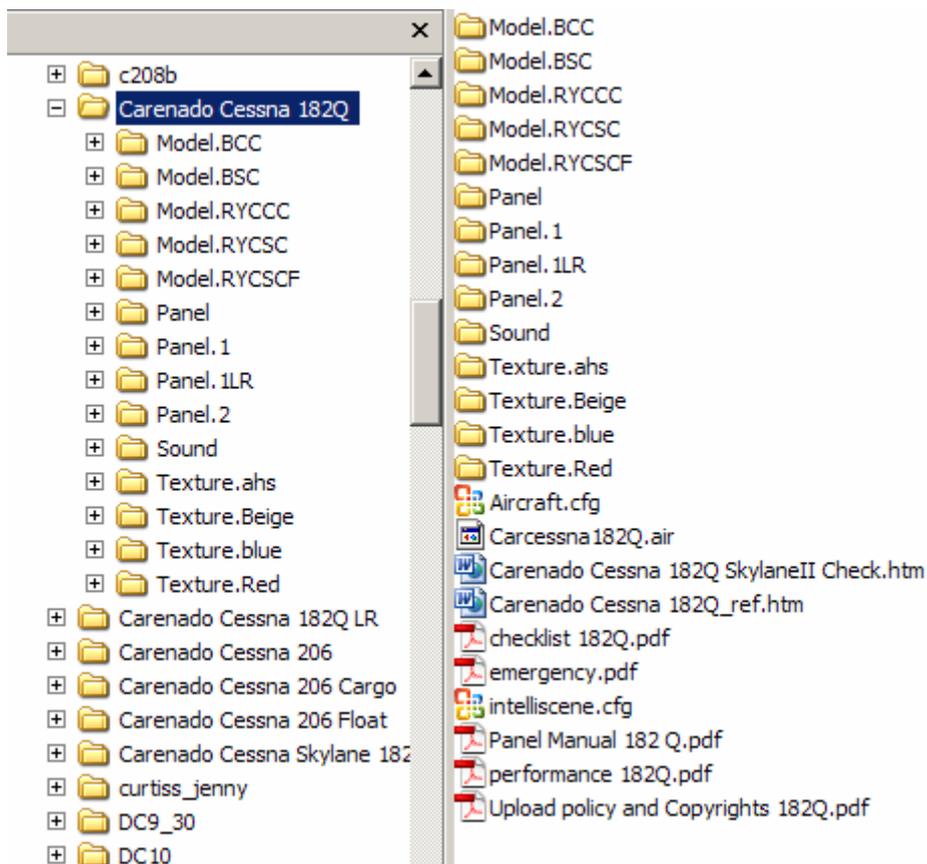


TUTORIAL SOBRE LA INSTALACIÓN DE TEXTURAS EN AVIONES DE FS2004

La instalación de texturas en los aviones de Flight Simulator 2004 es muy sencilla, solo hay que tener claros unos pequeños conceptos.

La estructura de carpetas de un avión en FS2004 sería la siguiente:



Para este tutorial y a modo de ejemplo, usaremos la Cessna 182Q de Carenado.

En la carpeta de FS2004, tenemos la carpeta Aircraft, que es donde se almacenan los aviones, cada uno o cada versión en su carpeta correspondiente, en este caso veremos la carpeta Carenado Cessna 182Q, dentro de esta carpeta tenemos otras subcarpetas que la mayoría son comunes a todos los demás aviones.

Carpeta Model: En esta carpeta se almacena el avión puro en 3D, lo que tiene que pintar el FS en pantalla, pueden haber varios models, cada variación del avión en 3D requiere una carpeta model, podemos tener un modelo con patines, un modelo con tren retráctil, etc.

Carpeta Panel: Es la carpeta que contiene el panel, dentro hay un archivo panel.cfg, con unas líneas de texto, en ellas viene definido los paneles que tiene el avión (overhead, pedestal, gps, etc.), y las gauges (indicadores) que se van a usar y en que coordenadas de la pantalla deben aparecer.

Carpeta Textura: En esta carpeta están los gráficos en 2D que se moldearan en el avión según el modelo que hayamos elegido, podemos tener varias texturas para un mismo avión, el formato de las carpetas tiene que ser [Texture.xxx](#) (donde pone xxx puede ser lo que nosotros queramos, en este caso será Texture.ahs)

Carpeta Sound: Aquí están los archivos de sonido para el avión, motores, GPWS, puertas, tren, etc, hay un archivo sound.cfg.

