

FS シーナリー工房

小松空港 for FSX

1. このシーナリーについて

このシーナリーは、Microsoft Flight Simulator X (FSX)用の小松空港のシーナリーデータです。FSX のデフォルトの小松空港は非常に殺風景ですが、このシーナリーをインストールすることで、少しリアルになるかと思います。

できるだけ現実の小松空港に近づけるように努力したつもりではありますが、個人の制作では限界があります。現実とは異なる部分もあるかと思いますがご了承ください。

2. 小松空港について

所在地：石川県小松市

位置：北緯 36 度 23 分 38 秒 東経 136 度 24 分 27 秒

滑走路長：2700m

ICAO コード：RJNK

航空自衛隊小松基地と滑走路を共用しています。

3. システム要件

- ・ Microsoft Flight Simulator X SP2 または Acceleration
- ・ Simobject Display Engine (SODE) 1.4.0 以降

ハードウェア要求は Microsoft Flight Simulator X の動作環境に準じます。

なお、動作確認は SP2 環境にて行っております。SP2 にアップデートされていない環境では不具合が出る可能性があります。

また、DirectX 10 のプレビューONでの動作も考慮して製作しています。

Simobject Display Engine (SODE)が必要になりますので、必ずインストールしてください。

なお、インストーラー版には SODE が同梱されています。

クリエイティブコモンズ 表示 - 改変禁止 4.0 国際 (CC BY-ND 4.0) ライセンスに基づき再配布しております。

SODE のホームページはこちらになります。

<http://sode.12bpilot.ch/>

4. インストール方法

4.1 ZIP 版

