiocomando. La prima cosa da fare ,tramite il menù a tendina è scegliere il vostro tipo di radio : Futaba, Hitec ,JR etc. Ricordate la FC28 va vista come altre radio e non come Futaba. Seguite quindi le istruzioni sullo schermo per calibrare la vostra radio..



All'interno del Menù Options potrete sempre riprendere il settaggio del controllore per modificare,ricalibrare la vostra Radio. **Attenzione** con Windows 2000 Professional il TAB di dialogo si presenta differente. Il primo menù a tendina “tipo controllore : “ si presenta vuoto mentre con windows 98 mostra diverse opzioni.

Questo è corretto. **Non toccate mai questo menù a tendina!!**. Se lo toccate sotto Windows 2000 , questi caricherà i driver per il controllore joystick e cancellerà i driver per l'interfaccia. **Definitivamente!!!!**

Per ripartire dovrete disinstallare tutto il programma e ripetere tutta la procedura dall'inizio !!!!!!!