Archivo Aircraft.cfg: El archivo de configuración general del avión, que lo detallaremos mas adelante.

Los demás archivos son cheklists, instrucciones, notas propias que se pueden escribir mediante el panel angular (F10) etc.

1. Primero descargamos el archivo de texturas de la página de flota escuela, Cessna 182.
2. Descomprimos el zip en el escritorio y se nos crea la carpeta [Texture.ahs](#), dentro de dicha carpeta están los archivos [.bmp](#) que pintaran nuestro avión con los colores de AirHispania.
3. Copiamos la carpeta [Texture.ahs](#) dentro de la carpeta raíz de la Cessna 182Q de Carenado
4. Abrimos el archivo [aircraft.cfg](#) con el bloc de notas y modificamos algunas líneas para que aparezca nuestro avión con la variación aplicada.

[El archivo aircraft.cfg:](#)

En este archivo podemos encontrar toda la configuración de un avión, pero en nuestro caso nos centraremos en la de las variaciones del avión.

```
[fltsim.0]
title=Cessna Skylane 182Q AirHispania
sim=Carcessna182Q
model=RYCSCF
panel=1
sound=
texture=ahs
kb_checklists=Carenado Cessna 182Q SkylaneII Check
kb_reference=Carenado Cessna 182Q_ref
atc_id=EC-SKY
ui_manufacturer=AirHispania
ui_type=Cessna Skylane 182
ui_variation=182Q Carenado
description=Carenado Cessna Skylane 182Q
atc_heavy=0
atc_airline=
atc_flight_number=
atc_id_color=0000000000
visual_damage=1
```

[\[fltsim.0\]](#) esta línea nos da el orden del avión, podemos tener todas las texturas que queramos de un mismo avión, siempre y cuando creamos un grupo como el de arriba y le asignemos un número, si queremos otras texturas debemos crear otro grupo cuya línea empiece por [\[fltsim.1\]](#), [\[fltsim.2\]](#) y así sucesivamente, si hay algún error en este orden o no empieza por [\[fltsim.0\]](#) no aparecerá ninguna variación del avión.

[title=Cessna Skylane 182Q AirHispania](#), este es el nombre general de la variación que hayamos añadido

[texture=ahs](#), como decía anteriormente las carpetas de textura tienen en su nombre una parte obligatoria y otra a elección, la obligatoria es la de antes del punto [Texture](#) y la otra la de después del punto [ahs](#), si queremos pintar una Cessna con el escudo de nuestro pueblo pues podemos crear una carpeta llamada [Texture.pue](#) por ejemplo, y en esta línea, para que el simulador sepa que textura cargar hay que poner las letras de después del punto, también podemos tener solo una carpeta, llamada [Texture](#) sin punto, entonces no habrá que poner nada seguido del signo =, se deja en blanco [texture=](#)



`ui_manufacturer=AirHispania`, como habréis visto, en la selección de avión en el simulador, podemos seleccionar, fabricante, modelo, y variación, según lo que pongamos aquí deberemos ir a un fabricante u otro para seleccionar nuestro avión, en este caso, habrá que seleccionar como fabricante AirHispania, si se pone Cessna pues habrá que buscar como fabricante Cessna, esto permite tener ordenados los aviones de la flota, en mi caso, los tengo metidos todos los aviones de AirHispania como fabricante AirHispania.

`ui_type=Cessna Skylane 182`, una vez seleccionado el fabricante, nos pide que seleccionemos el modelo, aquí se lo detallamos, lo que pongamos aquí es lo que aparecerá en el FS

`ui_variation=182Q Carenado`, seleccionados fabricante, y modelo, finalmente añadiremos la variación, se puede tener 2 Cessnas 182, como fabricante AirHispania, como modelo Cessna 182Q, y como variación, podemos tener Escuela AHS, Carenado, 182 RG, etc, por si tenemos mas de una variación de un mismo modelo.

Y en principio ya debería aparecer el nuevo avión añadido en la lista de aeronaves del FS2004

Esto es común para todos los aviones de FS2004, solo que hay algunos aviones pata negra que tienen su propio instalador de texturas, como el DreamManager de Dreamfleet, o el Text-o-Matic de Flight One, para estos instaladores seguir las instrucciones que vienen con estos programas.

Un saludo

AHS6411 Mariano Rico