当シーナリーの動作には SODE が必要です。

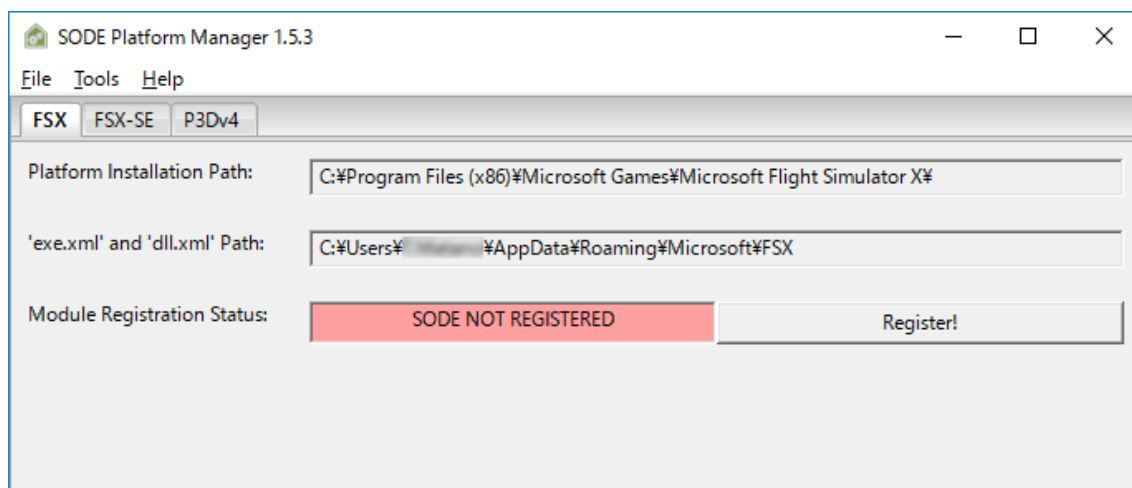
あらかじめ SODE のインストールしておいてください。

以下の SODE の DOWNLOAD ページからダウンロードできます。

http://sode.12bpilot.ch/?page_id=9

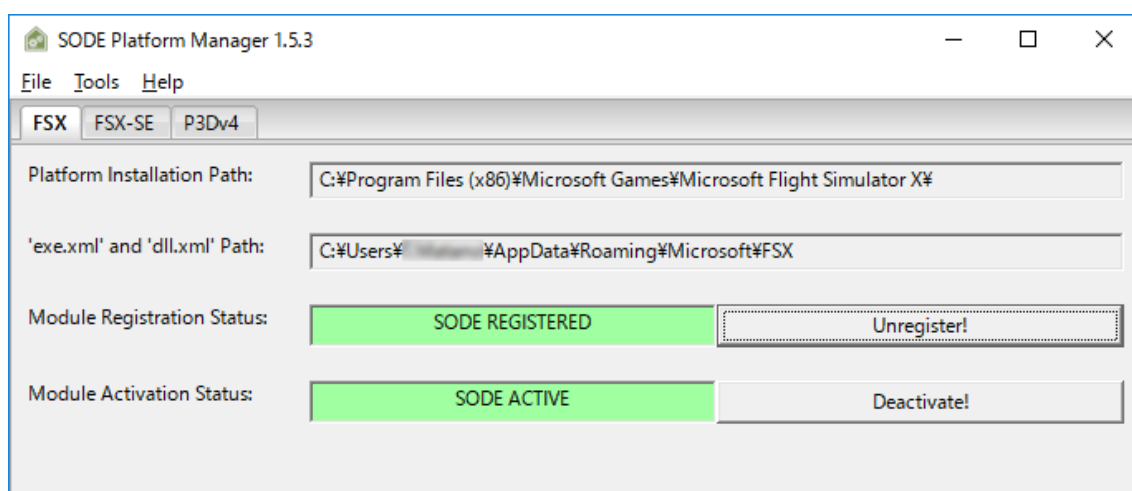
SODE をインストールすると、最後に SODE Platform Manager が表示されます。

(自動で表示されない場合はスタートメニュー→SimObject Display Engine→Start Platform Manager をクリックして起動してください)



ここで SODE の Register・Activate が必要になります。

「Register!」のボタンをクリックすると下のように REGISTERED・ACTIVE 状態になり SODE が使えるようになります。



複数プラットフォームで使用する場合は、上のタブで使用するプラットフォームを選択して同様に Register・Activate を行ってください。

次に小松空港をインストールします。

ダウンロードした ZIP ファイルを解凍すると、FSXFolder・SODEFolder という 2 つのフォルダができます。

FSXFolder の中身をすべて FSX のインストールフォルダにコピーしてください。

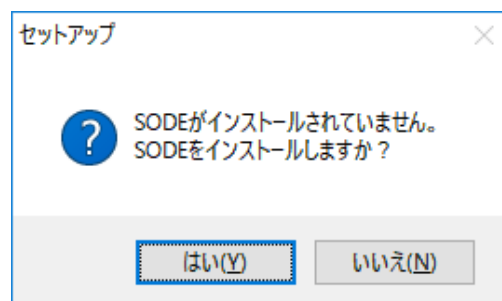
デフォルトの FSX のインストールフォルダは以下のフォルダです。

C:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X
SODEFolder の中身は、以下のフォルダにすべてコピーしてください。
C:\ProgramData\12bPilot\SODE

最後に、FSX フォルダ\FAddon Scenery\FSSA_KOMATSU_RJNK をシーナリーライブラリに登録すればインストールは完了です。

4.2 インストーラー版

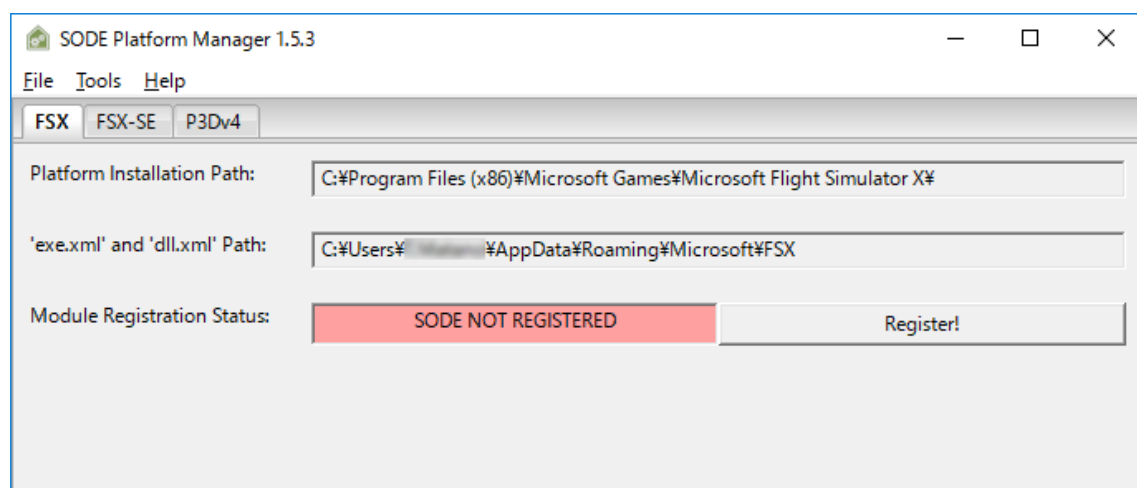
インストーラー版はインストーラーを実行して指示に従えばインストールが完了します。
SODE がインストールされていない場合や、SODE のバージョンが古い場合は以下のようなダイアログが表示されます。



「はい」をクリックすると SODE のインストーラーが起動しますので、SODE をインストールしてください。

SODE をインストールが終わると、SODE Platform Manager が表示されます。

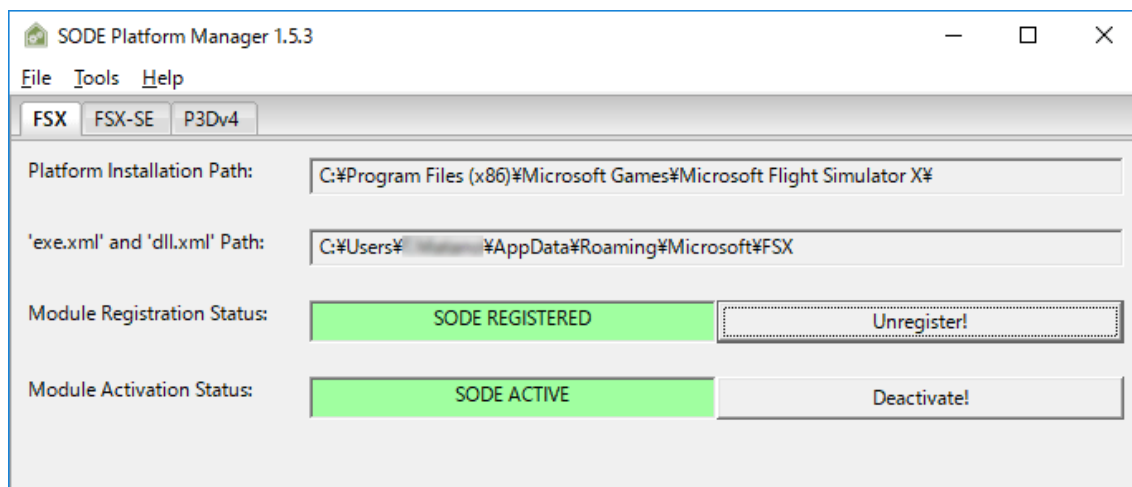
(自動で表示されない場合はスタートメニュー→SimObject Display Engine→Start Platform Manager をクリックして起動してください)



ここで SODE の Register・Activate が必要になります。

「Register!」のボタンをクリックすると下のように REGISTERED・ACTIVE 状態になり SODE

が使えるようになります。



複数プラットフォームで使用する場合は、上のタブで使用するプラットフォームを選択して同様に Register・Activate を行ってください。

5. アンインストール方法

5.1 ZIP 版

まず、FSSA_KOMATSU_RJNK をシーナリーライブラリから削除してください。

次に以下のファイル・フォルダを削除してください。

FSX フォルダ¥Addon Scenery¥FSSA_KOMATSU_RJNK (フォルダ)

C:\ProgramData¥12bPilot¥SODE¥SimObjects¥FSSA_RJNK (フォルダ)

C:\ProgramData¥12bPilot¥SODE¥xml¥ FSSA_RJNK_SODE.xml (ファイル)

FSX フォルダ¥Effects¥内の fx_FSSA_Approachlight.fx、fx_FSSA_Apron_Light_Bloom.fx、fx_FSSA_RailFlash_steady.fx の 3 ファイル

FSX フォルダ¥Effects¥texture¥ fx_FSSA_Apron_Light_Bloom.bmp (ファイル)

5.2 インストーラー版

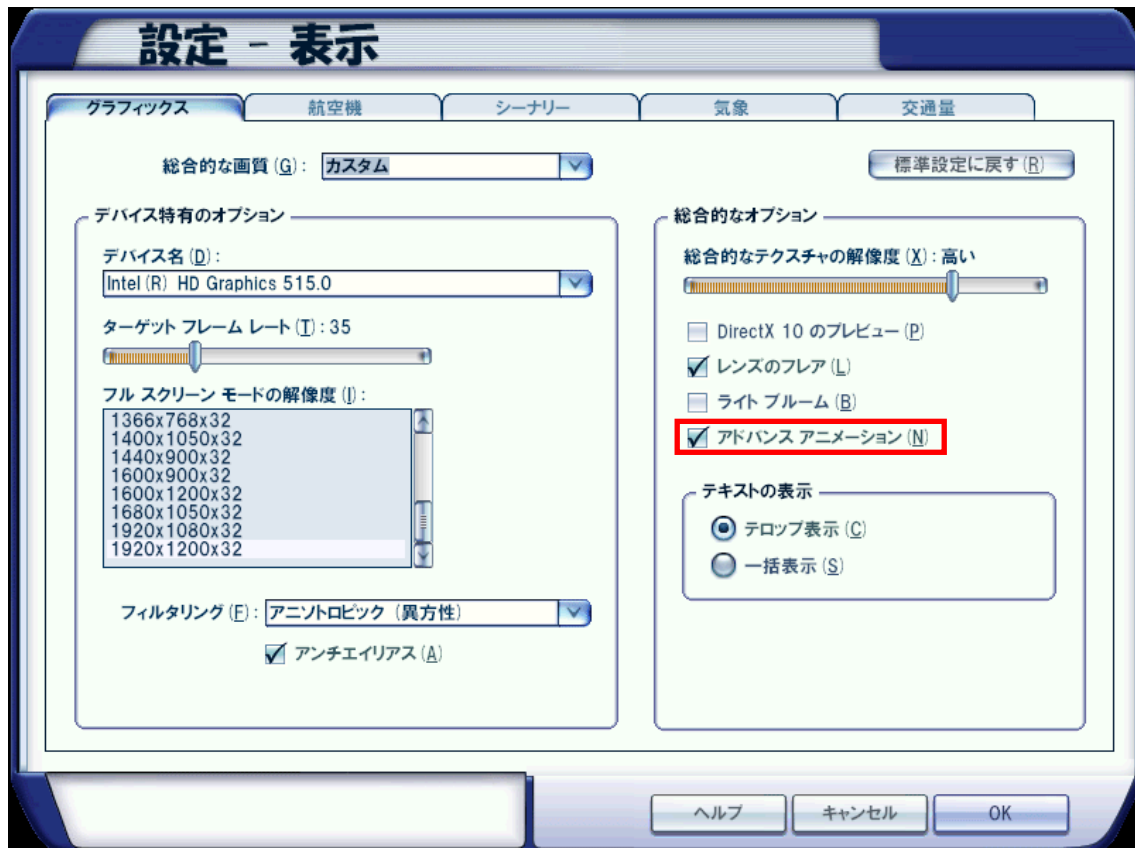
インストーラー版でインストールした場合、アンインストールはコントロールパネルのプログラムと機能からアンインストーラーを実行すればアンインストールが完了します。

必要に応じて SODE のアンインストーラーも実行してください。

6. FSX の設定について

FSX のグラフィックの設定でアドバンスアニメーションが有効になっていないと SODE のオブジェクトやボーディングブリッジに正常に不具合が生じます。

アドバンスアニメーションは必ずチェックを入れるようにしてください。



なお、このシーナリーは、FSX のシーナリーの複雑さの設定が「標準」(NORMAL)ですべてのオブジェクトが表示されます。

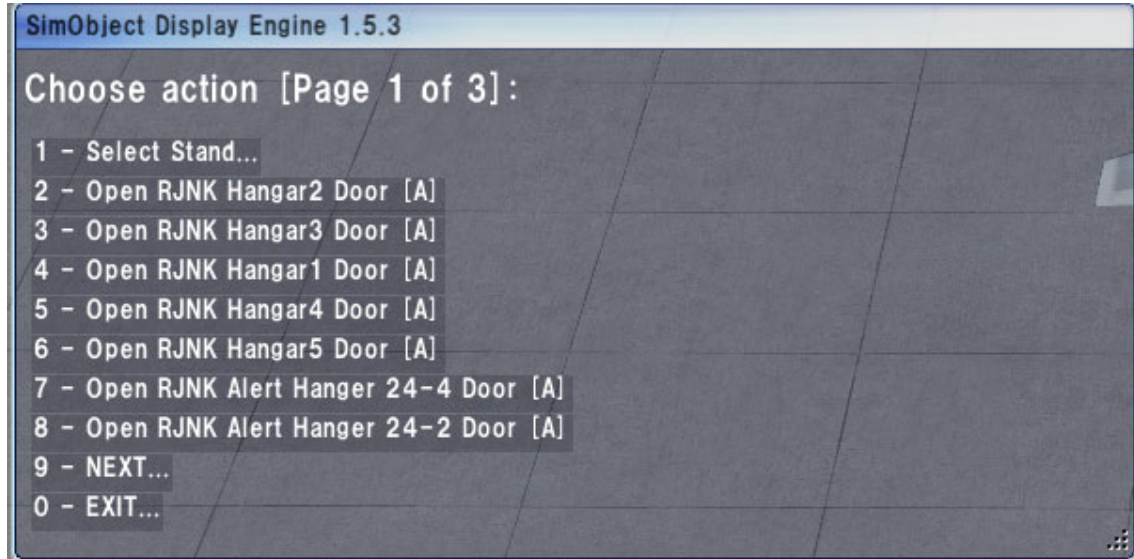
このため、「非常に簡素」～「標準」の間の設定では、設定に応じて建物などの複雑さが変化しますが、「標準」以上の設定では変化しません。

結構軽いシーナリーになりましたので、あえてこのような設定にしています。

7. SODE オブジェクトの操作

7.1 SODE テキストメニュー

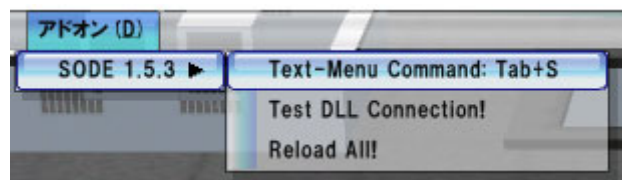
Tab+S キーを押すと以下のような SODE のテキストメニューが開きます。



このメニューから SODE オブジェクト操作を行います。

なお、PMDG 機では Tab キーを押しながらのキー操作は CDU の入力になるため、Tab+S キーで SODE のテキストメニューが開きません。

その際は、FSX のメニューから、アドオン→SODE X.X.X→ Text-Menu Command: Tab+S をクリックするとテキストメニューを開くことができます。



7.2 ボーディングブリッジ

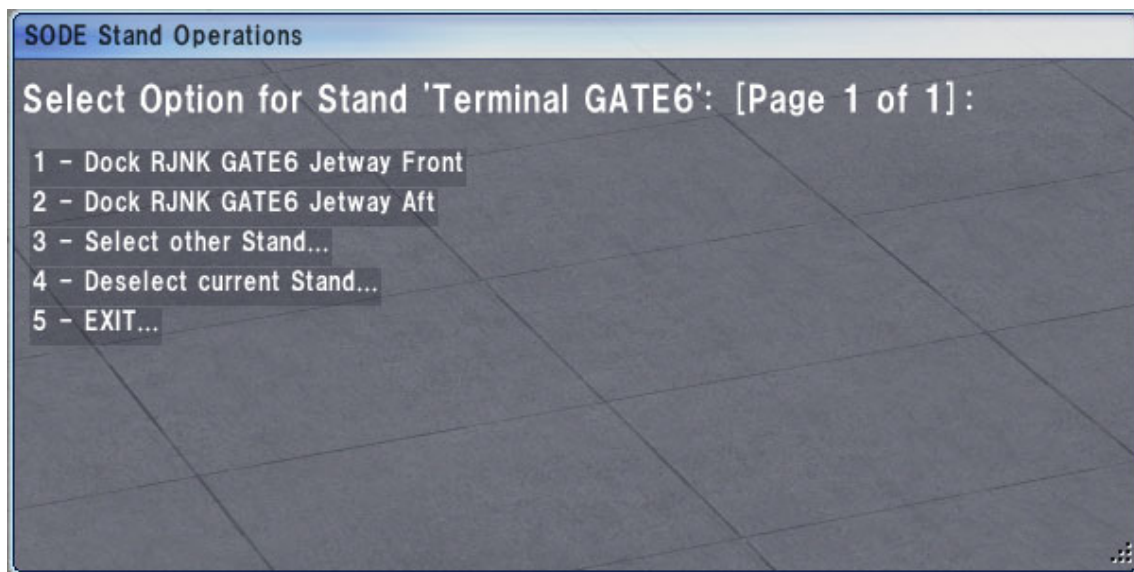
ボーディングブリッジは Ctr+J キーでは動作しません。

SODE のテキストメニューから操作する必要があります。

まず、SODE のテキストメニューから駐機しているゲートを選択します。

Select Stand... → Terminal をクリックするとゲートの一覧が表示されますので、目的のゲートを選択します。

すると、以下のようなゲートのオプションが表示されますので、Dock RJNK GATEX Jetway を選択するとボーディングブリッジが接続されます。



複数の出入り口がある機体では Dock Jetway を選択した後に、出入り口の選択画面が表示されますので、接続する場所を選択してください。

上の画像の GATE6 の場合、Front と Aft の 2 つのボーディングブリッジがありますが、両方のボーディングブリッジが操作可能です。

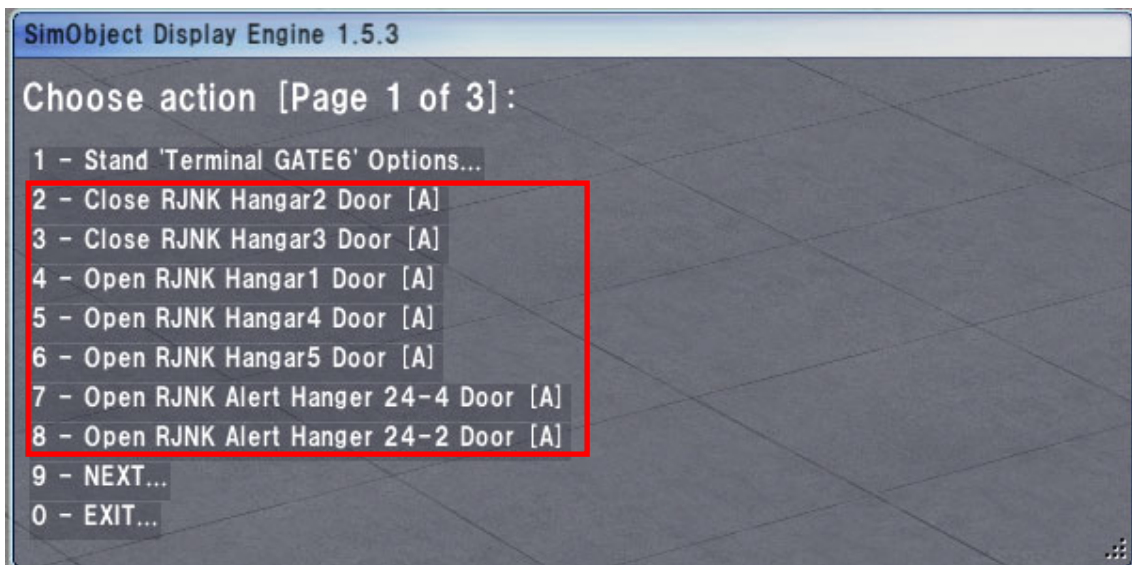
複数の出入り口がある機体では 2 つのブリッジを接続することが可能です。

接続を解除する場合は SODE のテキストメニューから Undock RJNK GATEX Jetway を選択してください。

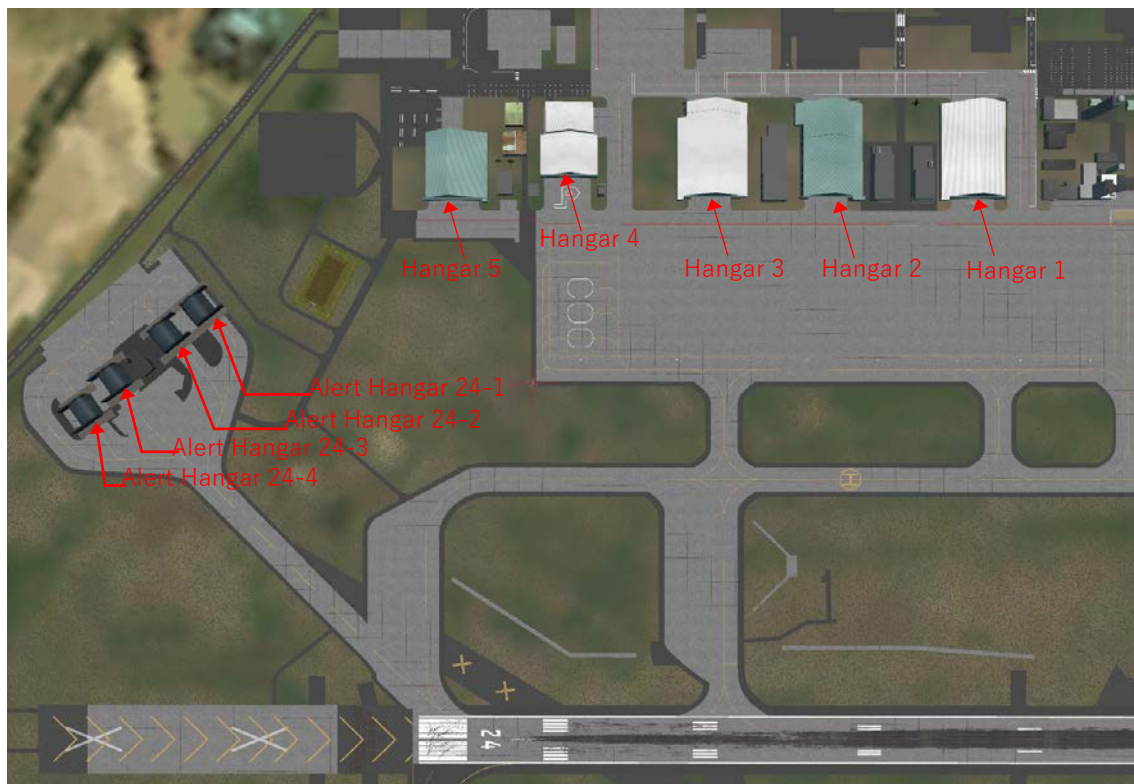
7.3 格納庫扉

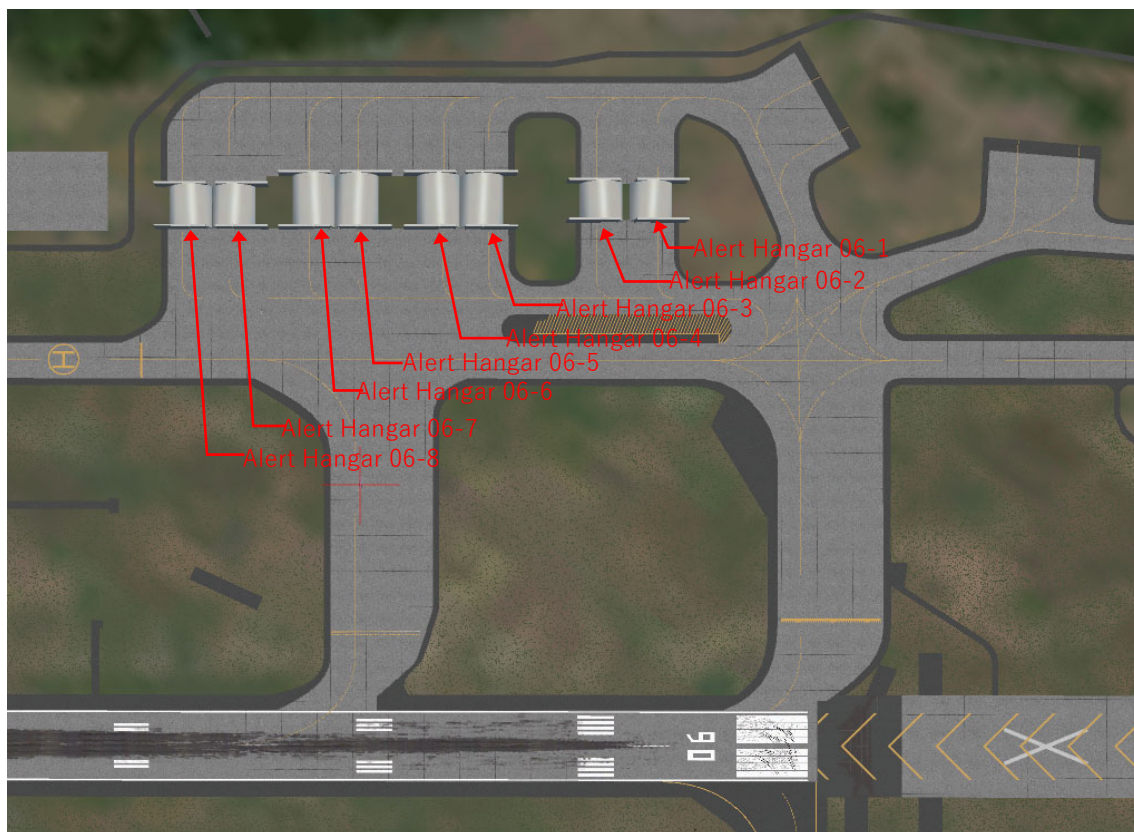
格納庫の扉は開閉可能です。

SODE のテキストメニューから、Open/Close RJNK HangarX Door を選択することで開閉します。



操作可能な格納庫の配置は以下のようになっています。





8. 更新履歴

2017/07/06 Ver.1.00 公開

9. 使用条件、著作権などについて

本シーナリーは無償にて自由にご使用いただけますが、著作権はFS シーナリー工房が保有しております。

ホームページへの転載や二次配布は原則禁止します。

FS シーナリー工房ホームページ：<https://fsscenery.net/>

10. 保証

本シーナリーを使用した結果生じた損害については一切保証いたしませんので、あらかじめご了承ください。